

PlayStation **GAMES**

nur DM 4,90

Das un **PlayStation-Magazin**

10/98



AKTUELL

Metal Gear Solid

Vier Seiten Geheimprotokoll
des Agenten-Thrillers

EXTRA

Messefieber!

Alles über CeBIT Home & ECTS

TEST

Wild 9

David Perrys Kult-Jump&Run
auf dem Prüfstand

TEST

Ninja

Der neueste Hit der
Tomb Raider-Macher im Test



mit **Doppel-**
Poster und
Rundumaufkleber!



**15 Seiten Tips und Tricks: MediEvil, Wild 9,
WarGames, C&C 2: Gegenschlag, Colin McRae Rally u.v.m.**





THE NEW YORK TIMES MAGAZINE



präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL

MORE THAN JUST A GAME.



DER EXTRA-KICK

Erstauslieferung der PlayStation-Version inkl. 2-Level-Demos



Konami PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The word "Konami" and the Konami logo are registered trademarks of Konami Corporation. Copyright © 1997 Konami. All Rights Reserved. Konami and its logos are registered trademarks of Konami Corporation.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74 • www.konami.com

Basteln an der perfekten PSG

Wo ist die Demo-CD? Darüber werden sich einige PlayStation-Games-Leser angesichts des „leeren“ Covers sicherlich monieren, während andere entgegenen: „Endlich ist der Silberling nicht mehr da!“ Dieses ständige Pro & Contra zum leidigen Thema Demo-CD war nur ein Grund dafür, daß wir künftig auf das kostspielige Rund verzichten werden. Hauptgrund ist indessen die Erkenntnis, daß eine konstant hohe Qualität der Demo-CD derzeit kaum möglich ist. Diese Schwankungen wirkten sich nämlich auch auf die Verkaufszahlen aus. War die Demo-CD nicht optimal, sank das Interesse der Käufer spürbar, während gute Demo-CDs hingegen die Verkaufszahlen ankurbelten. Der allgemeine Kritikpunkt, daß sich ja nur eine spielbare Demo auf der CD befindet, blieb indessen erhalten, was wiederum einige Leser vom Kauf eines knapp 10 DM teuren Magazins abhielt. Vorläufig verzichten wir daher auf die Demo-CD, senken den Verkaufspreis dafür drastisch auf konkurrenzlose 4,90 DM und konzentrieren uns nun voll und ganz auf die redaktionelle Schiene. Die „neue“ PSG garnieren wir außerdem regelmäßig mit allerlei coolen Gimmicks, wie in dieser Ausgabe mit dem genialen Wild9-Rundum-Aufkleber und einem weiteren Doppelposter - wenn das kein faires Angebot ist? Und das ist im übrigen erst der Anfang, denn auch der Hefumfang wird zukünftig merklich zulegen, um noch ausführlicher über Eure Lieblingskonsole zu berichten. Ansonsten hat sich in den geweihten Hallen der PSG eine seltene Mischung aus Ruhe und Hektik ausgebreitet. Zwar war die Produktions-

zeit bei dieser Ausgabe besonders lang, dennoch sorgten gleich zwei Messen (CeBIT HOME, ECTS) hintereinander dafür, daß Ulf und Udo auch am Wochenende in Sachen PlayStation Games unterwegs waren. Dieser Messestreß hat auch Auswirkungen auf die PR-Arbeit sämtlicher Softwarefirmen gehabt, da sie die meisten Titel aus unserer Sicht erst sehr spät rauschicken konnten. Unser Heftplan mußte aus diesen Gründen immer wieder umgestellt werden, damit alle Titel ihrer Relevanz entsprechend unterschiedlich groß zu Wort kommen. Apropos Titel, gleich eine ganze Riege an First-Class-Spielen fand den Weg nach Würzburg, zum Beispiel SCEEs ungemein stilvolles Jump & Run MediEvil, Echtzeit-Strategie vom Feinsten bei C&C2: Der Gegenschlag oder das fernöstliche Actiondrama Ninja. Bleibt somit nur zu hoffen, daß wir mit dieser Umstellung Euren Geschmack getroffen haben.

Ever PlayStation-Games-Team



AKTUELL

Abe's Exoddus	21
Bietet Oddworlds Bonusspiel mehr als das Original?	
Apocalypse	46
Innovativer Ballerspaß mit Bruce Willis	
C3 Racing	16
Besser als Total Drivin?	
Colony Wars: Vengeance	44
Die angehende Nummer 1 der Space Operas?	
Cool Boarders 3	32
Aller guten Dinge sind drei	
Elemental Gearbolt	18
Virtueller Ballerspaß ohne Ende	
Formel 1 '98	36
Landet Psygnosis erneut in der ersten Startreihe?	
Legend	24
TOKAs Gemetzel naht	
Libero Grande	42
Namcos zweiter Schußversuch	
Moto Racer 2	48
Die beste Motorrad-Simulation?	
NFL Extreme	19
Brachialer Männersport aus den Vereinigten Staaten?	
RC Stunt Copter	38
Das etwas andere David-Perry-Projekt	
Ridge Racer Typ 4	14
Alle Jahre wieder ...	
Rouge Trip	15
Futuristischer Ballerspaß	
Rushdown	20
Drei in einem	
Metal Gear Solid	26
Das beste PlayStation-Spiel aller Zeiten?	
Monkey Heroes	40
Zelda auf der PlayStation?	
O.D.T.	34
Psygnosis' interessanter Genre-Mischling nimmt Formen an	
Psybadek	35
Futuristischer Hoverboard-Spaß im Anmarsch	
Rival Schools	30
Capcoms Streetfighter in der dritten Dimension	
Streak	39
Wilde Hoverboard-Hetzjagden auf abgefahrenen Rennstrecken	
Tribal	25
Knallharte Gladiatorenkämpfe in einer trostlosen Zukunft	
TOCA 2	22
Codemasters kämpft um die Pole-position	

TEST



Wild 9 Seite 70 Bewegung im Jump&Run-Sektor: Wild 9 bietet Hüpfkost mit einer Prise Innovation

All Star Tennis	68
Spielen wie unser „Bobbele“	
Assault	78
Bietet Konamis Ballerei Spaß ohne Grenzen?	
B-Movie	62
GT Interactive versorgt uns mit skurriler Shooterkost	
Baby Universe	65
Musik liegt in der Luft	
C&C 2: Gegenschlag	80
Mehr als nur ein Missionsnachschieb?	
Future Cop	54
Der Ableger der Strike-Serie läßt es krachen!	
International Superstar Soccer Pro '98	74
Konamis Geniestreich im ausführlichen Test	
Madden NFL '99	63
E.A.s neuester Streich macht nicht nur Amerikanern Spaß	
MediEvil	58
SCEGs Ausnahmeprodukt auf dem Prüfstand	
Ninja	66
Die Macher von Fighting Force schlagen erneut zu	
Pet in TV	73
Tamagotchis auf der PlayStation	
S.C.A.R.S.	56
Bietet der futuristische Renner mehr als nur sehenswerte Grafik?	
Tenchu	76
Fernöstliches Ninja-Gemetzel	
The Fifth Element	64
Teure Lizenz gleich gutes Spiel?	
VR Baseball	61
Mit Interplay in die amerikanische Baseball-Liga	
Wild 9	70
David-Perrys sadistisches Jump & Run auf dem Prüfstand	

Command & Conquer 2

Alte Freunde, neue Feinde

Die zweite Ausgabe des Strategiespiels Command & Conquer 2 ist ein Meisterwerk der Real-Time-Strategy-Entwicklung. Es bietet eine Vielzahl von Einheiten, Gebäuden und Fähigkeiten, die die Spieler in eine spannende Schlacht verwickeln. Die Grafik ist beeindruckend und die Spielmechanik ist sehr tiefgründig.

V2000

Die neue Generation

Das Spiel V2000 ist ein Action-Adventure, das die Spieler in eine Welt voller Action und Abenteuer führt. Es bietet eine Vielzahl von Missionen, die die Spieler in eine spannende Geschichte verwickeln. Die Grafik ist beeindruckend und die Spielmechanik ist sehr tiefgründig.

Formel 1 '98

Die neue Formel 1

Das Spiel Formel 1 '98 ist ein Rennspiel, das die Spieler in die Welt der Formel 1 führt. Es bietet eine Vielzahl von Teams, die die Spieler in eine spannende Rennen verwickeln. Die Grafik ist beeindruckend und die Spielmechanik ist sehr tiefgründig.

EA Sport kommt!

Die neue EA Sport

Das Spiel EA Sport kommt! ist ein Sportsimulationsspiel, das die Spieler in die Welt der Sportsimulation führt. Es bietet eine Vielzahl von Sportarten, die die Spieler in eine spannende Simulation verwickeln. Die Grafik ist beeindruckend und die Spielmechanik ist sehr tiefgründig.

Coming Up Seite 112 Darauf müßt Ihr Euch in den nächsten drei Monaten spieletechnisch gefaßt machen

EXTRA	
CeBIT-Home-Special	88
Coming Up	112
ECTS-Special	6
Game Mail	108
Highscore	111
Impressum	114
Inserentenverzeichnis	114
Interface Leserbefragung	114
News	50
Start	3
Strategie-Special	83

INDEX	
A-Train	95
Abe's Exoddus	21
All Star Tennis	68
Alundra	92
Apocalypse	46
Assault	78
Baby Universe	65
B-Movie	62
C&C 2: Gegenschlag	80
C&C 2: Gegenschlag	97
C3 Racing	16
Colin McRae Rally	95
Colony Wars	95, 92
Colony Wars: Veng.	44
Command & Conquer	94
Command & Conquer 2	92
Cool Boarders 3	32
Dead or Alive	94
Elemental Gearbolt	18
Formel 1 '98	36
Frogger	94
Future Cop	54
Gex	94
Ghost in the Shell	95
Grand Theft Auto	94
Herc's Adventure	94
ISS Pro '98	74
J. McG. Superc. '98	95
Legend	24
Libero Grande	42
Madden NFL '99	63
Mass Destruction	95
MediEvil	58, 102
Metal Gear Solid	26
Monkey Heroes	40
Moto Racer 2	48
NFL Extreme	19
Nightmare Creatures	93
Ninja	66
O.D.T.	34
Oddword: Abe's Oddysee	93
Pet in TV	73
Psybadek	35
RC Stunt Copter	38
Ridge Racer 4	14
Rival Schools	30
Road Rash 3D	93, 95
Rouge Trip	15
Rushdown	20
S.C.A.R.S.	56
Steel Harbinger	94
Streak	39
Suikoden	93
Tenchu	76
The Fifth Element	64
Theme Hospital	92
Theme Park	95
TOCA 2	22
Tombi!	95
Tommi Mäkinen Rally	95
Tribal	25
V-Rally	93
Vandal Hearts	93
Viper	95
VR Baseball	61
VS.	92
Warcraft 2	93
WarGames	93, 96
Warhammer	92
Wild 9	98
WWF Warzone	94, 100
Z	93

CODES	
A-Train	95
Alundra	92
Colin McRae Rally	95
Colony Wars	95, 92
Command & Conquer	94
Command & Conquer 2	92
C&C 2: Gegenschlag	97
Dead or Alive	94
Frogger	94
Gex	94
Ghost in the Shell	95
Grand Theft Auto	94
Herc's Adventure	94
Jeremy McGrath Supercross '98	95
Mass Destruction	95
MediEvil	102
Nightmare Creatures	93
Oddword: Abe's Oddysee	93
Road Rash 3D	93, 95
Steel Harbinger	94
Suikoden	93
Theme Hospital	92
Theme Park	95
Tombi!	95
Tommi Mäkinen Rally	95
V-Rally	93
Vandal Hearts	93
Viper	95
VS.	92
Warcraft 2	93
WarGames	93, 96
Warhammer	92
Wild 9	98
WWF Warzone	94, 100
Z	93



MediEvil Komplettlösung Seite 102 Probleme in Sir Dans Zauberwelt? Wir lassen Euch am Joypad nicht alt aussehen - dank übersichtlicher Komplettlösung auf fünf Seiten!



Hinter verschlossenen Türen: Um Dauerzockern das Handwerk zu legen, war Metal Gear Solid nur im Rahmen einer Präsentation kurzzeitig spielbar



Dieser Peripherie-Hersteller ist zwar für Konsolisten nahezu unbekannt, dennoch hielt uns das nicht davon ab, freundschaftliche Kontakte mit den Hostessen zu pflegen

ECTS '98

Bigger & Better

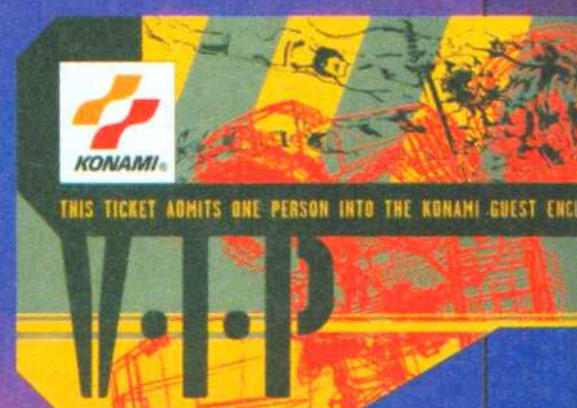
Die **ECTS '98** (Electronic Consumers Trade Show), Europas größte Videospiefachmesse, öffnete vom **6. bis 8. September** wieder einmal ihre **Pforten**, um vornehmlich kommende Softwareperlen aus dem **Okzident** zu präsentieren. Wir haben selbstverständlich die Koffer gepackt, um **live vor Ort** zu berichten



„PlayStation bereits im November kaufen!“ Jürgen Krenz, PR Manager SCEE, prognostiziert für den Dezember Lieferengpässe



Das ist der Beweis: Jim fühlt sich auch im 3D-Gefilde heimisch



Schlüssel zum Glück: Auf einem Großbildschirm durften wir die MGS-Präsentation genießen

nunmehr 19 Jahre. SCEE fördert diesen Trend in den kommenden Wochen massiv durch eine ganze Reihe von „familienfreundlichen“ Titeln, wie beispielsweise Spyro the Dragon, A Bug's Life oder Rugrats und dringt damit in die traditionelle Nintendo-Bastion ein, ohne natürlich die reiferen PlayStation-User zukünftig außer acht zu lassen.

so interessanter ging es teilweise hinter den Kulissen zu, vor allem bei SCEE. Auch wir hatten natürlich einen Termin mit dem PlayStation-Hersteller vereinbart und wurden nach mehreren Verspätungen endlich erhört. Empfangen wurden wir vom stets gutgelaunten PR Manager Jürgen Krenz, der uns nicht nur die neuesten Hits schmackhaft machte, sondern auch die aktuelle Geschäftsentwicklung darlegte. Demnach sieht es in diesem Weihnachtsgeschäft ganz danach aus, daß es im Dezember aufgrund der enormen Nachfrage zu Lieferengpässen kommen wird. Daher sein Tip: Am besten gleich im November die PlayStation sichern, damit es zum heiligen Fest keine langen Gesichter gibt. Wenn wir schon bei Verkaufszahlen sind, SCEE rechnet damit, daß schon bis zum Ostergeschäft '99 ganze drei Millionen PlayStations an den Handel durchverkauft werden. Und noch etwas Interessantes aus dem Hause Sony: Das durchschnittliche Alter eines PlayStation-Users sank von 21,3 Jahren im letzten Jahr auf

sämtliche Fachleute nach London, um in den altherwürdigen Olympia-Hallen der ECTS beizuwohnen. Obwohl die größte europäische Show dieser Art nicht einmal ansatzweise die Ausmaße und Relevanz der E3 hat, ist sie speziell für das europäische Weihnachtsgeschäft eine sehr wichtige Einrichtung. Als reine Fachmesse werden hier zwar deutlich mehr Softwareneheiten präsentiert als auf der CeBIT HOME, dennoch hielt sich die Zahl der Überraschungen zumindest in diesem Jahr deutlich zurück. Um

Die Videospielbranche wird grob in drei Märkte unterteilt: Europa, Amerika sowie Japan. Jeder Markt hat zudem seine eigene jährliche Fachmesse, auf der die neuesten Produkte der Unterhaltungssoftware feilgeboten werden. In Amerika ist es bekanntlich die mächtige E3-Expo, ohne Zweifel die weltweit größte ihrer Art, in Japan die für westliche Gemüter recht exotisch anmutende Tokyo Game Show, die sogar gleich zweimal im Jahr stattfindet, und in Europa pilgern jedes Jahr im September



Bannerkrieg: Das große N64-Banner verdeckt nahezu vollständig das mächtige PlayStation-Logo. Auf Beschwerde von SCEE hin mußte das N64-Tuch daher nachträglich verkleinert werden

ECTS 98

HASTA LA VISTA,

BABY!



SONY PLAYSTATION



GAMES

GAMES DES MONATS

ALUNDRA	KD	89,90
BIO FREAKS (09/98)	DA	89,90
BATMAN & ROBIN	KD	89,90
BOMBERMAN WORLD	KD	79,90
BREATH OF FIRE 3	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
COLONY WARS: VENGEANCE (09/98)	DA	89,90
DARK OMEN	KD	89,90
DEAD OR ALIVE	KD	89,90
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
FORMEL 1 '98 (10/98)	KD	99,90
FUTURE COP - LAPD 2100- (09/98)	KD	89,90
GRAN TURISMO	KD	89,90

GRAN TURISMO (SONY)		
INCL. LENKRAD UND PEDALE	KD	199,90

GRAND THEFT AUTO	KD	79,90
HEART OF DARKNESS	KD	89,90
LUCKY LUKE	KD	89,90
MOTO RACER 2 (09/98)	KD	89,90
NASCAR '99 (09/98)	KD	89,90

NEED FOR SPEED 3 VON ELECTRONIC ARTS INCL.		
LENKRAD + PEDALE	KD	179,90

NHL '99	KD	89,90
NIGHTMARE CREATURES	DA	89,90
POINT BLANK INCL. GOON 45	KD	149,90

ROAD RASH 3D	KD	89,90
R-TYPE (09/98)	DA	89,90
SENTINEL RETURNS	KD	89,90
SHADOW GUNNER	DA	79,90
STREETFIGHTER COLLECTION	KD	85,90
TEKKEN 3	DA	85,90
TEKKEN 3 LÖSUNGSBUCH	KD	24,90
TENCHU (09/98)	DA	89,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
VIGILANTE 8	KD	85,90
VR BASEBALL 99 (08/98)	DA	79,90
WARGAMES	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90
WCW NITRO	DA	89,90
WILD 9'S	KD	89,90



Frankreich '98



Breath of Fire 3 Ltd. Edition



WWF Warzone



C&C2: Gegenschlag



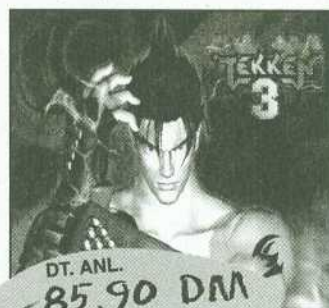
Constructor (09/98)



Ninja (09/98)



Hugo (08/98)



Tekken 3



TOCA - Touring Car



Moto Racer 2 (09/98)



Formel 1 '98 (10/98) incl. Rumble-Lenkrad + Pedale



GAMESTER

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPL. DT., DA = DT. ANLEITUNG.
Preisirrtümer 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!!!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

WIAL

VERSAND

Liegnitzer Str. 13
82194 Groeben Zell
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
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

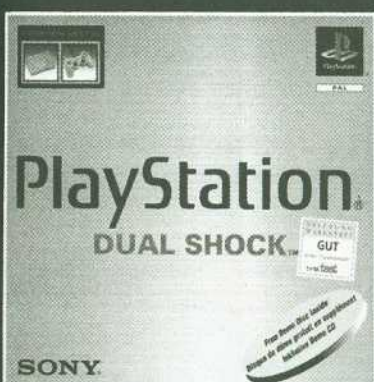
WIAL Shop Gera
Kurt-Keicher-Str. 1
Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr,
Sa. 9 - 13 Uhr

WIAL Shop Siegen
HighDensity
Siegstr. 55
Mo. - Fr. 10 - 18 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

WIAL Shop Sonthofen
Magic Media
Blumenstr. 17
Mo. - Fr. 9³⁰ - 18³⁰ Uhr, Sa. 9³⁰ - 12³⁰ Uhr

ACCESSORIES

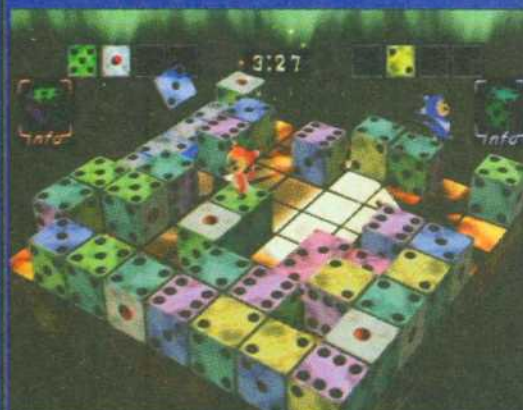
CHEAT CHECKER 2222 TIPS & TRICKS BUCH	7,80
DUAL SHOCK CONTROLLER	DA 55,90
ERAZER LIGHTGUN (schwarz od. tarnf.)	da 69,90
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA 79,90
GAMESTER II LENRAD INCL. PEDALE	DA 109,90
GAMESTER "RUMBLE" LENKRAD	DA 149,90
INFRAROT PADS (2 STCK.)	DA 59,90
MEMORY CARD 16 MEG TRANSPARENT	DA 59,90
PSX JOYPAD TRANSP./GRAU/SCHWARZ	DA 24,90
PSX II JOYPAD MIT TURBO U. DAUERFEUER	29,90
RGB SCART KABEL	DA 19,90
SCORPION LIGHT GUN	DA 69,90
VIDEO GAME CONTROL GLOVE	DA 99,90
X-PLODER CHEAT CARTRIDGE	DA 79,90



PlayStation
DUAL SHOCK™
CONTROLLER
PAL-Version
249,00 DM

Sony Computer Entertainment Europe

Keine Romantik im „Séparée“



Devil Dices: DER Knobelhit aus dem fernen Osten kommt nächstes Jahr auch zu uns



Sportspiele made in the USA: ESPN Interactives NBA Tonight wird von SCEE vertrieben



Konkurrenz für Metal Gear Solid? Das Terroristentreiben Syphon Filter bietet Agentenaction



A Bug's Life ist der zweite komplett computeranimierte Spielfilm nach Toy Story. Die Videospielumsetzung brilliert durch eine First-Class-Optik und den typischen Walt-Disney-Charme

Sony Computer Entertainment Europe, kurz SCEE, buchte wie im Jahr zuvor komplett eine kleinere Seitenhalle, die man durch die Grand Hall erreichte. Aus diesem Grund allerdings von einem Séparée zu sprechen, wäre eine bloße Untertreibung. Vielmehr drängelten sich in einem Labyrinth aus kleinen Seitengassen permanent Menschenmassen durch, um ihren obligatorischen Termin mit SCEE wahrzunehmen oder eines der begehrten Joypads zu ergattern. Doch zu den Spielen: SCEE gab erstmals bekannt, daß sie den kompletten Vertrieb zu Walt Disneys neuestem völlig computeranimierten Trickfilm **A Bug's Life** (der Vorgänger heißt Toy Story) übernehmen werden. Bei diesem 3D-Jump&Run erlebt Ihr hautnah den beinaharten Alltag einer kleinen Ameise. Das Spielprinzip scheint mit den üblichen Geschicklichkeitsaufgaben sicherlich kein Kandidat für den Innovations-Oscar zu werden, die perfekte 3D-Engine verdient dafür aber allerhöchstes

Lob. Wie schon bei Spyro the Dragon werden die Augen durch eine hochauflösende 3D-Grafik verwöhnt, die eine komplette Bewegungsfreiheit bietet. Pure Grübelarbeit bringt hingegen **Devil Dice** (Teufelwürfel), das in Japan unter dem Titel Xi bekannt ist und dort für exzellente Verkaufszahlen sorgte. Als Würfeljongleur müßt Ihr bei dieser Denkspielpille durch geschicktes Rollen der Würfel gleiche Zahlen miteinander verknüpfen, damit sie verschwinden - sehr motivierend. Endlich mal wieder Gunlight-Futter stellt **Point Blank 2** dar. Beim Nachfolger des Fun-Shooters erledigt Ihr via Lightgun wieder einmal alleine oder zu zweit allerlei witzige Schießbudenaufgaben. Nach dem riesigen Hype um Metal Gear Solid werkelt nun auch SCEI an einem spannenden Agentendrama mit dem Titel **Syphon Filter**. Auch hier mimt Ihr einen furchtlosen Einzelgänger im Kampf gegen Terroristen. Raffinierte Gegenstände, wie beispielsweise ein Nachtlichtgerät oder eine Sniper, sorgen für das ent-

sprechende Spionageflair. Im Gegensatz zu Konamis Überspiel wird hier jedoch das Augenmerk stärker auf Action gelegt. Interessanterweise schafft sich SCEE im Sportbereich bald eine interne Konkurrenz und übernimmt nahezu das komplette Line Up des amerikanischen Sportsender-Ablegers ESPN Interactive. Bei den ersten Titeln handelt es sich um die technisch sehenswerte Snowboard-Simulation **X Pro Boarders** sowie die Korbwerferi **NBA Tonight**. Der absolute Star unter den Softwareneuheiten war jedoch die nahezu fertige Version von **Crash Bandicoot 3**. Hat man zunächst ein simples Update erwartet, überrascht Crashs dritter Auftritt plötzlich durch einen nie zuvor gekannten Abwechslungsreichtum. In einem Level beispielsweise cruist er lässig mit einer Harley über den Highway, um im nächsten Level dann in einem Doppeldecker die fliegende Konkurrenz vom Himmel zu schießen. Trotz der krassen Genresprünge spielt sich jeder Level brillant und sieht zudem wieder einmal erstklassig aus - ein klarer Top-hit!



Lässig: Crashs Harley-Einlage macht schlichtweg Laune



Sogar mit einem Jet Ski absolviert Ihr bei Crash 3 einen Level



Stilvoll, ungewöhnlich, gewagt - das Interieur des Sony-Standes war bemerkenswert



Nur DM
49⁹⁵*

**STAUBIGE PISTEN,
HARTE GEGNER, RALLY
BIS ZUM VERLUST DER
BODENHAFTUNG.**

+ 2 NEUE FEATURES:



**Der neue
Rallywagen
Toyota WRC 1998**



**Dual Shock
Controller
Unterstützung**

**BESTE WERTUNGEN
FÜR V-RALLY:**



**8/97
Note 1,8**



**7/97
90%**



**7/97
Gold Game**



**7/97
86%**

MANIAC

**7/97
86%**

* Unverbindliche Preisempfehlung

JETZT BEI:



**UND NATÜRLICH
ÜBERALL WO ES
VIDEOSPIELE GIBT!**



Eidos

Augenschmaus & Superstar

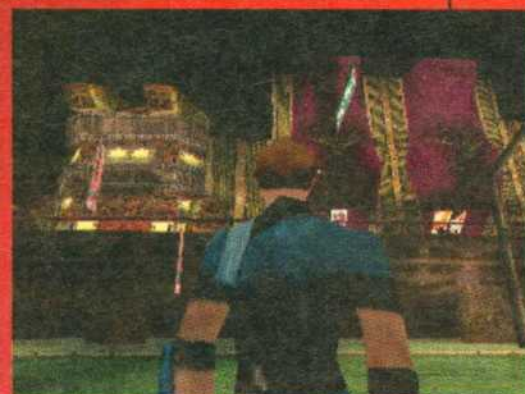
Wie schon im letzten Jahr befand sich der Eidos-Stand im Herzen der Grand Hall, und auch diesmal wurden die Augen der vornehmlich männlichen Besucher durch eine ganze Reihe von äußerst appetitlichen Hostessen verwöhnt. Die meisten Augenpaare richteten sich dabei wieder einmal auf die virtuelle Vorzeigefrau schlechthin - Lara Croft. Die für meinen Geschmack eine Spur zu herbe Lara-Darstellerin wurde einmal mehr von zahlreichen Fotografen umlagert. Doch die Videospielheroine wurde in diesem Jahr noch übertrumpft. Der gerade einmal 18jährige Fußball-Superstar Michael Owen, der-



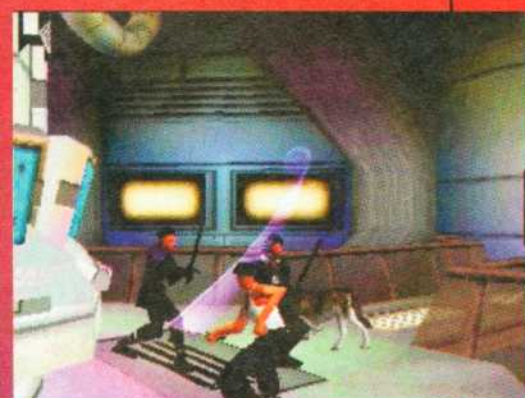
Omikron: Futuristisches Adventure mit ungewöhnlicher Story

zeit in England ähnlich populär wie die Queen, gab eine Pressekonferenz anlässlich der Präsentation von Eidos' neuester Dribbelelei **World League Soccer '99**, für die das größte Nachwuchstalents Europas den Namenspatron spielt. Im Fußballbereich wurde ferner die Umsetzung von **PFA Soccer Manager** angekündigt. Es bleibt jedoch abzuwarten, ob die PlayStation-Version dieses Fußballmanagers auch für den deutschen Markt lokalisiert wird. Genrewechsel: Nach Ninja hat Eidos ein weiteres fernöstliches Kampfspiel in der Mache. Bei **Saboteur** übernimmt Ihr die Geschicke des jungen Shiro, der zusammen mit seinem Hund den Tod seiner Familie rächen möchte. Mit einem Samuraischwert ausgestattet, prügelt Ihr Euch ähnlich wie bei Fighting Force durch allerlei Areale, die vor Gegnern nur so strotzen - schöne Animationen. Ferner kommt auch das **Omikron**-Projekt allmählich in Schwung. Als futuristischer

Nomade durchstapft Ihr ungewöhnliche offen gestaltete Levels, um nicht nur Eure Kampfkünste einzusetzen, sondern auch mit anderen Einwohnern zu kommunizieren - interessantes Action-Adventure. Glanzpunkt war jedoch eindeutig die neueste spielbare Version von Tomb Raider III. Während die erste E3-Version noch alles andere als überzeugend war, glänzte die Tomb-Raider-III-Optik nunmehr durch eine hochauflösende Grafik, dynamische Lichteffekte in Echtzeit, kaum störende Grafikfehler sowie eine komfortable Dual-Shock-Steuerung. Während der eine Stick für die Laufrichtungen verantwortlich ist, könnt Ihr mit dem anderen Controller gleichzeitig die Blickrichtung verändern. Ein cooles wie nützliches Feature, durch das Ihr beispielsweise elegant um die Ecken guckt. Zu sehen gab es übrigens einen neuen Level, in dem Lara (sexy bauchfrei & gepierced) sich in einem Hochsicherheitstrakt ihren Weg bahnt. Düstere Security Guards nehmen sie dabei per Laserzielvorrichtung ins Visier oder attackieren sie gar mit Schlagstöcken. Den anderen PlayStation-Screenshots entnehmt Ihr, daß Lara an sehr unterschiedlichen Locations ihrem Abenteuerdrang nachgeht. Tomb-Raider-Fans dürfen sich somit auch dieses Jahr auf einige vergnügliche Spielstunden mit der Videospielschönheit freuen.



Omikron: Als Held agiert ein Seelensammler



Saboteur: Junger Schwertkämpfer in einer harten Auseinandersetzung



Bei Saboteur greift auch ein Vierbeiner ins Geschehen ein



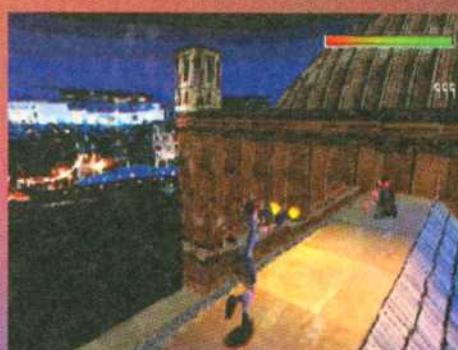
Auch ein neues Outfit: Lara im fescen Skidress



Im Mittelpunkt des Interesses: Sobald eine Dame auftaucht, die nur entfernt der Lara ähnelt, stürzen sich gleich die Kameras auf sie



Aufwendige Lichteffekte sind eine hervorstechende Verbesserung



Selbst über den Dächern einer City wird geballert



Die 3D-Engine ist wesentlich „sauberer“ als beim Vorgänger



Die Dual-Shock-Steuerung ist eine willkommene Verbesserung



REGEL 85a

„Alle an der Meisterschaft teilnehmenden Fahrer werden mitsamt ihrer kompletten Rennausrüstung gewogen.“

Offizielles FIA-Reglement.

Formel 1 '98. Echt amtlich.



Konami

Mehr als nur Metal Gear Solid...

Einer der aufregendsten Messestände auf der diesjährigen ECTS war sicherlich der von Konami. So wurde beispielsweise Metal Gear Solid eindrucksvoll auf einer riesigen Leinwand präsentiert. Daß Konami noch weitere Softwareperlen zu bieten hat, bewies das 3D-Grusel-Adventure

Silent Hill. Auf der Suche nach seiner verlorenen Tochter ereilt den Helden dieses Action-Krachers ein unglaubliches Schicksal. Der ahnungslose Vater verirrt sich in einer Geisterstadt, in der es vor Zombies nur so wimmelt. Bewaffnet mit einer Vielzahl unterschiedlicher Wummen, macht Ihr Euch auf

den erschwerlichen Weg durch die in Echtzeit berechnete 3D-Welt. Dabei fängt die dynamische Kameraführung die aktuelle Spielsituation automatisch optimal ein und ermöglicht Euch somit einen guten Überblick über die düsteren Locations. Des weiteren vertiefen fulminante Rendersequenzen die ohnehin schon dichte Atmosphäre. In die unendlichen Tiefen des Ozeans geht es dagegen bei **Dolphin's Dream**. Als Sporttaucher müßt Ihr in diesem Unterwasser-Adventure Schätze

bergen und dabei gegen ein Zeitlimit ankämpfen. Ein weiterer potentieller Hit wurde uns mit **Kensei - Sacred Fist** präsentiert. Dieses 20 Faustkämpfer umfassende Prügel-spiel überzeugt schon jetzt durch äußerst realistische Bewegungsabläufe der Polygonfighter und durch das ausgereifte Kampfsystem. So besitzt Ihr neben den üblichen Aktionsmöglichkeiten noch spezielle Techniken, mit denen Ihr Eure Gegner aus jeder erdenklichen Situation attackieren könnt. Ein Spiel ganz besonderer Güte könnte auch **Trap Gunner** werden, in dem Ihr wahlweise einem Computergegner oder einem menschlichen Kontrahenten in labyrinthartigen Levels fiese Fallen stellen müßt. Das Gameplay erinnert dabei an das Comodore-64-Kult-Game Spy vs. Spy, das Mitte der achtziger Jahre erschien.



Tiefenrausch: In **Dolphin's Dream** gilt es, Schätze zu bergen und dabei im Zeitlimit zu bleiben



Kensei - Sacred Fist überzeugt schon jetzt durch variationsreiche Aktionsmöglichkeiten



Selten wurden die Rendersequenzen so eindrucksvoll in Szene gesetzt wie bei **Silent Hill**

ECTS-Release-Schedule

Spiel	Hersteller	Erscheinungstermin	Spiel	Hersteller	Erscheinungstermin
Actua Soccer 3	Gremlin Int.	4. Quartal 1998	Omikron	Eidos	Sommer 1999
B-Movie	GT Interactive	Oktober	PFA Soccer Manager	Eidos	November
Blasto	SCED	06. November	Pro Pinball Big Race USA	Empire Int.	Oktober
Bloodshot	Acclaim	4. Quartal 1999	Psybadek	Psygnosis	November
Bust a Grove	SCED	06. November	Rayman 2	Ubi Soft	Anfang 1999
C3 Racing	Infogrames	Oktober	Rebus	Konami	1. Quartal 1999
Colony Wars: Vengeance	Psygnosis	November	Revolt	Acclaim	3. Quartal 1999
Cool Boarders 3	SCED	20. November	Rugrats	THQ	2. Quartal 1999
Crash Bandicoot 3	Universal	11. Dezember	Rushdown	Infogrames	Oktober
Dolphin's Dream	Konami	1. Quartal 1999	Saboteur	Eidos	2. Quartal 1999
Formel 1 '98	Psygnosis	23. Oktober	ShadowMan	Acclaim	3. Quartal 1999
G-Police 2	Psygnosis	Anfang 1999	Shao Lin	THQ	2. Quartal 1999
Global Domination	Psygnosis	23. Oktober	Silent Hill	Konami	1. Quartal 1999
Kensei - Sacred Fist	Konami	1. Quartal 1999	Small Soldiers	Electronic Arts	29. Oktober
KKND 2	Infogrames	15. November	Spyro the Dragon	SCED	23. Oktober
Legend	Funsoft	Oktober 1998	Swing	Software 2000	Januar 1999
Libero Grande	Namco	11. Dezember	TECHNOMAGE	Sunflowers	2. Quartal 1999
MediEvil	SCED	09. Oktober	Test Drive 5	Electronic Arts	15. Oktober
Metal Gear Solid	Konami	März 1999	The Golf Pro	Empire Int.	November
Monkey Hero	Take 2	November	The Unholy War	Crystal Dynamics	Oktober
Nascar '99	Electronic Arts	15. Oktober	TOCA 2	Codemasters	18. November
NFL Extreme	SCED	30. Oktober	Trap Gunner	Konami	1. Quartal 1999
Ninja	Eidos	Oktober	V2000	Grolier Int.	02. Oktober
O.D.T.	Electronic Arts	30. Oktober	World League Soccer	Eidos	November

BEAT 'EM UP

INTERACT

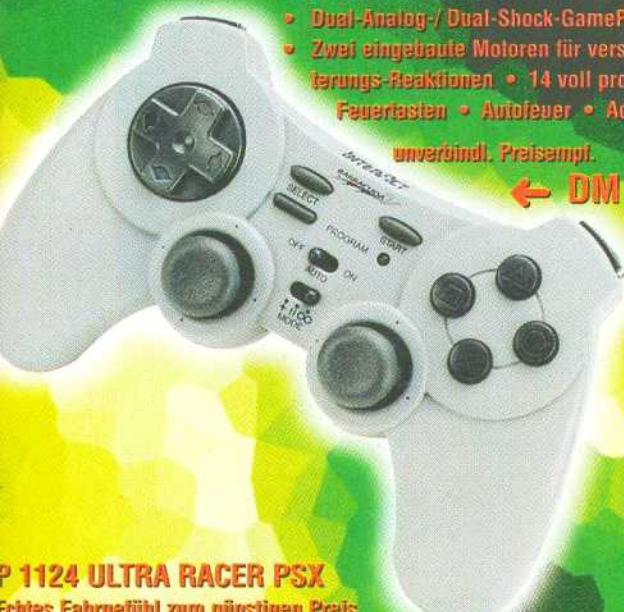
• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

SV 1133 BARRACUDA 2

- Dual-Analog- / Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen • 14 voll programmierbare Feuer Tasten • Autofeuer • Achsentausch-Schalter

unverbindl. Preisempfl.

← **DM 69,95**



SV 1110 MEGA MEMORY CARD

- 4Mbit physikalischer Speicher
- Durch intelligente Kompression bis zu 24fache Kapazität der original Memory Card
- Bis zu 360 Speicherplätze
- Status-Informationen über LCD-Anzeige

unverbindl. Preisempfl.

DM 89,95

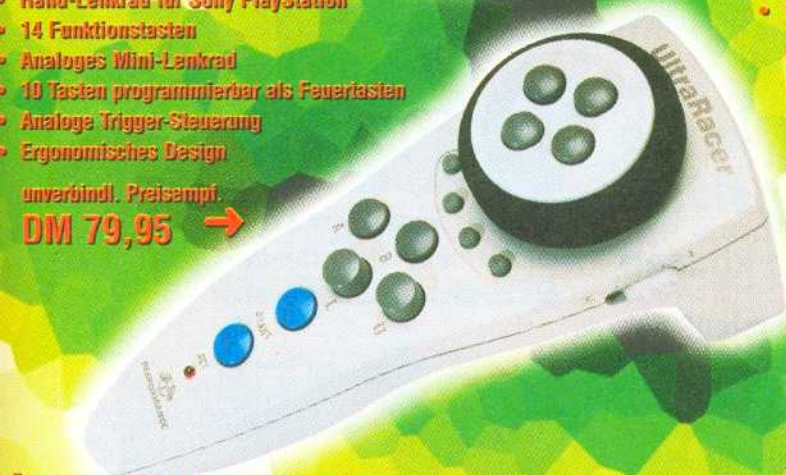
SV 1124 ULTRA RACER PSX

Echtes Fahrgefühl zum günstigen Preis

- Hand-Lenkrad für Sony PlayStation
- 14 Funktionstasten
- Analoges Mini-Lenkrad
- 10 Tasten programmierbar als Feuer Tasten
- Analoge Trigger-Steuerung
- Ergonomisches Design

unverbindl. Preisempfl.

DM 79,95 →



SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

Das robuste OutdoorPack:

Dieser Rucksack bietet Platz für eine Sony PlayStation™ und umfangreichen Zubehör. Controller und Spiele werden getrennt in gepolsterten Innentaschen untergebracht. Das robuste Material der Außenhaut hält selbst einer etwas „rauen“ Behandlung spielend stand.

unverbindl. Preisempfl.

DM 69,95



SV 1118 V3 RACING WHEEL PS

Jedes Rennen ein Genuß

- Analoge, programmierbare Lenkreaktion
- Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuer Tasten • Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten • Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Beständige Speicherfunktion • Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung • Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal

unverbindl. Preisempfl.

DM 149,95 →



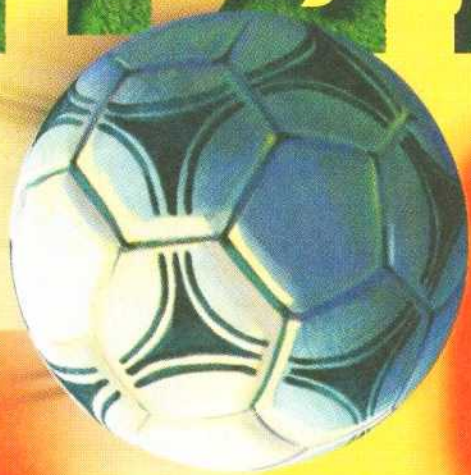
INTERACT

Interact Europe - Kreuzberg 2 - D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 - Fax (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

JETZT GEHT'S



Als Profi-Manager lenken Sie die Geschicke eines Fußballclubs der Zweiten Liga. Vielfältige Features sorgen für realitätsnahen PC-Spielspaß:

18 Vereine der Zweiten Bundesliga mit Originalnamen *** Verschiedene Managertypen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen *** Training stufenlos regelbar (Kondition, Technik, Massage) *** Detaillierte Möglichkeiten der Mannschaftsgestaltung, Aufstellung und Spieltaktik *** Statistik aller Spieltage und jedes Spielers *** Banden- und Trikotwerbung *** Spielertransfers *** Animierte Spielsequenzen

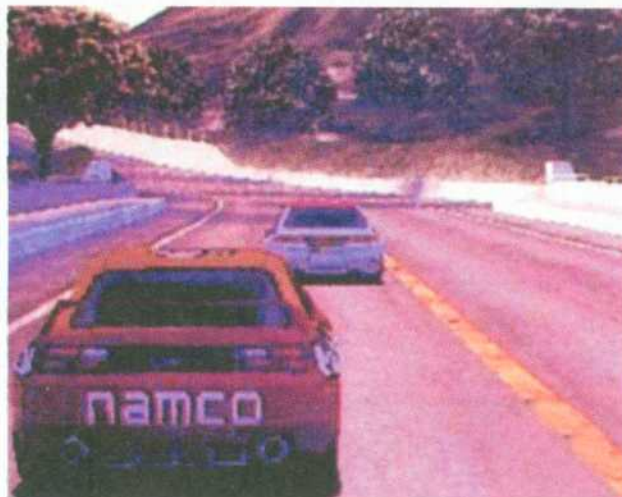
Seien Sie der Held Ihres Clubs, der Liebling der Massen, der Star der Medien – schaffen Sie den AUFSTIEG!

nur **DM 34,95***



Jetzt im Fachhandel erhältlich!

* unverbindliche Preisempfehlung



Die Fahrzeuge erinnern an die Boliden aus den ersten beiden Teilen. Auch das **Fahrverhalten** der Kisten soll sich an diesen Vorgängern orientieren



Der virtuelle Rennfahrer erlebt heiße Driftorgien auf engen Kursen in mächtigen Gebirgslandschaften



Die Grafik-Engine protzt mit authentischen Details, wie beispielsweise riesigen **Brücken**

Kampf um die Pole-position

Ridge Racer Type 4

Zwei Jahre nach Release des **Asphalt-Krachers** Ridge Racer läßt **Namco** erneut die Motoren schreien. In der neuesten Fortsetzung des **Erfolgstitels** soll der Spieler eine komplette **Rennkarriere** starten können

Viele Gerüchte kursieren um Namcos neueste Asphalt-Hatz. So soll beispielsweise der Erscheinungstermin des Titels um ein Jahr verschoben worden sein, um der Rennspiel-Referenz Gran Turismo nicht in die Quere zu kommen. Daß das lange Warten sich gelohnt hat, zeigen erste Screenshots des Racers. Die Grafik-Engine des Rennspiels soll laut Hersteller in Sachen Geschwindigkeit Gran Turismo in nichts nachstehen. Dabei erreicht die Spiele-Grafik die Qualität der Replays von Gran Turismo. Auch der Umfang des Fuhrparks erinnert stark an Sonys Rennspielreferenz. So sollen

dem virtuellen Rennfahrer in Namcos neuestem Produkt 300 unterschiedliche Fahrzeuge zur Verfügung stehen, deren Lackierung Ihr sogar verändern dürft. Das **Fahrverhalten** der Boliden soll stark an das der ersten beiden Teile der Rennspiel-Saga erinnern. Somit erwarten Euch wieder heiße Drifts und atemberaubende Hochgeschwindigkeitsrennen, die sich im vierten Teil der Rennspiel-Saga sogar per Analog-Controller meistern lassen. Ob auch der Dual Shock Controller unterstützt werden wird, ist noch nicht bekannt. Desweiteren soll das Spiel einen Modus beherbergen, der eine In-

novation im Genre darstellt. So soll der virtuelle Pilot einen eigenen Fahrer kreieren und mit ihm eine komplette Rennkarriere aufbauen können. Außerdem sollen bereits vorgefertigte Fahrer zur Auswahl stehen, die sich ebenfalls im Grand-Prix-Modus anwählen lassen. Das Spektakel wird auf acht unterschiedlichen Kursen stattfinden, die nicht, wie in den ersten Teilen, aufeinander aufbauen. Ihr brettert durch malerische Landschaften, die mit Unmengen authentischer Details versehen sind. So flitzt Ihr über **Brücken**, rast durch enge Tunnel oder donnert durch verwinkelte Gebirgslandschaften. Dabei fallen besonders die tollen **Licht- und Schatteneffekte** ins Auge, die in Echtzeit berechnet werden. In Japan wird der Titel, wie alle Ridge-Racer-Titel zuvor, am 3. Dezember ausgeliefert. Bleibt zu hoffen, daß der Mega-Titel auch unsere Gefilde schon bald erreichen wird. (Udo L.)



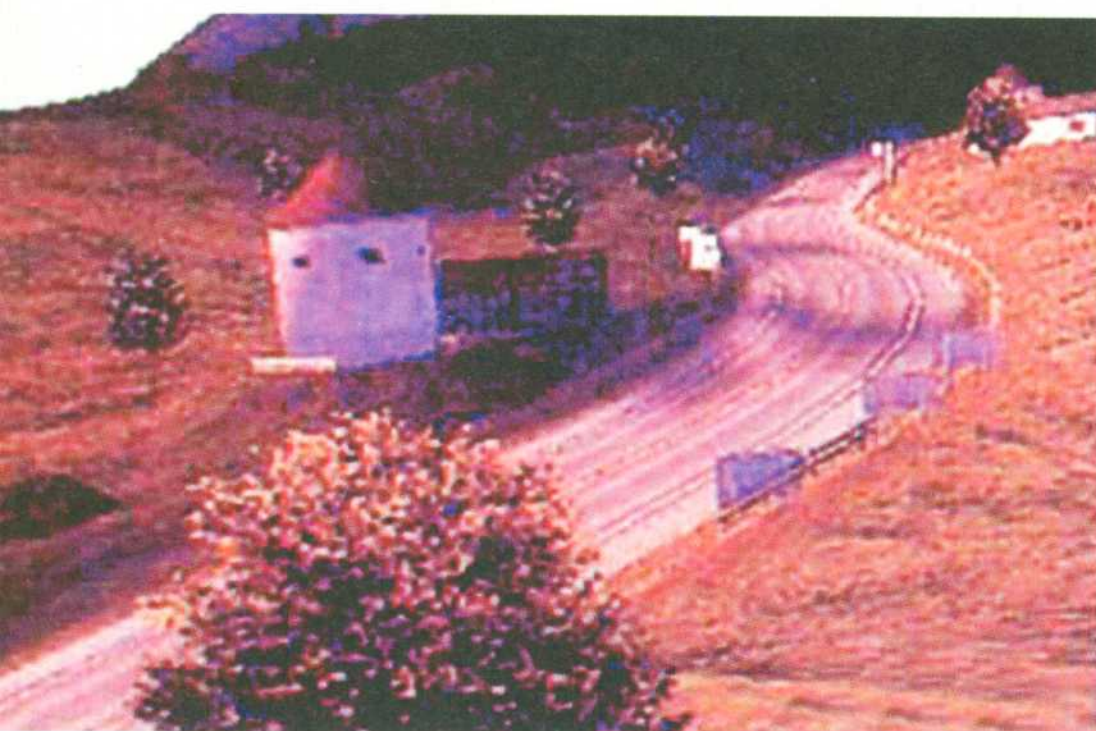
In Ridge Racer Type 4 erwarten Euch erneut heiße Duell gegen bis zu sieben Kontrahenten



Alles im Blick: Auf dem Bildschirm werden die wichtigsten Daten, wie z.B. die aktuelle Platzierung oder die derzeitige Reisegeschwindigkeit, angezeigt



Ihr werdet die Auswahl aus 300 Boliden haben, die sich auch in ihren Fahreigenschaften unterscheiden sollen



Die teilweise malerischen Landschaften wurden mitsamt toller **Licht- und Schatteneffekte** sehr authentisch dargestellt

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

GEPLANT FÜR
k.A.

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO Ridge Racer Type 4

Hersteller/Vertrieb: Namco/SCEG
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 8 Strecken



„Ridge Racer Type 4 könnte aufgrund superber Grafik und großer Vielfalt den Referenzthron stürmen“



Wow! Fulminante Explosionen sorgen für die richtige Stimmung bei diesem vielversprechenden Fun-Racer



Die Polygon-Areale sind quer über die USA verteilt und thematisch sehr unterschiedlich gestaltet

Crash, Boom, Bang

Rouge Trip

GT Interactive wagt einen Ausflug in das Fun-Racer-Genre, wo es sich an Games wie Twisted Metal oder Wrecking Crew messen lassen muß

Neben dem sagenhaften Bonusspiel Abe's Exodus stehen bei GT Interactive zur Zeit zwei weitere Spiele auf dem Programm. Zum einen die futuristische Snowboard-Variante Streak (Bericht in dieser Ausgabe) und zum anderen der ebenso in der Zukunft angesiedelte Rouge Trip, bei dem Ihr mit waffenbestückten Boliden einen Privatkrieg führen dürft. Zur Story: In einer wieder einmal gänzlich heruntergekommenen Endzeitwelt durchstreifen nach bester Mad-Max-Manier elf völlig verrückte Autonar-

ren die verdreckten Städte und treffen sich zu einem Wettkampf der krassesten Art, mit anderen Worten, auf Leben und Tod. Dabei ist es Ihr einziges Ziel, genügend Kohle abzuzocken, um sich einen erholsamen Urlaub leisten zu können. Im Spielgeschehen sieht das Ganze dann wie folgt aus. Zuerst dürft Ihr Euch für einen der elf Charaktere entscheiden, deren Vehikel sich in Kategorien wie Beschleunigung, Wendigkeit und Panzerung unterscheiden. Im Anschluß geht es gegen sechs Kontrahenten in einem der ins-

gesamt zwölf Polygon-Areale auch gleich so richtig zur Sache. Ähnlich wie bei Vigilante 8 stehen nicht etwa Rundkurse und eine gute Platzierung im Mittelpunkt, vielmehr entscheidet derjenige das Spiel für sich, der alle anderen Fahrzeuge in Stücke schießt. Zusätzlich hat man sich aber eine witzige Neuerung einfallen lassen. Um nämlich an das heißbegehrte Bargeld heranzukommen, besteht Eure Aufgabe darin, einen Touristen zu kidnappen und ihn auf einem speziellen Feld abzuliefern. Erst dann rollt der Rubel. Dabei versuchen Eure Widersacher natürlich ihrerseits, den Touristen mit einer speziellen Waffe aus Eurem Besitz zu befreien. Was zuerst wie eine völlige Schnapsidee klingen mag, entwickelt sich schon bald zu einer interessanten Hetzjagd, bei der Ihr abwechselnd zum Jäger oder Gejagtem werdet. Unnötig zu sagen, daß die Areale vor Power Ups nur so strotzen, selbst Eingänge zu geheimen Sonderarenen werden zu finden sein. Des weiteren besitzt jeder Charakter eine individuelle Angriffswaffe, mit der die gegnerischen Fahrzeuge bekämpft werden dürfen. (Uwe K.)



Luftunterstützung: Noch ist nicht ganz klar, welche Funktion dieser Heli wohl haben mag, aber hübsch anzusehen ist er allemal



Geistertruck auf Kollisionskurs. Solltet Ihr nicht schnell ausweichen, verliert Ihr wohl dieses Hasenrennen

Action ●●● Strategie ●●● Abenteuer ●●● Geschick ●●● Simulation ●●●	INFO Rouge Trip Hersteller/Vertrieb: Singletrac/GT Interactive Schwierigkeitsgrad: mittel-schwer Levels: 12 Arenen 1-4 PSX PC SEGA NINTENDO SONY PS2
GEPLANT FÜR Oktober ERSTER EINDRUCK gut	„Aufgrund des abgedrehten Spielprinzips sollten Freaks Rouge Trip auf jeden Fall im Auge behalten“



Hier sehen wir das Objekt der Begierde: Habt Ihr diesen Touristen einmal eingefangen, winkt mächtig viel Kohle



Waffen
gehören
nicht in
falsche
Hände...



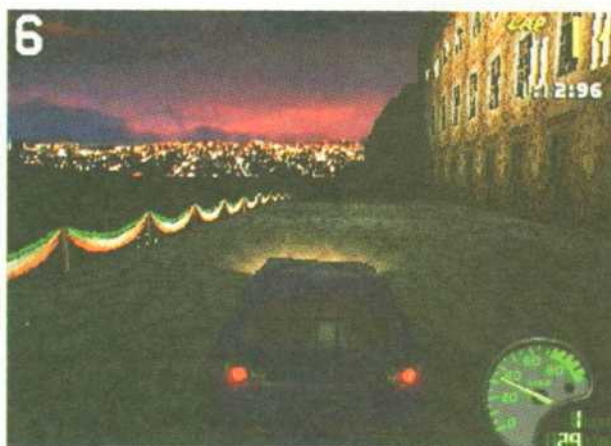
www.odt-game.com



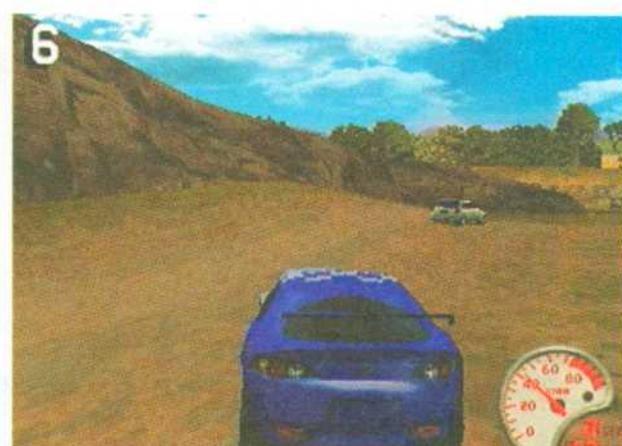
PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. O.D.T., Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or © and © 1990-8 of Psygnosis Limited. All rights reserved.



Die Rundkurse sind mit einer Durchschnittsrendzeit von ca. 2,5 Minuten ungewöhnlich lang



Neben Nachtfahrten kann man auch die Wetterverhältnisse vor dem Startschuß beeinflussen



Italien, Norwegen, Monte Carlo, Peru - C3-Racing-Strecken führen Euch über den gesamten Globus

Gran Turismo 2?

C3 Racing

Die **Total Drivin-Macher** von **Eutechnyx** orientieren sich bei ihrer neusten **Bleifuß-Simulation** allzu offensichtlich an den erfolgreichen **Racern** im **Videospielgeschäft** à la Gran Turismo oder V-Rally

Rennspiele sind im Prinzip eine einfache Sache: Ein Fahrzeug ringt mit der motorisierten Konkurrenz auf abenteuerlichen Circuits stets um den Sieg. Großartig anders kann man ein Rennspiel nicht gestalten, nur noch besser. Gran Turismo ist dabei momentan das Maß aller Dinge. Dies dürfte auch dem britischen Softwarehaus Eutechnyx nicht entgangen sein, denn bereits das moderne Titelbild und die Farbauswahl erwecken sicherlich nicht unbeabsichtigt Déjà-vu-Gefühle. Der weitere Vorstoß in den Optionsdschungel verstärkt den Eindruck, daß Gran-Turismo-Assoziationen geweckt werden sollen. Wie beim Über-Racer splittet sich das Hauptmenü

in die Spielformen Arcade und Championship. Letztere Spielform untergliedert sich in insgesamt vier Rennklassen, für die man sich nacheinander qualifizieren muß. Die Story-Elemente und die große Oberwelt von Gran Turismo waren allerdings noch nicht zu sehen. Auffällige Ähnlichkeiten gibt es auch beim **Fuhrpark**. Statt mit aufgemotzten Boliden rast Ihr bei C3 Racing (steht für Car Constructors Championship) mit handelsüblichen Pkws über die Strecken. 24 Wagen von insgesamt zehn Automobilherstellern (zumeist „Reiskocher“), wie beispielsweise ein Renault Megane oder der schicke Mazda MX5, stehen für eine Spritztour bereit. Und noch etwas verbindet C3

Racing mit Gran Turismo: Wer während des Rennens auf die Select-Taste drückt, aktiviert eine virtuelle **Werkstatt**, die den Hobby-Tuner durch seine Optionsvielfalt förmlich erschlägt. Ein frecher Gran-Turismo-Pendant somit? Nicht ganz, denn bei den meisten der insgesamt 30 Rundkurse handelt es sich um staubige Rallye-Pisten. Das Repertoire umfaßt unter anderem eine stimmungsvolle Nachtfahrt durch eine italienische Stadt, Brettern durch ein indonesisches Reisfeld oder heißes Driften durch afrikanische Serpentinaen. Insgesamt zehn Locations können bei C3 Ra-

cing bewundert werden, und zwar in einer grafisch ansehnlichen Qualität. Mit einer Auflösung von 368 x 256 wirkt die Grafik fast hochauflösend, und bei den Oberflächen textures ist Farbreichtum und hoher Detailreichtum Trumpf. Am grafisch besten kommen jedoch die scheinbar lasergescannten Polygon-Autos rüber, die ihrem realen Bruder vom Asphalt bis auf den kleinsten Lackschaden gleichen. Beste Voraussetzungen somit für ein weiteres erfolgreiches Rennspiel der Briten - doch warten wir es erst einmal ab... (Ulf S.)

Value	0.000	Car Setup Options For: PUMA
Close Gearing	Normal Gearing	Far Gearing
Low	Damping	High
Low	Front Spring Stiffness	High
Low	Rear Spring Stiffness	High
Low	Front Wheel Height	High
Low	Rear Wheel Height	High
Low	Front Spring Length	High
Low	Rear Spring Length	High
Low	Front Wing DownForce	High
Low	Rear Wing DownForce	High
Low	Maximum Brake Power	High

In der virtuellen **Werkstatt**, in Form einer schier endlosen Liste, sind die Tuning-Möglichkeiten nahezu unerschöpflich. Ein Eldorado für Möchtegern-Mechaniker

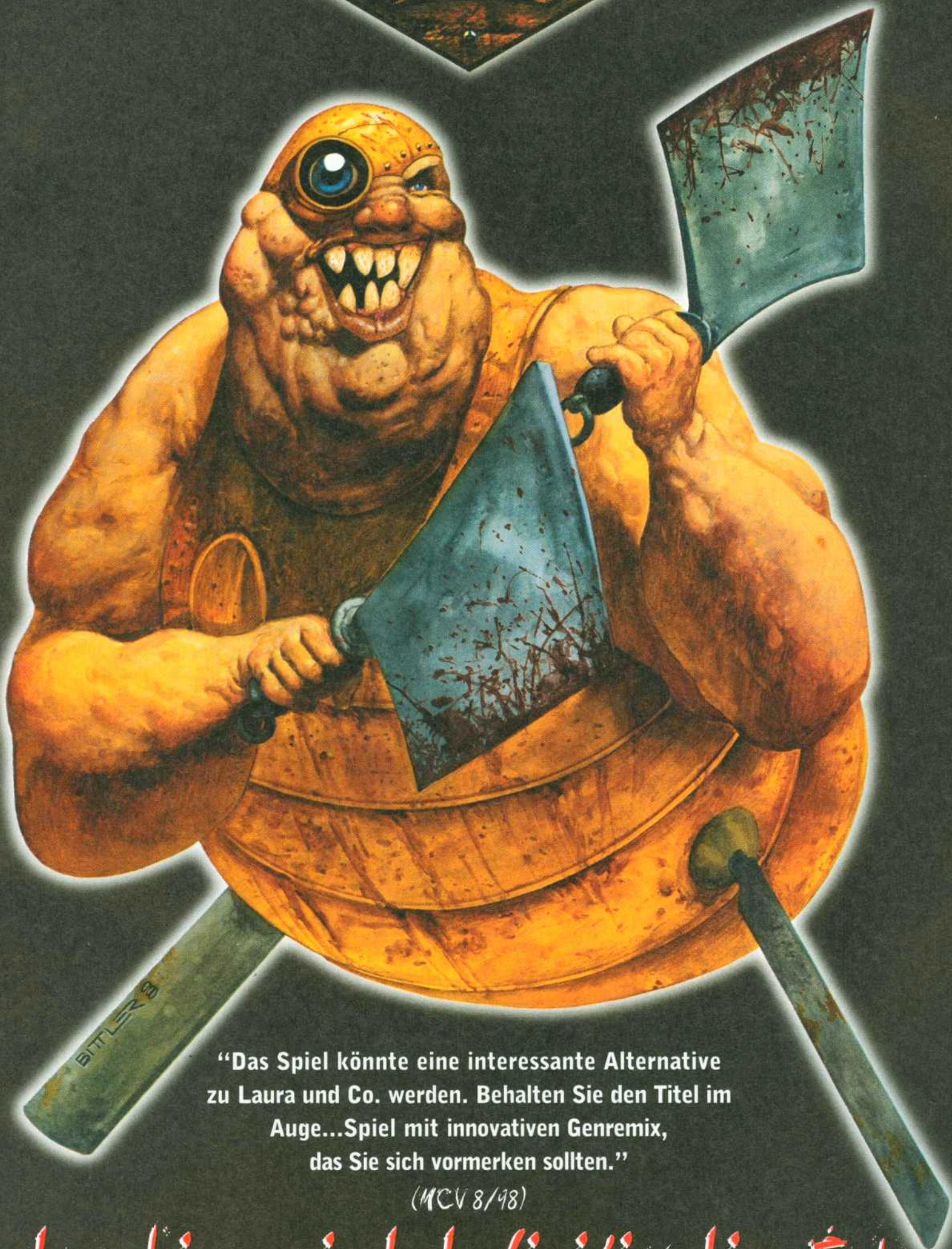


Motivierender Championship-Modus: Wie bei Gran Turismo müßt Ihr Euch für die höheren Rennklassen durch gute Leistungen empfehlen



Wie bei Gran Turismo bilden Otto-Normal-Autos den stattlichen **Fuhrpark**. Die Hersteller achten natürlich streng darauf, daß ihre Boliden im Videospiel sehr gut rüberkommen, und verbieten daher Beulen oder Kratzer am Wagen

INFO C3 Racing Hersteller/Vertrieb: Eutechnyx/Infogrames Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 30 Strecken 	Action ●●● Strategie ●●● Abenteuer ●●● Geschick ●●● Simulation ●●● GEPLANT FÜR Ende '98 ERSTER EINDRUCK gut
--	---



“Das Spiel könnte eine interessante Alternative zu Laura und Co. werden. Behalten Sie den Titel im Auge...Spiel mit innovativen Genremix, das Sie sich vormerken sollten.”

(MCV 8/98)

...und das hier sind definitiv die Falschen!

www.odt-game.com



PSX UPC 0532030
787 9 6



PC
CD
ROM



PC CD EAN
50165970 438 8 2



Informationen und Bestellungen:

Deutschland: Psygnosis Deutschland GmbH – Customer Service, Tel. 069/669012-23, x24, x25, Fax: 069/669012-62 Österreich (PC): ABC Software AG, Tel. 081/7501000, Fax: 081/7501008
Österreich (PSX): Sony Computer Entertainment Österreich, Tel. 01/610510, Fax: 01/61051-500 Schweiz (PSX): Sony Computer Entertainment Schweiz, Tel. 052245/1818, Fax: 052245/1819

* and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. O.D.T., Psygnosis and the Psygnosis logo are "TM" or "©" and © 1990-8 of Psygnosis Limited. All rights reserved.

Elemental Gearbolt

Neues Futter für Freunde der **Lightgun-Szene**. SCEJ und Working Design erfreuen seit einiger Zeit japanische **Ballerspezialisten** mit einer Mischung aus **zielgenauem Schießen**, einer dichten Fantasy-Story und RPG-Elementen

Das Streben nach Macht hat schon immer das Leben von Herrschern bestimmt und geleitet. So auch auf einem weit entfernten Planeten, wo der junge Prinz Bel Cain und sein Bruder Lalu versuchen, mittels einer mächtigen Magie ihre Feinde zu besiegen und den gesamten Planeten unter ihren Einfluß zu bekommen. Jedoch wehrt sich diese Magie, indem sie zwei Widerstandskämpfer, die Schwestern Nell und Seana, wieder zum Leben erweckt und sie auf eine gefährliche Reise schickt. Natürlich schlüpft Ihr in die Rolle der beiden Helden und begeben Euch in die Schlacht für die Gerechtig-

keit und den Schutz der Schwachen. Zur Wahl stehen drei unterschiedliche Spielmodi: Im Trainingsmodus habt Ihr drei Continues und könnt nur drei der sieben Levels spielen. In der zweiten Stufe stehen bei gleicher Zahl der Continues alle Stages für Euch bereit. Der Master-Modus hingegen ist nur für wahre Experten, denn hier bekommen virtuelle Schützen nur ein Leben mit auf den Weg. Im Mittelpunkt der Lightgun-Hatz steht das Ergattern von Punkten. Diese erreicht Ihr natürlich durch das Töten von **Feinden**, die in großer Zahl über Euren Bildschirm huschen. Das Combo- und Hit-System schraubt

ebenfalls den Punktestand mächtig nach oben. Solange Ihr beim Beschuß Eurer Feinde nicht daneben schießt oder verletzt werdet, steigt der Combo- bzw. Hit-Wert, mit dem der normale Wert eines Kontrahenten multipliziert wird. Punkte gibt es auch für das Einsammeln von Gold- und Silbermünzen, durch das Befreien von **Feen** oder das Ergattern von Heiltränken. Letztere sorgen auch dafür, daß sich Euer Gesundheitszustand verbessert. Eure Waffen bestehen aus den drei Elementen Feuer, Wind und Wasser, zwischen denen Ihr via Knopfdruck jederzeit umschalten könnt und deren Energie nie versiegt. Mit **Feuer**



In jedem Level gibt es eine bestimmte Anzahl von **Feen**, die Ihr durch das Abschießen der grünen Kugeln befreit



Wenn die grüne Raute einen Feind markiert, bedeutet dies, daß er gleich auf Euch schießen wird



Dieser überdimensionale Weberknecht hat eine ganze Armee von kleinen Gehilfen im Gepäck



Das Element **Feuer** hat die stärkste Durchschlagskraft und nimmt jeden Gegner auseinander



Ob zu Lande, zu Wasser oder in der Luft, bei Elemental Gearbolt habt Ihr es mit einer riesigen Armee von **Feinden** zu tun. Die Mischung aus kleinen flinken Gnomen (rechts) und Vögeln (Mitte) ist besonders effektiv



Der **Endboß** eines jeden Levels besitzt nicht nur massenhafte Energie, sondern beschießt Euch mit einer breiten Palette an Waffen

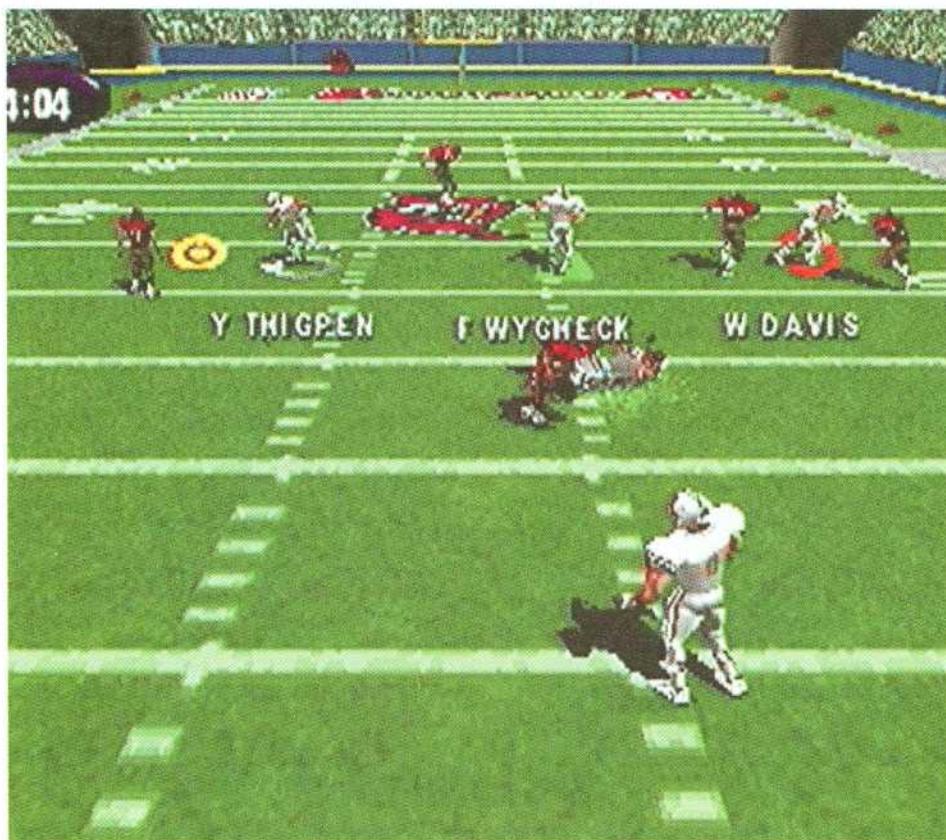
schießt Ihr immer nur einen Schuß ab, der jedoch die stärkste Durchschlagskraft besitzt. Die beiden anderen Elemente sind nicht so energiezehrend, decken aber dafür einen größeren Bereich Eures Sichtfeldes ab. Dies ist vor allem bei vielen kleinen Gegnern und beim Einsammeln von Münzen nützlich. Am Ende jedes Levels erwartet Euch ein **Endboß**, der sich z.B. als feuerspeiender Drache oder als riesige Spinne entpuppt. Nachdem Ihr auch dieses Hindernis überwunden habt, könnt Ihr die ergatterten Punkte eintauschen: Via Positiv/Negativ-Balken lassen sich Punkte für den Highscore abzwacken, oder Ihr verstärkt Eure Schußkraft und Lebensenergie. Zwischen den einzelnen Levels sorgen minutenlange Comicfilme für eine optimale Darstellung der Story. Während des Spiels werdet Ihr mit orchestralen Musikstücken verwöhnt, die von ruhiger Streichmusik bis hin zu dramatischen Trommelwirbeln alles aufbieten, um eine optimale Fantasy-Stimmung zu erreichen. Da offizielle Stellen bei SCEG noch nichts über einen Deutschlandrelease bekanntgaben, sei für alle germanischen Zocker gesagt, daß Anleitung, Sprachausgabe und Bildschirmtexte der Japan-Version in englischer Sprache gehalten sind. Darüber hinaus werden alle gängigen Lightguns unterstützt. (Udo L.)

Action ... Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ...	INFO Elemental Gearbolt Hersteller/Vertrieb: Working Design/SCEJ Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 7
GEPLANT FÜR k.A.	1-2 1
ERSTER EINDRUCK sehr gut	„Fantasy-Story mit Tiefgang, gepaart mit genauem Schießen, sorgt für stundenlangen Spielspaß“

Blutspenden Extreme

NFL Extreme

American Football einmal anders:
Schnörkellos und mit einem gelockerten
Regelwerk



Das Paßspiel auf dem jeweiligen Receiver wird durch die eingblendeten Tastensymbole recht übersichtlich gestaltet

Die wüste Jagd um Körbe NBA Jam dürfte vielen ein Begriff sein. Genau in diese spielerische Kerbe schlägt nun auch NFL Extreme. Bei dieser American-Football-Spielart wurde das Regelwerk auf das Nötigste reduziert, und zudem wurden lediglich fünf Athleten auf das Spielfeld beordert. Mit dieser Vereinfachung wird dem deutschen Laien die Jagd um jeden Zentimeter recht zugänglich gemacht. Einfach einen Spielzug aussuchen und dann nach dem „Snap“ sich wahlweise für ein Paßspiel oder ein Laufspiel entscheiden. Gerade solch unkomplizierter Spielverlauf mit wenigen Regeln macht den



Wüste Tacklings mit anschließender Flugeinlage gehören zur Tagesordnung

Hauptreiz dieses sportlichen Silberlings aus. Im Umfeld präsentiert sich NFL Extreme hingegen als normale Simulation mit den gängigen Spielmodi (Saison, Play Off, Freundschaftsspiel), der Möglichkeit, eigene Sportler zu kreieren, sowie allerlei Konfigurationsmöglichkeiten. (Ulf S.)

INFO NFL Extreme Hersteller/Vertrieb: SISA/SCEE Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: alle NFL-Teams   	GEPLANT FÜR 30. Oktober ERSTER EINDRUCK gut
---	--

MEDIA ATTACK Ihr Spezialist in Berlin

- | | | |
|--------------------|-------------------|------------------|
| → Sony PlayStation | Neu- und | → Nintendo 64 |
| → Sega Saturn | Gebraucht- | → Super Nintendo |
| → Sega Mega Drive | Spiele | → PC CD-ROM |

Telefon: (030) 450 20 20 8

Sony PlayStation:

Armored Core	D neu	89,90
Batman & Robin	D neu	89,90
Bombberman World	D neu	85,50
Colin McRae Rally	D neu	89,90
Fluid	D neu	79,90
Heart of Darkness	D neu	94,00
Kartia	US neu	119,90
Kula World	D neu	89,90
Mega Man 8	D neu	88,00
Premier Manager 98	D neu	89,90
Street Fighter Collection	D neu	89,90
Tombi!	D neu	89,90
Tommi Mäkinen Rally	D neu	89,90
VR Baseball '99	D neu	89,90
WarGames	D neu	89,90
WCW Nitro	D neu	89,90
Wreckin' Crew	D neu	89,90

Nur solange der Vorrat reicht:

Action-Pack Sonderpreis nur DM 199,90

Saturn-Konsole (neu) mit zwei Spielen:

- Worldwide Soccer '97
- Sega Rally

WWF War Zone	D neu	85,00
Xenocracy	D neu	89,90

Hardware/Zubehör

PlayStation	neu	249,90
Analog Controller	neu	49,90
Game-Boy-Emulator	neu	99,90
Light Gun (Real Arcade)	neu	119,90
Light Gun (Scorpion)	neu	79,90
Memory Cards	neu ab	29,90
PSX-Schlüsselanhänger	neu	5,90

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

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden

Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIA ATTACK
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,-).

Gameshop Kraschl

A - 6200 Jenbach / Tirol Postgasse 1

Tel.+Fax: 0 52 44 / 6 49 59

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

Playstation

Breath of Fire 3	ös	748
Tekken 3	ös	748
Command&Conquer - Gegenschlag	ös	698
Moto Racer 2	ös	698
Bio Freaks	ös	698
The 5th Element	ös	698
Abe's Exodus	ös	748
Duke Rider	ös	748
Time to Kill	ös	748
Superstar Soccer 98 (Metal Gear Demo)	ös	798
F 1 - 98 (Okt/Nov)	ös	798

Nintendo 64

Superstar Soccer 98	ös	748
Mission Impossible	ös	848
Bio Freaks	ös	848
F 1 World GP	ös	748
Waialae Country Golf	ös	848
1080° Snowboarding	ös	698
Bombberman Hero (Okt)	ös	748
Gex 2	ös	898
F Zero X (Okt)	ös	698
Chopper Attack	ös	898
Off Road Challenge	ös	898

An- & Verkauf von Gebrauchtspielen,
auch PC CD ROM & Saturn Spiele
Lieferbar

Wir liefern auch nach Deutschland und Italien

Versand ausschließlich per Nachnahme, Versandspesen ös 80,-/
EMS ös 120,- / Versandspesen für Ausland ös 105,-
Ladenpreise können variieren.
Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



Mit dem **Kajak** gilt es, die wilden reißenden Flüsse des Kilimandscharo zu bezwingen. Zeit um die schöne Landschaft zu genießen haben unsere Wildwasserrecken weniger



Bei der Auswahl des **Equipments** muß man darauf achten, daß auch hier gilt, wer bremst, verliert, und Geschwindigkeit eine nicht untergeordnete Rolle spielt



Der **Battlemodus** bietet Euch die Möglichkeit, in einem Toe-to-Toe-race über Splitscreen gegen Eure Freunde anzutreten und zu zeigen, wer der Welt bester Triathlet ist

Das Leben auf der Überholspur

Rushdown

Gerade rechtzeitig zur Urlaubszeit bringt **Infogrames France** das Game für Zuhausegebliebene, die sich trotz allem Ihren **Nervenkitzel** beim Extremsport holen wollen

Welcher sportlich versierte Urlauber träumt nicht davon beispielsweise in einem **Kajak** wilde Flußläufe runterzupaddeln, mit dem Mountainbike durch zerklüftete Bergwelten zu rasen oder sich beim Snowboarden durch Tiefschnee den Kick zu holen? Infogrames France macht diese Träume jetzt für PlayStation-Zocker wahr. Ihr werdet ab Oktober dieses Jahres in eben diesen drei Disziplinen in einen weltumspannenden Kontest eintreten, in dem Ihr gegen die besten der olympischen fünf

Kontinente antreten müßt, um zu beweisen, wie gut Ihr wirklich seid. Bei Rushdown gibt es zwei verschiedene Wettkampfmodi: Zum einen den Arcade-Modus, in dem Ihr Euch durch insgesamt 15 Strecken pro Disziplin in der Weltrangliste nach oben kämpfen müßt, oder den Worldchampionship-Modus, der Euch in den drei Sportarten quer durch die Welt führt. Die Weltmeisterschaft beginnt in Afrika, wo Ihr den Kilimandscharo zu Lande, zu Wasser und im Schnee bezwingen müßt. Damit Ihr dieser meisterlichen Leistung



Durch solche Tunnel werden die Pisten des Kilimandscharo miteinander verbunden. Wer aber denkt, daß es sich hierbei um simple Ziehwege handelt, der hat sich gewaltig getäuscht

auch gewachsen seid habt Ihr die Auswahl zwischen drei unterschiedlichen **Equipments**, die jeweils besonders gut sind in Kontrolle, Geschwindigkeit oder Beschleunigung. Habt Ihr Euch dann auch noch einen Spieler ausgesucht (diese verfügen im übrigen bei Rushdown bisher über keine besonderen Fähigkeiten, also ist die Auswahl eher für das Auge ge-

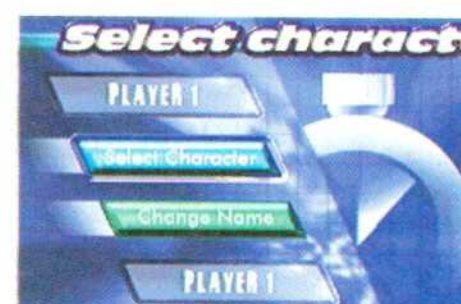
dacht), kann es auch schon auf die virtuellen Rennstrecken gehen, und die Hatz nach der begehrten Weltmeisterschaftstrophäe beginnt. Habt Ihr genug von CPU-gesteuerten Gegnern, könnt Ihr auch einen Freund (oder eine Freundin?) einladen, um gegen Euch im **Battlemodus** oder Time Attackmodus anzutreten. (Frank F.)



Downhillmountainbiking gehört zu einer der rasantesten und actionreichsten Sportarten unserer Zeit, bei der nicht nur Speed, sondern auch eine gute Kontrolle über das Bike vonnöten ist



Im Zwei-Spieler-Modus habt Ihr die Auswahl zwischen Time-Attack-oder Battle-Modus



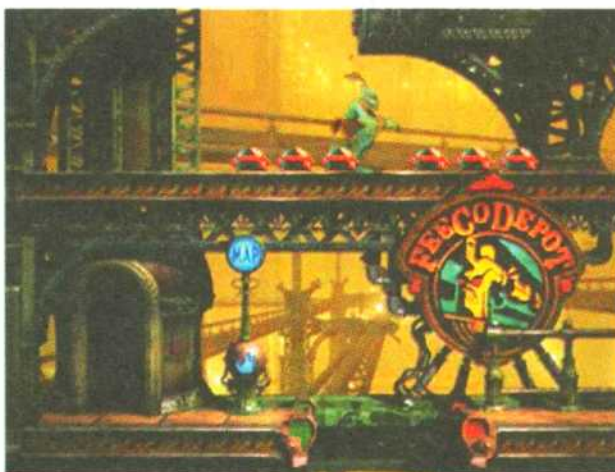
In solch übersichtlichen Menüs fällt es leicht, sich den richtigen Kontest herauszusuchen

Action ... Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ...	INFO Rushdown Hersteller/Vertrieb: Canal+Multimedia/Infogrames France Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 15 GEPLANT FÜR November '98 ERSTER EINDRUCK durchschn.
---	--

„Extrem-Sporting-Game, das weder grafisch, noch technisch unter den Topspielen rangieren wird“



Ein paar Grafikthemen vom ersten Abenteuer finden sich auch bei Abe's Exoddus wieder



Obacht! Inmitten eines Minenfeldes kann jede Bewegung tödliche Konsequenzen haben



Gelegentliche Zooms in die Totale sind teilweise nötig, um Euch einen besseren Überblick zu verschaffen

Knuddel-Alien auf Abwegen

Oddworld: Abe's Exoddus

Das sogenannte **Bonuspiel** wurde von den Machern höchstpersönlich in **Kalifornien** vorgestellt. Wir nutzten natürlich die Gunst der Stunde, um Euch die **neuesten Bilder** und **Informationen** rund um **Abe's** zweites **Abenteuer** zu präsentieren

Beim Büro der Firma Oddworld Inhabitants, gegründet durch die beiden ehemaligen Hollywood-Recken Lorne Lanning und Sherry McKenna, stellt man sich eigentlich ein repräsentatives Anwesen mitten in Los Angeles vor. Doch die Realität sieht völlig anders aus. San Luis Obispo, eine kalifornische Kleinstadt, ist die kreative Schaltzentrale von Oddworld Inhabitants. Hier wird unter der Regie von Lorne das gesamte Oddworld-Universum erstellt. Die Flucht in die Provinz macht auf den zweiten Blick durchaus Sinn, denn nur abseits des L.A.-Trubels kann man

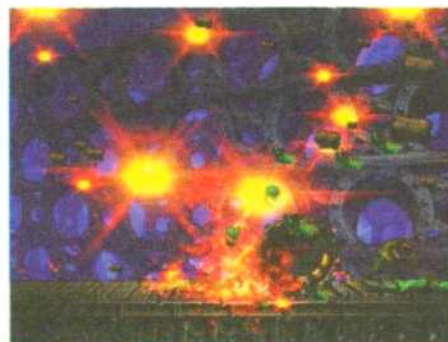
mit voller Konzentration seiner Arbeit nachgehen, ohne ständig Angst haben zu müssen, daß ein Mitarbeiter plötzlich zur nächstbesseren Firma abwandert. In den gepflegten und an den Wänden mit allerlei Artworks verzierten Räumlichkeiten offenbart uns Lorne erneut seine teilweise recht ungewöhnliche Geschäftspolitik. So ist er der Meinung, daß viele Softwarefirmen sich lediglich den Markt anschauen, um zu sehen, was gut läuft, und es dann nachmachen. Die Firma Oddworld Inhabitants hingegen schaut sich den Markt an, um zu sehen, was es derzeit noch

nicht gibt. Interessant ist ferner seine Aussage, daß der vollständig computeranimierte Oddworld-Film bereits eine beschlossene Sache sei. Die Firma wird sich jedoch eigenständig um die Realisierung kümmern, um die bestmögliche Qualität zu erzielen. Bis zum Jahre 2000 wird das Team nicht zuletzt aus diesem Grund auf 90 Mitarbeiter aufgestockt. Die derzeitigen 64 Grafiker & Programmierer, die momentan im Sold stehen, arbeiten derweil an dem Bonuspiel (der offizielle zweite Teil soll für die PlayStation 2 erscheinen) Abe's Exoddus, über das wir ja schon des öfteren be-

richtet haben. Die präsentierte Version befindet sich schon in einem sehr fortgeschrittenen Stadium und dürfte ohne Zweifel an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen. Wie beim Vorgänger handelt es sich um ein perfekt präsentiertes Action-Adventure, in dessen Mittelpunkt Abe allerlei knifflige Jump&Run-Aufgaben lösen muß. Ein großer Vorteil dieses Bonusspiels ist der enorme Umfang. Abe's Exoddus wird auf zwei CD-ROMs ausgeliefert, vollgestopft mit tonnenweise gerenderten Computergrafiken. Lorne nahm sich außerdem die Kritiken zu Herzen und balancierte den Schwierigkeitsgrad etwas ausgewogener aus. Weitere Verbesserungen: Noch mehr Sprüche, durch die Ihr mit den anderen Einwohnern kommuniziert, unterschiedliche **Stimmungen**, ein kontrollierbarer Furz als Extrawaffe sowie neuartige Power Ups, mit denen Ihr beispielsweise andere Mudokons heilt. (Ulf S.)



So folgsam wie in diesem Bild sind die Mudokons nicht immer. Wenn Ihr sie schlecht behandelt, verschlechtern sich ihre **Stimmungen**, so daß sie nicht mehr so nett sind



Die mächtigen Explosionen wurden noch aufregender in Szene gesetzt

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

GEPLANT FÜR
November

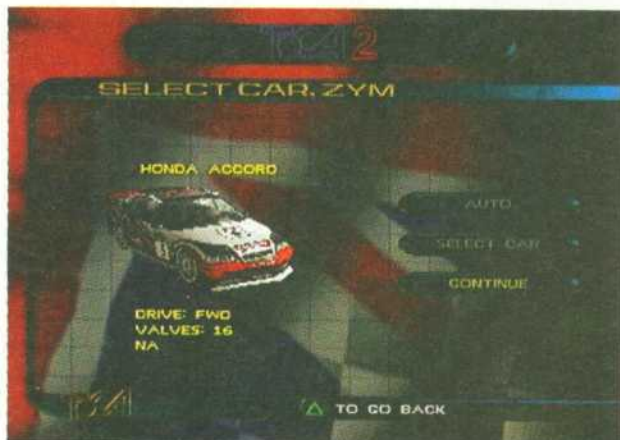
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Oddworld: Abe's Exoddus

Hersteller/Vertrieb: Oddworld Inhab./GT Int.
Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: entfällt



„Intelligentes Action-Adventure vom Feinsten auf zwei CD-ROMs“



In TOCA 2 dürft Ihr aus mindestens 16 verschiedenen Fahrzeugen auswählen. Der Fuhrpark beinhaltet also rund doppelt so viele Vehikel wie Teil 1



Bleibfuß am Start: Gerade in den ersten Sekunden eines Rennens solltet Ihr nicht mit Remplern geizen



Dank der neu hinzugekommenen Boxenstopps kommt nun wahres Renn-Feeling auf. Dabei spielt die richtige Strategie eine entscheidende Rolle

Hot wheels

TOCA 2

Codemasters bringt mit dem zweiten Teil der Touring-Car-Simulation das Blut jedes Rennsport-Anhängers in Wallung

Knapp ein Jahr haben die Motorsport-Anhänger auf den Nachfolger von Touring Car Championship (kurz TOCA) warten müssen. Und auch diesmal geht es in Codemasters Racer hart zur Sache. 16 Renner stehen in den Boxen, um auf einer der mindestens acht Strecken Öl und Gummi zu verbreiten. Bei den Rundkursen handelt es sich natürlich wieder um die originalgetreuen Nachbildungen der britischen Tourenwagen-Meisterschaftsstrecken Donington Park, Silverstone, Thruxton, Brands Hatch Indy, Oulton Park, Croft, Knockhill

und Snetterton. Laut Codemasters sollen bis zum Re-lease Mitte November weitere internationale Strecken aus Deutschland, USA, Frankreich und Schottland hinzukommen. Besonders auffällig ist die überarbeitete und sehr detaillierte Grafik, die in Puncto Auflösung und Geschwindigkeit deutlich zugelegt hat. Das beste Beispiel sind die realistischen Boliden selbst, denen man sogar durch die transparenten Scheiben schauen kann. Selbst an einen in Echtzeit berechneten Rückspiegel wurde gedacht! Im Fuhrpark stehen

diesmal unter anderem Tourenwagen der Marke Honda, Audi und Jaguar. Für Freunde der recht unbekannten Formel Ford wird TOCA 2 auch einiges zu bieten haben. In Sachen Realismus gibt es ebenfalls Verbesserungen: TOCA 2 enthält nun endlich die gefürchteten strategischen Boxenstopps, bei denen so mancher schon den sicher geglaubten Sieg verschenkte, weil die Crew nicht schnell genug die sichtbaren Beschädigungen reparieren konnte. Zwei-Spieler-Splitscreen (horizontal und vertikal teilbar), einstellbares Fahrzeug-Setup und Meisterschaftsmodus sind Funktionen, die bei modernen Spielen mittlerweile als Standard gelten. Nicht jedoch der

Link-Modus. Kombiniert man zwei PlayStations, können bis zu vier menschliche Raser auf den Asphalt, und das bei einem 16er Fahrerfeld. Lobenswert sind auch das relativ realistische Verhalten der Mitstreiter und die schnellen Ladezeiten. Nebenbei sei noch erwähnt, daß alle Rennfahrer der britischen Tourenwagen-Meisterschaft '98 integriert wurden. Darunter befindet sich auch Formel-1-Hase Nigel Mansell. Fazit: TOCA 2 wird in technischer sowie spielerischer Hinsicht besser als Teil 1 werden. Das englische Softwarehaus kann also sicher sein, wieder mindestens eine viertel Millionen Exemplare an den Mann zu bringen. (Frank F.)



Neben den Standard Witterungsverhältnissen Sonne, Bewölkt und Regen gibt es noch Sturm, bei dem Euch auch starker Seitenwind zu schaffen macht



Die erste Kurve nach Start/Ziel ist wie immer sehr heikel. Man beachte links oben den Rückspiegel, der mit Polygonen dargestellt wird

Action ●●● Strategie ●●● Abenteuer ●●● Geschick ●●● Simulation ●●●	INFO TOCA 2 Hersteller/Vertrieb: Codemasters/Codemasters Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 16+ Strecken GEPLANT FÜR November ERSTER EINDRUCK nicht mögl.	1-4 1 1-4 1 1-4 1
---	---	---

„Durch die Bank geglückte Verbesserungen machen TOCA 2 zu einem Hitkandidaten“

TEUFLISCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

Alundra	89,99
Atlantis *	89,99
Batman & Robin	89,99
Biofreaks *	77,00
Blasto *	79,99
Bombberman	79,99
Bushido Blade	89,99
Bust-A-Move 3	69,99
Cardinal Syn	89,99
Colin McRae Rally	89,99
Crash Bandicoot 2	89,99
Dead or Alive	89,99
Diablo	89,99
Duke Raider *	88,00
Everybody's Golf	79,99
Final Fantasy VII	109,99
Formel 1 '98 *	99,99
Future Cop – LAPD 2100 *	89,99
Ghost in the Shell	89,99
Global Domination *	89,99
Grand Theft Auto	89,99
Gran Turismo	99,99
Heart of Darkness	89,99
Hugo *	99,99
Jeremy McGrath Supercross '98	89,99
John Madden NFL '99 *	89,99
Nascar Racing '99 *	89,99
Need for Speed 3	89,99
Nuclear Strike	99,99
O.D.T. *	89,99
Point Blank	89,99
Populous – The 3rd Coming *	89,99
Premier Manager '98	99,99
Psybadek *	89,99
Road Rash 3D	89,99
Sentinel 2	89,99
Test Drive 5 *	89,99
Theme Hospital	89,99
Tomb Raider 2	99,99
Treasures of the Deep	89,99
VR Baseball '99 *	99,99
War Games	89,99
WCW Nitro	99,99
Wild Arms *	79,99
WWF: Warzone	89,99
Zero Divide 2 *	89,99

Preishits (solange der Vorrat reicht!)

Alien Trilogy (Platinum Edition)	49,99
Bust-a-Move 2 (Platinum Edition)	49,99
Casper	49,99
Command & Conquer 1 (Platinum Edition)	49,99
Crash Bandicoot 1 (Platinum Edition)	49,99
Destruction Derby 2 (Platinum Edition)	49,99
Formel 1 '96 (Platinum Edition)	49,99
Int. Superstar Soccer PRO (Platinum Ed.)	49,99
Lost Vikings 2	AKTION! 49,99
MDK	AKTION! 49,99
Nagano Winter Olympics	AKTION! 49,99
Nascar '98	AKTION! 49,99
NHL Hockey '98	AKTION! 49,99
Pandemonium 1 (Platinum Edition)	49,99
Porsche Challenge (Platinum Edition)	49,99
Powerboat Racing	AKTION! 44,00
Rayman (Platinum Edition)	49,99
Skull Monkeys	AKTION! 49,99
Soviet Strike (Platinum Edition)	49,99
Tekken 2 (Platinum Edition)	49,99
Test Drive 4	AKTION! 49,99
Tomb Raider 1 (Platinum Edition)	49,99
Virtual Pool	AKTION! 44,00
Worms (Platinum Edition)	49,99

Sony Playstation – Zubehör

Sony Playstation incl. Dual Shock Pad	249,00
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
RGB-Scart-Kabel	29,99
Scorpion Lightgun	69,99
X-Ploder Schummelmodul	79,99

Die neuen Highlights:

Constructor

Sony Playstation *

88,–

Int. Superstar Soccer Pro 98

Sony Playstation *

88,–

Unser Tip des Monats:

Tekken 3

Tekken war, ist und bleibt die Referenz unter den 3D-Beat'em Ups. Die Bewegungen sind noch realistischer, die Grafik noch besser und die Vielfalt noch größer. – Dieses Spiel gehört in jede Spielesammlung.

Sony Playstation *

99,–

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Forsaken

Sony Playstation

44,–

V-Rally

Sony Playstation

44,–

Frankreich 98 Fußball WM

Sony Playstation

44,–

TOCA Touring Car

Sony Playstation

44,–

Moto Racer 2

Sony Playstation *

88,–

Command & Conquer: Der Gegenschlag

Sony Playstation *

88,–

NHL Hockey '99

Sony Playstation *

88,–

Muß man haben!

Wild 9's

Sony Playstation *

88,–

Breath of Fire 3

Sony Playstation

normale Version * Limited Edition *

88,–

119,–

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 AG

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:

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	Berlin – Charlottenburg im Europa-Center Tel.: (030) 265 53 644 U-Bahn Zoo+Ku-Damm Bus 100, 119, 129, X9	Berlin – Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	Berlin – Mitte Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel Tel.: (030) 247 21 585 Parkplätze vor der Tür	Eberswalde Eisenbahnstraße 82 neben Passage-Kino Tel.: (03334) 28 80 28 Bus 881, 882	Bremen Hanseatenhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl. Tel.: (030) 797 04 010 U9 W.-Schreiber-Platz	Berlin – Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	Berlin – Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	Berlin – Friedr.hain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Bersarinpl.	Bernau im "Forum Bernau" Zepernicker Chaussee Tel.: (03338) 75 66 24 S-Bahn Bernau	Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.

Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr / ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!





Eine der Waffen, die Ihr einsetzen dürft, ist beispielsweise eine gewaltige **Axt**, mit der Ihr den Gegnern reichlich Energie abzieht



Klein, aber fein. Der Vorspann zeigt, was los ist im Königreich, und stellt kurz umrissen die drei Helden vor



Stimmungsvoll werden Tageszeiten in Szene gesetzt. Hier befinden sich die Helden gerade in einem Nachteinsatz bei Schauerregen

Ich besorg's dir mit der Axt

Legend

Mit **Streitaxt**, **Zweihänder** und **Armbrust** zieht Ihr los, um das **Königreich Tokavia** vor dem Untergang zu retten

Chaos und Verzweiflung herrschen im Königreich Tokavia. Der böse Bruder des Königs wurde vor Jahren wegen seiner üblen Machenschaften aus dem Land verbannt. Grimmig auf Rache sinnend, erlernte er die finsternen Mächte der schwarzen Magie. Ein zusätzliches Bündnis mit dem Seelendieb Morlock erlaubt ihm nun endlich, seine niederträchtigen Pläne zu verwirklichen und das Königreich zu attackieren, um den Thron für sich selbst zu beanspruchen. Als letzte Bastion vor dem Un-

hold stehen drei brave Wachleute des Königs bereit, um ihr Leben für den Erhalt des Guten hinzugeben. Jedoch entführt der üble Zauberer den Herrscher vor den Augen seiner Getreuen. Diese machen sich sogleich auf, den schwierigsten und aufopferungsvollsten Weg ihres Lebens anzutreten. Und in die Rolle eines dieser edelmutigen Kämpfer schlüpft nun Ihr. Durch fünf gewaltige Gebiete, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind, nehmt Ihr alleine oder zu zweit den Weg zur Feste des Bösen auf. Auf Eurem Kreuzzug für das

Gute treten Euch hierbei immer wieder **Geschöpfe der Finsternis** entgegen, die Ihr in altbewährter **Final-Fight-Tradition** aus dem Weg räumen müßt. Neben körperlichen Kampfattributen, wie Schlägen und Tritten dürft Ihr Euch überall herumliegende altertümliche Waffen schnappen und diese gegen die feindliche Gegnerschar einsetzen. Entsprechend der körperlichen Beschaffenheit der wählbaren Charaktere habt Ihr hierbei entweder einen Vorteil beim Infight oder beim brachialen Waffeneinsatz. Klar, daß bei solchem mörderischen Gemetzel sich Klinge, **Axt** und sonstiger Stahl abnutzen und nach einiger Zeit stumpf und somit unbrauchbar werden. So gilt es stets ein Auge auf

möglichen Nachschub an Waffen zu werfen und sich reichlich umzuschauen. Gut, daß auf dem langen kräftezehrenden Weg besiegte Gegner Goodies und vor allem bare Münze in Form von Silber und Gold hinterlassen, die Ihr dann bei Händlern gegen Zaubersprüche und bessere Rüstung eintauschen könnt. Sodenn, edler Kämpfer, sei der Sieg dein! (Uwe K.)



Drei Helden stehen zur Auswahl, die sich in ihren körperlichen Attributen unterscheiden



Geschöpfe der Finsternis lauern Euch auf und gieren nach Eurer Lebensenergie. Praktischerweise wird immer eine Lebensanzeige des Gegners unten rechts eingeblendet



In guter alter **Final-Fight-Tradition** räumt Ihr alles aus dem Weg, während die Szenerie von links nach rechts durchscrollt

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

INFO Legend

Hersteller/Vertrieb: TOCA/Funsoft
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 25+/3 Kämpfer



GEPLANT FÜR
September

ERSTER EINDRUCK

gut

„Zünftiger, actionlastiger Haudrauf-Titel in typischer Final-Fight-Manier“

Der Extrem-Sport der Zukunft

Tribal

Midway beschert uns **Endzeit-Gladiatorkämpfe**, mit einer Mischung aus **Beal'em Up**, **Sport-** und **Geschicklichkeitsspiel**



Die **Energiefelder** färben sich, nachdem sie von einem der Spieler in Besitz genommen wurden, können aber jederzeit auch zurückerobert werden

Dem Einfallsreichtum der Menschen sind bekanntlich keine Grenzen gesetzt. Wir dürfen demnach alle gespannt sein, was in 100 Jahren in sportlicher Hinsicht so über den Bildschirm flackern wird. Einen möglichen Beitrag hat sich die Programmierertruppe Radical Entertainment überlegt und für Sonys Konsole umgesetzt. Frei nach Mad-Max-Donnerkuppel-Manier werden zwei Kontrahenten in eine Arena gesperrt und müssen mit Fäusten und zahlreichen Power Ups die Sache austragen. Das zugrundeliegende Spielprinzip ist jedoch gar nicht dumm. In jeder der elf Arenen sind nämlich

auf verschiedenen Ebenen **Energiefelder** platziert, die es zu erobern gilt, um das Match für sich zu entscheiden. Der erste Spieler, der ein solches Feld betritt, erlangt quasi das Angriffsrecht, weitere Portale einzunehmen. Der andere muß seinerseits alles dransetzen, den Gegner in die Finger zu bekommen, um durch Niederstrecken desselben in die Offensive zu gelangen. Außerdem besitzt jeder der zehn Spielfiguren einen Specialmove (Teleport, Angriffswaffen), die es erleichtern sollen, den Gegenspieler zu erreichen oder so lange auf Distanz zu halten, bis der Sieg errungen ist. (Franz F.)

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

GEPLANT FÜR
Januar '99
ERSTER EINDRUCK
gut

INFO Tribal

Hersteller/Vertrieb: Midway/Radical Ent.
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 11 Arenen



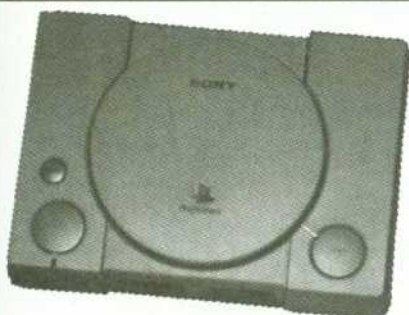
„Rasantes Kampfgeschehen mit Mehrspielerbonus, bei dem Geschick und Taktik nicht zu kurz kommen“

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 25.- **279.95**

PSX mit Multinorm Umbau* 309.95
+ PSX Cheat Catridge 319.95
PSX mit Umbau* + Cooler 349.95
+ PSX Cheat Catridge 359.95
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
PSX CD-Hüllen (extrabreit) 1.95
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

PERFORMER CHEAT CATRIDGE
Neuste-Version mit aktuellen
dt. Cheats für deine Playstation. **49.95**

XPLORER 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**

SCORPION LIGHT GUN
Walter-PPK Nachbau, liegt Super in der Hand,
mit Rückschlag, Gcon kompatibel..... **79.95**

V3-RACING WHEEL
129.95

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

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

BIO FREAKS 84.95
FORMEL 98 109.95
CENTIPIDE 99.95
FIFA99, NHL99, NBA99 je 89.95
WING OVER 2 94.95
I.SUPERSTAR SOCCER PRO 98 99.95
CONSTRUCTOR 89.95
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
DODGEM ARENA 84.95
TOMBI 89.95
WAR GAMES 94.95
MOTO RACER 2 94.95

Alundra 94.95
Abes Oddworld 2 (Oddworld) 94.95
Actua Tennis 79.95
Addidas Power Soccer 98 89.95
Baphomets Fluch 1 49.95
Baphomets Fluch 2 94.95
Beyond the Beyond 99.95
Blast Radius 94.95
Bleifuß 2 99.95
Circuit Breakers 94.95
Colin McRae Rally 109.95
Crash Bandicoot 1 49.95
Crash Bandicoot 2 94.95
Dreams 99.95
Dungeon Keeper 2 99.95
Earthworm Jim 3D 89.95
Flottenmanöver 94.95
Forsaken 49.95
Frankreich 98 Die WM 49.95
Gran Turismo 94.95
Ghost in the Shell 94.95
Jerry McGrath Supercross 98 109.95

Man in Black 89.95
Motocross J. McGrath 89.95
Nascar Racing 99 89.95
N2O-Natural Adrenaline 79.95
NHL Powerplay Hockey 98 94.95
Need for Speed 3 94.95
Parasite Eve 99.95
Populous - The 3rd Coming 99.95
Premiere Manager 98 94.95
Premiere Manager 99 94.95
RC Stunt Copter 89.95
Road Rash 3 D 94.95
R-Type 94.95
Sentinel Returns 94.95
Streetfighter Collection 89.95
Tekken Platinum 49.95
Tomb Raider Platinum 49.95
Tomb Raider 2 99.95
Treasures of the Deep 94.95
Tunguska 79.95
Victory Boxing 2 94.95

Thrill Kill US **119.95**
Das Megapriegelspiel

Metal Gear Solid **109.95**
Wild 9's **89.95**

COMAND CONQUER **94.95**
Or Die Trying US Version **119.95**

Tekken 3 **109.95**
WAR ZONE **74.95**

Abe 2 **89.95**
Formel 98 **109.95**

PSX CD-Hülle **1.95**
PSX-Laufwerk **89.95**

NEU PSX CD-BOX
PSX-CD Archiv für
60 CD's mit Beschriftungsindex und automatischen
Auswurf der CD's **49.95**



Ab in den Schacht: An zwei Stellen des Gebäudes kann Solid in die Lagerhalle eindringen



Mit einem kräftigen Tritt könnt Ihr die Gegner sogar über die Absperrung kicken und sie somit erledigen



Selbst Spuren, die Ihr im Schnee hinterlaßt, werden von den aufmerksamen Wachleuten wahrgenommen

Angespielt

Metal Gear Solid

Sechs Wochen vor dem Release dürfen Japaner, dank einer **Demo-CD** des Agententhillers **Metal Gear Solid**, schon mal den leisen Tod proben. Dabei erlebt der virtuelle **Anti-Terror-Spezialist** einige freudige Überraschungen

seite. So soll die Vollversion im Land der aufgehenden Sonne pünktlich zum 03.09.1998 ausgeliefert worden sein, und sogar ein streng limitiertes Premium-Package kann der Metal-Gear-Fan erwerben. Dieses soll neben dem Spiel ein MGS-Shirt, zwei Demo-Versionen (Suikoden 2 + Silent

Im Schachtsystem könnt Ihr durch diverse Metallgitter hindurch das Treiben in der Lagerhalle gefahrlos beobachten



Nichts enttäuschte uns mehr als Konamis offizielle Pressemitteilung, daß der Agententhiller Metal Gear Solid unsere Gefilde nicht vor Februar '99 erreichen wird. Glücklicherweise kamen wir aber in den Besitz einer Demo-Version, die zusammen mit Konamis BASEBALL in Japan ausgeliefert wird. Neben dieser Variante können die Asiaten eine zweite, etwas kürzere Demo erwerben, die sich als Bonus auf dem Famitsu-Wave-Magazin befindet. Doch nicht nur in bezug auf Demo-Versionen befinden sich die Japaner auf der Sonnen-

„Atmosphäre pur: Metal Gear Solid schlägt durch die cinematische Atmosphäre alles bisher Dagewesene“

Hill), ein 45seitiges Booklet mit schönen Artworks, eine MGS-Hundemarke und den MGS-Soundtrack enthalten. Weiterhin sickerte durch, daß der Mega-Hit wohl doch auf zwei CDs ausgeliefert wird. Doch zurück zur Demo: Die Hintergrundstory dürfte aufgrund der ausgiebigen Berich-



Habt Ihr einen Wachmann angelockt, so könnt Ihr diesen aus dem Hinterhalt angreifen, ohne größeres Aufsehen zu erregen



Während des Spiels könnt Ihr mit Hilfe der am oberen Bildschirmrand eingeblendeten Karte die Gegner beobachten. Dabei erkennt Ihr sogar deren Blickrichtung und -weite

te in den vergangenen Ausgaben sicherlich bekannt sein. Ihr schlüpft in die Rolle des Ex-Terror-Spezialisten Solid Snake, der im eisigen Alaska des 21. Jahrhunderts in eine Lagerhalle eindringen soll, die

von einer terroristischen Gruppierung namens FOXHOUND besetzt gehalten wird. Diese eiskalten Killer bedrohen die Welt mit einem nuklearen Anschlag, wenn die amerikanische Regierung die von den



Lauft Ihr in den Lichtkegel, so wird umgehend Alarm ausgelöst, und die Wachen suchen nach dem unangemeldeten Gast

Terroristen gestellten Forderungen nicht erfüllt. So zwingt sich Solid in ein Ein-Mann-U-Boot und macht sich auf, die Welt vor den Aggressoren zu retten. Diese nicht ganz ungefährliche Tauchfahrt erlebt Ihr in der Introsequenz mit. Dabei wurde auf einen speicherplatz-fressenden Renderfilm verzichtet. Statt dessen wird die spektakuläre Grafik-Engine des Spieles auch für das Intro, das in Echtzeit berechnet wird, genutzt. Nachdem Euch das unerkannte Eindringen in das Feindesgebiet gelungen ist, landet Ihr in einem Gewölbe unterhalb der Lagerhalle. Versteckt hinter einem Metallgestell beobachtet Ihr zunächst

einmal die Umgebung. Dazu schaltet Ihr mit Hilfe des Dreieck-Buttons in die Ego-Perspektive um. Nun entdeckt Ihr einen ersten Wachmann, der im Gang rechts von Euch platziert ist. Beim anschließenden

„Die Realitätsnähe scheint im virtuellen Agententhiller keine Grenzen zu kennen“

Durchstöbern Eures Inventars bemerkt Ihr, daß Ihr außer einer Schachtel Zigaretten und einem Fernglas keine Gegenstände mit Euch tragt. Doch glücklicherweise genöß Solid

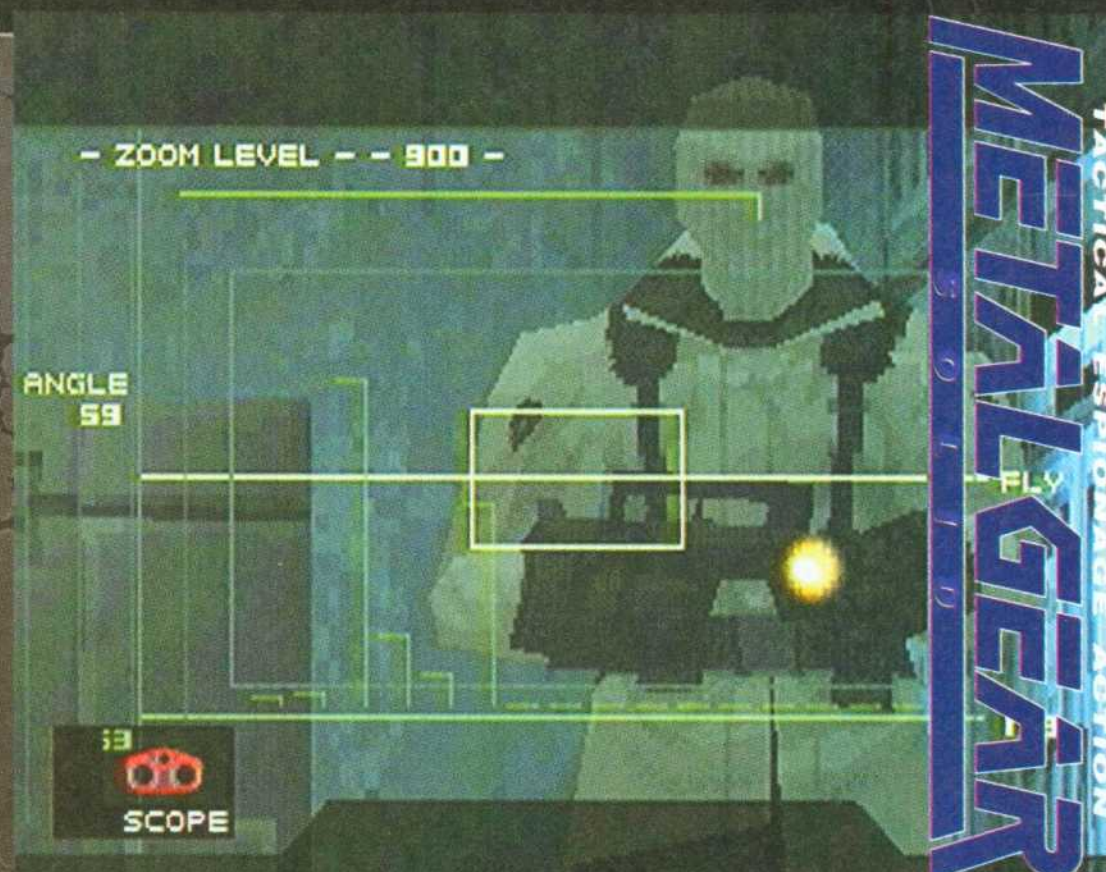
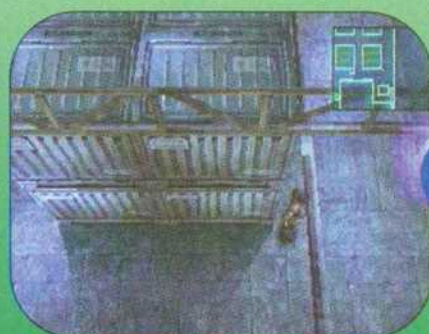


Eine hervorragende Möglichkeit, aus dem Hintergrund zu agieren, bietet der überdimensionale Pappkarton. Die meisten Wachen erkennen Solid dank dieser Tarnung nicht



Kameraführung

Während des Abenteuers hilft Euch die intelligente Kameraführung, so manche schwere Situation zu meistern. Preßt Ihr Euch beispielsweise an eine Wand, so schwenkt die Kamera automatisch um, und Ihr besitzt die Möglichkeit, in hinter Euch liegende Gänge zu blicken, ohne von den Schergen entdeckt zu werden. Darüber hinaus schaltet die Perspektive von der Third-Person-Perspektive in die Ego-Perspektive um, wenn Ihr Euch im Schachtsystem befindet oder unter Hindernissen, wie z.B. Metallgestellen, robbt.



Mit Hilfe Eures Fernglases könnt Ihr auch weit entfernt postierte Gegner beobachten, ohne selber entdeckt zu werden. Im weiteren Spielverlauf findet Ihr auch ein Infrarotfernglas, mit dem Ihr sogar dunkelste Räume durchleuchten könnt

METAL GEAR
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
SOLID SNAKE
FLY

Inventar

28



Die Stun-Granate blendet die Gegner, so daß Ihr die Möglichkeit habt, einer brenzligen Situation ungeschoren zu entkommen.



Die Socom-Pistole ist die erste Waffe, die Ihr im Abenteuer findet. Sie ist ausgestattet mit einem Magazin, daß 25 Kugeln fassen kann.



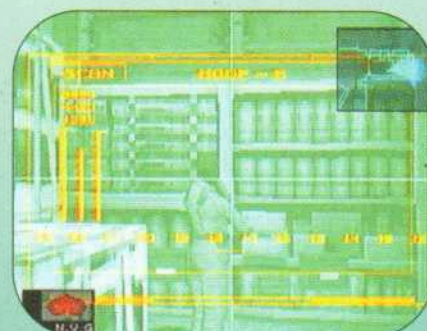
Die FA-MAS Assault Rifle ist ein Schnellfeuergewehr mit 25 Schuß Munition.



Die Gasmaske macht in der uns vorliegenden Demo-Version noch keinen Sinn. Jedoch dürfte sie im späteren Verlauf des Spiels ein wichtiger Aspekt für ein erfolgreiches Weiterkommen sein.



Mit Hilfe des Infrarotsichtglases habt Ihr die Möglichkeit, Gegner, also Wärmequellen, wie beispielsweise Wachposten, auch in dunklen Räumen leichter zu lokalisieren.



Mit dem Nachtsichtgerät könnt Ihr selbst in dunklen Räumen feindliche Wachposten ausmachen oder Überwachungskameras aufspüren und gezielt attackieren.



Die PSG1 Sniper Rifle ist die interessanteste Waffe, die uns begegnet. Mit dieser lassen sich selbst weit entfernte Gegner erledigen. Aktiviert Ihr das Gewehr, so schaltet die Perspektive automatisch um, und Ihr seht ein Fadenkreuz. Außerdem hört Ihr Euren eigenen Herzschlag, den Ihr durch den Dual Shock Controller am eigenen Leibe spüren könnt.



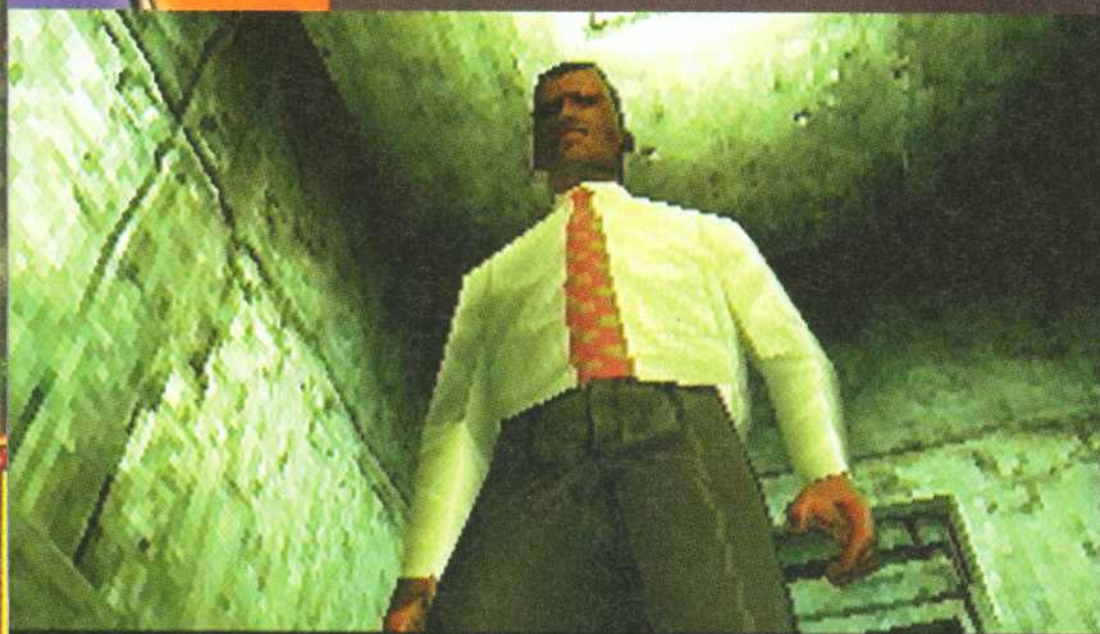
Mit den Chaff-Granaten könnt Ihr die elektronischen Bauteile der Überwachungskameras für kurze Zeit stören, so daß sie keine aktuellen Bilder mehr liefern. Doch Vorsicht! Auch Euer eigenes Radar ist für diesen Zeitraum ausgeschaltet.



Der Nikita-Raketenwerfer ist eine äußerst effektive Waffe, die jedoch erst im späteren Verlauf des Agententhillers gefunden werden kann. Zur Grundausstattung gehören vier todbringende Sprengköpfe.

räkelt ab und zu seine müden Glieder. Die eisige Kälte läßt den Atem des Bösewichts an der Luft gefrieren. Nun marschiert der Bursche in die andere Richtung des Ganges und dreht Euch den Rücken zu. Ihr ergreift die Chance und stürzt aus Eurem Versteck. Leise pirscht Ihr Euch an den ahnungslosen Schurken heran und ergreift mit dem Viereck-Button seinen Hals. Nach weiterem Betätigen der Taste brecht Ihr ihm sogar das Genick und entledigt Euch somit einem von drei Wachmännern dieses Abschnitts. Nun schaut Ihr auf die Karte im oberen Abschnitt Eures Bildschirms. Dort ist neben Eurer Position auch die Position Eurer Gegner mitsamt derer momentanen Blickrichtung und Blickweite eingezeichnet. Versteckt hinter Kisten pirscht Ihr Euch an den nächsten Gegner heran, der ebenfalls mit dem Rücken zu Euch steht. Als Ihr auch diesen ergreifen wollt, werdet Ihr vom zweiten Wachmann entdeckt, der Alarm auslöst. Statt den Bösewicht, den Ihr am Hals gepackt haltet, zu erledigen, zieht Ihr ihn an Euch heran und nutzt diesen somit als Schutzschild für die Schüsse des anderen Wachmannes. Sofort eröffnet dieser auch das Feuer und erledigt seinen Kollegen, den Ihr dann zur Seite werft. Wieder sucht Ihr Schutz hinter den Kisten. Ihr rennt davon, und nach etwa 20 Sekunden wird der Alarm aufgehoben. Der Wachmann kehrt

„Die extrem hohe
Intelligenz der Gegner verlangt vom Spieler
taktisch kluges Agieren“



助けに来た?

Die Sequenzen sind bei Metal Gear Solid nicht gerendert, sondern werden in Echtzeit berechnet und mit der **Grafik-Engine** des Spieles dargestellt

im Rahmen seiner Ausbildung zum Anti-Terror-Spezialisten Hunderte von Lehrstunden im leisen Töten von Menschen. Nun schleicht Ihr unter dem Metallgestell in Richtung des Feindes. Die Kameraeinstellung wechselt automatisch von der Third-Person-Ansicht in die Ego-Perspektive. Dabei rennen direkt vor Eurer Nase quietschende Ratten umher, die sich die Gewölbe zum Lebensraum gemacht haben. Ohne daß er Euch entdeckt, könnt Ihr das FOXHOUND-Mitglied nun aus nächster Nähe beobachten. Gelangweilt betrachtet er die Umgebung und

zurück auf seinen Posten, der sich in unmittelbarer Nähe des Aufzuges befindet, den Ihr erreichen müßt, um zum Lagerhaus zu gelangen. Langsam nähert Ihr Euch Eurem Gegner und erledigt auch diesen auf grausame Art und Weise. Nun steigt Ihr in den Aufzug und

Das menschliche Schutzschild



Gegnerische Wachen lassen sich auch als Schutzschild mißbrauchen. So könnt Ihr mit Hilfe der Viereck-Taste einen Gegner ergreifen und durch die Gänge ziehen. Taucht dann plötzlich ein zweiter Wachmann auf, dann dreht Ihr Euch blitzschnell, so daß der wehrlose Gegner genau im Zielfeld des zweiten Gegners steht. Schießt dieser, so trifft er einen von seinen eigenen Männern, und Ihr könnt schnell davonlaufen.

erreicht den Vorplatz des Lagerhauses. In dieser verschneiten Location wimmelt es nur so von Gegnern, die ein

**„Metal Gear Solid
könnte das beste
PlayStation-Spiel aller
Zeiten werden“**

unerlaubtes Eindringen in das Gebäude verhindern sollen. Plötzlich macht sich Euer Funkgerät bemerkbar, und ein Vorgesetzter erklärt Euch das weitere Vorgehen. Er weist Euch auf zwei Stellen hin, an denen Ihr die Lagerhallen betreten könnt, und warnt vor

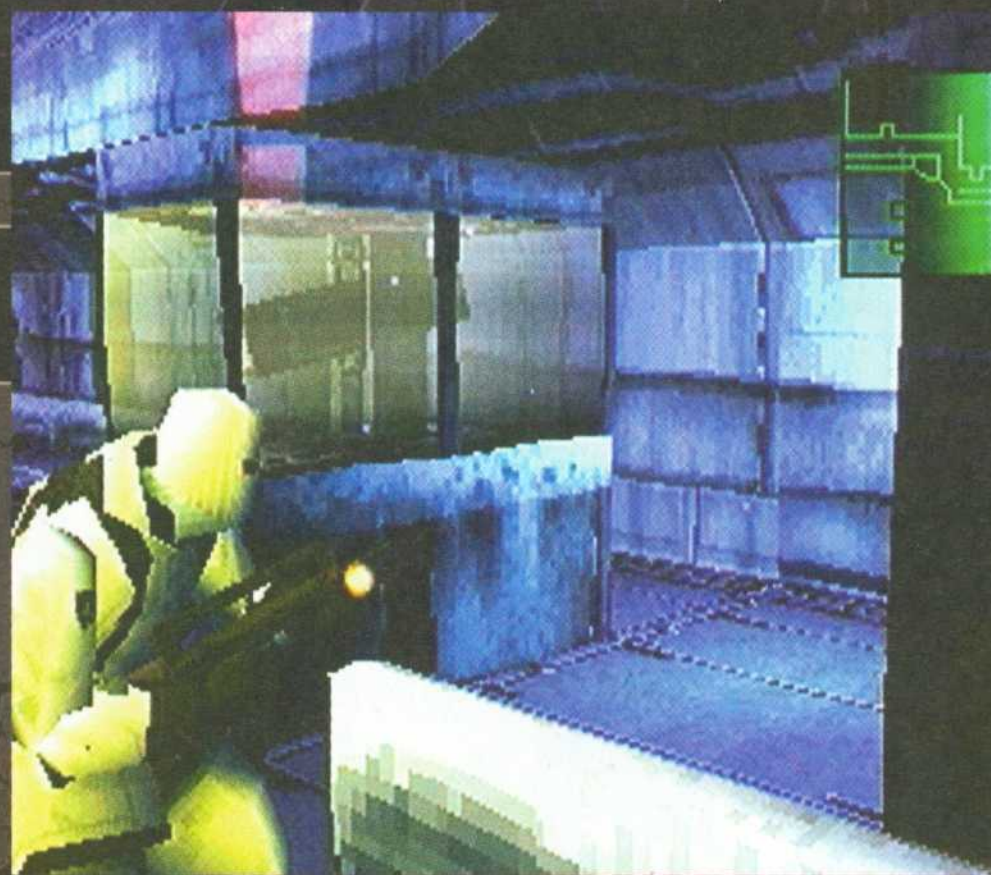


Hoppla: Gut, daß dieser Wachmann nicht weiß, daß er beobachtet wird

Gefahren, die von Überwachungskameras, Suchscheinwerfern oder Terroristen ausgehen. Mit Hilfe Eures Fernglases macht Ihr Euch nun selber ein Bild von der unmittelbaren Umgebung und pirscht Euch anschließend in Richtung der Lagerhalle vor. Dabei findet Ihr immer wieder Goodies, die Euch beispielsweise Eure zuvor verlorene Lebensenergie auffrischen. Auch Waffen, wie beispielsweise eine Socom-Pistole, ein Maschinengewehr, ein PSGI-Gewehr mit Sniper-Funktion oder ein Nikita-Raketenwerfer, lassen sich samt Munition im Areal aufstöbern. Weiterhin entdeckt Ihr ein Nachtsichtgerät, einen Pappkarton, Hundefutter (!) und eine Mehrzahl von Blendgranaten, die für den Verlauf des weiteren Abenteuers von großer Wichtigkeit sind. Unbemerkt von den Wachen und den Überwachungskameras schleicht Ihr Euch an eine kleine Öffnung im Gemäuer, die

Euch in das **Schachtsystem** des Lagerhauses bringt. Hier erwarten Euch neben den unangenehmen Ratten weitere Überraschungen. So könnt Ihr z.B. durch Metallgitter hindurch Gespräche der Gegner belauschen. Außerdem führt das Schachtsystem über einen Bereich, in dem, in Zellen eingesperrt, einige Personen als Geiseln gehalten werden. Am Ende des Kanals erreicht Ihr einen Ausgang, durch den Ihr in eine Halle gelangt, in der drei Panzer stehen, die von mehreren Gegnern bewacht werden. Nachdem Ihr auch

diese ausgeschaltet habt, nutzt Ihr einen Aufzug, um in das Erdgeschoß des Gebäudes zu gelangen. Hier sind leider alle Türen verschlossen, und es bleibt Euch nur der Weg zu einer Leiter, die wiederum in ein zweites Schachtsystem führt. Von dort aus gelangt Ihr in eine Zelle eines Gefangenen, der Euch über die Situation im Lagerhaus aufklärt. Leider ist die Demo-Version des Spieles an dieser Stelle beendet, und Otto-Normalzocker benötigt etwa 10 bis 15 Minuten für dieses Abenteuer. Jedoch werdet Ihr danach die Mission erneut beginnen, um Details, wie das intelligente Verhalten der Gegner, genauer zu beobachten. Außerdem macht es einfach Spaß, das leise Töten zu perfektionieren. So habe ich die Demo bereits mehr als 30mal durchgespielt, und so manche Session hat dabei 3 bis 4 Stunden gedauert. Fazit: Metal Gear Solid könnte das perfekte Spiel aller Zeiten für die PlayStation werden. (Udo L.)



Hat Euch ein Wachposten entdeckt, so erscheint ein Ausrufezeichen über seinem Kopf. In wenigen Momenten wird der Schurke Alarm auslösen und Euch somit in eine brenzlige Situation bringen



Angekommen im feindlichen Terrain werdet Ihr standesgemäß empfangen. Nur unauffälliges Agieren kann Euer Überleben sichern, zumal der Held zu Beginn des Abenteuers noch komplett unbewaffnet ist

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

GEPLANT FÜR
Februar '99

ERSTER EINDRUCK

super

INFO Metal Gear Solid

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



„Spannender Agententhiller, der in allen Belangen ein Meilenstein der Spielgeschichte werden könnte“



Um seine Fähigkeiten zu trainieren, erhält man im **Trial-Modus** einige Tips und kann die Steuerung von der Pike auf erlernen



Typisch Japaner! Sexy **Schulmädchen** werden im Land der aufgehenden Sonne immer trendy bleiben



Nahezu alle **Specialmoves** erinnern an das Capcom-Aushängeschild **Street Fighter**. Den einen freut 's, den anderen ...

Street Fighter in der dritten Dimension

Rival Schools - Legion of Heroes

Die Beat'emUp-Experten aus dem Hause **Capcom** setzen mit **Legion of Heroes** zum zweiten Mal auf **3D**

Mittlerweile dürfte jedem PS-Zocker die japanische Softwareschmiede Capcom durch unzählige Prügler, besonders durch die vielen Street-Fighter-Ableger, bekannt sein. Auch diesmal gibt man sich mit der Arcade-Umsetzung Rival Schools keine Blöße. Im altbekannten Street-Fighter-Stil wird geprügelt, bis der K.O.-Balken das Ende erreicht. Einziger Unterschied: Diesmal geht es mit Polygon-Kämpfern zur

Sache. Capcom kehrt also mit diesem zwei CDs umfassenden Bundlepack allmählich dem 2D-Bitmap-Stil den Rücken zu. Die speziell für die PS entwickelte Evolution-Version wartet mit vielen netten Features auf. Zum Beispiel gibt es diverse Spielmodi, wie ein Turnier, bei dem bis zu acht Spieler teilnehmen dürfen, eine Meisterschaft (jeder gegen jeden) und den **Trial-Modus**. Außerdem gibt es einige Gimmicks wie ein einfaches Ba-

seballspiel, Torwandschießen sowie eine Bilder-Galerie. Doch nun zum eigentlichen Kernstück: die Arcade-CD. Hier stehen Euch 20 Charaktere zur Verfügung, wobei mindestens vier weitere erst noch erkämpft werden müssen. Die Riege reicht vom obligatorischen Martial-Arts-Recken über knapp bekleidete **Schulmädchen** bis hin zu gigantischen Fleischbergen. Im Gegensatz zur Grafik unterscheidet sich das Gameplay kaum vom Street-Fighter-Original. Wer also mit Ryu, Bison und Co. großgeworden ist, wird sich bei Rival Schools heimisch fühlen, spricht die **Specialmoves** sehen zwar spektakulärer aus, werden aber noch immer mit den hinlänglich bekannten Pad-Kombinationen ausgelöst. Darüber hinaus gibt es noch den Tag-Team-Modus, bei dem ein zweiter Charakter unterstützend eingreift, wenn man zum



Nur die wenigsten der rund zwei Dutzend Kämpfer haben durchschlagkräftige Waffen in petto. Hier zeigt beispielsweise Hyo mit seinem Katana keine Gnade

vernichtenden Specialmove ansetzt. Diese cinematisch eingespielten Sequenzen sind grafisch noch das Beeindruckendste. Im eigentlichen Kampf sucht man nämlich vergeblich nach technischen Innovationen und besonderen Effekten. Alle Kämpfer wirken recht grob und bei **Close Ups** wird die Schwäche der Grafik-Engine offensichtlich. Selbst die 2D-Hintergründe wurden zumeist recht lieblos gestaltet. In Sachen Sound und Musik gibt es hingegen nichts zu mäkeln. Jede Stage hat (wer erwartet heutzutage auch noch etwas anderes) eigene fetzige und stimmige Hintergrundmusik. Unterm Strich weiß Rival Schools - dank der netten Dreingaben - durchaus den Beat'em Up-Fan zu überzeugen, wird sich aber steigern müssen, um Tekken 3 zu gefährden. (Ulf S.)



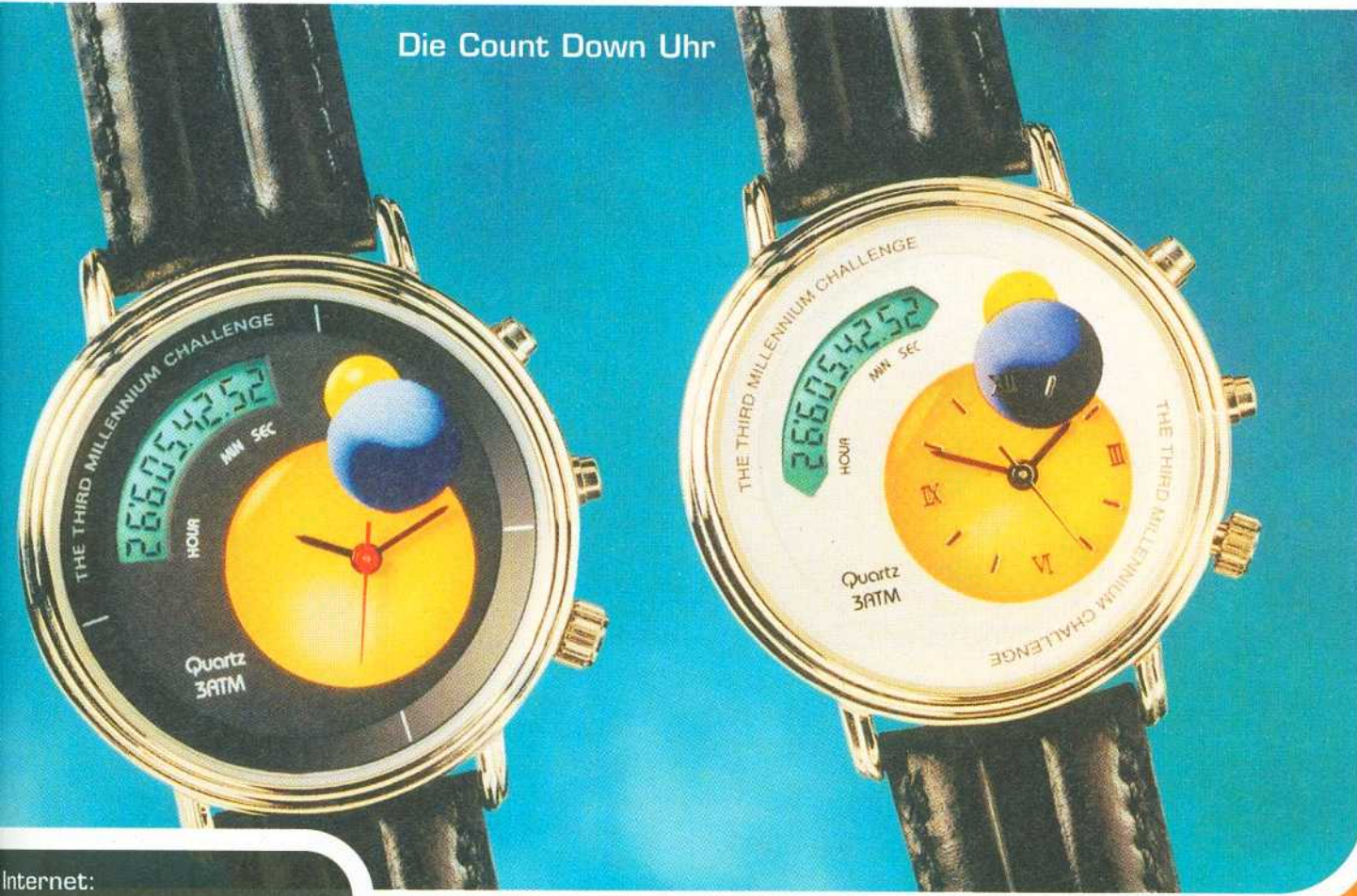
Schwitzende Grafik-Engine: Die **Close Ups** decken Polygon-Probleme in Form von Ecken und Kanten und eine geringe Auflösung gnadenlos auf. Besonders bei den schweren Jungs wird dies offenbar

Action	...
Strategie	...
Abenteuer	...
Geschick	...
Simulation	...
GEPLANT FÜR	
Dezember	
ERSTER EINDRUCK	
gut	

INFO Rival Schools	
Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin	
Schwierigkeitsgrad: mittel Kämpfer: 24+	
1-2	2
„Obligatorischer Street-Fighter-Ableger mit Teenager-Ensemble und zahlreichen Gimmicks“	

Es passiert nur jede 40. Generation.

Die Count Down Uhr



Internet:
<http://www.millennium.nl>

Nur jede 40. Generation der Menschheit erlebt den Beginn eines neuen Jahrtausends. Wann es soweit ist, sieht man auf der Count Down Uhr: In einem eigenen Display zeigt sie in der werkseitigen Einstellung genau die Stunden, Minuten und Sekunden an, die noch bis zum 1. Januar 2000, 00.00 Uhr verbleiben. Natürlich ist der Countdown auch frei programmierbar - zum Beispiel auf einen ganz persönlichen großen Tag: Urlaubsbeginn, die wichtige Abschlußprüfung, das nächste Rolling-Stones-Konzert oder gar den großen Hochzeitstermin. Mit der Count Down Uhr wird schon die Vorfreude zum Ereignis.

Die Count Down Uhr kommt direkt ins Haus: Einfach den Coupon unten ausfüllen und abschicken.

Her mit der Count Down Uhr - die Zeit läuft!

Hiermit bestelle ichweiße undschwarze Count Down Uhr(en)
zum Preis von je DM 99,- zzgl. einmalig DM 7,50 Versandkosten.
Bitte schicken Sie die Count Down Uhr(en) umgehend an meine Adresse:

Name, Vorname:Telefon:

Strasse, Ort:

Ort, Datum, Unterschrift*

* bei Minderjährigen Unterschrift eines Erziehungsberechtigten

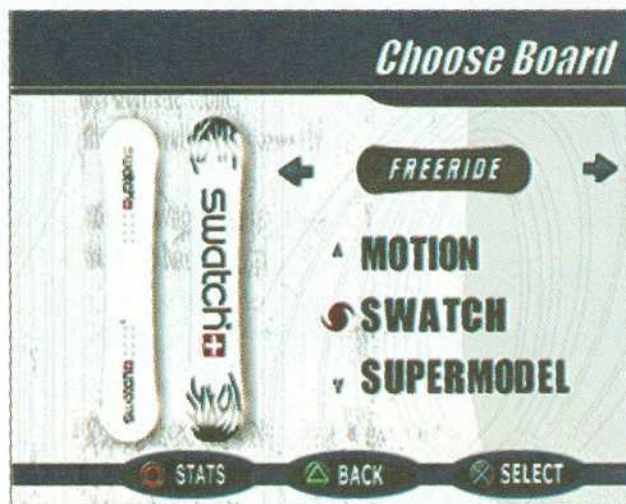
- Ich bezahle ☐ Per beiliegendem Scheck
(Euro- oder Verrechnungsscheck)
- ☐ Durch **Vorabüberweisung** an
RS Uhren-Handelsgesellschaft mbH,
Konto-Nr. 210 587 100 bei der
Dresdner Bank AG, BLZ 300 800 00

Bitte Namen auf Überweisungsformular deutlich angeben.
Versand erfolgt nach Zahlungseingang.

Ausgefüllten Coupon einsenden an:

Computec Verlag
Stichwort „Count Down Uhr“
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Versand und Rechnungsstellung erfolgt durch die Firma
RS Uhren-Handelsgesellschaft mbH, Hansaallee 159,
40549 Düsseldorf, Tel: 0211 - 59 68 18.



Specialfeature von Sony: Mindestens 10 verschiedene, vollkommen authentische Boards von Burton, inkl. des neuen Swatchboards, stehen Euch zur Verfügung



Beim Riesenslalom werdet Ihr ganz schöne Probleme bekommen, wenn Ihr Euch nicht an den Markierungen orientiert und das nötige Feingefühl mitbringt



Im Splitscreen-Modus könnt Ihr Euch in drei verschiedenen Disziplinen mit Euren Freunden messen, um zu beweisen, wer von Euch die größere Pistensau ist

Der Berg ruft ...

Cool Boarders 3

... und Sony antwortet mit seiner neuesten virtuellen **Pistenhalz** die Euch schon in der **Vorsaison** das Gefühl gibt selbst auf dem Board zu stehen

Jake Burton hätte sich wohl niemals vorstellen können, was für eine Welle von begeisterten Wintersportlern er von den Skiern holen würde, als er damals mit seinem ersten Vorläufer des heutigen Snowboards auftauchte, um die winterlichen Pisten zu erobern. Heute ist Snowboarden schon längst kein geheimer Tip mehr für Extremsportler, die den besonderen Kick suchen, sondern hat sich wie so manche Sportart zum In- und Breitensport entwickelt. Wen wundert es also, das sich Sony auch weiterhin hohe Absatzzahlen von den

Anhängern dieser Funsportart erhofft, die in den Sommermonaten nach jedem bißchen Schnee und Winterzauber lechzen. Um diese Gruppe Verhungernder aber zufriedenzustellen, haben sich die Programmierer von Cool Boarders 3 auch echt was einfällen lassen. Mit seinen Key Features, wie über 36 verschiedene Pisten, über 20 spielbare Charaktere und über 10 verschiedene, vollkommen authentische Boards von Burton, inkl. des neuen Swatchboards, ist das Game mehr als interessant und bietet weit mehr als die bisherige

ge Konkurrenz in diesem Resort. Dem Spieler werden insgesamt sechs verschiedene Contests angeboten, in denen er sich entweder gegen die virtuellen Gegner behaupten muß oder sich mit einem Freund über den Splitscreen-Modus messen kann. Die Contests bestehen aus Downhill, Boarders Cross, Slalom, Halfpipe, Big Air und Sloop Style. Im Menü habt Ihr die Möglichkeit, erst einmal jedes Event einzeln auszuführen, bevor Ihr in den Turniermodus wechselt, um Euch in den Disziplinen zu wahren Meistern zu entwickeln. Natürlich werden auch in Cool Boarders 3 die Jumps an erster Stelle stehen. Jumps, wie beispielsweise Frontflips-360s oder Triple-Frontflips-360s, sind von der Anlage auf dem Pad so gelegt, daß jeder Anfänger sie im Schlaf beherrscht und fürs Auge wunderschöne Moves hinlegen kann. (Uwe K.)



Mit einem gewagten Frontflip macht unser Cool Boarder noch jedem Stuntman was vor



Was Skater können, können Boarder schon lange! Ein Railslide gehört bei Cool Boarders 3 eher zu den einfacheren Übungen



Das Schneebunny Sasha ist nicht nur eine Augenweide, sondern sie hat auch boardermäßig ganz schön was auf dem Kasten



In der Halfpipe lassen sich coole Jumps ausführen, wobei die Steuerung so leicht ist, daß jeder Anfänger in der Luft eine gute Figur abgibt

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

GEPLANT FÜR
November '98

ERSTER EINDRUCK

super

INFO Cool Boarders 3

Hersteller/Vertrieb: SISA
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 36



„Eine sehr realistisch gestaltete Snowboardsimulation, der nur noch der letzte Schliff fehlt“

AB DEM 11.9.1998 BEGINNT EIN NEUES ZEITALTER.



Das Warten hat ein
Ende. Der Mythos geht
in seine dritte Runde.
Ab Freitag, dem
11. September 1998, im
Handel: Tekken 3, die
perfekte 1:1-Umsetzung
der Spielhallen-Version,
schneller und strategi-
scher denn je.
Exklusiv für PlayStation.

PlayStation Hotline:
01 90/578 578
(1,20 DM/Min.).



DUAL SHOCK™



„Groß, größer. Tekken 3“
(NeXt Level 3/98)



www.playstation-europe.com/Tekken3



IT'S NOT A GAME

namco



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League.



and „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Tekken 3 © and © 1994, 1995, 1996, 1998 NAMCO Ltd.. All Rights Reserved. NAMCO is a trademark of NAMCO Ltd. All Rights Reserved.



Auch in der erst zu 60 % fertiggestellten Version sehen die Lichteffekte schon umwerfend aus



Während Eurer Erkundungsmärsche im Tower trifft Ihr des öfteren auf **Crewmitglieder**, die Euch nützliche Goodies mit auf den Weg geben



Ihr habt zu Beginn des Spiels die Auswahl zwischen vier verschiedenen Charakteren mit ihren jeweiligen Stärken und Schwächen

Action-Adventure mit RPG-Einschlag

O.D.T.

Escape or die trying! Ein interessanter **Genre-Mix** aus dem Hause Psygnosis mit einer noch viel interessanteren **Hintergrundstory**

Nach dem letzten Versuch mit adidas Power Soccer ein gutes Fußballspiel zu programmieren, was bei einer Fun-Wertung von 68 % nur halbwegs gelungen ist, sind die Programmierer des Gekickes müde geworden und haben sich einem neuen Projekt zugewendet. Was bei diesem Versuch herausgekommen ist kann sich auf jeden Fall sehen lassen. O.D.T. ist eine interessante Genre-Mixtur aus 3D-Action-Adventure und RPG, mit einer noch viel interes-

santeren Hintergrundstory. Auf dem Planeten Tonantzin ist in Calli, einer der beiden Hauptstädte, eine furchtbare Seuche ausgebrochen, die die Stadt zu vernichten droht. Die einzige Hoffnung, die die Bürger der Stadt noch haben, liegt in der Kraft der grünen Perle. Das Problem an der Sache ist allerdings, daß niemand mehr weiß, wo die Perle eigentlich herkommt, aber ihre heilende Wirkung ist schon seit Jahrhunderten bekannt. Um sich auf die Su-



Die **Helden** sind aus bis zu 400 Polygonen aufgebaut, und die Endgegner sogar aus bis zu 1000 Polygonen. Durch MotionCapturing werden die Bewegungen sehr realistisch dargestellt

che nach der grünen Perle zu begeben werden Kapitän Lamar und seine Crew in der Nautifly nach Calli zitiert, doch unterwegs durch eine seltsame Kraft zu einer Bruchlandung auf dem Dach eines Towers in der Verbotenen Zone gezwungen. Während der größte Teil der **Crewmitglieder** damit beschäftigt ist, die Nautifly wieder flott zu machen erhaltet, Ihr die Aufgabe Euch in dem Turm umzuschauen und Treibstoff für das Schiff zu beschaffen. Um diesen schwierigen Auftrag zu erfüllen, steht Euch einer von insgesamt

vier Charakteren zur Verfügung, die allesamt verschiedene Stärken und Schwächen haben und über unterschiedliche Waffen verfügen. Aus der Third-Person-Perspektive erkundet Ihr mit Eurem **Helden**, in klassischer Diablo-Manier die acht Levels des Towers, bekämpft bis zu 40 verschiedene Monsterarten und sammelt Erfahrungspunkte, die Ihr frei auf die Fähigkeiten Eures Charakters aufteilen könnt. Das ermöglicht es Euch mit der Zeit, weitere Waffen zu benutzen und bessere Zaubersprüche anzuwenden. (Frank F.)



Auch bei O.D.T. gilt es, ganz im gewohnten Lara Stil viele Geheimnisse zu lüften, Schalter und Hebel zu finden und geheime Gänge aufzutun

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

GEPLANT FÜR
Oktober 98

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO O.D.T.

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Level: 8



„Ein Abenteuer das auch in der 60 % Version schon ziemlich unter die Haut geht“



Ein lustiger Einfall! In der Penguin-Shooting-Gallery müßt Ihr in drei Minuten so viele Pinguine wie möglich abschießen



Sieht dem Snowboarden schon verdammt ähnlich, nur besser! Ihr gleitet durch diese Eispipe und weicht den im Weg herumliegenden Eisblöcken aus

Zukunftsmusik

Psybadek

Psygnosis gewährt uns einen weiteren Einblick in seinen **neuesten Titel**, und wir sind schon gespannt, ob die kleinen Fehler aus der vorangegangenen Version ausgebügelt wurden



In der Pinguinfestung müßt Ihr Geschicklichkeit beweisen, wenn Ihr über Eisschollen hüpfst, um auf die andere Seite zu gelangen

Nachdem uns eine weitere Preview-Version zu Psybadek kurz vor Redaktionsschluß ins Haus geflattert ist, haben wir es uns nicht nehmen lassen, Euch gleich über die neuesten Entwicklungen auf dem Laufenden zu halten. Bei Psybadek handelt es sich um ein Jump & Run im Stile von Crash Bandicoot, nur daß Ihr hier auf einem Hoverboard durch die insgesamt acht Levels rast. Auf der Suche nach Euren Freunden, die von dem Bösewicht **Krakken** zu seinen willenlosen Dienern gemacht werden sollen, müßt Ihr gegen seine Horden von Mithelfern antreten. Für diese brandgefährliche Aufgabe stehen Euch zwei verschiedene Charaktere zur Verfügung. Zum einen Mia und zum anderen ihr Freund Xako. Habt Ihr Euch für einen Charakter entschieden, geht es ab in die einzelnen Welten. In jedem Level gibt es fünf Sublevels plus verschiedene Bonuslevels, die Ihr durchspielen müßt, um die Worldkeys zu ergattern. Habt Ihr einen Worldkey gefunden, habt Ihr auch gleichzeitig einen Freund befreit und eine neue Fähigkeit erlernt. Psybadek ist ein Boarderspiel, und als sol-

ches weist es auch einiges an Speed auf. Das Leveldesign ist so angelegt, daß es rasante 3D-Abfahrten bietet, sowie Jumps und eine Menge Power Ups zum Einsammeln. Leider gibt es keine spektakulären Trickmoves. Dafür werdet ihr von einer interaktiven Musik durch das Spiel

geführt, die sich passend zu den unterschiedlichen Situationen einspielt. In der aktuellen Version wurden jetzt Bugs, wie die schwammige Steuerung und die schlechte Kameraführung, verbessert. Sie läßt uns auf ein sehr interessantes Game hoffen. (Uwe K.)



In dem Anfangsscreen könnt Ihr die einzelnen Levels anwählen, um Eure Freunde aus den Klauen des üblen **Krakken** zu befreien

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

GEPLANT FÜR
November '98

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Psybadek

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 8



„Eine kreative Mischung aus Sportsimulation und Jump & Run“

Created by David Braben

Ab Oktober



GROLIER INTERACTIVE



Boxencrew bei der Arbeit: Noch sehen die Polygon-Mechaniker schlecht aus, aber bis zur Vollversion wird sich das geändert haben



Schumacher in Nöten: Diese harte Rechtskurve wird den Ferrari-Piloten Kopf und Kragen kosten

800 PS fürs Wohnzimmer

Formel 1 '98

Ebenso wie jedes Jahr Millionen begeisterter **Schumi-Anhänger** und **Silberpfeile-Fans** auf die neue Formel-1-Saison warten, sehnt die PlayStation-Gemeinde ein **Update** von Psygnosis' berühmten Rennspiel

Eine Erfolgsformel kehrt zurück: Die Vorgänger Formel 1 und Formel 1 '97 erwiesen sich in den letzten beiden Jahren als absolute Renner bei Presse, Handel und Käufern. Allein in Deutschland wurden die beiden Spiele bereits über 500.000mal für die PlayStation verkauft. Und mit Beginn der heißen Phase der aktuellen Formel-1-Saison legt uns Psygnosis mit der 98er Version einen heißen Wunschzettelskandidaten in den CD-

Schacht. Lest Ihr diese Zeilen, ist das Rennen in Monza bereits Renngeschichte und die F1-Weltmeisterschaft könnte vorentschieden sein. Vielleicht hat es der rote Ferrari von Michael Schumacher aber doch geschafft, den Sieben-Punkte-Vorsprung auf den Finnen Mika Häkkinen zu eliminieren und den Titel wieder offen zu gestalten. Dieses Szenario werden die Programmierer von Visual Science geradezu herbeisehen, denn ein spannendes Sai-

sonende verspricht höhere Absatzzahlen. Will man aber heutzutage ein Update an den Mann bringen, so wird einem das nicht gelingen, wenn einfach nur einige neue Features eingebaut werden. Psygnosis verspricht daher, entscheidende Änderungen am Spiel vorzu-

nehmen. Zu Anfang wären natürlich die obligatorischen Reglementanpassungen zu nennen, wie Profilreifen, schmalere Wagenabmessungen und das angepasste Fahrerfeld. Übrigens kann sich Psygnosis als einziger Hersteller mit der 98er Lizenz brüsten. Wahre Hardcore-Fans werden

„Die Steuerung wurde endlich dem echten Fahrverhalten angepaßt: herausfordernd schwer“

nehmen. Zu Anfang wären natürlich die obligatorischen Reglementanpassungen zu nennen, wie Profilreifen, schmalere Wagenabmessungen und das angepasste Fahrerfeld. Übrigens kann sich Psygnosis als einziger Hersteller mit der 98er Lizenz brüsten. Wahre Hardcore-Fans werden

auf Pole position-Hatz gehen zu können. Selbstverständlich gibt es noch den Splitscreen, das heißt, daß es sogar möglich sein wird, zu viert zu starten. In Sachen kompetenter Kommentator wurde auch gehörig umgebaut: Heiko Waßer, RTL-Fachmann für Motorsportfragen, bleibt weiterhin am Mikrofon



Während des Starts geht es hart zur Sache. Remppler sollte man tunlichst vermeiden



Bei der Einfahrt in die Boxengasse kann man bereits auswählen, welche Arbeit erledigt werden soll

Heinz Harald Frenzen im Williams-Mecachrome macht Bekanntheit mit der Reifenbarriere



Schwere **Steuerung**: Mika Hakkinen macht Bekanntschaft mit der Grasnarbe



Jetzt wird's eng! Bei der nächsten Linkskurve nach Start/Ziel sind Crashes vorprogrammiert



Der enge Straßenkurs von Monte Carlo gehört zu den schwierigsten überhaupt



Diese Rundenzeit ist zum Teufel. Wer einmal im Kiesbett steckt, kommt so schnell nicht wieder heraus

tätig. Jedoch wurde Jochen Maas durch den schlagfertigeren Hans-Joachim Stuck abgelöst, der in Sachfragen auch gehörig aufzutrumpfen vermag. Bemerkenswert sind auch die neu hinzugekommenen Rückspiegel in der Cockpitsicht. Sprites zeigen Euch nun den heranbrausenden Gegner (selbst wenn es regnet und Schumis Ferrari in der Gischt zu eng auffährt), so daß rennentscheidende Situationen auch

fair über die Bühne gehen. Als weiteres Feature wird die **Boxencrew** mit Motion Capturing ins Geschehen eingreifen. Der Reifenwechsel oder Reparaturen erscheinen wesentlich realistischer als noch vor einem Jahr. Ebenso das Fahrverhalten: Die **Steuerung** ist deutlich feinfühlicher und anspruchsvoller geworden. Wer zum Beispiel allzu heftig Kurven anbremsst oder zu ungeschickt einlenkt, wird mit 360°-Pirouetten be-



Regen in Monza ist der Traum von Schumi in diesem Jahr. Nur dann wird er auf dem Hochgeschwindigkeitskurs etwas ausrichten können

straft. Auch Ausritte ins Kiesbett bedeuten diesmal einen wesentlich höheren Zeitverlust und beschädigen Euren Boliden - je nach Einstellung - mehr oder weniger stark. Verbesserungswürdig bleibt noch immer die Fahrerintelligenz. Ob und wie dieses Manko bis zur Vollversion ausgemerzt werden kann, bleibt abzuwarten, doch wahrscheinlich schiebt hier der begrenzte Speicherplatz der PlayStation von 2 MB einen Riegel vor. Authentische Kurse und ein komplettes Rennfeld mit 22 Fahrern gleichzeitig fordern nun mal ihren Tribut. Genau dasselbe Problem verhindert wahrscheinlich auch einen flüssigeren Grafikaufbau. Brücken, Häuser und Tribünen ploppen weiterhin ins Bild.

„Alte Kinderkrankheiten scheinen noch immer nicht behoben worden zu sein“

Aber auch hier sollte man bedenken, daß es sich bei Formel 1 '98 - im Gegensatz zum Klassenprimus Grand Turismo - um eine Simulation handelt und die realitätsnahen Kurse kein „Schummelprogrammieren“ zulassen. Trotzdem konnten wir einige versprochene Verbesserungen, wie höhere Auflösung oder animierte Streckenposten, in der Vorabversion noch nicht ausmachen. Psygnosis bleiben aber noch ein paar Wochen bis zum Release, und bis dahin werden wir wissen, wer sich Formel-1-Weltmeister 1998 nennen darf... (Frank F.)



Mit den aktuellen Einblendungen habt Ihr immer den Überblick über den Rennverlauf

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

GEPLANT FÜR
Oktober

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Formel 1 '98

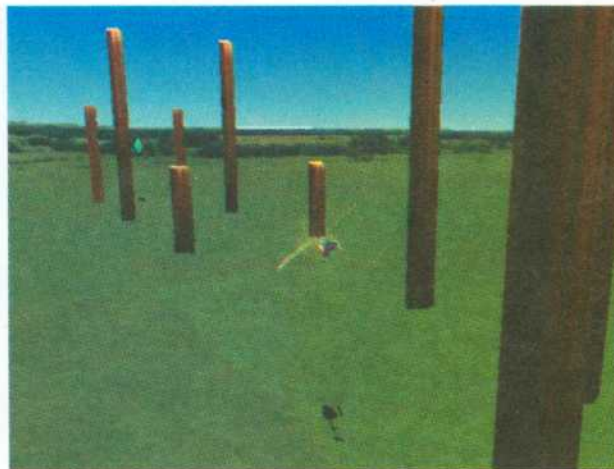
Hersteller/Vertrieb: Visual Science/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 16+ Strecken



„Formel 1 '98 wird zweifelsfrei der Abräumer des kommenden Weihnachtsgeschäftes“



Im **Trainingslevel** ist der Helikopter mit Balancierstangen ausgestattet, um die Flugstabilität zu erhöhen



Auch Slalomflüge zwischen Bäumen gehören zu den schwierigen Flugmanövern, die Ihr bewältigen müßt



Die Grafik ist vergleichsweise minimalistisch, bei diesem Spiel aber ohnehin eher Nebensache

Flugsimulation in Perfektion

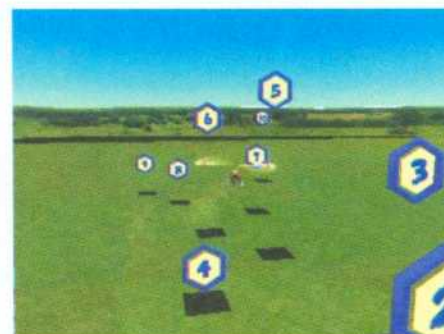
RC Stunt Copter

Originell: Mit dieser anspruchsvollen **Simulation** erlernt Ihr Schritt für Schritt den **Umgang** mit ferngesteuerten **Helikoptern**

David Perry, kreativer Kopf von Shiny Entertainment (Earthworm Jim), hat bei diesem Videospielprojekt seine Leidenschaft zum Beruf gemacht. Wenn der Zwei-Meter-Mann nämlich nicht gerade seinen Geschäften nachgeht, fliegt er an einem entlegenen Strandabschnitt am liebsten mit seinem sündhaft teuren Spielzeug herum. Eines abends diskutierte David mit einem Kollegen über sein Hobby, bis sie schließlich feststellten, daß sich eine Helikoptersimulation förmlich an-

bieten würde. Gesagt, getan: Durch sein Know-how konzentrierte sich das Team vor allem auf das authentische Flugverhalten. Dabei kam den Programmierern das damals noch neue Analog-Pad sehr gelegen, das durch seine zwei Analogsticks der Original-Fernsteuerung sehr ähnelt. Im Laufe ihrer Entwicklungsphase stellten die Designer schließlich fest, daß ihnen die Simulation des Flugverhaltens so authentisch gelungen ist, daß ein unerfahrener Videospieler froh sein kann, den Mini-Hubschrauber

für eine Minute in der Luft zu halten (diese frustrierende Erfahrung haben auch wir auf der E3-Messe machen müssen). Aus diesem Grund ist RC Stunt Copter mit einem umfangreichen **Trainingslevel** ausgestattet, der Euch behutsam in die wunderbare Welt der Schwerkraft einführt. Vor allem das verdammt gewöhnungsbedürftige Zusammenspiel beider Analogsticks muß man hier erst einmal verinnerlichen, ehe man sich an den eigentlichen Missionen zu schaffen macht. David Perry meint in diesem Zusammenhang, daß sieben Trainingsstunden nötig sind, um das Vehikel einigermaßen sicher in der Luft halten zu können. Lohn dieser Mühe: Wenn Ihr den virtuellen Helikopter beherrscht, könntet Ihr theoretisch auch einen wirklichen ferngesteuerten Hubschrauber ohne Probleme in die Lüfte heben. Das restliche Spielprinzip basiert auf Punkten und **Missionen**. In jedem Areal müßt Ihr



Diese Targets müßt Ihr in der Reihenfolge der angezeigten Nummern berühren



Die komplexe Steuerung schreitet förmlich nach einem Analog-Controller

mit viel Fluggeschick diverse Missionen, wie zum Beispiel das Durchfliegen von Ringen oder punktgenaue Landungen, vollführen, um dafür Punkte zu kassieren. Die Punkte benötigt Ihr, um in höhere Missionen vorzudringen oder andere Helikopter-Modelle zu erhalten. Beispielsweise könnt Ihr auch einen Militärhubschrauber erspielen, der eventuell sogar über Schußmöglichkeiten verfügt (dieses Feature ist derzeit aber nicht sicher). Des Weiteren ist auch ein Zwei-Spieler-Modus geplant, bei dem Ihr gegeneinander um Punkte fightet. (Ulf S./Derek d. F.)



Je nachdem wie perfekt Ihr die **Missionen** absolviert, desto mehr Punkte winken. Beim Durchfliegen der Kreise müßt Ihr Euch beispielsweise möglichst mittig halten

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Frühjahr '99

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO RC Stunt Copter

Hersteller/Vertrieb: Shiny/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 20+



„Kompromißlose Hubschraubersimulation der innovativen Sorte“

Zurück in die Zukunft...

Streak

Hoverboards bestimmen in der Zukunft die Szene und haben damit Snowboards, Skateboards und Inline-Skates ausrangiert



In Vergnügungsparks müßt Ihr im Timed Stunt Mode mindestens zwei Minuten auf Euren GEMBlades durchhalten, um den Sieg über Eure Gegner zu erringen

Innovativ! Was sich GT Interactive unter diesem Begriff vorstellt, steht seit der ersten Preview-Version von Streak außer Frage. Mit einem Hoverboard, von den Kids der Zukunft liebevoll GEMBlade genannt, düst Ihr gegen vier virtuelle Gegner über zwölf verschiedene Pisten. Dabei stehen Euch selbst zwölf unterschiedliche Charaktere mit ihren jeweiligen Fähigkeiten in den Bereichen Gewicht, Geschwindigkeit und Kontrolle zur Verfügung. Des weiteren habt Ihr die Wahl zwischen vier Wettkampfarten: dem Championship-, dem Rally-, dem Timed-Stunt- und dem Stunt-Goal-Modus. Hört sich an wie ein ganz normales Race-Spiel, aber ein Hoverboard ist kein ganz normales Board. Auf einem kleinen Luftkissen dahingleitend und mit einem Mo-

tor für den Antrieb versehen, sind die GEMBlades wirkliche Zukunftsmusik, und sie haben ungeahnte Fähigkeiten, von denen Skater und Snowboarder nur träumen können. Sie gleiten über nahezu jedes Hindernis und jeden Untergrund. Das ermöglicht es ihnen, auf Strecken, wie einem Highway, über fast jede Art von Fahrzeug zu springen und dabei die spektakulärsten Jumps auszuführen. (Uwe K.)



Normalerweise wird im Tunnel of Love geraved bis zum Umfallen, aber in der Zukunft laufen hier die härtesten Rennen um die Weltmeisterschaft

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

INFO Streak

Hersteller/Vertrieb: Singletrack/GT Interactive
Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 12 Strecken



„Ein innovatives Game, mit grafischen und steuerungstechnischen Verbesserungsmöglichkeiten“

GEPLANT FÜR
November
ERSTER EINDRUCK
durchschn.

Game It!

Titel des Monats
September:
Breath of Fire 3
87,99

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

Knallhart kalkuliert
Unsere
TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung verschickt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisstabilität und 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 10.8.1998
* = noch nicht verfügbar am 10.8.
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	
5th Element*	79,99 N
Abe's Oddysee	77,99
Abe's Oddysee 2*	79,99
ACM 1918*	84,99 N
Actua Eishockey	89,99
Actua Golf 2	84,99
Actua Soccer 2*	84,99
Actua Tennis 2*	84,99
Adidas Power Soccer 2	87,99
Air Combat Platinum	39,99
Alien Trilogy	42,99
Alundra	89,99 P
Armored Core*	79,99
Asterix*	89,99 N
Atari Arcade Hits 2*	74,99
Atlantis*	84,99 N
Auto Destruct	89,99
B-Movie*	79,99
Baby Universe*	69,99 N
Baphomet's Fluch 2	79,99
Batman & Robin*	89,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Battle Stations	77,99
Beach Volley Heroes	89,99 N
Beast Wars	79,99
Big Air*	89,99 N
Bio Freaks*	72,99
Blast Radius	79,99
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
Buggy*	94,99
Bushido Blade	42,99
Just a Move 2	49,99
Just a Move 3	59,99
Car Combat Game*	79,99
Cardinal Syn	77,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	74,99
Cart World Series*	79,99
Centipede*	89,99 N
Cheatbuch	24,99
Circuit Breaker	79,99 N
Colony Wars	79,99
C & C 1 Platinum	89,99
C & C 2: Alarmstufe Rot	89,99
C & C 2: Gegenschlag	79,99
Colin McRae World Rally	84,99
Constructor*	89,99
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
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby 2	89,99
Diablo	89,99
Discworld 2	79,99
Dogdem Arena*	89,99
Dreams*	84,99
Duke Raider	84,99
Dungeon Keeper	79,99
Earthworm Jim 3D*	94,99 N
Everybody's Golf	79,99
Extreme Snowbreak	39,99
Gate to Black	84,99
Giga 98	89,99
Final Fantasy 7	89,99
Final Fantasy 7 Remake	84,99
Final Fantasy 7 Remake Limited Edition	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
Herks Adventure	84,99
Hexen	84,99
Hugo 1*	84,99
Indy 500	79,99
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,99
Int. Superstar Soccer Pro Pl.	39,99
International Track & Field	39,99
Jet Rider 2*	79,99
John Madden NFL 99*	89,99 N
KKND*	79,99
Klonoa	79,99
Knockout Kings*	89,99 N
Kula World	79,99
Kurushi	69,99
Lost World: Jurassic Park	77,99
Lucky Luke	89,99
Mageslayer*	79,99
Match Day 3*	89,99
Maximum Force	84,99
Mechwarrior 2 Platinum	44,99
Medevil*	79,99

5th Element*	79,99
Alundra	89,99
C & C 1	39,99
F1 98*	99,99
Final Fantasy 7	89,99
Global Domination*	89,99
Gran Turismo	89,99
Tekken 3*	79,99
WWF Warzone	74,99

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 Infrarot	59,99 P
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	119,99
Lenkr. m. Ped Drivewheel	124,99
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
neGcon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation (incl. Dual Sh.)	289,99

Playstation
+ Edge Controller
+ Memory Card 120 Slot
DM 339,99

Playstation Value Pack	329,99
Playstation Multinorm	359,99
Umbachip für US+Jap	14,99
Playstation Tasche Sony	79,99
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Scorpion Gun	69,99 N
Verlängerungskabel f. Pads	19,99
X-Plorer	79,99 N

Kundenservice groß geschrieben:

- Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
- Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
- Wir geben Preissenkungen sofort weiter
- Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

www.gameit.com
bequem bestellen!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem
Händler-
Partnerschaftsmodell!

21335 Lüneburg	Heiligegeiststr. 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	Lindbrunnstr. 34 - 06341/3627
87435 Kempten	In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen	Schwesterstr. 20 - 08331/47499
87719 Mindelheim	Bahnhofstr. 20 - 08261/739036
88131 Lindau	Keltingstr. 3 - 08382/1255
89073 Ulm	Frauenstr. 118 - 0731/9216497
95028 Hof	ab Sept. Karolinenstr. 35
95615 Marktredwitz	Leopoldstr. 7 - 09231/3161



Leider gibt es nie einen kurzen Kampf gegen das Böse. Der Alptraum-Herr verteilt die einzelnen Seiten des so wichtigen Buches



Ab und zu lassen sich die Statuen verschieben. Damit müssen dann Schalter ausgelöst werden



Haltet Ihr ein paar Sekunden den Schlag-Button gedrückt, so nutzt Monkey den Bambus-Stab als Rotor und Ihr überfliegt den Abgrund

Affentheater

Monkey Hero

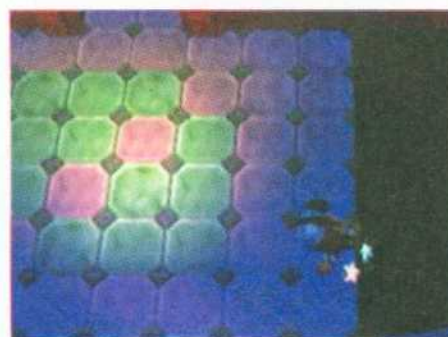
Aus einer alten chinesischen **Mythologie** bastelt Take 2 ein ungewöhnliches **Action-Adventure**

Affen spielen in den asiatischen Geschichten eine große Rolle. Sie gelten als ausgleichendes Element zwischen der Traum- und der Alptraumwelt. Auch in Monkey Hero hat der Hauptheld in Affengestalt ein ähnliches Ansinnen. Während Euer Held im gespielten Vorspann sieht, wie sich böse Kreaturen über die friedliche Welt ergießen, soll er nach Meinung seines Meisters nach einem mysteriösen Buch suchen, welches er in einer nahen Bibliothek finden kann. Doch er kommt zu spät: Der Herr der Alptraumwelt

will sich gerade das wertvolle Stück schnappen. In einem kurzen Kampf wird die Bestie besiegt, aber die dunkle Macht zerreißt das Buch und verteilt die einzelnen Seiten über die gesamte Welt. Nun soll der kleine Monkey Hero nach den Teilen suchen und sie wieder zu einem Ganzen zusammensetzen. Das wird selbstverständlich nicht besonders einfach. Neben verschiedensten Waffen kommen dem Helden herumliegende Gegenstände im Kampf gegen die zahllosen Monster zu Hilfe. So findet er viele Goodies, wie Pflirsche,

die ihm Lebenspunkte wiedergeben, magische Armbänder, die die Kampfkraft verbessern, oder Wurfspeere, mit denen er die Gegner aus der Entfernung angreifen kann. Seine Hauptwaffe ist ein Bo. Das ist ein traditioneller chinesischer Kampfstab. Schon allein mit diesem Stab steht Euch eine recht ungewöhnliche Verwendungswei-

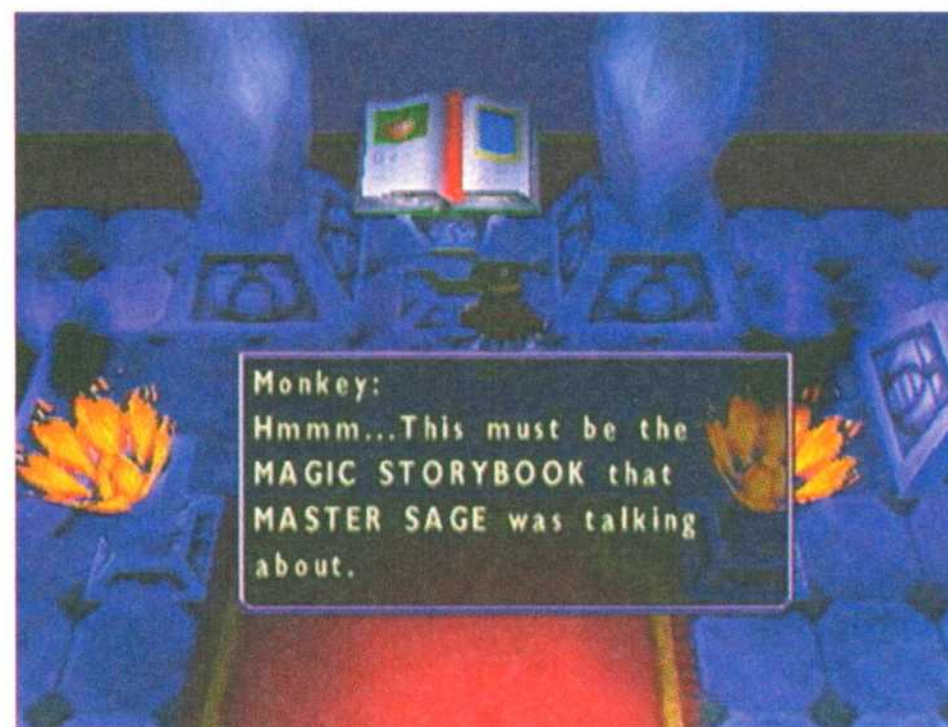
se zur Verfügung: Ihr könnt mit gehaltenem Angriffsbutton den Affenmenschen ein bis zwei Sekunden Kraft sammeln lassen und ihn dann mit einem schnell über dem Kopf rotierenden Kampfstab über einen schmalen Abgrund fliegen lassen, in den er sonst hineinfallen würde. (Ulf S.)



Das war wohl zuviel des Guten. Unser Held ist ausgeknockt worden und sieht nun Sternchen



Kippt Ihr die herumstehenden Fässer um, so könnt Ihr damit den Weg von irgendwelchem Ungeziefer reinigen



Schon ist es gefunden, das heilige Buch, das die bösen Alptraummächte von ihrem Machthunger kurieren soll

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

GEPLANT FÜR
November

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO Monkey Hero

Hersteller/Vertrieb: Blam!/Take 2
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: entfällt



„Hübsches, abwechslungsreiches Action-Adventure im Zelda-Stil“

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SCARS



NINTENDO⁶⁴



Du willst alles



CD-ROM



WINDOWS 95

**Action Battle
+ Racing**

...WIR SCHREIBEN DAS JAHR 3000 N.C., UND SUPERCOMPUTER REGIEREN DIE WELT. UM SICH ZU AMÜSIEREN, HABEN SIE S.C.A.R.S – SUPER COMPUTER ANIMAL RACING SIMULATION – INS LEBEN GERUFEN. SUPER SCHNELLE, AGGRESSIVE UND VOLL BEWAFFNETE OFF-ROAD RACER..... IM KAMPF UM DEN SIEG IST ALLES ERLAUBT.

FEATURES: 9 VERSCHIEDENE RACER STEHEN ZUR AUSWAHL, 9 RACING SZENARIEN IN 4 SPIELMODI MIT MULTIPLAYER MODUS: 2-4 SPIELER SPLIT-SCREEN FÜR PLAYSTATION UND NINTENDO⁶⁴, BIS ZU 8 SPIELER ÜBERS NETZWERK.

WWW.UBISOFT.DE

vivid image





Verwirrung im Strafraum: Dank einfacher Steuerung der Helden lassen sich schon bald tolle Aktionen starten



Es stehen Euch fünf verschiedene Arenen zur Verfügung, in denen unterschiedlichste Bedingungen vorherrschen



Im **Player Challenge Mode** gilt es, unterschiedliche Aufgaben in einem bestimmten Zeitraum zu erfüllen

Der zweite Versuch

Libero Grande

Nachdem **Namco** Anfang 1997 mit **Namco Soccer Prime Goal** einen klassischen **Flop** hinlegte, versuchen sie sich nun ein zweites Mal an einem **virtuellen Kick** für unsere geliebte PlayStation

Mit Libero Grande entwickeln die Programmierer von Namco zur Zeit ein Fußballspiel, das sich durch einige innovative Ideen vollkommen von der quantitativ und qualitativ starken Konkurrenz abheben soll. Der flotte Kick bietet fünf unterschiedliche Spielmodi, die für die nötige Langzeitmotivation sorgen. Im Arcade-Modus spielt Ihr beispielsweise im K.O.-Verfahren die letzten fünf Runden einer Weltmeisterschaft aus, während Ihr im International

Cup eine internationale Meisterschaftsrunde mit Punkteverteilung spielt. Einen außergewöhnlichen Modus stellt der **Player Challenge Mode** dar, in dem es in einem festgelegten Zeitraum bestimmte Aufgaben zu erfüllen gilt. So müßt Ihr zum Beispiel in einem Terrain innerhalb von 30 Sekunden eine festgelegte Anzahl von Pylonen umdribbeln. Für das erfolgreiche Meistern der Aufgaben erhaltet Ihr schließlich Punkte, die Ihr in einer Highscore-Tabelle verewigen dürft.



In den Replays könnt Ihr die **Kameraperspektive** beliebig verändern, so daß Ihr zu jeder Zeit den besten Überblick behaltet



Im Spiel dreht sich alles um Euren gewählten Helden. Die Kameraperspektive richtet sich immer nach dem aktuellen Standort des Balles

Nachdem Ihr Euch für einen der fünf Spielmodi entschieden habt, geht es zur Spielerwahl. 20 verschiedene Recken, die sich in ihrer Geschwindigkeit, ihrer Geschicklichkeit und ihrem Können voneinander unterscheiden, warten auf ihren Einsatz. Des weiteren gilt es, sich für eines von 32 Nationalteams zu entscheiden, bevor es in eine der fünf ausverkauften Arenen geht. Dort angelangt, werdet Ihr feststellen, daß sich die **Kameraperspektive** ausschließlich auf Euren Spieler konzentriert und nicht, wie es in anderen Fußballspielen der

Fall ist, auf das runde Leder. Die Kamera fängt zu jeder Zeit den Ball ein, ohne vom Rücken des Bolzers zu weichen. Ein weiterer gravierender Unterschied ist, daß Ihr während des gesamten Matches nur mit diesem einen Spieler agieren könnt, während Eure zehn Mitspieler vom Computer gesteuert werden. Dabei läßt sich der virtuelle Klinsi hervorragend durch die gegnerischen Abwehrreihen dirigieren. So schlägt er beispielsweise nach zweifacher Betätigung des rechten Buttons des Steuerkreuzes einen Haken in diese Richtung, ohne dem Gegner auch nur den Hauch einer Chance zu lassen, an den Ball zu kommen. Doch nicht nur spielerisch weiß der Kick zu gefallen, sondern auch grafisch beeindruckend schon jetzt die tollen Spieleranimationen und die flüssige 3D-Engine, die das Spielgeschehen sehenswert darstellt. (Udo L.)



Der Schmerz der Niederlage: In Namcos Libero Grande zeigen selbst die härtesten Männer Gefühle



Genial: Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm vertikal gesplittet

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

GEPLANT FÜR
11. Dezember

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

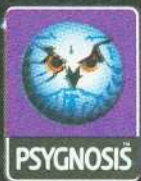
INFO Libero Grande

Hersteller/Vertrieb: **Namco/SCEG** Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer** Levels: **20** Spieler



„Munterer Kick mit einem kräftigen Schuß Innovation“

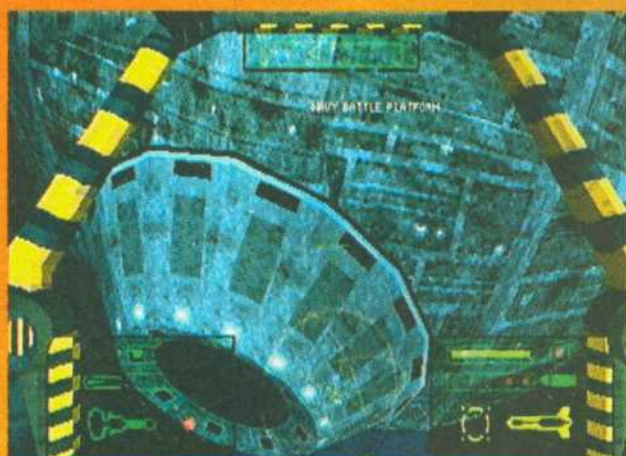
RACHE IST SÜSS



ERHÄLTlich AB NOVEMBER '98



COLONY
WAR
VENGEANCE



Riesige Raumstationen erwarten Euch in *Psygnosis' Weltraumgeballer*. Diese werden zumeist geschützt von einer Vielzahl kleiner Raumjäger



Mit einem Greifarm könnt Ihr lebenswichtige Goodies im All aufsammeln, die Ihr zu Eurer heimatlichen Basis transportieren müßt



Dank Eures Radarschirms habt Ihr Euer unmittelbares Umfeld bestens im Auge und könnt frühzeitig auf angreifende Gegner reagieren

Krieg der Welten

Colony Wars: Vengeance

Das epische Weltraumdrama *Colony Wars* geht mit verbesserter **Grafik** und einem neuen Szenario in die **zweite Runde**

Psygnosis' *Colony Wars* schlug im letzten Jahr ein wie eine Bombe. Der Kampf zwischen der Liga und der imperialen Navy begeisterte nicht nur eingefleischte Wing-Commander-Fans, sondern auch Genre-Muffel, die sich von der genialen Grafik und der umfassenden Story, die mehrere Wege zum Erfolg bot, hinreißen ließen. Nachdem die Navy den Kampf verloren hatte, wurden die

wenigen Überlebenden der unterlegenen Zivilisation aus dem Universum vertrieben. In Armut vegetierten die Menschen in der Verdammnis, und der Haß gegen die Liga stieg ins Unermeßliche. Auf Rache sinnend, wurde innerhalb weniger Jahrzehnte eine Armee aufgebaut, die es den Unterlegenen möglich machen sollte, die Schmach, die sie vor 100 Jahren erlitt, den Siegern heimzuzahlen. In *Co-*

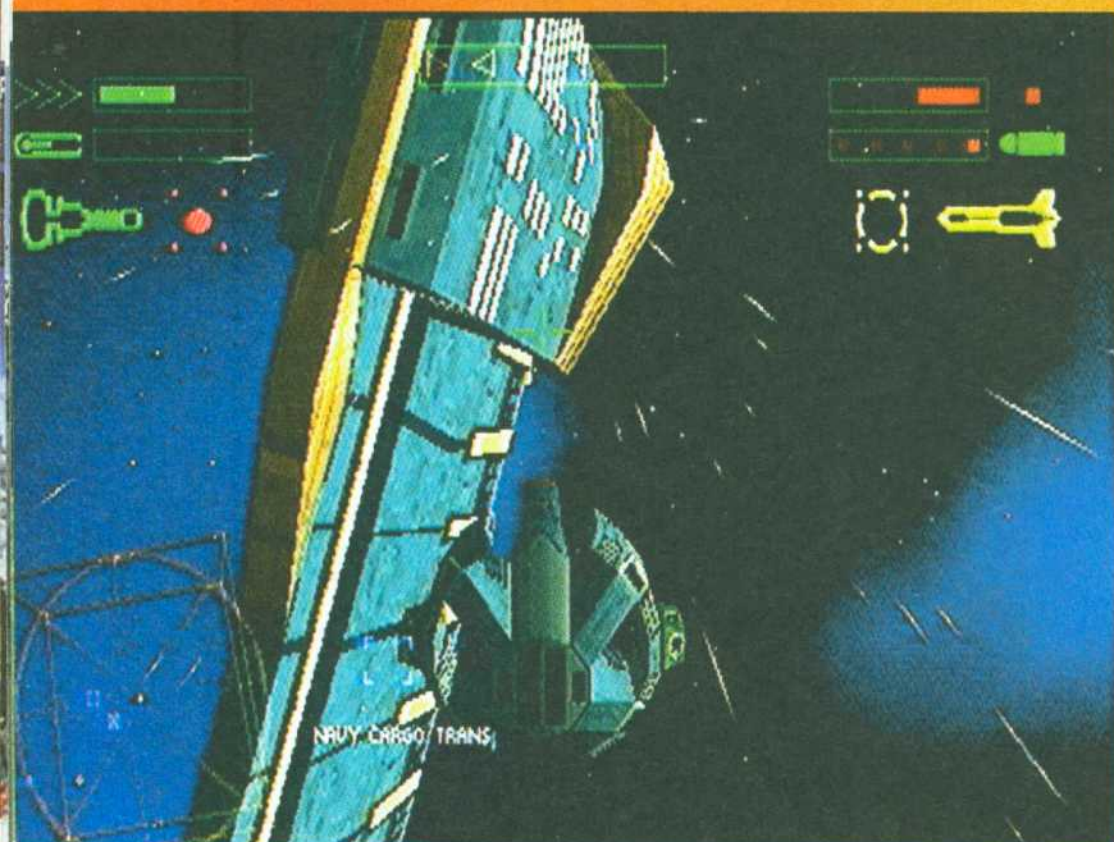
lony Wars: Vengeance schlüpft Ihr in die Rolle eines jungen Piloten der Navy und durchlebt mit diesem, wie schon im Vorgänger, einen nichtlinearen Handlungsstrang, d.h., das selbst bei nicht bestandener Mission die Geschichte fortgeführt wird und Ihr, trotz verlorener Schlacht, den Krieg noch gewinnen könnt. Somit erfährt der Spieler auch im Sequel erneut überraschende Wendungen, und die Story bietet wieder alternative Lösungswege. Eingeleitet wird das Weltraumepos erneut mit einem fulminanten Intro, das komplett in deutscher Sprache gehalten wurde. Dabei sind die Synchronsprecher der Helden auch im Sequel wieder aus Funk und Fernsehen bekannt und sorgen für

Die **cinematischen Filmsequenzen**, die die Story fortführen, tragen zur dichten Atmosphäre des Shooters bei

eine authentische cinematische Atmosphäre. Insgesamt erwarten Euch im Spiel 26 computeranimierte **Filmsequenzen** in Kinoqualität, die die Handlung des Shooters weiterführen. Da man in *Colony Wars: Vengeance* auf ein verbessertes Kompressionsverfahren zurückgreifen kann,

„Tolle Filmsequenzen und bombastischer Sound vermitteln eine dichte cinematische Atmosphäre“

wird das Sequel auf einer CD ausgeliefert. Doch zurück zum Spiel: Wie gewohnt werden dem Spieler vor einer Mission die Aufgabenziele in Ton (deutsche Sprachausgabe) und Bild erklärt. Danach könnt Ihr Euch für ein Schiff



Colony Wars: Vengeance bietet dem virtuellen Kampfpiloten drei Ansichten, wobei Euch zwei Cockpit- und eine Außenperspektive zur Verfügung stehen



Harte Gefechte erwarten Euch auch im Nachfolger der epischen Weltraumballerei



Die Missionsbeschreibungen werden Euch komplett in deutscher Sprache vermittelt



Missionsvielfalt: In Colony Wars: Vengeance müßt Ihr sogar Rohstoffe abbauen, um einen Auftrag erfolgreich zu beenden



Detailreichtum: Die Planeten wurden authentisch in Szene gesetzt. So lassen sich sogar die unterschiedlichen Kontinente aus dem All betrachten

Eurer Wahl entscheiden. Dabei sollte die Wahl mit Bedacht getätigt werden, da nicht jeder Jäger für einen erfolgreichen Abschluß einer Mission zu gebrauchen ist. Die einzelnen Schiffe lassen sich nach Anwahl zusätzlich in vier verschiedenen Attributen, wie beispielsweise Schildstärke oder Motorenkraft, beliebig verändern. Habt Ihr den Vogel nach Euren persönlichen Wünschen eingestellt, geht es auch schon in die unendlichen Weiten des Weltalls. Dort angelangt, werden alte Colony Wars-Hasen sofort feststellen, daß die geniale Steuerung des Vorgängers im Sequel übernommen wurde. Perfekt lassen sich, dank genauer Analogsteuerung, die Jäger im schwerelosen Raum steuern, und die virtuellen Weltraumschlachten werden

somit zu einem spielerischen Hochgenuß. Ihr habt es im Nachfolger teilweise mit bildschirmfüllenden Basisschiffen des Gegners zu tun, die zum Schutz Unmengen kleiner Abfangjäger um sich ver-

„Für immense Langzeitmotivation sorgt auch im Nachfolger die nichtlineare Missionsstruktur, die viele Wege zum Erfolg bietet“

sammelt haben. Doch nicht nur das Zerstören gegnerischer Kampfverbände steht an der Tagesordnung, sondern auch die Bewachung eigener Truppen gehört im Sequel wieder zum harten Leben eines Kampfpiloten. Des weiteren müßt Ihr mit neuartigen Waffen Rohstoffe in Meteoritenfelder abbauen oder mit Greifarmen wertvolle Gegenstände im All aufsammeln. Insgesamt beläuft sich

Euer Inventar unterschiedlicher Waffensysteme auf 22 Primär- und Sekundärwaffen, die sich in ihren Wirkungsweisen voneinander unterscheiden. So besitzt Ihr beispielsweise Ballermänner,

die den Schutzschild des Gegners schwächen. Andere Waffen wiederum zerstören lediglich die interne Struktur des Schiffes und zeigen keinerlei Wirkung, wenn der Schild des gegnerischen Vogels noch intakt ist. Doch nicht nur das Gameplay ragt aus der großen Menge von Space-Shootern heraus, sondern auch grafisch bietet Colony Wars: Vengeance dem Spieler mehr als jedes Welt-

raumgeballer zuvor. Riesige grafisch sehr aufwendige Explosionen, unendlich lange Großraumkampfschiffe und detaillierte Planetenoberflächen lassen den Piloten häufig unachtsam in die Gegend starren. Fazit: Colony Wars: Vengeance ist ein ganz heißer Tip fürs Weihnachtsfest. (Udo L.)



Grafisch kann das Sequel sogar noch deutliche Verbesserungen im Vergleich zum ersten Teil aufweisen. So wurden die Explosionen beispielsweise beeindruckend in Szene gesetzt



Neu sind die Missionen auf den Planetenoberflächen

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

GEPLANT FÜR
November

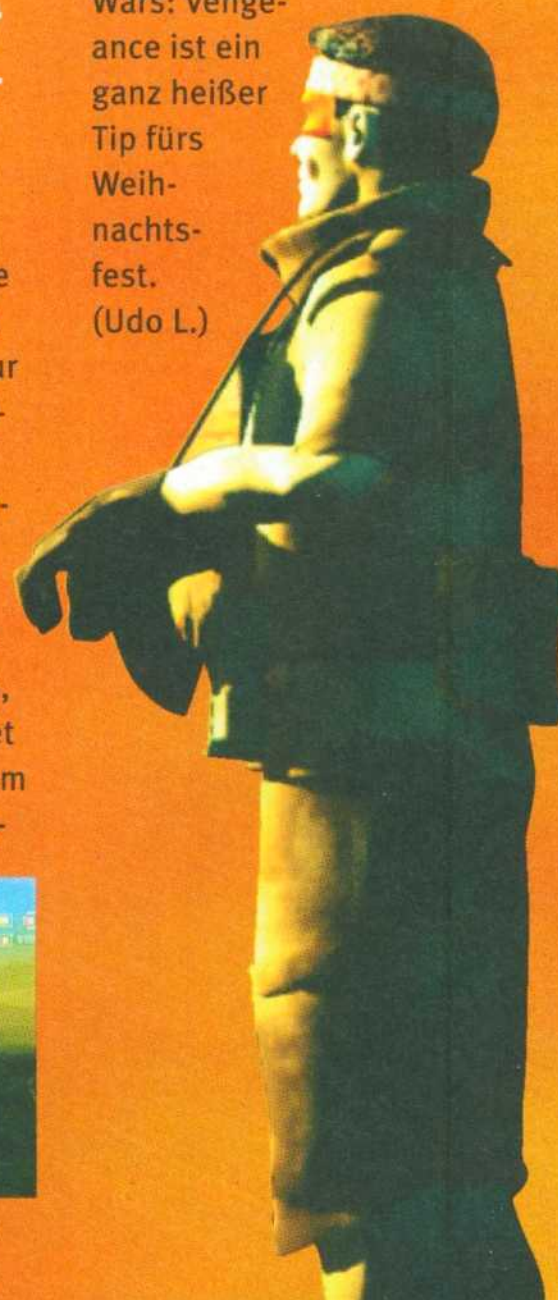
ERSTER EINDRUCK
super

INFO Colony Wars: Vengeance

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



„Ein technisch und spielerisch grandioses Sequel, das jetzt schon Teil 1 überflügelt“



Apocalypse

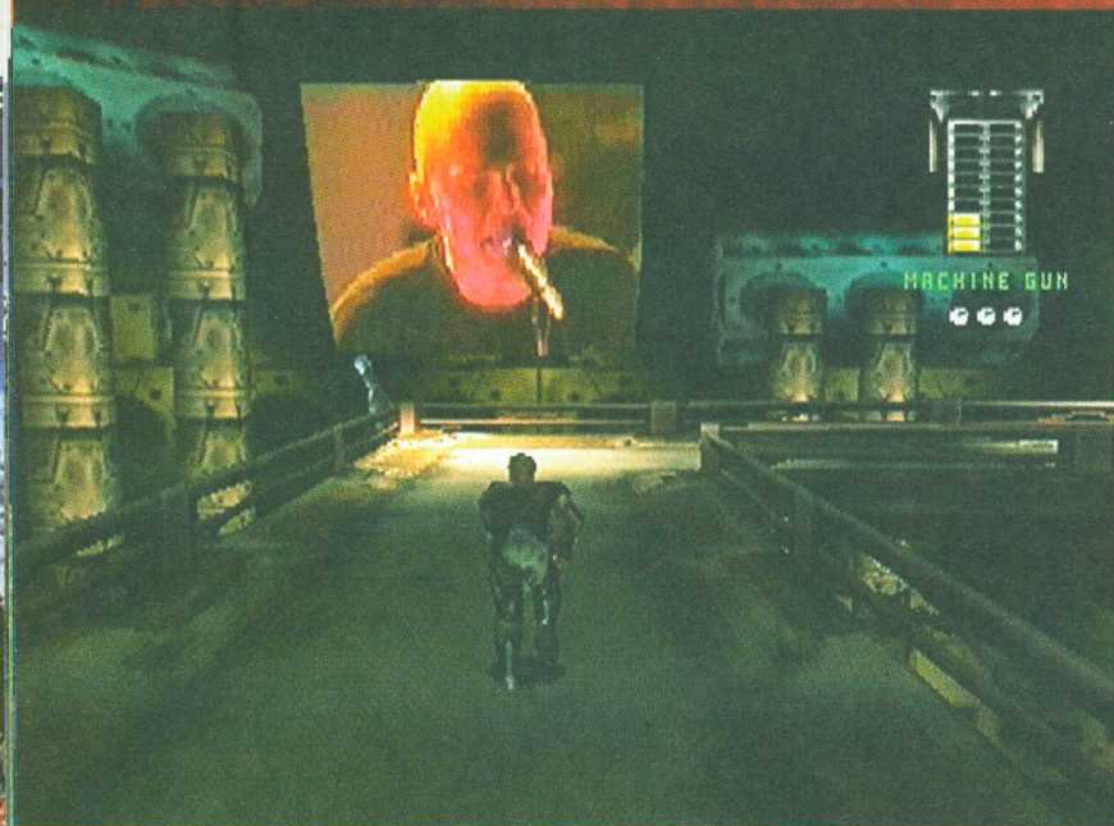
Es kommt endlich **Bewegung** in das scheinbar ewige **Bruce-Willis-Projekt** Apocalypse. Nachdem das **Spielkonzept** noch einmal völlig über den Haufen geworfen wurde und ein neues **Programmiererteam** sich nun **fieberhaft** um die **Vollendung** kümmert, flattert endlich die erste **Vorabversion** in unsere **Redaktionsräume**, und die bietet feinste **Actionkost**



Das beliebte Blade-Runner-Motiv hoch über den Dächern einer futuristischen Stadt wurde wieder einmal bemüht



In der Diskothek ist leider keine Zeit für eine flotte Sohle. Eine abstruse Endgegner-Kreation muß erst einmal in die Schranken verwiesen werden



Effektvoll: Die FMV-Videoclips sorgen für eine coole Atmosphäre. In der fertigen Version wird übrigens nicht, wie ursprünglich geplant, ein Clip von den Smashing Pumpkins zu sehen sein

Genug der Vorrede! Ihr dürft ja mittlerweile alle mitbekommen haben, daß Superstar Bruce Willis vor über zwei Jahren und für mehrere Millionen Dollar für dieses Videospielprojekt von Activision verpflichtet werden konnte und daß das Projekt Apocalypse aufgrund von Qualitätsmängeln noch einmal überarbeitet werden mußte. Daher komme ich auch ohne Umschweife zu den ersten spielerischen Impressionen, die die zu circa 70% fertige Version mir bietet. Anstatt wie zuvor mit Bruce Willis als virtuelle Kampfmaschine durch die Levels zu krachen, modifizierte das neue Team Neversoft das Game zu einem klassischen Jump&Shoot-Spiel à la Assault, One oder Konamis Contra-Serie. Das grobe Spielkonzept läßt sich somit recht einfach umschreiben. In der

Verfolgerperspektive dirigiert Ihr den Digi-Bruce durch insgesamt elf Endzeit-Szenarios, in denen Ihr nicht nur die Waffen sprechen laßt, sondern auch mit einigen happyen Hüpfstafetten konfrontiert werdet. Aus diesem an sich simplen Grundelementen kochten die Macher eine recht eindrucksvolle Actionbrühe mit vielen guten Zutaten. Das erste dicke Plus sind die zahlreichen Extrawaffen. Neben dem Maschinengewehr als Standardwumme erhaltet Ihr per Power Ups noch wirkungsvollere Kaliber. Home Missiles suchen beispielsweise automatisch ihr Ziel, auch wenn dieses erst am virtuellen Horizont als kleiner Punkt erkennbar ist. Kräftig und deftig sind ferner der **Flammenwerfer**, der sämtliche Gegner in schwarze Kohlekumpen verwandelt, sowie der brutale Beam-Laser, der die Aggressoren

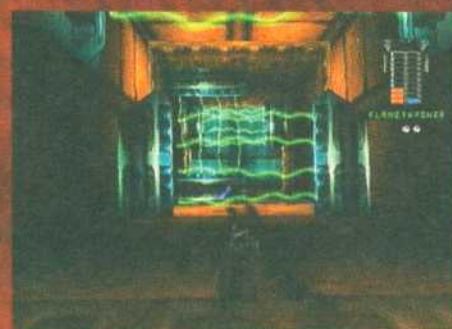


Bruce Willis' Gesicht wurde eigens eingescannt und anschließend als Oberflächentextur verwendet. In der deutschen Version hört Ihr übrigens ständig coole Kommentare der deutschen Bruce-Willis-Stimme

scheibchenweise zerlegt. Solche Splattereffekte sind jedoch nur dem Ausland vorbehalten, da speziell die deutsche Version entschärft wird. Auch das Leveldesign, besonders wichtig bei diesem Genre, enttäuscht nicht. Durch regelmäßigen Wechsel der Locations, ständig neue Horden von Mutanten, gepaart mit eingestreuten Puz-zle-

„Nach **One** und **Assault** ein weiterer **Jump&Shoot** Klassiker der gehobenen Güte“

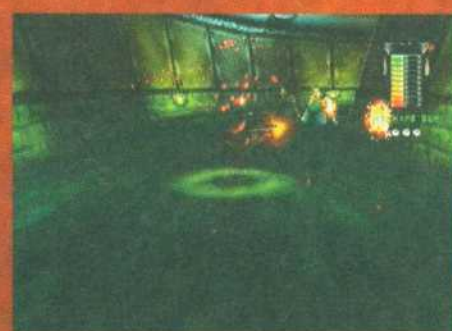
Elementen und Überraschungsmomenten, wird der Bruce-Willis-Dirigent ständig bei Laune gehalten. Mal stapft Ihr beispielsweise durch eine klaustrophobische **Kanalisation** und habt es dabei mit waschechten Zombies und Riesenratten zu tun, oder



Todessprung: Während des Fallens müßt Ihr reaktionsschnell den Lasergittern ausweichen



Allein gegen alle: In den späteren Levels zieht der Schwierigkeitsgrad beträchtlich an



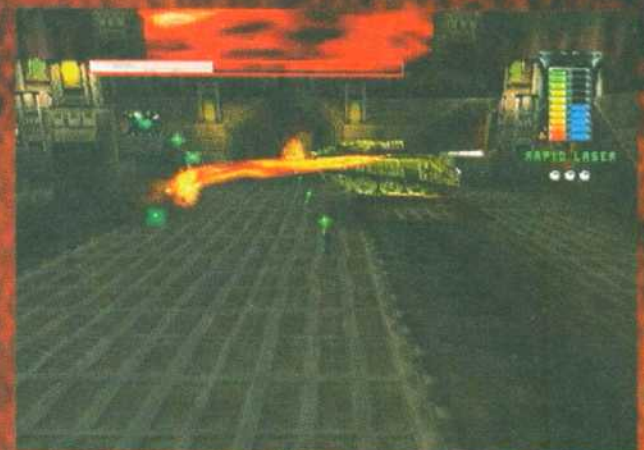
Bis zu den Hüften steht Bruce Willis im Wasser, während er durch die **Kanalisation** hastet



Selbst solche heiklen **Hüpfstafetten** sind dank der komfortablen Kameraführung kein Problem



Showdown im Oral Office: Ein stierähnliches Monster ist einer der letzten Widersacher, der sich Euch in den Weg stellt. Nachdem Ihr ihm im Weißen Haus zugesetzt habt, folgt der zweite Akt in einer wahrhaft höllischen Atmosphäre



Dieser große **Tank** sollte nur aus der Distanz heraus attackiert werden, da er über einen wirkungsvollen Flammenwerfer verfügt

Ihr lauft über ein offenes Terrain mit einem wunderbaren Tiefenblick und werdet von einem mächtigen **Tank** als Kanonenfutter ausgemacht. Selbst ein Abstecher in eine Diskothek, in der Ihr eine höchst bizarre Endgegnerschöpfung entdeckt, ist mit von der Partie. Das eindeutig größte Plus ist jedoch die virtuos gelungene Steuerung. Ähnlich wie beim Arcade-Oldie Robotron agiert Ihr mit zwei Joysticks (der Dual Shock Controller ist bei diesem Spiel ein absolutes Muß!). Während sich der linke Stick wie gewohnt um die Laufbemühung des polygonisierten Hollywood-Mimen kümmert, könnt Ihr mit dem rechten Analog-Stick währenddessen lässig in alle Himmelsrichtungen ballern - das macht Laune! Das Ballergefühl wird dabei effektiv durch die Force-Feedback-Funktion des Dual Shock Controllers verstärkt. Je nach Waffensystem machen sich Eure Angriffsbemühungen

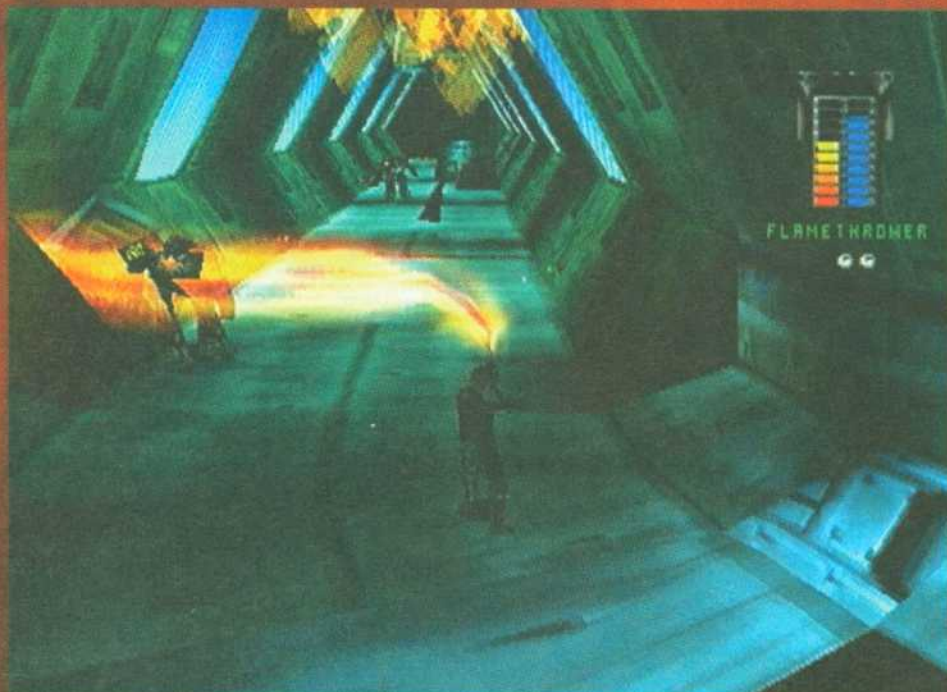
durch differenziertes Rütteln bemerkbar. Glücklicherweise steht die Technik der munteren Pulverisierung der morbiden Gegnerschaften in nichts nach. Die in Echtzeit berechneten 3D-Szenarios wurden nahezu 100%ig mit einer detaillierten Oberflächentextur überzogen, wirken insgesamt recht hochauflösend und scrollen zudem geschmeidig an Euch vorüber. Ein besonderes Lob verdient in diesem Zusammenhang die dynamische Kameraführung, die je nach Situation näher heranzoomt oder urplötzlich in die Totale umschaltet. Der Soundtrack ist erwartungsgemäß düster bis orchestral und paßt stets wie die Faust aufs Auge.

Witziger Gag am Rande: In den Gefängniszellen flimmern große Videoleinwände, auf denen richtige **Videoclips** von US-Rockgruppen abgespielt werden. (Ulf S.)

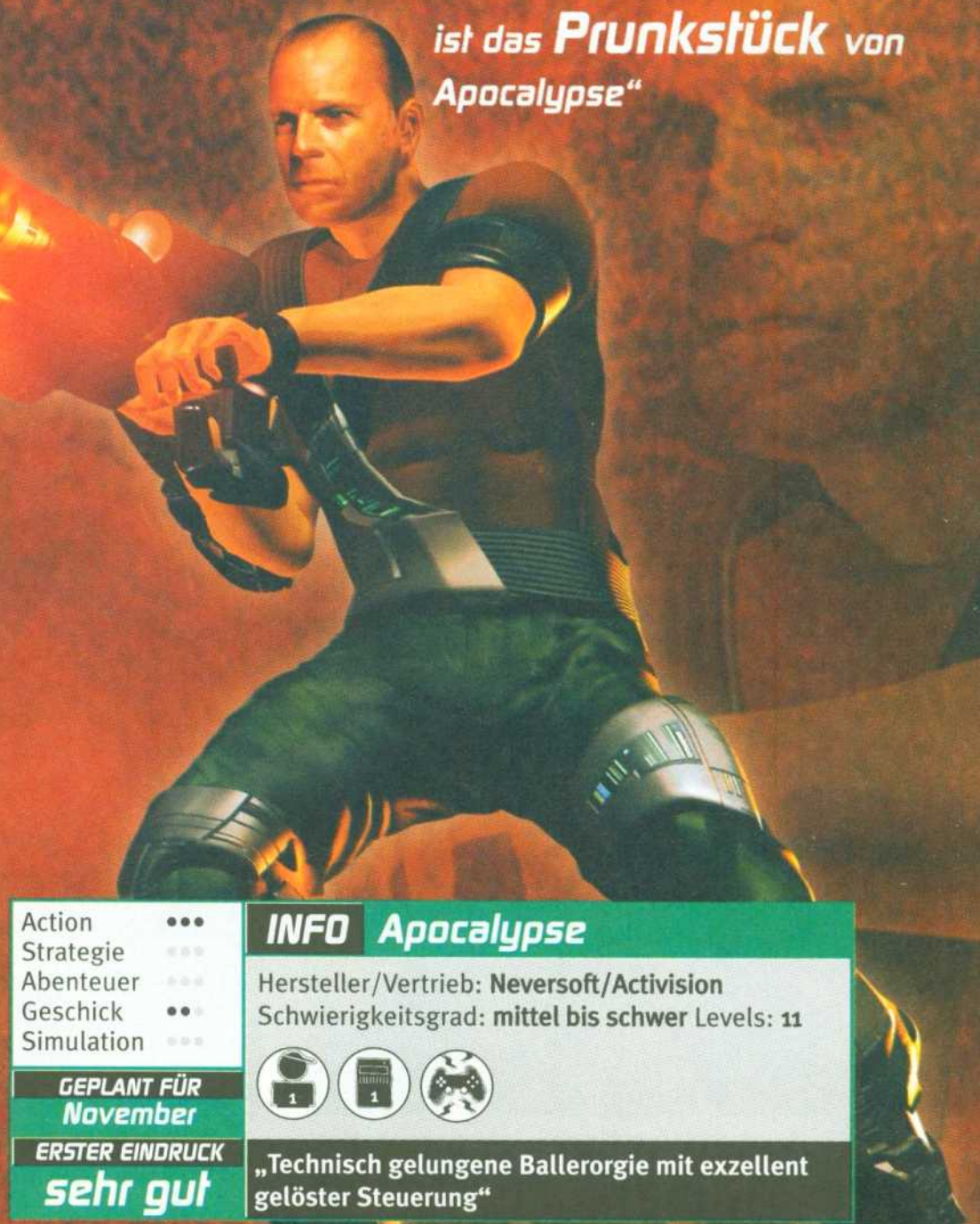


Gut getimt ist halb gesprungen: Bewegliche Panzerwände erfordern an dieser Stelle höchste Konzentration

„Die **Dual-Shock-Controller-Steuerung** ist das **Prunkstück** von **Apocalypse**“



Der **Flammenwerfer** hat zwar nur eine kurze Reichweite, die Zerstörungskraft ist dafür beträchtlich



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

GEPLANT FÜR
November

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Apocalypse

Hersteller/Vertrieb: Neversoft/Activision
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 11



„Technisch gelungene Ballerorgie mit exzellent gelöster Steuerung“



Per Knopfdruck vollführt Euer Motorradfahrer während der **Sprungeinlagen** diverse Kunststücke. Diese bringen zwar keinerlei Vorteile ein, sind aber dennoch ganz hübsch anzusehen



Jedes Rennen wird im Replay noch einmal aus unterschiedlichen Blickwinkeln dargestellt

Do it yourself

Moto Racer 2

Keine **Harley Davidson** zur Hand? Kein Problem, mit **Delphines** Fortsetzung ihrer **Zweiradsimulation** dürft Ihr nicht nur auf sündhaft teure **Super Bikes** oder **Enduros** aufsatteln, sondern auch per **Editor** eigene **Strecken kreieren**



Das individuelle Fahrverhalten der insgesamt 16 **Rennmaschinen** wird anhand eines Vierachsen-Diagrammes illustriert

Die Motorrad-Saison geht allmählich zu Ende, Papas Lieblingsstück wird wieder in der Garage abgestellt und die Versicherung für ein halbes Jahr abgemeldet. Für alle frustrierten Bike-Fans (und nicht nur für

trem gut gefederten Enduro-Bikes zur Auswahl, mit denen Ihr Euch auf allerlei Bilderbuchstrecken austobt. Doch bevor es soweit ist, sollte man sich das nähere Optionsumfeld des Silberlings etwas genauer ansehen. Im schlichten

„Der Streckeneditor setzt auf jeden Fall neue Maßstäbe im Konsolenbereich“

sie) hat das französische Softwarehaus Delphine demnächst den optimalen Zeitvertreib für die kalten motorradlosen Monate parat. Bei Moto Racer 2, der Fortsetzung ihres Erfolgstitels, stehen Euch wahlweise acht PS-starke Rennmaschinen oder die ex-

Hauptmenü werdet Ihr vor die Wahl gestellt, im Streckeneditor kreativ zu sein (siehe Extrakasten) oder gleich im vorgefertigten Rennzirkus einzusteigen. In puncto Spielmodi bleiben Überraschungen aus: Entweder stottert Ihr ein paar Übungsrunden auf den Par-



Wenn Ihr mit einem **Super Bike** unterwegs seid, ist die Gefahr groß, in einen folgenschweren Geschwindigkeitsrausch zu verfallen - spätestens an der ersten scharfen Kurve wißt Ihr warum



Der **Zwei-Spieler-Modus** zeigt einen vertikal unterteilten Bildschirm. Somit ist für Übersicht gesorgt



Prächtiger Anblick: Moto Racer 2 bietet eine ordentliche Fernsicht mit vielen grafischen Finessen



Die Cockpit-Perspektive wurde grafisch sehr ansprechend gestaltet



Da sich bei Moto Racer 2 alles um den Streckeneditor dreht, resultieren daraus leider erheblich längere Ladezeiten

„Moto Racer 2 hat das Zeug zum Serien-Dauerbrenner“

weils acht **Strecken** zusammen. Einzige Ausnahme: Der Ultimate Championship mit stolzen 16 Rundkursen, der Euch jedoch erst dann zur Ver-

fügung steht, wenn Ihr Euch auf den vorherigen Turnieren erfolgreich bewährt habt. Ansonsten müßt Ihr Euch noch entscheiden, ob Ihr die Simulation oder den actionreicheren Arcade-Modus bevorzugt, ehe Ihr Euch auf die virtuelle Piste begeben. Anfänger sollten dabei letztere Option wählen, da in dieser Einstellung das Fahrverhalten nicht ganz so sensibel ausfällt und nicht jeder Kontakt mit der Fahrbahnbegrenzung zu einer unvermeidlichen Rutschpartie über den harten Asphalt führt (ko-

Der Streckeneditor



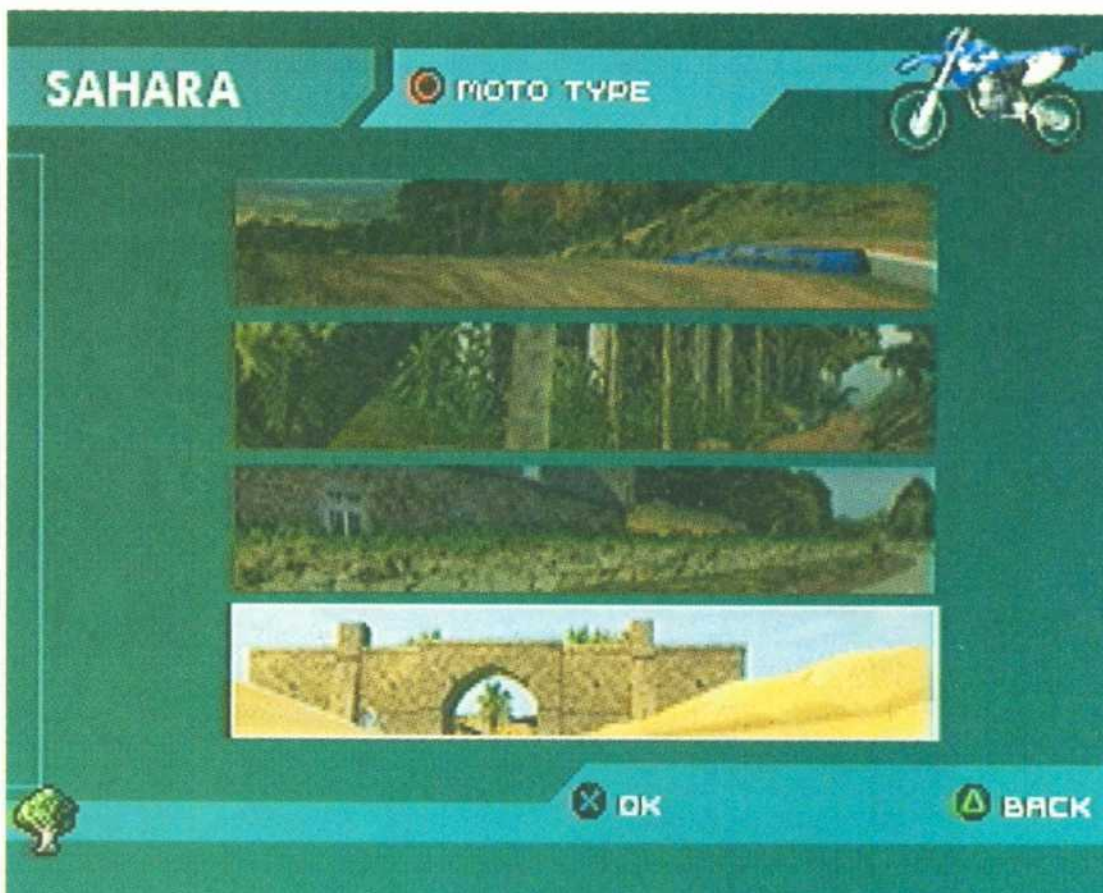
Genial einfach, einfach genial, so simpel läßt sich der Streckeneditor von Moto Racer 2 umschreiben. Erstes großes Plus: Das komplette Spiel basiert auf diesem Editor, so daß die selbst erstellten Rundkurse in etwa die gleiche Qualität bieten wie die vorgefertigten. Einzige Ausnahme: Der Grafikaufbau kann bei ungünstiger Streckenführung stärker auftreten. Eine weitere große Stärke ist die intuitiv gestaltete Benutzerführung, die wirklich kinderleicht ist. Nachdem Ihr Euch ein Grafikthema und Witterungsverhältnisse ausgesucht habt, könnt Ihr an einem simplen Oval überall Markierungen ansetzen, durch die Ihr dann das Oval quasi wie einen Kaugummi verzerrt - eine äußerst elegante Lösung, um ein Streckendesign zu erstellen. Außerdem dürfen an jeder Stelle noch Steigungen und Gefälle erstellt werden, was ebenfalls durch einfachen Knopfdruck geschieht. Allzu waghalsige Konstruktionen, die nicht mehr spielbar sind, werden übrigens durch ein rotes Warnschild angezeigt. Habt Ihr alle störenden Stellen eliminiert, dürft Ihr prompt eine Runde auf Eurem selbst kreierten Circuit absolvieren und bei Gefallen auf der Memory Card archivieren. Auf diese Art und Weise erstellt Ihr auch ganze Turniere nach Euren eigenen Vorstellungen. Ihr merkt schon: Der Kreativität sind hier nur wenige Grenzen gesetzt.



Vor jedem Rennen erhaltet Ihr über alle **Strecken** eine hilfreiche Übersichtskarte, inklusive einer Angabe der Wetterverhältnisse

stet wertvolle Zeit!). Das Fahrverhalten respektive Fahrvergnügen hängt erwartungsgemäß stark vom fahrbaren Untersatz ab. Seid Ihr mit einem Super Bike unterwegs, brettet Ihr mit bis zu 300 Sachen über asphaltierte Pisten, beispielsweise mitten durch eine moderne Großstadt. Bei solch einem enormen Tempo, verbunden mit dem heiklen Lenkverhalten, sind exzellente Reaktionen und ein sicheres Wechselspiel zwischen Bremsen und Gasgeben ein absolutes Muß. Für meinen Geschmack etwas einfacher ist

der Umgang mit den wesentlich langsameren Enduro-Maschinen (ca. 180 km/h), mit denen Ihr im wahrsten Sinne des Wortes durch die Prärie brettet. Vollste Konzentration erfordern dafür die zahlreichen **Sprungeinlagen**, die sich aus den vielen Unebenheiten der Streckenführung ergeben. Ein ungünstiger Absprung kann Euch nämlich geradewegs in die Pampas führen. Egal aber für welchen Hobel Ihr Euch entscheidet, das Fahrverhalten, vor allem mit dem Dual Shock Controller, kann durchweg überzeugen. Gleiches gilt auch für den grafischen Rahmen. Zwar bietet Moto Racer 2 keine HiRes-Optik, dafür glänzt die Grafik aber mit detailliert modellierten Motorrädern, einem hohen Farbreichtum und einem kaum wahrnehmbaren Grafikaufbau am virtuellen Horizont. Übrigens, auch an den **Zwei-Spieler-Modus** via Splitscreen wurde selbstverständlich gedacht. (Ulf S.)



Jeweils vier Grafikthemen pro Motorradtyp wurden erstellt. Das Repertoire reicht von der Großstadt über den Urwald bis hin zur Sahara

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

INFO **Moto Racer 2**

Hersteller/Vertrieb: Delphine/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 48 Strecken



GEPLANT FÜR
28. September

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

„Schon alleine der grandiose Streckeneditor rechtfertigt die Anschaffung“

Bomberman auf Abwegen

Nach dem Strategiespiel **Bomberman Wars** taucht Hudson Softs Sprengmeister in einem weiteren ungewohnten Genre auf. Bei **Bomberman Fantasy Race** handelt es sich um einen comicartigen Funracer im Stile von Street Racer oder **Mega Man Battle & Chase**. Auf dem Rücken von allerlei putzigen Tieren rasen die Bombermans als Jockey über insgesamt sieben (plus eine Geheimstrecke und Mirror-Modus)



abgedrehte Rundkurse. Neben fahrerischem Können (wenn man überhaupt davon sprechen kann) kommt es bei den wüsten Rennen vor allem auf den geschickten Einsatz der insgesamt **15 Power Ups** an, die überall verstreut auf der Piste liegen. Natürlich spielen auch Bomben wieder einmal eine gewichtige Rolle. Mit ihnen könnt Ihr die lästige Konkurrenz äußerst rabiat vom Sattel holen. Ein weiterer Trick, mit dem Ihr der Konkurrenz ein Schnippchen schlägt, ist das Ausnutzen der zahlreichen Abkürzungen. Auch an einen Zwei-Spieler-Modus wird natürlich gedacht. Außerdem soll das lustige Bomberman-Rennen den **Dual Shock Controller** komplett unterstützen.



Japans Verkaufsschlager

Vor kurzem wurde in Japan die Liste der **erfolgreichsten PlayStation-Spiele** der letzten zwölf Monate veröffentlicht. Auf dem Treppchen stehen dabei nur Hochkaräter, die ebenfalls hierzulande sehr oft über die Ladentische gingen bzw. noch gehen werden. Absoluter Spitzenreiter mit **2.233.846** verkauften Spielen ist der zweite Teil von Capcoms indiziertem

Horror-Abenteuer. Auf Platz zwei folgt dann mit einer Verkaufszahl von **1.988.818** der Überrascher **Gran Turismo**. Bronze geht schließlich an Namco, die es schafften, ganze **1.137.701** Kopien des Knochenbrechers **Tekken 3** an den Mann bzw. die Frau zu bringen. Das sind natürlich Verkaufszahlen, von denen deutsche Firmen nur träumen können.

Kurioses aus Fernost

Wenn die Japaner schon Leute erschrecken, dann richtig. Diese Tigermaske sieht nicht nur gruselig aus, per Fernbedienung kann man auch lautstarke Brüllrufe aktivieren - Roarr!

Chart Attack

Japan

- ① (-) SD Generation
- ② (-) Star Ocean
- ③ (-) Biohazard 2 Dual-Shock-Version
- ④ (-) Jikkyou Pro Baseball '98
- ⑤ (-) Rival Schools

Konkurrenz für Gran Turismo?

Das fernöstliche Softwarehaus **Atlus** hat sich bereits des öfteren an dem Rennspiel-Genre versucht, bislang jedoch mit mittelpträglichen Ergebnissen. Um die Verkaufszahlen gehörig anzukurbeln, kopierte Atlus in einigen Punkten gnadenlos von **Gran Turismo**. Einziger großer Unterschied: Anstatt mit handelsüblichen Wagen geht man bei **ADVANCE Racing** mit **Rallye-Boliden** an den Start, wobei

man sich vorzugsweise auf Stadionstrecken tummelt, anstelle, wie bei Gran Turismo, auf offenem Terrain zu fahren. Dennoch erinnern die Menügestaltung, der Grafikstil und nicht zuletzt die beeindruckenden Replays allzu offensichtlich an SCEJs Geniestreich. Wie gut sich Atlus' GT-Pendant letztendlich schlägt und ob es auch einen derart umfangreichen **Story-Modus** geben wird, bleibt jedoch abzuwarten.



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

Im technisch aufregenden Soul-Blade-Nachfolger **Soul Calibur** wird auch der Tekken-Charakter **Yoshimitsu** diesmal beim Handgemenge kräftig mitmischen, leider aber nur in der Spielhalle.

Metal Gear Solid, das Anfang September in Japan ausgeliefert wurde, soll laut Konami einen wir-

kungsvollen **Kopierschutz** bieten.

Gerüchten zufolge soll es bereits dieses Jahr erste offizielle Infos über die **PlayStation 2** geben. PlayStation-Vater **Ken Kutaragi** spricht in diesem Zusammenhang von einer Konsole, die in puncto Power alles Bisherige übertrumpft.

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

Die Bestien brüllen wieder

Vielen Beat'emUp-Fans dürfte sicherlich Hudson Softs überaus gelungener Schlagabtausch **Bloody Roar** noch in Erinnerung geblieben sein. Allen Fans sei gesagt, daß in japanischen Spielhallen bereits der Nachfolger **Bloody Roar 2 - Bringer of the New Age** zum permanenten Münzeinwurf frohlockt. Wie schon beim Original können sich sämtliche Haudegen in den ultraschnellen Cagefights in noch stärkere Bestien verwandeln, insofern es der Ener-

giebarren zuläßt. Das Kämpferfeld wird erwartungsgemäß durch mindestens **vier neue Kampfhähne** aufgestockt, unter anderem durch **Busuzima**, der sich in einen Riesengecko verwandelt und seine Gegner vorzugsweise mit seiner klebrigen Zunge quer durch den Käfig befördert. In grafischer Hinsicht darf man eine höhere Auflösung sowie anspruchsvollere Lichteffekte erwarten. Eine **PlayStation-Konvertierung** dürfte nur eine Frage der Zeit sein.



Das Krokodil hüpf wieder!

Fox Interactives 3D-Hopser mit dem hohen Knuddel-Appeal **Croc** war eines der ersten Jump&Run-Spiele mit einem kompletten dreidimensionalen Gewand für die PlayStation. Nun arbeiten die Briten von Argonaut derzeit fieberhaft am Sequel **Croc II**, das allerdings erst im **Frühjahr**

'99 erscheinen wird. Diese lange Programmierzeit nutzen die Macher für eine komplette Rundumverbesserung. Das Wort „mehr“ ist dabei das A und O beim Nachfolger, sprich mehr Levels, mehr Endgegner, mehr Abwechslungsreichtum und mehr Aktionsmöglichkeiten. Letzteres äußert sich unter anderem durch eine **Roll-attacke** und einen **Flipkick**. Besonders wichtig ist jedoch der erhöhte Abwechslungsreichtum, nachdem der Vorgänger von vielen als recht ideenlos bezeichnet wurde. Die Programmierer bauten diesmal nicht nur mehr Ab-

zweigungen und versteckte Levels in diese Hüpf-Arie ein, sondern auch eine ganze Reihe von **Minispielen**, wie beispielsweise eine virtuelle Schießbude. Außerdem stehen Croc diesmal mehrere Vehikel zur Auswahl, mit denen er sich geschwind durch die Szenarios bewegt. Last but not least spendierten die Macher dem Spieler eine **leistungsstärkere 3D-Engine**, die noch hochauflösendere und sauberere 3D-Grafiken aus der PS herauskitzelt (mehr Texturen). Da möchte doch nicht jemand Gex 3D auf den Pelz rücken...?



Virtuelle Amazone

Xena: Warrior Princess ist in den Staaten derzeit die beliebteste Fantasy-TV-Serie. Ursprünglich als reines Hercules-Anhängsel geplant, schaffte die kampfesfreudige Amazone aufgrund ihrer großen Beliebtheit schließlich den Sprung in eine eigene Serie. **Universal Studios** vergab nun die Filmlizenz an die hauseigene Videospieldivision. Herausgekommen ist ein technisch beeindruckendes **3D-Action-Adventure**, bei dem die Schwertschwingerin eine völlige Bewegungsfreiheit genießt. Es gilt, per Taktik, Geschick und auch Waffeneinsatz diverse Missionen zu er-

füllen, wie zum Beispiel das Erstürmen einer Burg. Zu ihrer Verteidigung kommen neben dem Schwert noch ein Zauberstab sowie Wurfringe zum Einsatz. Letztere Waffe bietet einen coolen grafischen Gag. Einmal geworfen, kann man den Wurfring aus der Verfolgerperspektive steuern. Laut den Programmierern soll die rüstige Xena ganze **80 Spezialattacken** ausführen können, die teilweise derart komplexe Bewegungsabläufe bieten, daß man kein Motion-Capture-Verfahren anwenden konnte. Ab **Frühjahr '99** soll die Lara-Croft-Konkurrentin die heimischen Bildschirme erobern.



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

Das Unterhaltungskaufhaus Electronic Boutique bietet allen Metal-Gear-Solid-Käufern ein cooles Angebot. Wenn man das Spiel nach einer geleisteten Anzahlung vorbestellt, erhält man den kompletten Soundtrack als Dankeschön, allerdings nur für eine kurze Zeit.

WWF Warzone von Acclaim war das bestverkaufte Spiel im Monat Juli.

Konkurrenz für Formel 1 '98: Das Programmiererteam Paradigm plant eine Konvertierung ihrer exzellenten Simulation F-1 World Grand Prix, die derzeit auf dem Nintendo 64 für Furore sorgt.

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

Frei ab 18 Jahre

Daß der **Resident-Evil-Film** kommt, war schon vor geraumer Zeit bekannt, doch nun gibt es endlich erste konkrete Fakten über das Filmprojekt, und die haben es in sich! Kein geringerer als Regisseur **George A. Romero** (der auch schon den japanischen Werbeclip drehte) wird bei diesem Horrorfilm auf dem Regiestuhl sitzen. Zusammen mit dem Drehbuchautor **Alan McElroy** (Spawn) wird er den Film rund um **Chris Redfield** und **Jill Valentine** in Szene setzen. Der Film soll auf dem ersten Videospilteil basieren und laut dem Regisseur alles andere als ein Kinderfilm werden. Im Gegenteil: George Romero betont, daß er die gruselige Atmosphäre der digitalen Vorlage auf jeden Fall einfangen möchte, so daß eine „**Ab 18 Jahren**“-Einstufung in einigen Ländern unausweichlich sei. In manchen Ländern dürfte sogar nur eine entschärfte Version den Weg in die Kinos schaffen. Zum Erscheinungstermin sagt Capcom etwas Hochinteressantes. Der japanische Konzern hofft nämlich, daß der Film gleichzeitig mit dem dritten Teil des Grusel-Adventures in die Kinos kommen wird.

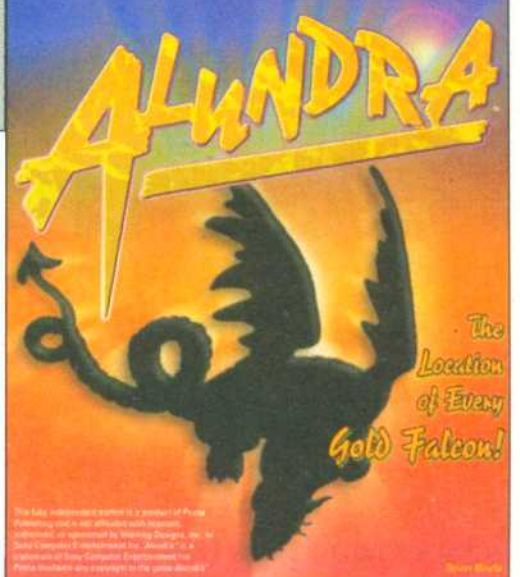
Chart Attack USA



- ① (-) NCAA Football '99
- ② (-) WWF Warzone
- ③ (2) Gran Turismo
- ④ (-) Batman & Robin
- ⑤ (-) NFL Xtreme

Das Buch zum Spiel

PRIMA'S UNAUTHORIZED GAME SECRETS



Derzeit erreichen uns viele verzweifelte Briefe zum Thema **Alundra**. **Psygnosis'** Action-Adventure bietet in der Tat einige knifflige Passagen. Abhilfe schafft das inoffizielle Lösungsbuch von Prima Publishing. Auf über **150 Schwarzweiß-Seiten** gibt es einen kompletten Walkthrough, Karten sowie alle relevanten **Xploder-Codes**. In Deutschland wird das in englischer Sprache gehaltene Buch durch die Firma **Madrom Solutions** vertrieben. Für **39,- DM** ist der Player's Guide unter der Telefonnummer **04921/4 46 31** bestellbar (Mo-Fr, 16 - 20 Uhr).



Neuer Preiskrieg

Auf der Sony CeBIT HOME Pressekonferenz gab SCED bekannt, daß nach eineinhalb-jähriger Preisstabilität der Verkaufspreis der PlayStation ab 1. September auf 249 DM ge-

senkt wird. Zusammen mit einer neuen Marketingoffensive soll durch diese Preissenkung der Vorsprung vor dem Rivalen Nintendo noch stärker ausgebaut werden. Außerdem kosten Memory Cards und die normalen Digital-Controller künftig nur noch 29,95 DM. Für den gleichen Preis ist auch eine CD-Tasche erhältlich, die auf engstem Raum Platz bietet für 14 PlayStation-Silberlinge. Übrigens: Nintendo hat bereits reagiert und den Preis für das Nintendo 64 ebenfalls auf 249 DM gesenkt.



Streng limitiert

Wer besonders schnell ist, kann sich noch das limitierte Wild9-Set sichern. Für gerade einmal 109,- DM erhält man nicht nur das witzige Jump&Shoot-Vergnügen, sondern auch das Original PlayStation-T-Shirt mit den vier Tastensymbolen auf der Vorderseite. Wie gesagt, bezieht Euch, denn es wurden nur 10.000 Stück ausgeliefert.

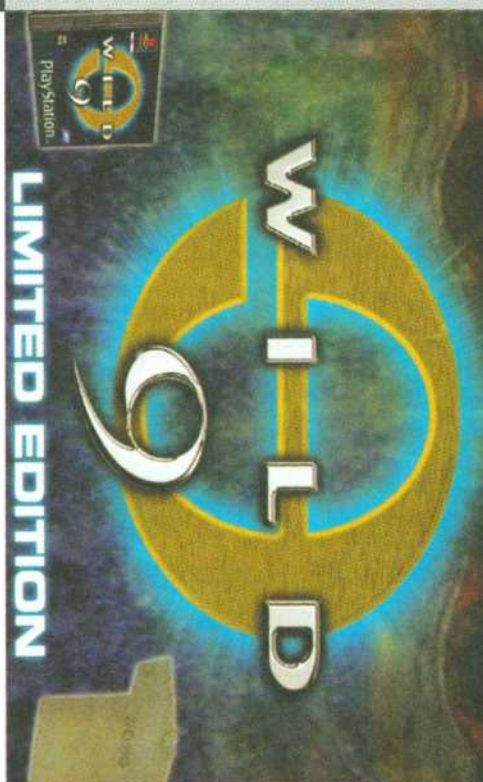


Chart Attack Deutschland



- ① (1) Frankreich '98: Die WM Electronic Arts
- ② (2) Gran Turismo SCE
- ③ (-) Colin McRae Rally Codemasters
- ④ (3) Tomb Raider (Platinum) Eidos
- ⑤ (-) Heart of Darkness Infogrames
- ⑥ (-) Formel 1 (Platinum) Psygnosis
- ⑦ (4) Tekken 2 (Platinum) Namco
- ⑧ (6) Tomb Raider 2 Eidos
- ⑨ (7) Crash Bandicoot (Platinum) SCE
- ⑩ (-) Alundra Psygnosis

(ermittelt durch Media Control)

Entwickler Award

An dieser Stelle möchten wir noch einmal auf unseren Entwickler-Award hinweisen. In Zusammenarbeit mit Psygnosis geben wir bei diesem großen Wettbewerb jungen Talenten die Chance, ihre eigenen Spielideen einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen bzw. den ersten Schritt in eine mögliche Programmiererkarriere zu wagen. Der Contest wird in zwei Kategorien ausgeschrieben: 1. Beste Programmierung auf dem PC oder NET Yaroze. 2. Bestes Spieldesign (Art und Form ist Euch völlig freigegeben). Bei diesem großen Award, der über ein halbes Jahr



geht, könnt Ihr regelrechte Traumpreise, wie ein komplettes NET-Yaroze-Set oder gar einen Besuch bei der Firma Psygnosis in Liverpool, gewinnen. Nähere Angaben zum Wettbewerb könnt Ihr in der Ausgabe 09/98 auf Seite 76 nachlesen. Schickt uns auch weiterhin Eure Ergebnisse an folgende Adresse:
Redaktion PlayStation Games
Stichwort Entwickler Award
Franz Ludwig Str. 9
97072 Würzburg
Vergeßt nicht, ein Bild von Euch beizulegen und Eure Arbeitsschritte genau zu erläutern.

Hitzeproblem gelöst

Das Thema Hitzeentwicklung bei allzu langem Zocken ist nach wie vor bei einigen PlayStation-Besitzern ein großes Problem. Abhilfe schaffen nun die Cool Foots. Es handelt sich dabei um vier selbstklebende Moosgummi-scheiben, die einfach unter die Konsole geklebt werden und so für eine verbesserte Luftzirkulation sorgen. Außerdem erhöht sich durch diese

nicht einmal 10 DM teuren „Füßchen“ die Standfestigkeit der Konsole. Jeder gut sortierte Fachhändler dürfte dieses hilfreiche Produkt sicherlich in seinem Programm führen.



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

Der englische, gerade einmal 18jährige Fußball-Shootingstar Michael Owen wurde von Eidos unter Vertrag genommen. Er fungiert dabei als Galionsfigur für Eidos neueste Dribbeleier Michael Owen's World League Soccer '99, die nächstes Jahr erhältlich sein wird.

Die letzten beiden Jahresabos beim Interface-Fragebogen haben gewonnen: Stefan Scheuermann aus Weinheim sowie Friedhold Reitor aus Hof.

The Glove, der Controller in Form eines Handschuhes, wird in Deutschland durch die Firma Vidis vertrieben. Ein ausführlicher Test folgt in Kürze.

SCEE sucht die Nähe zu Kids. Das Durchschnittsalter eines PlayStation-Besitzers liegt derzeit bei Anfang zwanzig. Im Moment forciert SCEE seine Bemühungen, auch die jüngeren Videospielbegeisterten vor ihre Konsole zu locken. Neben THQs Rug Rats und SCEAs Spyro the Dragon steigt nun auch NewKid-Co mit einigen kindergerechten Produkten ins PlayStation-Geschäft ein.

Hasbros Brettspielumsetzung Flottenmanöver wird noch einmal komplett überarbeitet und erscheint erst im nächsten Jahr.

Die komplexe Wirtschaftssimulation Railroad Tycoon II wird auch für die PlayStation umgesetzt. Erscheinungstermin: 1. Quartal '99.

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

PlayStation-Rucksack

Interact, der weltweit größte Hersteller von Peripheriegeräten jeglicher Art präsentierte auf der CeBIT HOME seine neuesten Errungenschaften. Besonders stilvoll ist dabei der **Konsolen-Rucksack**,

mit dem man problemlos die PlayStation plus Controller und Software transportieren kann. Der schicke Ruck-

sack bietet ein spritzfestes Oberflächenmaterial und mehrere Innen- und Außentaschen mit Reißverschluss. Mit **69,95 DM** ist man dabei. Des Weiteren hatte der für den gleichen Preis erhältliche **Barracuda 2** Deutschlandpremiere. Der Preis ist zwar vergleichsweise hoch, doch dafür überzeugen die Verarbeitung, Ausstattung und Funktionalität auf ganzer Linie. Ein Nachfolger zum **V3-Lenkrad** ist zwar derzeit nur für den PC erhältlich, dafür wurde aber das aktuelle Flaggschiff mit einer **soundgesteuerten Rüttelfunktion** versehen.

Bester Videospieler gesucht

Am 03. und 04. Oktober findet in der **Bochumer Konzerthalle „Zeche“** ein großangelegtes **Videospieltturnier** namens **Absolute Control** statt. Nach dem großen Anklang im letzten Jahr rechnet der Veranstalter **Mindbase** diesmal mit über 1000 Besuchern, die auf 4 Meter großen Projektionsbildschirmen um allerlei attraktive Preise kämpfen. Drei Titel stehen zur Auswahl **Tekken 3**, **FIFA '98** (hierfür werden gleich zwei Aktive benötigt) sowie **Gran Turismo**. Die Hauptpreise können sich jeweils sehen lassen. Ein Mega-Soft/ Hardwarepaket plus ein ferngesteuertes Mitsubishi

Rallyeauto bei Gran Turismo, exklusives Zocken von FIFA '99 bei EA plus komplettes EA-Outfit bei FIFA '98 sowie ein Flug zu Namco und ein Abstecher ins Namco Wonderland in London bei Tekken 3. Interesse? Dann fordert einfach unter folgender Adresse **Eure Teilnehmerkarte** an (**Startgebühr beträgt 20 DM**): **Mindbase, Postfach 200631, 45841 Gelsenkirchen** (3DM in Briefmarken beilegen). Für alle Spektanten kostet der **Eintritt 15 DM**. Der **Einlaß** ist an beiden Tagen jeweils ab 12 Uhr. Neben dem Turnierge-schehen gibt es auch ein **attraktives Rahmenprogramm**!

Importspiele in Farbe

Für all diejenigen, deren Fernseher nicht über einen RGB-Eingang verfügt, die dennoch aber Importspiele über den AV-Eingang in Farbe genießen wol-

len, hat der Tüftler **Wolfsoft** endlich das rettende Gerät im Programm. Mit dem **N-PAL-Converter** von **Game Source** kann man ohne jegliches Zusatzka-

bel direkt in den AV-Kanal des Fernsehers gehen und selbst Importspiele in seiner ganzen Farbenpracht genießen. Da das Gerät jedoch mit immerhin **77,77 DM** zu Buche schlägt und RGB-Kabel die deutlich bessere

Bildqualität bieten, handelt es sich um ein reines Nischenprodukt. Bestellen könnt Ihr das Gerät unter der Telefonnummer: **02622/835 1**.



Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

eMail: Okaysoft@T-Online.de
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

... und komplett im www:
http://www.Okaysoft.de

Lösungshefte 9,90

PlayStation Games

5th Element *	DA 82,90	CyBall Zone	DV 82,90	Midnight Run	DA 89,90
Abe's Exodus *	DA 79,90	Dark Omen	DV 84,90	Monopoly	DV 82,90
Abe's Odyssey	DV 79,90	Dead Ball Zone	EV 82,90	Moto Racer	DV 79,90
Ace Combat 2	DA 82,90	Dead or Alive	DA 83,90	Moto Racer 2 [9-98]	DV 85,90
ACM 1918 [10-98]	DA 81,90	Deathtrap Dungeon	DV 90,90	MotorHead	DA 84,90
Actua Soccer 2	DV 85,90	Diablo	DV 82,90	Myst	DA 82,90
Adidas Power Soc. '98	DA 82,90	Discworld 2	DV 82,90	N20 Adrenalin [9-98]	DA 91,90
Adidas Power Soccer 2	DV 82,90	Dodge Arena [9-98]	DA 81,90	Nagano Olympic G. 98	DV 92,90
Agent Armstrong	DV 79,90	Dungeon Keeper [9-98]	DV 86,90	Namco Museum 5	DA 74,90
Air Race	DA 82,90	Everybody's Golf	DA 75,90	Nascar '99 [9-98]	DV 85,90
Alundra	DV 89,90	Extreme Snowbreak	DV 78,90	Nascar 98	DV 84,90
Ark of Time	DV 81,90	Felony 11-79	DV 89,90	NBA '98	DV 79,90
Armored Core	DA 82,90	Fifa 98 - WM Qualifik.	DV 79,90	NBA Fast Break 98	DV 73,90
Atari Arcade		Fighting Forces	DV 89,90	NBA Pro '98	DA 89,90
Greates Hits 2 [8-98]	76,90	Final Fantasy VII	DV 96,90	Need for Speed 3	DV 84,90
Atlantis [9-98]	DV 85,90	Flottenmanöver [9-98]	DV 82,90	NHL '98	DV 79,90
Auto Destruct	DV 82,90	Formel 1 '97	DV 96,90	NHL '99 [9-98]	DV 85,90
Baphomets Fluch 2	DV 82,90	Frankreich 98 WM	DV 83,90	Nightmare Creatures	DA 82,90
Batman & Robin	DV 88,90	Frenzy [8-98]	DA 84,90	Ninja [9-98]	DA 90,90
Battle Arena Toshind. 2	DA 87,90	Gex 3D	DA 85,90	Nuclear Strike	DV 83,90
Beast Wars	DV 79,90	Ghost in the Shell	DA 82,90	Pandemonium 2	DV 85,90
Bio Freaks [9-98]	DA 76,90	Gran Turismo	DV 85,90	Panzer General 2	DA 82,90
Blast Radius	DA 83,90	Grand Theft Auto	DV 78,90	Pet in TV [9-98]	DA 76,90
Blasto [11-98]	DA 74,90	Heart of Darkness	DV 87,90	Phat Air Snowboarding	DA 84,90
Blaze & Blade [10-98]	DA 91,90	Hercules	DA 82,90	Pitfall 3D	DV 85,90

Warum woanders mehr bezahlen?!

Bleifuss 2 [9-98]	DV 74,90	Hugo 1 [20.9.98]	DV 87,90	Player Manager	DV 83,90
Bloody Roar	DA 82,90	Indy 500	DA 81,90	Point Blank	DA 76,90
Bombberman [9-98]	DA 76,90	Int. Super Star	DV 92,90	Point Blank + Gcon 45	DA 138,90
Brahma Force	DA 79,90	Soccer 98 [9-98]	DV 82,90	Populouse 3rd Coming	DV 86,90
Breath of Fire 3 [10-98]	DV 87,90	International Moto X	DA 82,90	Poyl Poyl	DA 83,90
- Special Edition	DV 103,90	J.McGrath Supercros 98	DA 87,90	Premier Manager 98	DA 89,90
Bug Riders	DA 75,90	Jet Rider 2	DA 75,90	Pulse (= Fluid) [8-98]	DA 75,90
Bust a move 3	DA 62,90	J.Madden NFL '99 *	DA 85,90	Rampage World Tour	DA 73,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV 94,90	K-1 Arena Fighters	DA 89,90	Rascal	DA 82,90
- Gegenschlag [9-98]	DV 82,90	Kick off World	DV 83,90	Reboot	DV 82,90
CART World Series *	DV 74,90	Klonoo	DA 82,90	Rebel Assault 2	DV 89,90
Centipede [11-98]	DA 88,90	Kula World	DA 82,90	Risiko	DV 82,90
Chill	DV 77,90	Kurushi	DA 74,90	Riven: Sequel to Myst	DV 82,90
Circuit Breakers	DA 84,90	Last Report	DV 83,90	Road Rash 3D	DV 83,90
Clock Tower	DA 89,90	Lucky Luke	DA 89,90	Road Mc Queen	DA 82,90
Colin McRea Rally	DV 85,90	Machine Hunter	DA 83,90	S.C.A.R.S. [9-98]	DV 81,90
Colony Wars	DV 82,90	Mageslayer [8-98]	DA 79,90	San Francisco Rush *	DA 79,90
Constructor [9-98]	DV 87,90	Match Day 3 [8-98]	DA 85,90	Sentinel 2 (Returns)	DA 83,90
Cool Boarders 2	DA 82,90	Medieval [10-98]	DA 82,90	Shadow Master	DV 82,90
Cool Boarders 3 *	DA 83,90	Megaman 8	DA 80,90	Skull Monkeys	DV 83,90
Crash Bandicoot 2	DA 82,90	Megaman Battle	DA 80,90	Spice World	DA 54,90
Crime Killer	DA 88,90	and Chase [8-98]	DA 80,90	Star Wars: Masters	
Critical Depth	DA 73,90	Men in Black	DA 89,90	of Teräs Käsi	DA 82,90



Xploder
76,90

PSX-HardWare

Konsole m. Dual Shock	249,00
Dual Shock Analog Contr.	55,90
Controller SONY - farbige	33,90
Infrared Pad	81,90
Mouse - original SONY	54,90
Lenk- & Pedale:	
- MK II Steering Wheel	128,90
- Top Drive Wheel	145,00
- V3 Racing Wheel	128,90

Multinorm Set 29,90

Bootchip* & RGB/Scart Kabel
Boot Chip * 18,90
* incl. detaillierter, sauber gedruckter Anleitung (für Import-Versionen)

G-Contro 45 Lightgun	76,90
Gunblaster	48,90
Light Gun (Gamester)	45,90
Predator Gun	69,90
Memory Cards: 1MEG	19,90
15 Blöcke SONY	33,90
120 Blöcke	49,00
360 Blöcke	67,00
720 Blöcke	85,00
Game Buster	78,00
Multi Tap	62,90
PC-Link-Set	78,90
RGB-Kabel + Audio/Video	19,90
RGB-Kabel	16,90
Link Kabel	16,90
X-Tender	14,90
PSX-Leerhülle einfach	2,85

PSX TOP titel

Batman & Robin	88,90
Blast Radius	83,90
Breath of Fire 3	87,90
C-C- Gegenschlag	82,90
Colin McRea Rally	85,90
Constructor *	87,90
Dungeon Keeper *	86,90
Frankreich 98 WM	83,90
Hugo 1 *	87,90
Medieval *	82,90
Point Blank *	76,90
Pulse (Fluid) *	75,90
S.C.A.R.S. *	81,90
Sentinel Returns	83,90
Tekken 3 *	83,90
Tombs *	83,90
War Games	83,90
Wild Arms *	76,90

PLATINUM

Command & Conquer	
Croc	
Destruction Derby 2	
Formel 1 '96	
Frankreich 98 WM	
Mechwarrior 2	
Micro Machines V3	
Porsche Challenge	
Worms	
Tekken 2	
TOCA Touring Car Ch.	
Tomb Raider	
True Pinball	
V-Rally	
Wipeout 2097	
je 45,90	

Control Pads:

- Military Look	29,90
- Fluorisiert	29,90
Xploder	76,90
Scorpion Lightgun	69,90
Erazer Lightgun MP 5	69,90
Mem. Card 30 Speicherpl.	37,90



PlayStation Games

Streetfighter Collection	DV 79,90	Viper	DV 79,90
Super Pang Collection	80,90	Virtual Pool	DA 82,90
Tekken 3 [9-98]	DV 89,90	VIVA Football [9-98]	81,90
Tennis Arena	DV 89,90	VR Baseball '99 [8-98]	DA 82,90
Tetris Plus	DA 75,90	VS	DA 89,90
Theme Hospital	DV 83,90	War Games	DV 83,90
Tilt	DV 75,90	W.Gretzky Hock. 98 3D	DA 82,90
TOCA Touring Car Ch.	DV 45,90	WCW Nitro	DA 89,90
Tomb Raider 2	DV 89,90	WCW vs. The World	DA 88,90
Tombi [9-98]	DA 83,90	Wild 9's [9-98]	DA 88,90
Tom.Makinen W. Rally	DA 82,90	Wild Arms [11-98]	DA 76,90
Total NBA '98	DA 75,90	Wing Commander 4	DV 79,90
Transport Tycoon	DA 77,90	Wing Over 2 [10-98]	DA 81,90
Treasures of the Deep	DA 82,90	W. League Soccer '98	DV 76,90
Triple Play 99 *	DA 84,90	Wracking Crew	DV 89,90
Tunguska [11-98]	DV 81,90	WWF: Warzone	DA 81,90
Ubik [9-98]	DV 83,90	Xenocrazy	DV 79,90
V Ball	DA 84,90	Xmen vs. Street Fight *	DA 88,90
Vergessene Welt	DA 79,90	Youngblood [10-98]	DA 83,90
Victory Boxing 2 *	DA 81,90	Z	DV 75,90
Vigilante 8	DA 86,90	Zero Divide 2 [10-98]	DA 83,90

solange Vorrat reicht: Sonderpreise!!

2 Xtreme Games	DA 59,00	Namco Arc. Combat Stick	93,00
Bedlam	DA 69,00	Newman Haas Racing	DV 69,00
Caesars Palace	DA 75,00	NHL Face off '98	DA 69,00
Castlevania	DA 77,00	One	DV 77,00
Courier Crises	DA 59,00	Powerboat Racing	DV 65,00
Disruptor	DA 45,00	Ray Tracer	49,00
Dragonheart Fire+Steel	DA 45,90	Ridge Racer Platinum	29,00
Forsaken	DV 79,00	Riot	DA 29,00
Golden Goal	DV 77,00	Road Rage	DV 29,00
Hardboiled	DV 45,00	Snowracer	DV 65,00
Jersey Devil	DA 65,00	Test Drive 4	DV 69,00
King of Fighters	DA 59,00	Tobal No. 1	DA 65,00
Laser Gun + Aufsatz	99,00	Total NBA '97	DA 59,00
Mass Destruction	DA 59,00	Trash It	69,90
Motor Mash	DA 65,00	X-Men Childr. o.t. Atom	DA 59,00

Frankreich '98 WM 45,90

Anno 1602	71,90	Knights & Merchants	69,90
Battle Zone	26,90	Larry's Casino *	48,90
Bundesliga Man.98	79,90	Mayday	71,90
Commandos	79,90	Need for Speed 3 *	76,90
Daikatana *	78,90	N.I.C.E. 2 *	72,90
Dune 2000 *	74,90	Police Quest Swat 2 *	66,90
Final Fantasy VII	79,90	ortsansässiges Ubel 1	27,90
Heart of Darkness	62,90	Sünde *	75,90
HalfLife *	78,90	Unreal uncult	79,90

* Vorbestellungen erwünscht AUSGELIEFERT wird am TAG des Ersterscheinens: SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft. Bei Drucklegung nicht lieferbar.

Mo.-Do. 8:00 - 18:00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr SPÄTSCHICHT: Mittwochs bis 20:00 Uhr

Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Service
seit 1989

Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem

Vorauszahlung o. Stammkunden 6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgb.) 9,90
ab DM 250,- Lieferung (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 14,00

Future Cop - L.A.P.D. 2100

Mit dem Motto „*Dienen, Schützen, Überleben*“ begeben Sie sich als Polizist des 22. Jahrhunderts in die Schlacht gegen das *organisierte Verbrechen* der Zukunft

Es ist schon ein Kreuz mit der Zukunft: Zum einen läßt sie sich selbst unter dem Einsatz von Horoskopen und Wahrsagerinnen nur sehr vage voraussagen, und zum anderen sehen Si-Fi-Schriftsteller und Spieledesigner meist nur das Schlechte im Menschen und versetzen uns in eine Situation, die ganz und gar nichts mit paradiesischen Vorstellungen zu tun hat. So auch bei Future Cop - L.A.P.D. 2100, denn die sonnige Metropole Los Angeles gleicht hier eher einer Verbrecherhochburg als der Stadt der Engel. Als Kämpfer an vorderster Front seid Ihr mit dem X1-Alpha, einem multifunktionalen Vehikel, ausgerüstet, um mit der großen Zahl von kriminellen Individuen fertigzuwerden. Das X1-Alpha ist die optimale Mischung aus Angriffs- und Aufklärungsfahrzeug: Mittels Knopfdruck verwandelt Ihr die Maschine in einen schnellen Schweber oder in einen humanoiden Kampfroboter. Die Unterschiede der beiden Vehikel

liegen auf der Hand. Während das **Hovercraft** eine höhere Endgeschwindigkeit besitzt, kann der zweibeinige Mech elegant zur Seite ausweichen und auf erhöhte Positionen pringen. Dagegen nimmt der Schweber keinen Schaden, wenn Ihr ihn z.B. über Minenfelder, radioaktiven Müll oder ein Lavafeld steuert. Gleich bleiben während Euren Einsätzen nur die gewählten Waffen und der Wert der Panzerung. Bevor Ihr Euch nämlich in einen Einsatz stürzt, bedient Ihr Euch aus dem Waffenarsenal, das eine Vielzahl an **Waffen** zur Verfügung stellt: MG, Flammenwerfer, Minen, Raketen und Granaten sind nur eine kleine Auswahl davon, was Future Cop zu bieten hat. Während der Missionen findet Ihr immer wieder kleine Munitionsdepots, an denen Ihr die drei verschiedenen Waffengattungen nachladet oder Euren Panzerungswert wieder auffüllt. Darüber hinaus gibt es im Einsatzgebiet noch Upgrades zu finden, die Eure Waffen kurzzeitig mit Extra-Po-



Der erste **Endboß** ist eine überdimensionale Kanone, die aus dem Fernrohr eines Observatoriums gefertigt ist

wer versorgen. Kommen wir nun zum Wesentlichen, den Einsätzen im Stadtgebiet von L.A.. Nacheinander müßt Ihr acht verschiedene Distrikte der Metropole von der kriminellen Brut säubern. Das Missionbrie-

Jeder Level, ob Slums, Hafenanlage oder Flugplatz, gleicht einer regelrechten Festung, die mit aller Gewalt von Euren Feinden verteidigt wird. So gibt es nicht nur unterschiedliche Arten von stationären Angriffstürmen

„*EA bietet mit Future Cop wieder einmal brachiale Balleraction im Stil von Syndicate und der Strike-Serie*“

fang, das als kurze FMV-Videosequenz abläuft, zeigt, welche Kontrahenten Euch erwarten und was das Hauptziel ist. So gilt es nicht nur einen Verbrecherboß zu fangen oder ein Drogenlabor zu vernichten, sondern auch Geiseln zu befreien.

und Raketenlafetten, sondern auch Panzergeschwader, **Fußsoldaten**, Flugeinheiten und Roboter aller Art. Auf Eurem beschwerlichen Weg steht Euch aber eine freundliche Dame zur Seite, die an kniffligen Stellen Hilfestellung gibt oder Euch



Der **Zwei-Spieler-Modus** ist absolut motivierend. Egal, ob Ihr nun die acht regulären Missionen spielt oder die vier Extra-Levels mit dem strategischen Element



Laß krachen, Amigo! Eine mittlere Explosion in voller Entfaltung



Wieder einmal werden wir von Electronic Arts mit herrlichen Explosionen verwöhnt. Mittels einiger Granaten wird hier ein Energiegenerator in die Luft gesprengt, der mit einer sekundenlangen Explosion (Bilder 1 und 2) in seine Einzelteile (Bild 3) zerlegt wird



Wenig Chancen gegen Euren Mech haben vor allem die **Fußsoldaten**. Ohne große Panzerung sind sie leichte Opfer für die MG oder den Flammenwerfer



Nur mit dem **Hovercraft** könnt Ihr schnell genug durch sechs solche Energietore fliegen, damit ein Generator in einem anderen Teil des Levels aktiviert wird

auffordert, eine kleine Extra-Mission auszuführen. Ebenfalls gibt es eine Karte, mit deren Hilfe Ihr Schalter, Aufzüge und Passagen, die entscheidend sind, finden könnt. Aber eigentlich könnt Ihr kaum etwas falsch machen, wenn Ihr Euch an die Devise haltet: Wo sich feindliche Einheiten befinden, da geht es auch weiter. Neben dem Vernichten der Feinde müßt Ihr aber auch in den verzweigten Anlagen Tore entriegeln, Schlüssel finden oder Maschinen aktivieren, damit sich der Weg für Euch öffnet. Gelangt Ihr an das Ende eines Levels, so stellt Ihr Euch einem **Endboß**,

der sich dann in Form einer überdimensionalen Kanone oder eines anderen Vehikels Euch in den Weg stellt. Diese acht Missionen lassen sich auch kooperativ im **Zwei-Spieler-Modus** erledigen. Darüber

hinaus steht noch eine weitere Spielvariante - Kampf ums Revier - zur Verfügung. Hier gilt es, in vier Zonen entweder gegen einen Kumpel oder einen CPU-General seine Basis zu verteidigen. (Udo L.)



Wichtig für den Kampf gegen die Kriminellen sind **Waffen**. Aus Eurem Arsenal (links), das sich nach jeder erfolgreichen Mission vergrößert, könnt Ihr Euch bedienen. Lobenswert: In einer kurzen FMV-Sequenz (rechts) wird die Steuerung des X1-Alpha erklärt



Pure Balleraction im kühlen Herbst

Positiv: Durch eine detaillierte Levelgestaltung, massenhaft Waffen und Gegner und die brachialen Explosionen macht dieser Actiontitel einfach Spaß. Daß die beiden Spielmodi auch zu zweit genossen werden können, ist ebenfalls sehr positiv. Neben der guten Unterstützung des Dual Shock Controllers sorgen auch die fetzigen Rockmelodien, die Soundsamples und die FMV-Sequenzen für viel Stimmung und Motivation.

Negativ: Obwohl sieben Kamerapositionen wählbar sind und die Führung dynamisch ist, fehlt manchmal der Überblick. Darüber hinaus werden Flugeinheiten auch dann angepeilt, wenn man sie nicht sehen kann. Der Beschuß kann erfolgen, aber man sieht nicht, ob eine Brücke oder ein Gebäude dazwischen ist. Wenn man die Hälfte der Missionen erledigt hat, tritt ein kleiner Wiederholungseffekt in puncto Gameplay ein, der etwas auf die Motivationskurve drückt.



In den vier Extra-Levels besitzt Ihr und Euer Gegner Raketenlafetten und Geschütztürme, die die feindlichen Einheiten unter Beschuß nehmen

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

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

SPIELSPASS

81%

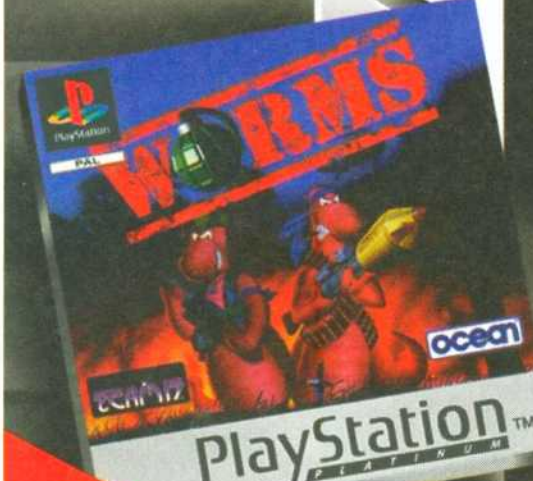
MEHRSPIELERSPASS

TEST Future Cop - L.A.P.D. 2100

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 8 + 4 Multiplayer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine



84%



Nur DM **49⁹⁵***

Pressestimmen die überzeugen:
„Action Knubbel mit Kult-Qualitäten. Die Lemmings sind tot – lang leben die Würmer!“
PC Joker

„Das macht ja absolut süchtig!“
Powerplay



Nur DM **49⁹⁵***

Ein Flipper der Premium-Klasse – nur in der Spielhalle realistischer.

* Unverbindliche Preisempfehlung



S.C.A.R.S.

In diesem **Fun-Racer** werdet Ihr den Angriff der **Monster-Vehikel** auf Bestzeiten und Pokale erleben

Das Programmiererteam von Vivid Image beschert uns nach Street Racer einen weiteren Racer der besonderen Art. Mit S.C.A.R.S. (Abkürzung für Super Computer Animal Racing Simulation) versuchen sie, ein Spiel ähnlich wie Diddy Kong Racing auf dem N64 für die PlayStation zu etablieren. Dieser Fun-Racer baut dabei nicht auf mit Knuddelwesen besetzte Karts, sondern vielmehr stehen die Fahrzeuge selbst im Mittelpunkt des Geschehens. Jeder Buggy hat natürlich diverse Vor- und Nachteile, entsprechend dem Tier, das seinen Namen ziert. So ist der Mammut-Wagen

besonders robust, dafür jedoch recht langsam. Dem gegenüber steht zum Beispiel der schnelle Phantom Panther mit schwacher Karosserie. Unterschieden wird in fünf verschiedenen Kriterien: Geschwindigkeit, Beschleunigung, Bodenhaftung, Rüstung und Waffensysteme. Die auf der Strecke verteilten Waffen und Power Ups machen S.C.A.R.S. natürlich erst zu einem Fun-Racer. Lenkraketen, Turbo-Booster, Schild, Minen und Magneten sind nur ein Auszug aus dem Arsenal der kleinen Renner. Es ist aber Fingerspitzengefühl beim **Goodie**-Einsatz gefragt, denn manchmal fällt man in



Mit Schmackes durch den Tunnel. Leider kann man Wände nicht befahren. Im Gegenteil: Berührungen mit Barrieren kosten Geschwindigkeit



Krawoommm! Wer nicht rechtzeitig abspringt und eine Mine überfährt, braucht sich über ungewollte Salti nicht zu wundern



Jetzt wird's eng: Hoffentlich zündet keiner ein **Goodie**. Solche brenzlichen Situationen machen S.C.A.R.S. erst richtig lustig

selbstgestellte Fallen. Außerdem schlagen die Gegner mit den gleichen Waffen zurück! Damit die Sache auch nicht zu einfach wird, hat jede der neun Strecken verschiedene Wege. Jeder Kurs ist grafisch vollkommen anders gestaltet und verlangt immer wieder neue Strategien. Abkürzungen lassen Könnern ordentlich Zeit gewinnen, Ungeübte bleiben in diesen schwierigen Passagen zumeist an den Wänden kleben. Nur wer alle Funktionen seines Vehikels bis ins letzte Detail beherrscht, wird eine der drei Meisterschaften gewinnen. Übrigens: Schafft Ihr es, alle drei Cups zu gewinnen, winkt Euch die ultimative Herausforderung in Form einer Geheimstrecke. Wer aber den absoluten Spaß bei S.C.A.R.S. sucht, sollte es mit dem Multiplayer Mode versuchen. Hier können sich bis zu vier animalisch veranlagte Rennfans gleichzeitig gegen den Computer messen. Dabei wird auf einen horizontal so-

wie vertikal geteilten Bildschirm zurückgegriffen, was das Spiel aber kaum in puncto **Grafikpower** und Detailreue beeinflusst. (Uwe K.)

Guter Multiplayer-Spaß, doch alleine zu trist



Positiv: Vivid Image hat solide Arbeit geleistet. Dieser Fun-Racer ist in grafischer Hinsicht sehr gut gelungen und braucht sich vor der Konkurrenz aus dem Simulationslager nicht zu verstecken. Besonders der Multiplayer Mode zu viert sorgt für Stimmung. Ein weiterer Pluspunkt sind die vielen Strecken mit den unterschiedlichen Wegführungen und die recht knackigen Computergegner. Es sollte also nicht so schnell Langeweile aufkommen.

Negativ: S.C.A.R.S. ist sicherlich ein Racer der besonderen Art, doch ist gerade deswegen die Steuerung sehr gewöhnungsbedürftig. Handbremse, Waffenauswahl, Scheinwerfer usw. müssen zur rechten Zeit zum Einsatz gebracht werden. Außerdem beschränkt sich der Sound während des Rennens leider auf das Nötigste, und es fehlt im Single Player Mode auf lange Zeit die Motivation.



Hier kann man die **Grafikpower** erahnen. Klasse Texturen gepaart mit tollen Hintergründen und Effekten machen diesen Fun-Racer zu einem Augenschmaus

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
November

GRAFIK SOUND/FX
super durchschnitt

SPIELSPASS

71%

TEST S.C.A.R.S.

Entwickler/Vertrieb: Vivid Image/Ubi Soft
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 9 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Ubi Soft
Features: keine



MEHRSPIELERSPASS 79%

DAS HEFT ZUM HÖREN

FATBOY SLIM PJ HARVEY MARILYN MANSON KISS

Nr. 10 Oktober 1998 DM 7,90

sfr 7,90 - s 60 - lfr 170 - lit 11.000 - Pta 900 - bfr 195 - hfl 9,80 Y 9101

musikexpress

SOUNDS



Depeche Mode

Clean statt kaputt: das triumphale Comeback

RAY DAVIES · DIE ÄRZTE · NICK CAVE

PLUS: 160 PLATTENKRITIKEN · TOURNEETERMINE · DIE NEUEN FILME



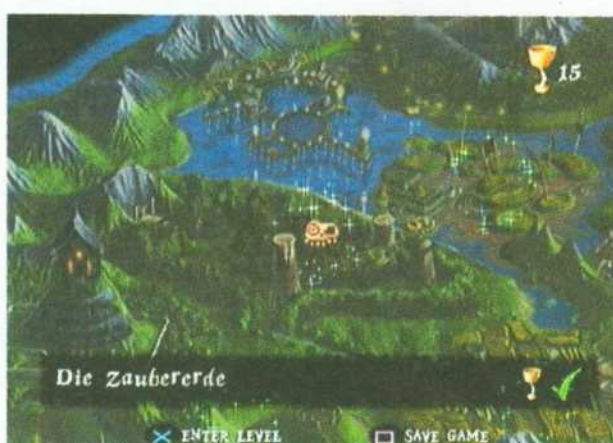
musikexpress

SOUNDS

MIT CD NUR 7,90 MARK!



Mit der Select-Taste gelangt Ihr ins **Inventar**-Menü. Hier seht Ihr auf zwei Listen alle Waffensysteme, Schlüssel und andere Gegenstände



Auf der **Oberwelt** wird angezeigt, ob Ihr im jeweiligen Level den magischen Kelch bereits ergattert habt oder nicht

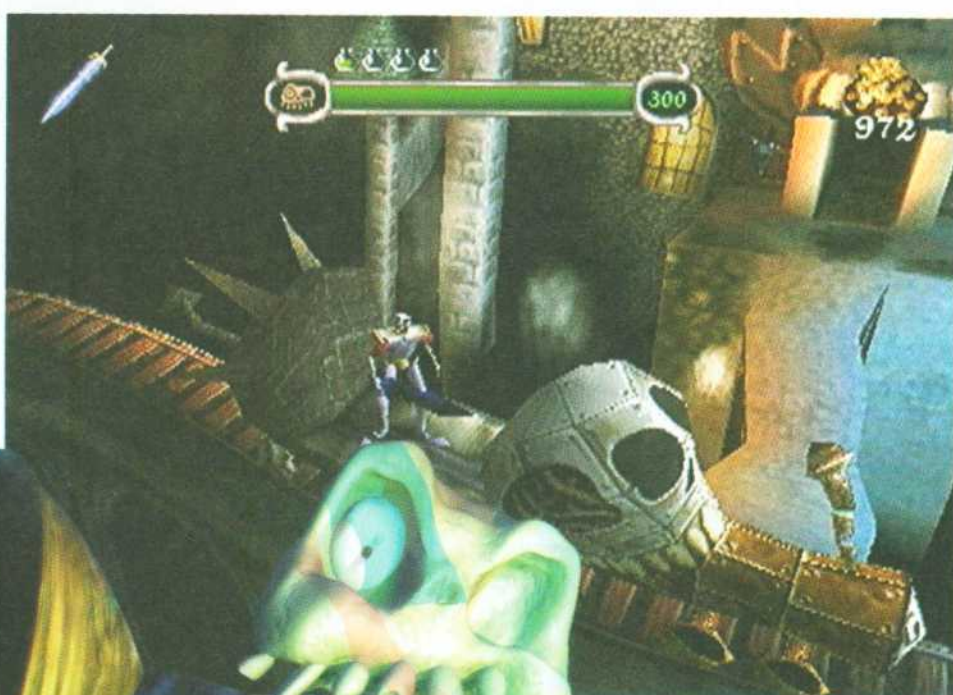


Putzig: In diesem Level müßt Ihr eine bestimmte Anzahl an Minigeistern befreien, die in einem riesigen Ameisenhaufen gefangengehalten werden

Nightmare on PlayStation

MediEvil

Der Tag der **Wahrheit** ist gekommen: Nach unzähligen **Vorabberichten** unterzieht sich das märchenhafte **Grusel-Jump&Run** MediEvil endlich dem unvermeidlichen **Härte-test**



Bequem: Zum finalen Kampf gegen Zarok werdet Ihr mit einer Totenkopf-Eisenbahn chauffiert

Sir Daniel Fortesque, was für ein Name! Geradezu geschaffen für einen Videospielhelden, um den sich Legenden ranken. Und tatsächlich, im beschaulichen Reich Gallowmere geht der Name des Edelmannes stets mit großer Ehrfurcht über die Lippen der friedfertigen Einwohner. Schließlich war er es, der den bis auf das Knochenmark bösen Zauberer Zarok vor geraumer Zeit in die Knie zwang. Man er-

entscheidenden Schlacht schließlich zum kaum erhofften Sieg. Auch heute noch laufen den Einwohnern von Gallowmere die Tränen der Rührung über die Wangen, wenn sie dieses Heldenepos den Kindern erzählen. Einziger kleiner Schönheitsfehler: Statt Zarok niederzustrecken, endeten Daniels Kampf Bemühungen nach wenigen Metern jäh, als er gleich vom erstbesten Pfeil tödlich erwischt wurde - ziemlich dumm

„Der Einfluß von Tim Burton hat sich sehr positiv auf das Charakterdesign und die gesamte Atmosphäre ausgewirkt“

innere sich: Statt sich über das Glück der strikt pazifistischen Einwohner zu freuen, hatte der Übelwicht Zarok nichts Besseres zu tun, als eine Mutantenrasse vom niedrigen Intellekt zu kreieren, um mit dieser Armee seine globale Herrschaft zu sichern. Doch dann eilte der blaublütige Sir Fortesque zu Hilfe, formte kurzerhand eine Infanterie und führte sie in der

gelaufen! Doch wie so oft sieht man sich im Leben zweimal, in diesem Fall nach dem scheinbaren Ableben beider Widersacher. Fiesling Zarok fristet nämlich noch immer als 400jährige Mumie sein tristes Dasein und sinnt natürlich nach Rache. Sein teuflischer Plan: Mit einem Zauberspruch, der sich über ganz Gallowmere zieht, verwandelt er sämtliche Einwohner in ag-



In den **Shops** habt Ihr unter anderem die Möglichkeit, Euer Arsenal an Distanzwaffen wieder aufzufüllen

gressive Marionetten. Doch nicht nur die Lebenden trifft dieser Fluch, auch Untote stolzieren als Zombies plötzlich wieder quicklebendig durch die Landschaften, inklusive Sir Daniel Fortesque, der sich inmitten seines eigenen Heldengrabes wiederfindet. Nachdem er sich von seinem Totenschlaf erholt hat, rappelt er sich sofort auf und erfährt von zwei Statuenköpfen vom drohenden Unheil. Da schlägt natürlich sein Heldenherz gleich wieder höher, so daß er schnell die morschen Beine in die Hand nimmt, um Zarok nun doch eigenhändig

„An den späteren Levels werden selbst Joypad-Profis eine Weile zu knabbern haben“

das Handwerk zu legen. Das umfangreiche Abenteuer beginnt im dreidimensionalen Grabgewölbe. Durch eine cine-matische Außenkamera eingefangen, solltet Ihr erst einmal die nähere Umgebung durchforsten, um Daniel und seinen kleinen Begleiter Morten den Erdenwurm mit den ersten wichtigen Gegenständen auszustatten. Zunächst erhaltet Ihr ein kleines Schwert als erste wirkungsvolle Waffe. Danach noch schnell eine Lebensenergieampulle und Geld einheimsen, ehe das Zarok-Vernichtungskommando beginnen kann. Die Mo-

neten benötigt Ihr übrigens für die gelegentlichen **Shops** in Form einer animalischen Kopfbüste. Statt direkt in einen 3D-Level einzusteigen, findet Ihr Euch vorerst auf einer wunderschön gestalteten **Oberwelt** wieder, die sämtliche Abschnitte miteinander verbindet. Der erste Level führt Euch zunächst einmal auf den Friedhof, der Euch bereits mit allen relevanten Spielelementen konfrontiert. Särge tauchen plötzlich aus dem Erdreich auf (abgekupfert von Capcoms Jump&Shoot-Klassiker Ghosts 'n Ghouls), deren höchst inkommunikative Zombies Ihr schleunigst mit einem gezielten Schwertstreich außer Gefecht setzen solltet. Neben dem gezielten Abmurksen von allerlei unterschiedlichen Schattenwesen sind die Levels auch mit vielen kniffligen Rätseln gespickt, die es teilweise in sich haben. So gilt es nicht nur Schlüssel für das passende Schloß zu entdecken, sondern auch einige härtere Puzzle-Einlagen zu lösen. Beispielsweise findet Ihr Euch gegen Ende des Abenteuers in einem überdi-



Hokuspokus: In Zaroks Zauberbuch findet Ihr allerlei hilfreiche Zaubertricks, beispielsweise wie man mit 400 Jahren immer noch wie ein junger Gott aussieht

Extrawaffen



Wurfmesser

Die kleinen Dolche sind die erste Extrawaffe, die Ihr erhaltet. Die Wirkung der Wurfmesser ist zwar recht bescheiden, dafür habt Ihr gleich ein Arsenal von 250 Stück.

Breitschwert

Dieses mächtige Schwert ist zwar nicht ganz so flink wie das normale, sorgt dafür aber für einen deutlich stärkeren Energieverlust. Mit der entsprechenden Energie aufgetankt, erhöht sich die Wirkung sogar für einige Zeit.



Magisches Schwert

Noch stärker als das Breitschwert. Außerdem verfügt diese Hieb- und Stichwaffe noch über einige magische Effekte. Beispielsweise erhöht sich die Wirkung nach einer bestimmten Anzahl von getöteten Gegnern stufenweise.



Keule

Sie sieht zwar primitiv aus, hat allerdings den großen Vorteil, daß man mit ihr auch Steine und andere Barrikaden aus dem Weg räumen kann. Leider nutzt sich die Keule nach 100 Schlägen komplett ab.



Hammer

Eine martialisch anmutende Waffe mit großer Wirkung. Wo sie hinlangt, wächst kein Gras mehr. Wenn Ihr sie mit dem Special-Knopf vorher aufladet, entsteht beim Aufprall sogar ein großer Wirkungskreis, der alle Gegner wegdrängt.



Axt

Hohe Wirkung auf Gegner, jedoch bei einem stark eingeschränkten Wirkungskreis. Mit dem Extraknopf fungiert die Waffe dafür aber auch als treffsicheres Wurfgeschoß.



Bogen

Die klassische Distanzwaffe mit mittlerer Wirkung gibt es in drei Ausführungen: normaler Bogen, Brandpfeilbogen sowie magischer Bogen.



Armbrust

Noch zielsicherer, wirkungsvoller und mit einer größeren Reichweite ausgestattet als der Bogen. Außerdem werden gleich drei Pfeile auf einmal verschossen. Das Arsenal an Pfeilen ist allerdings sehr beschränkt.



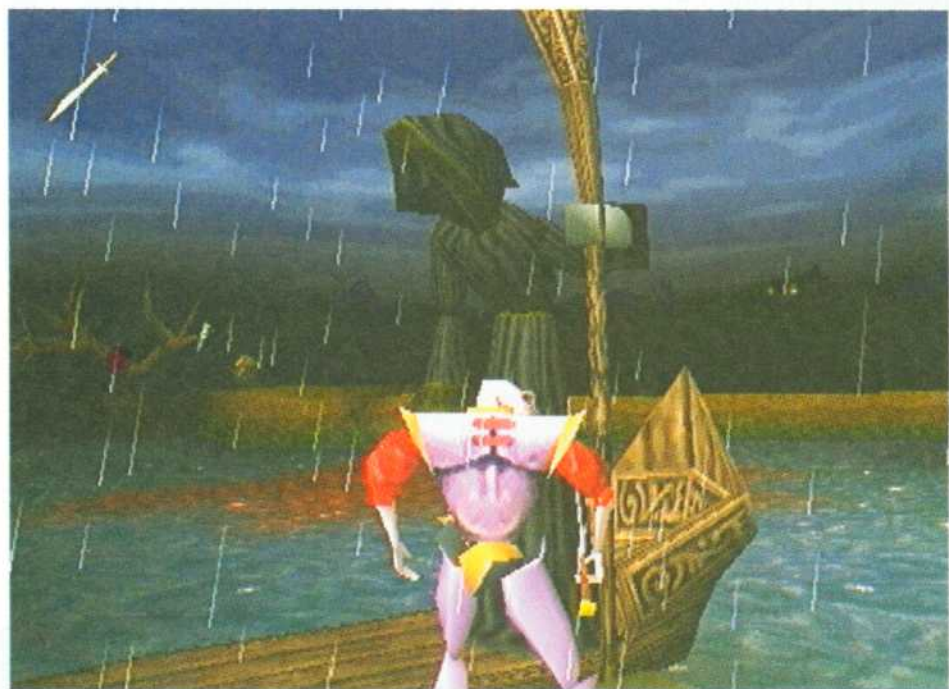
Speer

Eine der durchschlagskräftigsten Distanzwaffen, die jedoch zwei Mankos hat. Zum einen ist die Wurffolge recht langsam, zum anderen das Arsenal an Speeren klein.



Lichtblitz

Diese Waffe erhaltet Ihr erst ganz zum Schluß (es gibt zwei Ausführungen davon). Einmal aktiviert, sucht sich der Energieblitz 100 % treffsicher sein Ziel. Die Wirkung ist allerdings bescheiden. Deshalb macht er nur auf große Distanz Sinn.



Dieser schaurige Fährmann fordert als Bezahlung eine bestimmte Anzahl an Seelen, wenn er Euch zum anderen Ufer übersetzt. Eine offensichtliche Anleihe aus der griechischen Mythologie



Einer der abstraktesten Levels ist das riesige **Zeitmeßwerk** von Zarok, welches mit allerlei Rätseln gespickt ist. Hier erscheint vor dem einen verschlossenen Tor ein großes Zifferblatt. Merkt Euch die Schalterstellung genau, denn auf dem Dach müßt Ihr die zwei großen Zeiger in exakt dieselbe Position bringen, um das erste Tor zu knacken

Stilvolles 3D-Jump&Run für Genießer

Positiv: Mit MediEvil ist Millennium ein kleines Meisterwerk gelungen, das sehr viele positive Aspekte zu einem äußerst gelungenen Gesamtbild vereint. Da wäre zunächst einmal der ungemein stilvolle technische Rahmen hervorzuheben. Selten habe ich derart atmosphärische Grafiken und Charaktere gesehen. Die herrlich morbiden Gestalten in Anlehnung an Tim Burtons Animationsfilm „The Nightmare before Christmas“ sowie der streckenweise mitreißende orchestrale Soundtrack ziehen einen sofort in ihren Bann. Auch das Level-design kann man nur als superb bezeichnen. Ungemein gekonnt bieten die einzelnen Abschnitte eine tolle Mischung aus Action und Geschicklichkeit gepaart mit vielen Puzzle-Einlagen und einigen herrlich schrägen Überraschungsmomenten - Langeweile hat da kaum eine Chance. Last but not least gefällt mir das dramaturgisch spannend aufgebaute Waffensystem, zumal die individuelle Funktionalität der einzelnen Waffen eine Prise Taktik ins Spiel bringt.

Negativ: MediEvil hätte sogar die 90%-Hürde nehmen können, wenn den Programmierern die automatische Kameraführung besser gelungen wäre. Allzu oft nämlich ist man gezwungen, manuell die Perspektive zu justieren, da man ansonsten von der unmittelbaren Umgebung nur sehr wenig mitbekommt. Es passiert also recht häufig, daß die Kamera Euch von vorne präsentiert, anstatt, wie es sich gehört, hinter Euch zu bleiben. Ein kleines Manko ist ferner der Umstand, daß Euch nach einem Abspeichern keinerlei Lebensenergie gutgeschrieben wird. Wenn Ihr auf einen Spielstand mit kaum Lebensenergie zurückgreift, sind Eure Überlebenschancen in höheren Levels nämlich gleich Null.



mensionalen **Zeitmeßwerk** wieder, in dem Ihr die Stellungen der Uhrzeiger in eine bestimmte Position zurechtrücken müßt, um versiegelte Türen zu öffnen. Hinzu kommen individuelle Missionen. In einem riesigen Ameisenhaufen warten zum Beispiel kleine Fee-Wesen hinter versiegelten Glasscheiben auf ihre Errettung, oder ein untoter Fährmann fordert als Belohnung für die Übersetzung zum anderen Ufer eine bestimmte Anzahl an Seelen. Oftmals wurde das Level-design auch so geschickt gestaltet, daß man zwischen den einzelnen Levels hin und her wechseln muß, um sich Zaroks Schloß *poe à poe* zu nähern. Das nochmalige Durchforsten eines bereits gemeisterten Levels ist teilweise ohnehin kaum vermeidbar, wollt Ihr Euer **Inventar** um neue Waffensysteme erweitern. In jedem Abschnitt gibt es nämlich einen magischen Kelch, den Ihr allerdings nur dann einsammeln könnt, wenn Ihr zuvor genügend Gegner außer Gefecht gesetzt habt. Den Lohn der Mühe stellt ein ziemlich raffiniertes Spielelement von MediEvil dar. Sobald Ihr mit dem magischen Kelch in der Hand einen Level verläßt, werdet Ihr direkt zum Helden-saal teleportiert. In dieser prächtigen Halle befinden sich zahlreiche Statuen vergangener Helden. Mit ihnen haltet Ihr nicht nur ein Schwätzchen, sondern werdet für Eure Mühen auch mit einem neuen Waffensystem oder anderen nützlichen



Boni belohnt. Die Waffensysteme sind ein weiteres zentrales Feature, da jede Hieb- und Stichwaffe auch als Distanzwaffe über unterschiedliche Fähigkeiten verfügt (siehe Extrakasten). Zum Abschluß noch ein Wort zur Steuerung: Um sich durch die dreidimensionalen Areale zu bewegen, statteten die Designer das Pad mit einer recht komfortablen Steuerung aus. Neben den Grundmoves verändert Ihr manuell per L- und R-Taste den Blickwinkel. Drückt Ihr beide Tasten gleichzeitig, zoomt die Kamera sogar ganz nahe heran, so daß Ihr optimal die nähere Umgebung erkundet. Auch der Einsatz des Analogsticks wurde voll ausgeschöpft. Je stärker Ihr den Joystick in die jeweilige Richtung drückt, desto schneller bewegt sich Sir Daniel

Fortesque durch die zumeist düsteren Szenarios. Der Clou: Wenn Ihr auf den Analogstick drückt, aktiviert Ihr den Schleichmodus. Gerade in Situationen, in denen jeder Fehlschritt tödlich sein könnte, ist dieser Modus sehr nützlich. (Ulf S.)



Mit malerischen Bildern und einer cinematischen Kameraführung werdet Ihr unterhaltsam auf die Vorgeschichte von MediEvil eingestimmt

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
09. Oktober

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut sehr gut

SPIELSPASS

88%

TEST MediEvil

Entwickler/Vertrieb: Millennium/SCED
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 22
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: SCED
Features: keine





Leider stehen im Wurf- und Schlagmodus keinerlei Zielkreuze zur Verfügung, die das Game erleichtern würden

Werfen, Schlagen, Rennen

VR Baseball '99

Interplay zeigt Euch die sportliche Alternative des **Baseballschlägers**

Baseball erfreut sich in den letzten Jahren selbst in germanischen Gefilden immer steigender Beliebtheit. Daher ist es nicht verwunderlich, daß sich immer mehr Simulationen des US-Sports auch in unseren Breiten auf dem Markt tummeln. Zur Wahl stehen bei VR Baseball alle Mannschaften der MLB mit über 750 aktuellen Spielern. Der ambitionierte Ballschläger kann auf vier Spielmodi zurückgreifen: Neben Einzelmatch und einer ganzen Saison gibt es noch das All-Star-Spiel und das Home-Run-Derby. Während der Schlacht auf dem Rasen wechseln sich die beiden Teams durch Werfen und Schlagen ab. Steuert Ihr den Werfer, könnt Ihr zwischen vier Wurftechniken und drei Wurfgeschwindigkeiten wählen. Darüber hinaus

läßt sich die Flugbahn des Balles noch durch den Einsatz des Steuerkreuzes beeinflussen. (Udo L.)

Gute Simulation, die sich auch für Einsteiger eignet

Positiv: VR Baseball '99 besticht vor allem durch seine Einsteigerfreundlichkeit. Schnell können selbst Anfänger Erfolge als Werfer landen und die gegnerischen Schläger auf die Bank zurückschicken. Die Soundkulisse ist gut gelungen und bietet neben den Gesängen von Fans auch Zwischenrufe des Trainers oder der Zuschauer.

Negativ: Schwierigkeiten gibt es vor allem beim Schlagen, das sehr auf Euer Timing abgestimmt ist. Da jedoch eine Zielvorrichtung fehlt, werden Anfänger hier viel üben müssen. Die Spielmodi sind ohne Innovation und bieten nur das Altbekannte, was auch für die durchschnittliche Grafik gilt.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
durchschnitt gut

SPIELSPASS

71%

TEST VR Baseball '99

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



0221-240 88 00

VERSANDKOSTENFREI



PlayStation



プレイステーション

Abe's Odyssey (Action Jump'n run).....	99,90
Alundra (Rollenspiel).....	99,90
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll).....	99,90
Ayrton Senna Kart Duel2 (Race).....	89,90
Batman & Robin (Action).....	109,90
Bloody Roar (3D-Fighting).....	89,90
Breath of Fire 3 us (Rollenspiel).....	129,90
Bugblazers (3D-Shooter).....	99,90
Colin McRae Rally (Race).....	89,90
Constructor (Simulation).....	99,90
C&C II Red Alert (War-Simulation).....	99,90
Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run).....	99,90
Croc (3D-Jump'n run).....	99,90
Dark Omen (Strategie).....	99,90
Deathtrap Dungeon (Adventure).....	109,90
Diablo (Strategie).....	99,90
Dodgem Arena (Action).....	99,90
Dreams (Jump'n Run).....	99,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel).....	129,90
Forsaken (3D-Action).....	99,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter).....	119,90
Gran Turismo (3D Race).....	99,90
Klonoa (Jump'n Run).....	99,90
Mega Man Battle and Chase (Action).....	99,90
Mega Man X3 (Jump'n run).....	99,90
Midway Arcade Greatest Hits.....	99,90
Midway Arcades Greatest Hits 2.....	99,90
NBA Live '98 (Basketball).....	89,90
Need for Speed 3 (Race).....	99,90
Newman Haas Racing (Race).....	99,90
NHL '98 (Eishockey).....	99,90
NHL Face Off '98 (Eishockey).....	89,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey).....	99,90
Road Rash 3D (Bike-Race).....	99,90
Rock'n Roll Racing (Race).....	49,90
Saga Frontier us (Rollenspiel).....	129,90
Spice World.....	49,90
Streetfighter EX plus Alpha us (Fighting).....	69,90
Streetfighter Collection (3D-Fighting).....	99,90
Theme Hospital (Simulation).....	99,90
Tommi Mäkinen Rally (Race).....	89,90
Total NBA '98 (Basketball).....	99,90
Treasures of the Deep (Adventure).....	89,90
Vigilante 8 (Race).....	99,90
WCW Nitro (Wrestling).....	99,90

3 Wonders jp (Shooter/INR/Puzzle).....	129,90
Armored Troopers jp (3D Shooter- Big Box).....	189,90
Biohazard 2 jp (Horror Adventure).....	99,90
Blade of Darkness jp (RPG).....	99,90
Bombberman Wars jp (Action).....	129,90
Bombberman World jp (Action).....	129,90
Bust A Move jp (Dance Action).....	129,90
Bushido Blade 2 jp (3D-Fighting).....	129,90
Capcom Generations jp (Coll).....	129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG).....	99,90
Cu On Pa jp (Puzzle).....	99,90
Cyberbots jp (Beat'em Up).....	109,90
Dead or Alive jp (3D-Fighting).....	129,90
Densha De Go! jp (U-Bahn-Simulation).....	129,90
EinHänder jp (Shooter).....	129,90
Elemental Gearball jp (Shooter f. Guncon).....	119,90
Enigma jp (3D Action).....	139,90
Frontmission Alternative jp (Strategie).....	129,90
Frontmission 2 jp (Strategie).....	139,90
G-Darius jp (Shooter).....	129,90
Gadius Golden jp (Shooter).....	129,90
Gran Dol jp (Jump'n Shoot).....	109,90
Gran Turismo jp (Race).....	119,90
Gully Gear (Beat'em Up).....	139,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter).....	109,90
King of Fighters '97 jp (Fighting).....	129,90
Konami Antiques 3 jp (Collection).....	109,90
Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel).....	139,90
Midnight Run jp (Race).....	99,90
Metal Slug jp (Jump'n Shoot).....	129,90
Moon jp (RPG).....	109,90
Namco Anthologies 1 jp (Collection).....	119,90
Nectaris jp (Strategie).....	129,90
Parasite Eve jp (Action).....	139,90
Pao Wars jp (Strategie).....	119,90
Pism Land Story (Puzzle).....	119,90
R-Types (Shooter-Collection).....	129,90
Samurai Spits 4 Special jp (Fighting).....	129,90
Samurai Shadow I & II (Beat'em Up).....	139,90
Söldnerschild (Strategie).....	139,90
Saukagi jp (Action-Adventure).....	139,90
Space Invaders (Kult).....	69,90
Star Ocean The 2nd Story jp (Rollenspiel).....	139,90
Tai Concerto jp (3D Jump'n Run).....	139,90
Tenchu jp (3D-Action-Adventure).....	139,90
Tekken II jp (3D-Fighting).....	119,90
Terradiver 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
Link-Kabel (Exony).....	29,90
RGB-Kabel (Exony).....	29,90
RGB-Kabel + Audio & Video-Out (Exony).....	44,90
RGB-4Fach-Umschaltbox.....	99,90
RGB-4Fach-Umschaltbox + Audio.....	119,90

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



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



Der Heimatplanet der Aliens ist eine Wüstenlandschaft mit vielen Kratern und Felsen



Im HQ tankt Ihr neue Energie und ladet Wrackteile von UFOs und eingesammelte Forscher ab



Im Trainingsparcours folgt Ihr den Anweisungen Eures Vorgesetzten, der im Heli sitzt

Mars Attacks auf der PlayStation

B-Movie

Das englische Softwarehaus **King of the Jungle** schickt Euch in die Welt der 50er Jahre, wo Ihr es mit einer ganzen **Invasionsflotte** von **gemeinen Aliens** zu tun bekommt

Das Weltall mit seinen unerforschten Weiten und der Ungewißheit, ob es außerirdisches Leben gibt, hat die Menschen seit der Mitte dieses Jahrhunderts immer mehr beschäftigt. Dies ist auch der Grund, daß in den 50er und 60er Jahren vor allem in den USA eine wahre Flutwelle an Comics und Filmen, wie z.B. "Invasion von Mars" oder "Das Ding aus einer anderen Welt", den Markt überschwemmten. Im Mittelpunkt stand vor allem der Mars, auf dem grüne Wesen leben sollten, die mit ihren UFOs die Erde erobern wollten. Dies ist auch der Hintergrund für B-Movie, das neueste Projekt von King of the

Jungle, die sich schon mit Agent Armstrong auf der PlayStation einen Namen gemacht haben. Bevor Ihr Euch aber in die Schlacht gegen die außerirdischen Invasoren begeben, müßt Ihr erst einmal einen **Trainingsparcours** meistern. Hier folgt Ihr den Anweisungen Eures Trainers und erlernt so die gängigen Funktionen Eures Raumschiffes. Danach geht es ans Eingemachte, und Ihr begeben Euch in Eure **Basis**. Dort stehen Euch zunächst nur drei von zwölf Jägertypen zur Verfügung. Den Rest erhaltet Ihr durch Forschung, was ebenfalls auch für das Waffenarsenal gilt. Nachdem Ihr Euch für drei Maschinen



In der **Basis** wählt Ihr Euer Trio für den nächsten Einsatz (links) und forscht mit eingesammelten Wrackteilen nach neuen Technologien (rechts)



entschieden habt, die Euch in der aktuellen Mission zur Verfügung stehen, werdet Ihr an die Front geschickt. Mittelpunkt jeder Landschaft ist das **HQ**, an dem Ihr Energie nachtankt oder Berggut abliefern. Der Kampf gegen die Aliens findet vorerst auf der Erde statt, aber auch ein Trip auf den Mond, ins All und auf den Heimatplaneten der Invasoren stehen auf Eurem Terminkalender. Mittels Funkverkehr werdet Ihr durch eine bildschirmfüllende Message immer wieder über Eure Aufträge informiert. Neben schnöden Verteidigungsaufgaben gilt es, Geleitschutz zu geben, ein abgestürztes UFO zu bergen, Menschen zu evakuieren oder Gegenstände zu transportieren. Viele der Missionen stehen unter einem Zeitlimit, oder es tritt etwas Unerwartetes ein, z.B. während einer Evakuierung greift auf einmal ein Geschwader Feinde an. Euer Flugvehikel wird via analoger Steuerung über die volltex-

turierten Landschaften gesteuert. Die Maschine schwebt über dem Boden und paßt sich den Höhenunterschieden der **Landschaft** immer optimal an. (Uwe K.)

Zuviel Hektik mindert den Spaß



Positiv: Heftige Explosionen und detailliert gestaltete Landschaften bieten dem Freund von Shootern wahrlich viel fürs Auge. Die Möglichkeit, durch eingesammeltes Berggut seine Waffenkammer und Raumflotte aufzustocken, sorgt für ein einfach zu bedienendes Strategieelement.

Negativ: Was einem schon nach der vierten Mission nervt, ist die große Hektik, die aufkommt, wenn es z.B. gilt, Menschen in einem engen Zeitlimit zu evakuieren und dabei noch massenhaft Gegner abzuballern. Weiterhin bedarf es schon einiger Übung, bis man schnell genug und zielgenau die Feinde wegputzt. Dazu kommt noch die geringe Energie, die Euch zur Verfügung steht. Ist man voll auf der Jagd, muß man meist abbrechen und zur Basis zurück, um wieder nachzutanken.



Die **Landschaft** in den einzelnen Levels ist mit einem detaillierten Mantel aus Texturen überzogen und unterscheidet sich kaum von der Realität

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
November

GRAFIK ...
SOUND/FX ...
gut ... durchschnitt

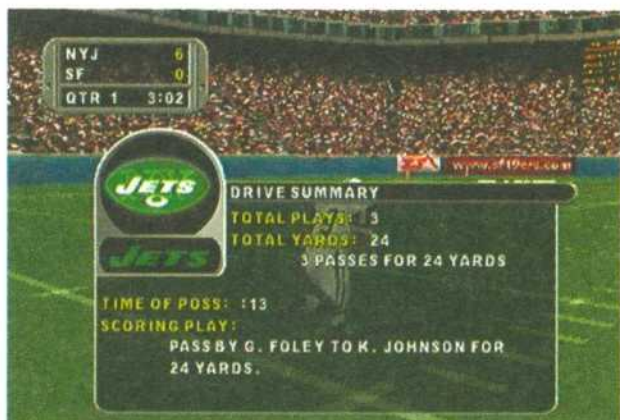
SPIELSPASS

62%

TEST B-Movie

Entwickler/Vertrieb: King of the Jungle/GT Inter.
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 15+ Missionen
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: GT Interactive
Features: keine

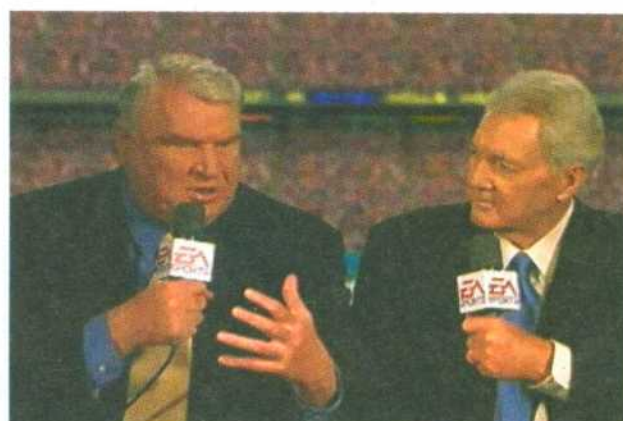




Nach jedem Spielzug gibt es eine Zusammenfassung des letzten Angriffszuges



Allzeit bereit ist die Wiederholungsfunktion, mit deren Hilfe Ihr Spielzüge genau analysieren könnt



John Madden (links) gibt Euch vor der Saison einige Tips und Football-Weisheiten mit auf den Weg

The egg is back!

Madden NFL 99

Wie in jedem Jahr schiebt **Electronic Arts** rechtzeitig vorm Weihnachtsgeschäft seine neusten Updates auf den Markt. Lest in diesem Test, ob sich die neuste Version der **American-Football-Simulation** zu kaufen lohnt

John Madden, der Football-Coach a.D., ist in den Staaten schon zu Lebzeiten eine Legende. Zu Beginn einer jeden Saison wird seine Meinung in die Goldschale geworfen, und abhängig davon, wie seine Prognosen lauten, verändern sich auch die Ranglisten in den Wettbüros. Nun steht aber Altmeister Madden nicht nur mit seinem guten Namen für das EA-Produkt gerade, sondern er hat auch maßgeblichen Anteil an Umsetzung von Gameplay und Spielerverhalten, der sogenannten AI. Besonders beim letzten Punkt hat die 99er Version einiges zugelegt. Endlich verleiht eine Football-Simulation dem Spieler nicht nur das Gefühl, ein

Element in einem komplexen Strategiesystem zu sein. Vielmehr reagieren die Mitspieler auf Eure Aktionen, so unangebracht sie auch sein sollten. Gerade dieser Umstand macht Madden NFL 99 wesentlich unkomplizierter als seine Vorgänger. Aber EA wäre nicht EA, wenn sie nicht noch einige Veränderungen und Verbesserungen eingebaut hätten. Da sind zum Beispiel die Schiedsrichter, die nun wesentlich feinfühler pfeifen oder Euch sogar den Weg versperren können. Natürlich wurden die Spielerbewegungen - dank modernstem Motion Capturing - sehr realistisch eingefangen und um einige Moves, wie Monstertackles und

Stolpern, ergänzt. Auch wenn das Ei im Spielerpulk verschwindet, bleiben die Bewegungen realistisch. Immer versucht der Ballträger, sich mit allen Tricks so lange wie möglich auf den Beinen zu halten. In puncto Simulation hat sich auch einiges getan. Wer sein Lieblingsteam wirklich bis ins letzte Detail nachspielen will, kann dies nun mit dem Mannschafts-Playbook, in dem alle Taktiken der echten NFL-Teams stehen, tun. Im Trainingscamp, das wir noch letztes Jahr vermißten, können alle **Spielsituationen** nachgestellt und geprobt werden. Danach seid Ihr sicherlich genügend für die eigentliche Action im Liga-Modus vorbereitet. Hier gilt es nicht nur, sein Team siegreich durch die maximal 17 Spieltage zu steuern, je nach Einstellung müßt Ihr auch Aufgaben von Trainerstab und Management übernehmen. Für die Football-Fans unter Euch noch einige Features in aller Kürze: eigene

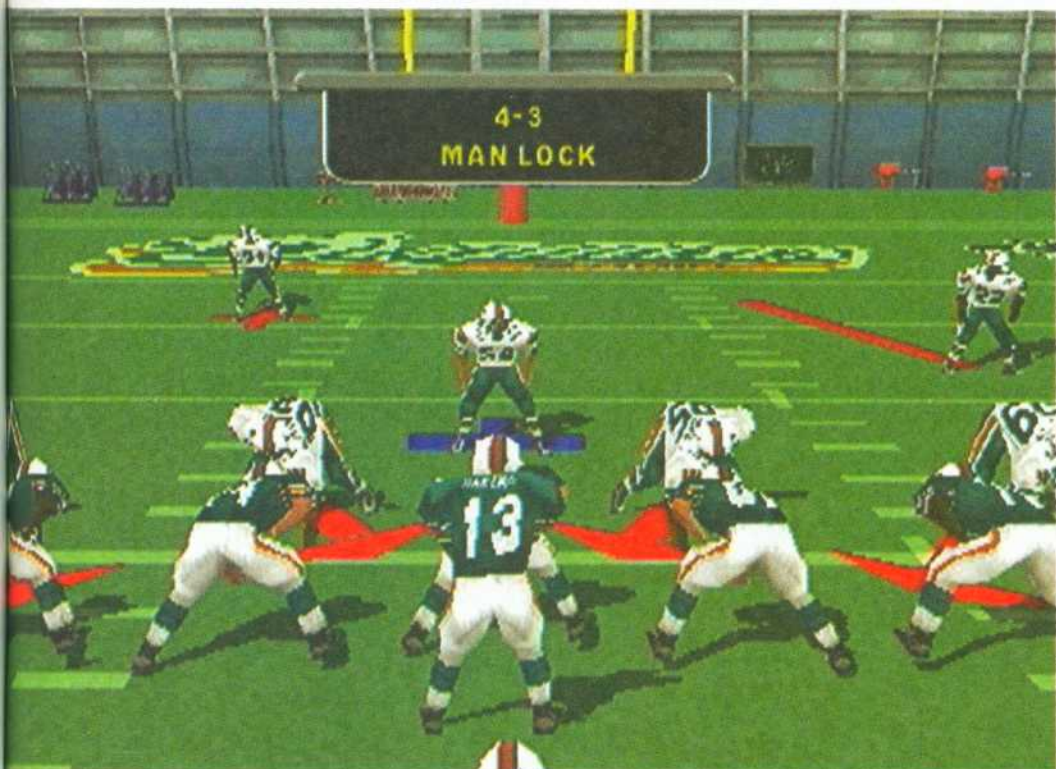
Spieler erschaffen, No Huddle Offence, Onside Kick, Clock Management, Salary Cap und Trading Deadline. Da auch Sound, Präsentation und Kleinigkeiten, wie das Beschädigen des Rasens, sehr gut gelungen sind, ist Madden NFL 99 die zur Zeit beste American-Football-Simulation für die PlayStation. (Uwe K.)

Ein Football-Fest für Einsteiger und Profis



Positiv: Eines muß man EA lassen, sie verstehen es wirklich, jedes Jahr noch eins draufzusetzen. Besonders hervorzuheben während dieses Intro und das sehr hohe Realitätsniveau. Auch hat man mit dem Ein-Button-Modus an Einsteiger gedacht, die sich bislang von der komplizierten Steuerung haben abschrecken lassen. Ganz nebenbei wurden noch einige spielflußhemmende Elemente, zum Beispiel das exakte Ausmessen mit der Kette, der 98er-Variante beseitigt.

Negativ: Die Grafik-Engine zollt bisweilen den hohen Ansprüchen der EA-Entwickler Tribut. Manchmal zoomt und scrollt das Bild nicht ganz so flüssig, wie man es erwarten könnte. Etwas überladen muten auch die vielen Menüs an, die sicherlich bedienungsfreundlicher hätten sein können. Noch ein Tip am Schluß: Kontrolliert alle Einstellungen sorgfältig, bevor das eigentliche Spiel losgeht, denn die Ladezeiten sind lang.



Die Miami Dolphins trainieren im Camp verschiedene **Spielsituationen**. Besonders hilfreich hierbei sind die eingezeichneten Laufwege

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
24. September

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut gut

SPIELSPASS

89%

TEST Madden NFL 99

Entwickler/Vertrieb: EA/EA
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 120 Teams, 31 Stadien
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 109,- USK-Freigabe: ohne Beschränkung
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine



The Fifth Element

Bruce Willis muß im **Kinohit** „Das fünfte Element“ mal wieder die Welt vor der **Vernichtung** retten. Und für alle, die nicht genug vom Hollywood-**Haudegen** bekommen können, gibt es nun das Spiel zum Film



Korben hat Leeloo entdeckt. Das ist das Ende des kurzen ersten Levels, der sich nicht am Film orientiert

Wir schreiben das Jahr 2213. Taxifahrer Korben düst mit seinem schwebenden gelben Cab gelangweilt durch die Wolkenkratzer-schluchten New Yorks, als plötzlich ein wunderschönes rothaariges Mädchen durch das Verdeck kracht. **Leeloo** ist aber nicht irgendein Mädchen, sondern der Schlüssel zu einem lang verborgenen mächtigen Geheimnis: dem fünften Element. Dem verstörten Wesen gelang es, aus den Klauen der

Wissenschaftler zu fliehen, und landete nun in den Armen des abgewrackten Losers Korben. Hier beginnt in Kalistos neuestem Softwarestreich das eigentliche Spiel. Ihr übernehmt abhängig von der jeweiligen Situation einen der beiden Hauptcharaktere Korben oder Leeloo. Beide unterscheiden sich nicht nur durch ihr Geschlecht und Äußerlichkeiten, sondern auch durch ihre motorischen Attribute. Korben weiß sich exzellent mit Waffen zu wehren, während

Leeloo auf technisch ausgereifte Faust- und Fußattacken spezialisiert ist. So kann die süße Rothaarige noch auf allen Vieren kriechen, was bisweilen ganz neue Wege eröffnet. Im Laufe des Abenteuers findet Ihr immer wieder nette Gegenstände, wie **Medikits**, Granaten oder Schutzschilder, die Eure Lebenserwartung erheblich steigern. Wie bei einem 3D-Action-Adventure nicht anders zu erwarten, stellen sich den beiden Helden unzählige Gegner in den Weg. Angefangen von einfachen Cops mit Elektroschockern über Bio-Mutationen bis hin zu Androiden ist alles vertreten, was die Story von Autor Luc Besson hergibt. Das Gameplay erinnert stark an Third-Person-Shooter alter Tage und orientiert sich natürlich an der Filmvorlage. Es handelt sich jedoch nicht um eine einfache Kopie der Story, sondern man wird viele Orte sehen, die nicht aus dem Film stammen. Da wären zum Beispiel die Kanalisation oder ein Casino. The Fifth Element baut dabei auf klassische Elemente des Genres: Es gilt,



Medikits und Granaten kommen gerade recht. Mit einer Granate erledigt man Gegner in wenigen Augenblicken

Schalter zu betätigen, Geheimgänge zu finden und Schluchten zu überwinden. Mit fortlaufender Spieldauer zieht der hohe Schwierigkeitsgrad weiter an, so daß man niemals unterfordert ist. Zwischen den insgesamt 15 Levels gibt es technisch gut in Szene gesetzte Originalausschnitte des Kinostreifens zu sehen, welche sicherlich nicht nur die Fans des Films unter Euch ansprechen dürfte. (Udo L.)

Hat nicht annähernd die Klasse des Films

Positiv: The Fifth Element ist ein 3D-Action-Adventure in alter Tradition und bietet Spielspaß mit erprobten Elementen. Als Bonus erhält man außerdem noch einige schöne Filmsequenzen des Kinserfolges. Ebenfalls gefallen haben mir die zwei unterschiedlichen Charaktere, die teilweise andere Strategien erfordern.

Negativ: Man wird das Gefühl nicht los, daß es sich einmal mehr um eine Kino-Umsetzung à la „zuerst die Lizenz, dann das Programmieren“ handelt. Grafisch und musikalisch ist The Fifth Element fast schon eine Zumutung. Spezialeffekte sucht man vergebens. Dies wäre noch kein Beinbruch, jedoch ist das Gameplay ebenso unterdurchschnittlich. Im Kampf kommt zuweilen echter Frust auf, wenn die Kamera ein Eigenleben entwickelt und man von drei Gegnern gleichzeitig vermöbelt wird. Die hakelige Steuerung und die miese Kollisionsabfrage tun ihr Übriges.



Bruce Willis ist im Gegensatz zu Model Milla Jovovich (**Leeloo**) aus Lizenzgründen nicht in den Videosequenzen zu sehen

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
dürftig durchschnitt

SPIELSPASS

54%

TEST The Fifth Element

Entwickler/Vertrieb: Kalisto/SCEG

Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: 15

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./ engl.

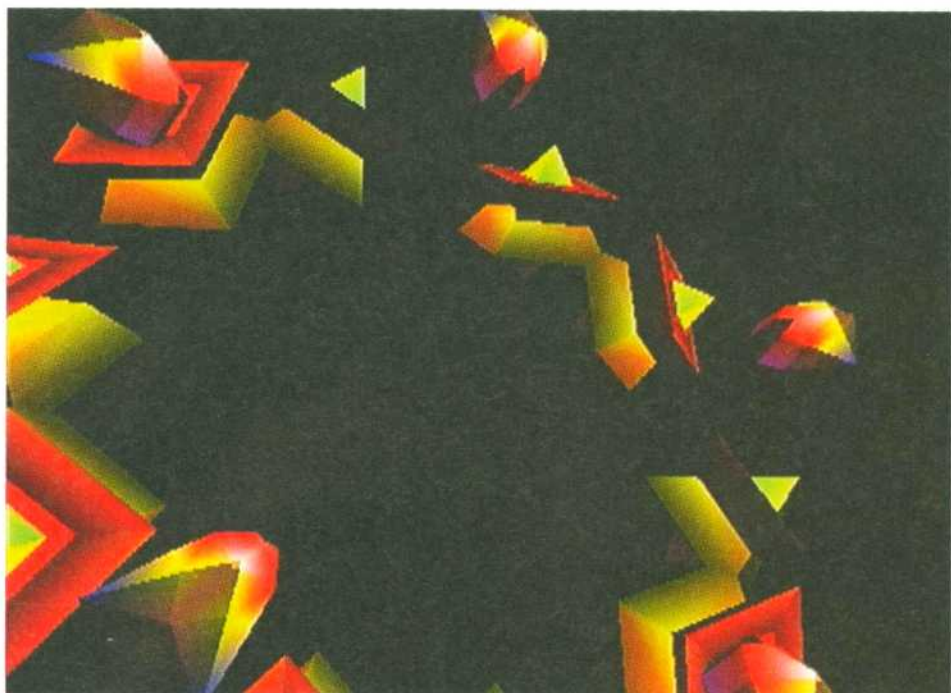
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16

Testmuster: Sony

Features: keine



Die antiquierte Grafik-Engine präsentiert sich grob pixelig und unflüssig. Prädikat: schwach



Mehr als nur eine Spielerei: Mit dem **Analyzer** lässt sich das Frequenzspektrum jeder CD genauer untersuchen

Elektronisches Kaleidoskop

Baby Universe

SCEI lässt mit diesem PlayStation-**Exoten** Eure musikalischen Adern pulsieren

Otto Normalverbraucher kennt die Firma Sony wohl eher aus der Musikbranche als aus der Videospielszene. Um diesen Umstand ein wenig zu korrigieren, hat SCEI nun Baby Universe entwickelt. Dabei handelt es sich nicht um ein gewöhnliches Spiel, sondern - ähnlich wie der bereits erhältliche Titel Spice World - um eine Musik-CD mit psychedelischen Grafikeffekten. Während über die Anlage eines der acht mitgelieferten Musikstücke dröhnt, kann man mit dem Pad Dutzende verschiedener Polygonobjekte drehen und zoomen, in der Farbe verändern oder deren Aufbau komplett manipulieren. Ebenfalls interessant sind Features wie der Audio-CD-Player mit Echtzeit-**Analyzer** (10 verschiedene Aussteuerungsanzeigen ein-

stellbar) und ein vorberechnetes Kaleidoskop. Besonders gelungene Einstellungen können auch abgespeichert werden. Baby Universe hält also für Hobby-DJs einige Sachen parat. (Uwe K.)

Das Preis/Leistungsverhältnis ist inakzeptabel

Positiv: Interessant ist der Analyzer, mit dessen Hilfe man seine Lieblings-CDs eingehender untersuchen kann. Vielleicht erhalten so Eure vergessenen Musik-Scheiben wieder eine Chance. Alle Titel sind künstlerisch recht unterschiedlich gestaltet.

Negativ: Leider sind viel zu wenig Titel auf der CD. Auch die Auswahl an Polygonen und deren Veränderbarkeit lassen stark zu wünschen übrig. In dieser Beziehung hätte man wesentlich mehr auf die CD packen können. Der Preis von rund 90 Mark ist für ein solches Produkt alles andere als gerechtfertigt.

Action ***
Strategie ***
Abenteuer ***
Geschick ***
Simulation ***
ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich
GRAFIK SOUND/FX
k.A. k.A.
SPIELSPASS
k.A.

TEST Baby Universe

Entwickler/Vertrieb: SCEI/SCEG
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: k.A.
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Sony
Features: keine



07/98



08/98



09/98

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

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 07/98 mit CD	zu DM 9,90	
☐ PlayStation GAMES 08/98 mit CD	zu DM 9,90	
☐ PlayStation GAMES 09/98 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!

Der Killer in Schwarz schlägt zu

66

Ninja: Shadow of Darkness

Nach knapp **zwei Jahren Wartezeit** kommt das ehrgeizige Projekt von **Core Design** auf den heimischen Bildschirm. Als **schwarzer Kämpfer** müßt Ihr es mit den Schergen der Dunkelheit und **mächtigen Dämonen** aufnehmen

Mit unglaublicher Kraft durchbricht das drei Meter große Wesen die Mauer des Hauses und fällt in seinem Blutrausch über die wehrlosen Bewohner her. Die rasiermesserscharfen Klauen und die spitzen Hauer vollführen mit äußerster Präzision ihr Handwerk des Todes. Auch in anderen Teilen des Dorfes sieht es nicht anders aus, nachdem die Horden der Finsternis wie ein Sturm durch die Siedlung gefegt sind. Aber wie kommt es zu so einer ausweglosen Situation? Und was sind das für unheimliche Wesen?

Der Kriegsherr Katasaki wollte seine Macht durch einen Handel mit Batanaka, dem Herrn der Finsternis, noch weiter ausbauen. Der listige Herr der Höhle hat aber nur an seinen eigenen Profit gedacht und die Menschen zu seinem Werkzeug gemacht, um so in ihre Welt zu gelangen. Nun verbreiten die Schergen des dunklen Lords im mittelalterlichen Japan Angst und Schrecken unter der Bevölkerung. Nur der mutige Kurosawa tritt

dieser Bedrohung entgegen und stellt sich als mystischer Ninja der schwierigen Aufgabe, Batanaka das Handwerk zu legen. Ausgerüstet mit dem

Die **Wurfdolche** sind zwar nicht so stark, können aber Feinde auf sichere Distanz halten und ihnen Energie abnehmen

Grundwerkzeug eines orientalischen Kämpfers, sprich Schlag- und Trittkombinationen, einem Beutel **Wurfdolche** und der mächtigen **Ninjamagie**, macht Ihr Euch daran, drei Welten zu meistern. Diese sind in jeweils vier Levels unterteilt, die Euch z.B. in dichte Wälder, dunkle Katakomben oder auch ins Gebirge führen. Zwischen den Welten erscheint Ihr vor dem Herrn der Finsternis und müßt Euch zunächst zweimal mit seinen mächtigen Dämonen messen, bevor Ihr Batanaka selbst die Stirn bieten könnt. Fangen wir aber erst einmal mit den grundlegenden Dingen an. Die Levels sind zwar großangelegt,



Nach jeder Welt tretet Ihr in einer Arena einem mächtigen Dämon gegenüber



Auch in der eisigen Kälte des Hochgebirges muß sich Kurosawa gegen seine Feinde behaupten



Mit der **Ninjamagie** lassen sich effektive Rundumschläge ansetzen, die spektakulär in Szene gesetzt werden und die meisten Gegner vernichten



Umringt von einer ganzen Horde Untoter, muß sich unser Held schnell bewegen und kräftig zuschlagen, damit er hier heil herauskommt



Gleich eine ganze Horde von Wachen versuchen, unseren Helden in die Mangel zu nehmen. Jedoch kann er sich mit seiner Magie erst einmal Luft verschaffen



Gutes Timing ist bei Ninja: Shadow of Darkness oft gefragt: So z.B. bei diesen beiden Zahnrädern, die sich schnell auf den Schienen bewegen



Die beiden Antagonisten im Spiel, der Ninja **Kurosawa** (links) und **Batanaka**, der Herr der Finsternis (rechts), werden im Intro in beeindruckender Qualität in Szene gesetzt



aber Ihr müßt keine großen Wege gehen oder Rätsel lösen, um voranzukommen. Vielmehr bewegt Ihr Euch auf dem meist eindeutig vorgegebenen Pfad, öffnet Kisten oder tötet Feinde,

„Massenhaft Gegner sorgen für eine dauerhafte Prügelorgie“

um an Schlüssel zu gelangen oder um Hindernisse (z.B. Felsen), die den Weg versperren, aus der Welt zu schaffen. Das Prinzip ähnelt sehr stark dem von Fighting Force. Niedergestreckte Feinde und die Kisten versorgen Euch aber auch mit allerlei nützlichen Dingen, wie z.B. Nahrung, Waffen, Zaubersprüchen oder dem wichtigen

Geld. Für letzteres kann man sich nach erfolgreichem Abschluß eines Levels in einem Shop ausrüsten. Aber nicht nur die Schergen von Batanaka machen Euch das Leben schwer, sondern auch eine ganze Reihe von Fallen, wie z.B. Bärenfallen, herabstürzende Bäume und Felsbrocken oder auch heranfliegende Speere. Gefährlich für das Leben von **Kurosawa** sind auch die natürlichen Gegebenheiten, wie Abgründe oder Wasserlöcher. Hier gilt es, besonders vorsichtig zu sein, damit man nicht hinabstürzt und eines seiner drei Leben verliert. Es gibt aber eine **Geh-Taste**, damit sich der Held ohne große Schwierigkeiten am Rand des Abgrundes bewegen kann. Muß er jedoch auf bewegliche Platten springen oder findet ein

Kampf am Rande der tödlichen Tiefe statt, ist sehr viel Geschick mit dem Pad gefragt. Beim Kampf gegen Eure **Feinde**, die meist in ganzen Gruppen über Euch herfallen, bringt Ihr eine ganze Palette an Moves und Ausrüstung zum Einsatz. So stehen Euch ein Faustschlag und eine Trittkombination genauso zur Verfügung wie Eure Messer, die unbegrenzt auf die Gegner niedrasseln. Darüber hinaus gibt es die Ninjamagie, die in fünf Stärkevariationen eingeteilt ist, und Rauchbomben, mit denen Ihr für Verwirrung sorgt. Beide stehen leider nur in geringer Zahl bereit, können aber gekauft und gefunden werden. Neben menschlichen Räubern oder Wachen werdet Ihr es in der virtuellen Welt mit Goblins,

Doch nicht der erwartete Top-Titel



Positiv: Wirklich gelungen ist die mystische Stimmung des mittelalterlichen Japans, die durch das gute Leveldesign und die sauberen Filmsequenzen herübergebracht wird. Die Idee mit der Ninjamagie, den Waffen und dem Geld, das wieder in wertvolle Ausrüstungsgegenstände eingetauscht werden kann, sorgt für reichlich Motivation. Die Steuerung des Helden ist schnell erlernt – Kämpfe und Sprünge sind dann fast kein Problem mehr. Für Abwechslung vom schnöden Tötungsalltag sorgen die zahlreichen Fallen und die Sprungeinlagen, die durchdacht werden müssen.

Negativ: Das Spielprinzip gleicht dem von Fighting Force sehr stark, welches ja auch von Core programmiert worden ist. Daher ist eine starke Linearität im Spielverlauf festzustellen, die doch nach einiger Zeit auf die Motivationskurve drückt. Es ist eben meist immer das Gleiche: Gegner verkloppen, Kisten öffnen, Gegner verkloppen, Tore öffnen ... Das Fehlen einer analogen Steuerung wird genauso vermisst wie eine vom Spieler beeinflussbare Kamera und einige knackige Rätsel.

Untoten, Riesenspinnen und anderen mystischen Wesen, wie z.B. Drachen und Dämonen, zu tun bekommen. Am Ende jeder Stage erwartet Euch ein Endgegner, der mit zahlreichen Nah- und Fernkampftechniken ausgerüstet ist. (Udo L.)

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

Oktober

GRAFIK SOUND/FX

gut gut

SPIELSPASS

78%

TEST Ninja: Shadow of Darkness

Entwickler/Vertrieb: Core Design/Eidos

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 15 Levels

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

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

Testmuster: Eidos

Features: keine



Bei gedrückter **Geh-Taste** lassen sich Abgründe erforschen und Engstellen problemlos meistern



Umstürzende Steinsäulen oder Bäume können Euch dann und wann gefährlich werden



Action ohne Ende. Diese **Feinde** (Samurais) sorgen mit ihren scharfen Schwertern für Gefahr



Jeder **Specialmove**, der zum Punkt führt, wird noch einmal im Replay aus drei unterschiedlichen Blickwinkeln präsentiert



Beim Doppel sollten mindestens zwei menschliche Spieler den Schläger schwingen, ansonsten werdet Ihr zum bloßen Zuschauer degradiert



Kampf am Netz: Wie in der Wirklichkeit solltet Ihr einen Lob spielen, um sich aus der Bedrängnis zu befreien

Filzball-Cracks

All Star Tennis '99

Die Macher von **Tennis Arena** versuchen mit einer **Mischung** aus **Simulation** und **Funsport** erneut ihr **Tennisglück**

Strenge genommen gehören Tennis-Simulationen zu den ältesten Videospielen überhaupt, denn bereits beim Urvideospiele Pong handelt es sich ja um eine zugegebenermaßen äußerst primitive Variante der Filzballdrescherei. Seit ihrer Geburtshilfe führen Tennis-Simulationen im Konsolenbereich allerdings eher ein Schattendasein. Den Grund kann man von zwei Seiten betrachten: Der Spielverlauf wird nach einer Zeitlang recht eintönig, oder an-

ders ausgedrückt, bislang gelang es nur wenigen Firmen, die Faszination von Tennis optimal einzufangen. Die Programmierer von Smart Dog hingegen haben sich voll und ganz den Tennis-Simulationen verschrieben. Nach dem eher mittelpfächtigen Tennis Arena haben sich die Jungs bei ihrem zweiten Tennisprojekt prominente Unterstützung besorgt. Statt ausschließlich Fantasiesportler auf den virtuellen Court zu schicken, mischen sich diesmal acht Welt-

ranglistengrößen unter die insgesamt zwölf **Spieler**, wie beispielsweise Michael Chang, Richard Krajicek sowie die diesjährige Wimbledon-Siegerin Jana Novotna. Ansonsten hielten die Designer an der Mixtur aus Simulation und Funsport-Elementen fest. Letzteres kommt beim neuen **Bomb Tennis** voll zur Geltung, denn bei dieser Spielvariante hinterläßt jeder geschlagene Ball eine Bombe, die natürlich für eine ordentliche Prise Panik sorgt. Des weiteren verfügt jeder Recke über einen allgemeinen sowie einen individuellen **Specialmove**, den Ihr jedoch nur dann anwenden könnt, sobald Eure Energieleiste aufblinkt. Als weitere Spielmodi stehen Euch das Smash Tennis sowie ein Arcade-Modus zur Auswahl. Während Smash Tennis einem unkomplizierten Freundschaftsspiel alleine, zu zweit oder gar zu viert gleichkommt, tretet Ihr beim Arcade-Modus nacheinander gegen immer stärker aufspielende CPU-Gegner an. (Ulf S.)

Wo bleibt der Ranglisten-Modus?



Positiv: All Star Tennis ist auf jeden Fall besser als sein Vorgänger. Das liegt nicht nur an der „reifen“ Gestaltung und den prominenten Spielern, sondern auch an dem verbesserten technischen Rahmen. Jeder Polygon-Spieler wurde exzellent modelliert, und auch die humorvolle Zuschauerkulisse (ein Handy klingelt z.B. plötzlich während des Matches, so daß die Zuschauer anfangen zu kichern) gefällt. Beim Spielverlauf fällt zudem positiv auf, daß man deutlich mehr Kontrolle über den Filzball hat. Die Spielbarkeit erhält ohnehin das Prädikat „gut“.

Negativ: Eine vermeidbare Schwäche des Vorgängers ist geblieben: Die Specialmoves lassen sich unnötig kompliziert vollführen. Meistens ist der Ball schon weg, bevor man die nötigen drei Tasten gedrückt hat. Da es zudem keinerlei Möglichkeiten gibt, längerfristig an einer Tenniskarriere zu basteln (kein Ranglisten-Modus), mangelt es dem Filzballgeklappe deutlich an Langzeitmotivation. Hinzu kommt, daß sich viele Spielsituationen allzu oft wiederholen.



Die Spielweise der einzelnen Spieler ist nicht erkennbar



Die Beschaffenheit des Courts ist von Land zu Land verschieden



Um Innovation bemüht: Beim neuartigen **Bomb Tennis** hinterläßt jeder gespielte Ball eine explosive Bombe. Nett, aber noch nicht ausgereift genug



Im Intro werden sämtliche lizenzierte Topspieler durch einen FMV-Clip vorgestellt

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
Oktober

GRAFIK ... **SOUND/FX** ...
gut ... gut

SPIELSPASS

71%

TEST All Star Tennis '99

Entwickler/Vertrieb: **Smart Dog/Ubi Soft**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
Levels: **12 Spieler**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./engl.**
Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ohne Einschränkung**
Testmuster: **Ubi Soft**
Features: **keine**



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

Sony PSX

5th Element	dt	89.00
Alundra (komp.dt.)	dt	84.99
Armored Core	dt	89.00
Assault	dt	89.99
Azure Dreams	dt	89.00



Batman & Robin	dt	89.99
Bio Freaks	dt	79.99



Bomberman World	dt	84.00
Breath of Fire 3	dt *	89.99
Breath of Fire 3 Sp.	dt *	114.99
Burning Road	dt	59.99
Cardinal Syn	dt	79.99
Colin Mc Rae Rally	dt	94.00
Command & C.2+Gegen.	dt	89.99
Command & Conquer 2	dt	99.99
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
Need for Speed 3	dt	89.99
Excalibur	dt	89.00
F1 '97	dt	99.99
F1 '98	dt *	99.00
Flottenmanöver	dt	89.00
Fluid (Pulse)	dt	79.00
Frenzy	dt	89.00
Ghost in the Shell	dt	84.99
Golden Goal	dt	79.99
Gran Turismo (GT)	dt	89.00



Heart of Darkness	dt	94.99
Hugo 1	dt	89.99
Int. S.Soccer Pro 98	dt *	99.99



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 unverbundlich 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 Liebessystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

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

Kula World	dt	84.99
Mace	dt	79.99
Mageslayer	dt	89.00
Medieval + CD-Case	dt *	89.00
Mega Man 8	dt	89.00
Mega Man Battle	dt *	89.00
Mr. Domino	dt *	89.99
NHL Hockey 99	dt *	89.99
Nightmare Creatures	dt	89.00
Ninja	dt *	99.00
Off Road Challenge	dt	79.99
One	dt	89.00
Pandemonium 2	dt	84.99
Point Blank	dt	79.99
Point Blank inkl. Geo	dt	154.00
Populous The 3rd C.	dt *	89.00
Premier Manager 98	dt	89.99
Rayman 2	dt *	94.00

Riven	dt	69.99
Road Rash 3D	dt	89.99
San Francisco Rush	dt	79.99
Streetfighter Colle.	dt	89.00
Supercross 98 J.McG.	dt	89.99



Tekken 3	dt	99.00
Theme Hospital	dt	89.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Tombi	dt	89.00
Tommi Mäkinen Rally	dt	89.00
Ubik	dt *	89.00
UEFA	dt	99.00

Undercover	dt	99.00
Vigilante 8	dt	89.00
VR Baseball 99	dt	79.99
War Games	dt	89.99
WCW Nitro	dt	99.00
Wild 9	dt	89.00
Wild 9 Spezial Edit.	dt	99.00
Wild Arms	dt *	84.00
World League Basketb	dt	79.99
World Leag. Soccer 98	dt	79.00
WWF Warzone	dt	89.00
X-Men vs. Streetfig.	dt	99.00
Zero Divide 2	dt *	79.99

Sonderangebote

Alien Trilogy	uk	44.99
Alien Trilogy Pl.	dt	44.99
Breakpoint Tennis	dt	49.00
Broken Helix	dt	44.99
Bubsy 3D	dt	39.99
Bust a Move 2 Plati.	dt	39.99
Bust a Move 3	dt	49.00
Casper	dt	34.99

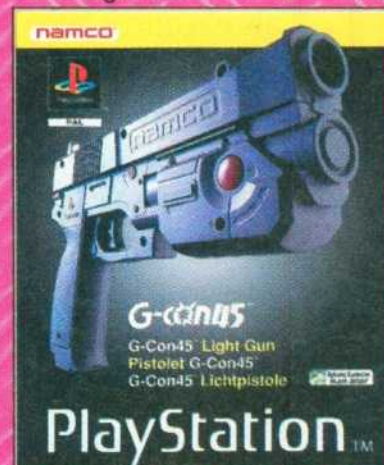


Command & Conquer 1	dt	44.99
Disruptor	uk	44.99
Earth Worm Jim 2	dt	39.99
Exhumed	dt	39.99
F1 '96 Platinum	dt	44.99
Formula Karts	dt	39.99
Forsaken	dt	39.99
Frankreich WM 98	dt	49.00
Indy 500	dt	49.00
Mass Destruction	dt	49.00
MDK inkl. Soundtrack	dt	44.99
Midnight Run	dt	39.99
Nascar Racing 98	dt	49.00
NHL Powerplay Hockey	dt	39.99
Oddworld Abe's Oddy.	dt	49.00
Panzergeneral 2	dt	49.00
Pitball	dt	29.95

Powerboat Racing	dt	39.99
Pro Pinball-Timesho.	dt	49.00
Return Fire	dt	34.99
Rock'n Roll Racing 2	dt	34.99
Star Gladiator	dt	39.99
Streetfighter Alpha	dt	39.99
Suikoden	dt	49.00
Super Match Soccer	dt	39.99
Tekken 2 Platinum	dt	49.00
Test Drive: Off Road	dt	39.99
Toca Touring Car Pl.	dt	49.00
Tokyo Highway Battle	dt	39.00
Tomb Raider 1 Plat.	dt	49.00
Total Driving	dt	39.00
Vandal Hearts kp.dt.	dt	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99
X-Men:Children o.t.A	dt	34.99

Zubehör

Analog Joypad PSX	dt	39.99
Dual Shock Joypad	dt	49.99
Erazer 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 PSX Transpar.	dt	19.99
Joypad PSX turb.grau	dt	24.99
Joypad Sony grau	dt	29.00
Joypad Sony schwarz	dt	29.00
Joypad Sony weiß	dt	29.00
Just a Gun Redlight	dt	89.99
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	149.99
Light Gun PSX	dt	39.99
Link-Kabel PSX	dt	19.99
Maus Sony PSX	dt	49.00
Memory Card PSX 1Meg	dt	19.99
Memory Card 24 Meg	dt	59.00
Memory Card 48 Meg	dt	89.99
Memory Card 8 Meg	dt	39.99
Memory Card Grün	dt	29.00
Power Flash-GB Emul.	dt	99.00
RGB-Kabel mit Audio	dt	19.00
RGB-Scart Kabel PSX	dt	19.00
Scorpion-Gun Pistole	dt	79.99
Sony PSX+Dual Shock	dt	249.00
Top Drive Wheel Pro	dt	189.99
Verläng. Dual Shock	dt	19.00
Verlängerung Joypad	dt	9.99
Video CD MPEG Karte	dt	199.00
X-Ploder	dt	84.99

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

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

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie kostenlos unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten 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



Diese kleine Sequenz verdeutlicht, wie sadistisch der Spieler in Wild 9 agieren kann. So könnt Ihr den hilflosen Kontrahenten zwischen die rotierenden Mahlsteine befördern, um die Maschine zu zerstören

Quäle mich!

Wild 9

Daß die Softwareschmiede **Shiny** ein Faible für **skurrilen Humor** hat, ist der Spielewelt spätestens seit dem Erscheinen von **Earthworm Jim** bekannt. Mit **Wild 9** entwickelten die Programmierer ein **Jump & Run**, das erneut vollkommen aus dem Rahmen fällt

Ursprünglich war Wild 9 als ein pures Jump & Shoot geplant, in dem Ihr Euren Helden mit der brachialen Gewalt seiner Wumme durch die Levels führen solltet. Jedoch empfand der Chef der Truppe, David Perry, dieses Strickmuster als zu simpel. So wurde im letzten Jahr das Team beinahe komplett ausgetauscht (lediglich zwei Programmierer blieben), und

das Grundkonzept wurde gänzlich neu gestaltet. Ihr steuert im Hüpfer den Teenager Wex durch 13 unterschiedliche Welten des 21. Jahrhunderts, in denen Euch durch die räumliche Level-Struktur eine Dreidimensionalität vorgegaukelt wird. Tatsächlich sind in Wild 9 die Pfade, auf denen Ihr von links nach rechts durch die Levels spurtet, genau wie bei vergleichbaren Titeln à la Pandemonium oder Klonoa

streng vorgegeben. Der Protagonist ist dabei mit einem Strahler ausgerüstet, mit dem er Gegner jedoch nur indirekt töten kann. Die Waffe fungiert nämlich als eine Art Greifarm, mit der Bösewichter gepackt werden können. Doch leider ist die Energie der Waffe zeitlich begrenzt. Eine Anzeige am oberen Bildschirmrand gibt an, wie lange der Strahler einsatzfähig ist. Im weiteren Verlauf des Spiels habt



Die Energie Eures Strahlers ist zeitlich begrenzt. Im Laufe des Abenteuers läßt sich der Vorrat jedoch durch Einsammeln diverser **Goodies** enorm aufstocken. Dies erlaubt Euch dann solch zeitaufwendige Aktionen

Innovative Hüpfer im Vergleich

	 Heart of Darkness	 Oddworld: Abe's Oddysee	 Wild 9
Level	8 + 0,5	15	13
Spielzeit	ca. 10 Stunden	ca. 60 Stunden	ca. 20 Stunden
Gegner-AI	gut	sehr gut	durchschnitt
Bildschirmtexte / Sprachausgaben	dt./dt.	dt./dt.	dt./nicht vorhanden
Schwierigkeitsgrad	mittel	schwer	schwer bis sehr schwer
grafische Effekte	- Schatteneffekte - animierte Hintergründe - filmreife Rendersequenzen	- technisch hochwertige Bildverzerrungen - hochauflösende, fotorealistische Hintergründe - hochwertige Rendersequenzen	- schöne, in Echtzeit berechnete, Lichteffekte - hochauflösende Grafik-Engine
Analog-Unterstützung	nein	nein	ja
Dual-Shock-Unterstützung	nein	nein	ja
Besonderheiten	Bonuslevel läßt sich mit 3D-Brille spielen	Abkürzungen, Geheimräume	dreidimensionale Bonuslevel
Spielspaß	86 %	88 %	85 %





In dieser Flugsequenz müßt Ihr versuchen, den Gegner am Rücken zu erwischen und ihn anschließend gegen diverse Hindernisse zu drücken



Dieses schmerzbringende Hindernis kann überwunden werden, indem ein Gegner in die sich drehenden Rotorblätter gesteckt wird



In einem der **Bonuslevel** flitzt Ihr mit einem futuristischen Gleiter über ein Waldgebiet und müßt dabei einen Kontrahenten vernichten

Ihr die Möglichkeit, mit Hilfe diverser **Goodies** die Wumme aufzupowern, so daß ihr Strahl von Euch für einen längeren Zeit-

„Die Aktionsmöglichkeiten, die Euch die Strahlenwaffe bietet, sorgen für die nötige Spieltiefe“

raum genutzt werden kann. Habt Ihr einen Gegner gepackt, bieten sich Euch unterschiedliche Wege, diesen zu beseiti-

Innovativer Jump&Run-Spaß mit skurrilem Humor

Positiv: Wild 9 hebt sich in Bezug auf innovatives Gameplay deutlich von der Konkurrenz der „normalen“ Jump & Runs ab. Gilt es in anderen Hüpfern, natürliche Hindernisse durch gutes Timing zu umgehen, könnt Ihr in Wild 9 Eurem sadistischen Gedankengut freien Lauf lassen. So werden z.B. lodernde Flammen mit Hilfe von Gegnern „gelöscht“, die Ihr eiskalt in die Glut wirft. Doch auch grafisch kann sich Wild 9 wirklich sehen lassen. Tolle, in Echtzeit berechnete Lichteffekte begeistern genauso wie die zur dichten Atmosphäre beitragenden hochauflösenden Hintergrundgrafiken. Toll auch die hervorragend animierten Charaktere, die dank 60.000 unterschiedlicher Bewegungsphasen beinahe lebendig werden.

Negativ: Der größte Schwachpunkt des Spiels ist der enorm hohe Schwierigkeitsgrad, der so manchen Genre-Neuling schon nach kurzer Zeit frustriert das Pad in die Ecke werfen läßt. Außerdem hätte dem Jump&Run-Spaß ein größerer Umfang gutgetan.

gen. In jeder Location befinden sich diverse Hürden, wie z.B. Ventilatoren oder überdimensionale Mahlsteine, in die Ihr die Kontrahenten stecken könnt. Um die ganze Sache noch makaberer zu gestalten, lassen die Programmierer die gegnerischen Charaktere um Gnade winseln, während diese hilflos in der Luft zappeln. Des weiteren lassen sich auch Hindernisse mit Hilfe der gepackten Gegner überwinden. Ein Beispiel: In manchen **Levels** trifft Ihr auf Abschnitte, in denen todbringende Flammen lodern, über die Ihr nicht springen könnt. In den meisten Jump & Runs erlischt das Feuer nach einer gewissen Zeit, und Ihr könnt die Passage passieren - nicht so in Wild 9. Um die Feuerstellen zu passieren, ergreift Ihr Euch einen Gegner und werft diesen in die flammende Hitze. Somit wird das Feuer gelöscht, und einem gefahrlosen Weiterkommen steht nun nichts mehr im Wege. Doch nicht nur lästige Plagegeister lassen sich mit dem Strahler beseitigen, sondern auch einige Gegenstände könnt Ihr mit Hilfe Eurer Waffe in den Levels ergreifen. So trifft Ihr beispielsweise auf ein Plateau, daß Wex aus eigener Kraft nicht erreichen kann. In unmittelbarer Nähe dieser Stelle steht eine Kiste, die Ihr mit Hilfe des Strahlers erfaßt und direkt vor dem Plateau plaziert. Nun kann Wex auf die Kiste hüpfen und mit einem beherzten Sprung von dieser aus das höher gelegene Plateau erreichen. Als weitere Nettigkeiten findet Ihr

in den Locations Bomben und zielsuchende Raketen, mit deren Hilfe Ihr auch härtere Zeitgenossen bekämpfen könnt. In vielen Levels trifft Wex auch auf schlagkräftigere Gegner, die flinkes Agieren und strategisches Geschick von Euch verlangen. Habt Ihr diese Hürde gemeistert, so gelangt Ihr häufig in **Bonuslevel**, die sich in ihrer Gestaltung deutlich von den normalen Levels abheben. So tretet Ihr zum Beispiel auf futuristischen Gleitern in entlege-

nen Waldgebieten gegen feindliche Aggressoren an. Dabei bewegt Ihr Euch in dieser dreidimensionalen Szenerie, ähnlich wie in einem Rennspiel, in vollkommener Bewegungsfreiheit. Habt Ihr alle 13 Levels erfolgreich gemeistert, trifft Ihr auf Karn, den Oberbösewicht des Abenteurers. Diese 200 Meter große Ausgeburt des Bösen trägt die Schuld am Tod der Eltern des jugendlichen Helden Wex, der diese Untat nun natürlich rächen will ... (Udo L.)



Die **Levels** wurden atmosphärisch toll in Szene gesetzt und bestechen durch ihre Detailverliebtheit

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

gut

gut

SPIELSPASS

85%

TEST Wild 9

Entwickler/Vertrieb: Shiny/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: schwer bis sehr schwer
Levels: 13
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Acclaim
Features: keine



Interview mit David Perry

Im Rahmen der **Wild-9-Präsentation** in München konnten wir ein Interview mit **David Perry**, dem Präsidenten von **Shiny Entertainment**, führen

PlayStation Games: Wie weit entfernt ist Wild 9 von der endgültigen Fertigstellung?
David Perry: Das Spiel ist zu 100% fertiggestellt. Zur Zeit wird nur noch an der „Eindeutschung“ des Programms gearbeitet, so daß Wild 9 im September in den Regalen der Kaufhäuser stehen wird.

PSG: Wie viele Stunden wird man ungefähr benötigen, um das komplette Abenteuer durchzuspielen?

DP: Nun, ein guter Spieler wird mindestens 20 Stunden mit Wild 9 verbringen. Ich denke jedoch, daß durchschnittlich 40 Stunden benötigt werden, um mit Wex ans Ziel zu kommen.

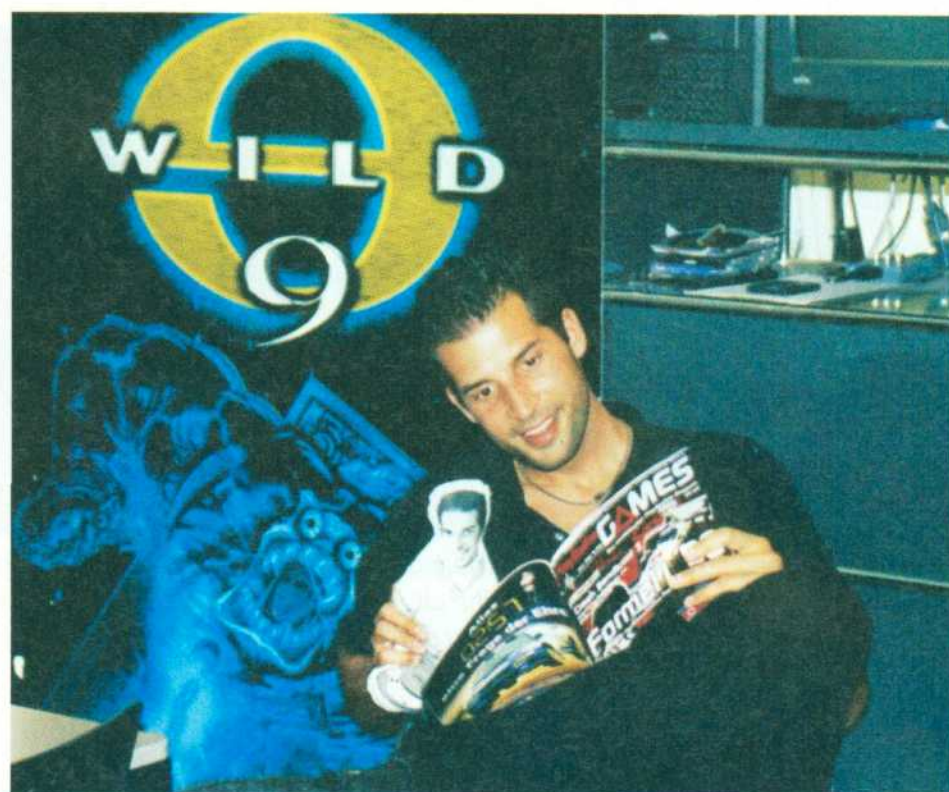
PSG: Was hebt Wild 9 von anderen Jump & Runs ab?

DP: Um bei anderen Plattform-Games an sein Ziel zu kommen, muß der Spieler nur Geschick und gutes Timing an den Tag legen. Nehmen wir als typische Szenerie einmal Flammen, die den Weg versperren. In anderen Spielen wartet der Spieler lediglich ein paar Sekunden, bis die lodrende Gefahr eine Zeitlang

verschwindet. Nun gilt es schnell über die gefährliche Stelle zu laufen, bevor die Flammen zurückkehren. In Wild 9 ist alles anders. Wer hier vor dem Feuer wartet, wird damit mehrere Tage beschäftigt sein, da unsere Flammen einfach nicht verschwinden. Um die Stelle zu meistern, gilt es sich einen Feind zu schnappen und diesen in den Brandherd zu stecken. Erst jetzt läßt sich die Stelle gefahrlos passieren. Es ist also in unserem Spiel sehr wichtig allgemeine Regeln zum Durchzocken von Jump & Runs zu vergessen. Nur durch viel Denkarbeit und Ausprobieren läßt sich das Abenteuer lösen.

PSG: Die Gegner in Wild 9 lassen sich ja wirklich auf derbste Art und Weise quälen. Sind Sie sadistisch veranlagt, oder woher stammt dieser Spielaspekt?

DP: (lacht) Nein, ich bin alles andere als ein Sadist. Der Spieler muß seine Gegner nicht quälen. Er kann das Abenteuer auch lösen, ohne seine Gegner zu töten. Wir wollten ihm jedoch ein größere



Mr. Perry erwartet von zukünftigen Software-Projekten einen größeren Anteil virtueller Freiheit für den Videospieler

res Spektrum eröffnen, was das Beseitigen der Gegner angeht. In anderen Jump & Runs gibt es nur eine bis maximal drei Möglichkeiten, sich der Gegner zu entledigen. In Wild 9 könnt Ihr die Bösewichter beispielsweise über dem Feuer braten, sie ertränken oder sie zwischen zwei Mahlsteinen zermatschen. Pazifisten weichen einfach ihren Schüssen aus und laufen weiter, ohne auch nur eine Angriffsaktion gegen den Schurken tätigen zu müssen.

PSG: Was hat die Fertigstellung des Projektes so drastisch verzögert?

DP: Während der Arbeiten an Wild 9 habe ich mich von sehr vielen Mitarbeitern trennen müssen. Lediglich zwei Programmierer des aktuellen 14-köpfigen Teams sind von Anfang an dabei. Der zweite entscheidende Punkt war das komplette Umkrempeln des Spielkonzeptes von Wild 9. Diese beiden Faktoren verzögerten das Beenden des Projektes ca. um ein ganzes Jahr.

PSG: Was denken Sie über die Zukunft der Videospiele, und auf welchen Konsolen wird sie stattfinden?

DP: Nun, die Konsole der nahen Zukunft wird Dreamcast sein. Sie verbindet unglaubliche Rechenpower mit relativ einfacher Programmierung.

Außerdem lassen sich Produkte sehr schnell und unkompliziert auf dem PC umsetzen. Die jetzige PlayStation wird schon in naher Zukunft keine Rolle mehr spielen, jedoch wird der Nachfolger sicherlich nicht schlechter sein als die Konkurrenzkonsolen. Nintendos 64-Bitter rechne ich aufgrund der geringen Speicherkapazität der Module keine großen Chancen mehr aus. Lediglich das 64-DD-Laufwerk könnte für Überraschungen sorgen. Die Spiele der Zukunft werden vor allem durch Realismus geprägt sein. Dem Spieler werden viel mehr Möglichkeiten zur Verfügung stehen, ein Spiel zu erleben. In einem Raum eines heutigen Rollenspiels lassen sich beispielsweise nur ein oder zwei Gegenstände benutzen. In zukünftigen Projekten wird man, wie in der Realität, das komplette Inventar dieses Zimmers ganz unterschiedlich nutzen können.

PSG: Was sind Ihre derzeitigen Lieblingsspiele?

DP: Auf dem PC vergöttere ich Command & Conquer, auf dem N64 einen Ego-Shooter von Rare und auf der PlayStation liebe ich Tekken 3 und Gran Turismo.

PSG: Vielen Dank für dieses Interview!



David Perry stellte uns höchstpersönlich die Abenteuer des jungen Helden Wex vor

Pet in TV

Nach dem **großen Erfolg** der einfach gestrickten **Tamagotchis** erscheint mit Pet in TV eine etwas **reifere Variante**

Die begeisternden, wenn auch etwas sinnlos vor sich hin vegetierenden Tamagotchi-Wesen waren fraglos die Grundlage für Pet in TV. Um dem kleinen Roboter, der

der Mittelpunkt dieses Sequels ist, neben dem üblichen Füttern und schlafenlegen zusätzlich einen Lebenssinn zu geben, steht ihm eine große Welt zur Verfügung, die in kleine Fel-

der aufgeteilt ist. In jedem Feld befinden sich verschiedene Rätsel, die unser Roboter mit seinen vielfältigen Mitteln lösen darf. Müßt Ihr vor allem am Anfang noch sehr viele Hilfestellungen geben, marschiert der kleine Racker sofort zu Aufgaben, die er in ähnlicher Form bereits gelöst hatte, und knöpft sie sich eigenmächtig vor. So bekommt er relativ schnell mit, daß er schmackhafte Items in seinen Mund und glitzernde Diamanten in seinen Rucksack stopfen kann. Als Belohnung dürft Ihr ihn dann streicheln, was er freudestrahlend annimmt. (Uwe K.)

Künstliche Leben-Umsetzung mit Knuddelfaktor



Positiv: Wer die knuddeligen Tamagotchis mag, der wird auch an Pet in TV seine helle Freude haben. Die vielen Fähigkeiten, zu denen der kleine Roboter in der Lage ist, machen das Game aufgrund der verschiedenartigen Rätsel ziemlich abwechslungsreich. Das Pflegen, was sonst im Vordergrund steht, wird dadurch zweitrangig.

Negativ: Mit der Langzeitmotivation ist es nicht weit her. Je mehr Dinge Ihr Eurem Schützling beibringt, desto weniger habt Ihr zu tun. Müßt Ihr Euch am Anfang noch um alles kümmern, wird der Roboter später eigenständig, während Ihr zum Zugucken verdammt seid.



Wenn nichts anderes funktioniert, dann eben rohe Gewalt. Der Robo tritt gegen den Baum und schaut uns fragend an, weil nicht einmal das hilft

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
Ende Oktober

GRAFIK ... **SOUND/FX** ...
durchschnitt | durchschnitt

SPIELSPASS

71%

TEST Pet in TV

Entwickler/Vertrieb: SCEI/SCEE
Schwierigkeitsgrad: **einfach**
Levels: **entfällt**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./keine
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: SCEE
Features: keine



UNGLAUBLICH!!

CHEAT- & LÖSUNGSHEFTE



PSX CHEATPOWER 1
Über Tausend Cheats & Tricks zu ca. 150 PlayStation Spielen!



GAME BUSTER CODEPOWER 1
Über Tausend Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 170 PSX Spielen!

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER IN FARBE:
Banjo & Kazooie (24,80 DM) Deathtrap Dungeon (19,95 DM)
Final Fantasy 7 (29,80 DM) - Mission Impossible (24,80 DM) -
TEKKEN 3 (29,80 DM) - Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM) - Yoshi's Story (29,80 DM)



PSX CHEATPOWER 2
Hundert Cheats & Tricks zu ca. 100 PlayStation Spielen!



GAME BUSTER CODEPOWER 2
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 PSX Spielen!

ENGLISCHE LÖSUNGSBÜCHER ZU 35,00 DM:
Alundra, Breath of Fire 3, Crash Bandicoot 2, Gex 3D, Gran Turismo, Mission Impossible, Saga Frontier, Tekken 3, WWF Warzone



PSX CHEATPOWER 3
Top Aktuell - Die besten und aktuellsten Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX Spielen!



GAME BUSTER CODEPOWER 3
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 Pal-PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausend Game Buster & X-Ploder Codes ca. 320 PSX Spielen!



GAME BUSTER CODEPOWER 1
Über Tausend Cheats & Tricks zu ca. 150 PlayStation Spielen!



GAME BUSTER CODEPOWER 2
Hundert Cheats & Tricks zu ca. 100 PlayStation Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 3
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 Pal-PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausend Game Buster & X-Ploder Codes ca. 320 PSX Spielen!

LÖSUNGSHEFTE IN DEUTSCH - JE 14,80 DM:

Abe's Oddysee MDK
Alien Trilogy Men in Black
Alundra Noch erhältlich
Alone in the Dark 1-3 Nightmare Creat.
Ark of Time One
Baphomets Fluch 1 Pax Corpus
Battle Ar. Tosh. 1&3 Rayman&Gex3D
Blazing Dragons
Breath of Fire 3*
Casper Noch erhältlich
Chron. o.t. Sword Riven
Clock Tower Spawn
Command & Conq. 1 Suikoden
Command & Conq. 2 Syndicate Wars
C & C: Gegenschlag Tekken 1 & 2
Cyberia The Note
Deathrap Dungeon The Last Report
Diablo Tomb Raider 1
Discworld 1 Tomb Raider 2
Excalibur Turok
Final Fantasy 7 Vandal Hearts
G-Police Wild Arms
Gex 3D & Rayman Warhammer:
Heart of Darkness Dark Omen
Herc's Adventure Wing
Kings Field Commander 3&4
Legacy of Kain X-Com: Terror
Z

STÄNDIG NEUHEITEN!
Beat em Up Special
Jump n Run Special

ZUBEHÖR

1MB MEMORY 25 DM
(15 Block - verschiedene Farben)

8MB MEMORY 35 DM
(120 Block - verschiedene Farben)

24MB MEMORY 55 DM
(360 Block - verschiedene Farben)

72 MB MEMORY 85,- DM
(1080 Blocks)

LIGHTGUN 39,- DM
(Pointer f. Lightgun 45,- DM)

PADVERLÄNG. 19 DM
(2 Meter)

JOYPAD 23,- DM
(Viele verschiedene Farben)

RGB + AUDIO 25 DM
(Sound Sound Sound)

LINKKABEL 19,- DM
(Mehr Spaß beim Spielen)

PAL-BOOSTER 45 DM
(NTSC -> PAL)

UMBAU CHIP 19,- DM
(inkl. Dt. Anleitung! f. US- & Jap Spiele)

INFRAROT PAD 59,- DM
(2 Pads - 1 Station)

RF - UNIT - 29,- DM
(für Fernseher ohne Scart)

GAME BUSTER INKL. CODEHEFT 99 DM
(Codeheft nach Wahl)

GAME BUSTER INKL. CODEHEFT 99 DM
(Codeheft nach Wahl)

GAME BUSTER INKL. CODEHEFT 99 DM
(Codeheft nach Wahl)

GAME BUSTER INKL. CODEHEFT 99 DM
(Codeheft nach Wahl)

GAME BUSTER INKL. CODEHEFT 99 DM
(Codeheft nach Wahl)

GAME BUSTER INKL. CODEHEFT 99 DM
(Codeheft nach Wahl)

GAME BUSTER INKL. CODEHEFT 99 DM
(Codeheft nach Wahl)



X-Ploder
89,00 DM
(inkl. Codeheft 99,00 DM)



ANALOG-DUAL-SHOCK PAD
42,00 DM
(Transparent & Super Shock)

RGB KABEL 19,00 DM
(Importe laufen in Farbe)

N64 ZUBEHÖR:
N64 Game Buster 99,- DM
Super Adapter + Cheat Cartridge f. alle Importe 99,- DM
Ace Joypad 41,- DM
Pad-Verl. 19,- DM
1Meg Memory 4x 29,- DM
Multinorm Adapter Standart 32,- DM
RGB Kabel 25,- DM
Rumble Pak 25,- DM
Rumble Pak + 1Meg. Memory 39,- DM

RGB KABEL 25,- DM
(Importe laufen in Farbe)

RGB KABEL 25,- DM
(Importe laufen in Farbe)

Schriftliche Bestellungen oder

Anfragen richten Sie an:

CDG MEDIA

AUF DEN SANDBERGEN 5

21337 LÜNEBURG

Online-Shop:

www.spieleloesungen.de

PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

BESTELLHOTLINE:

TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR

04131 / 850610

FAX:

04131 / 850620

HÄNDLERANFRAGEN
WILLKOMMEN!



Die Spielstärke der Mannschaften ist nicht nur vom Schwierigkeitsgrad abhängig, logischerweise sind die Reggae Boyz aus Jamaica schwächer als, zum Beispiel, Deutschland

Liebes Leder

ISS Pro 98

Alles hat ein Ende, nur die Flut der **Fußballspiele** nicht, die in diesem Jahr über uns hereinbricht. Diesmal tritt ISS Pro 98 von **Konami** an, um den Referenztitel das **Fürchten** zu lehren

Ja, ich gebe es zu, ich bin froh, daß sie wieder begonnen hat, die Bundesliga. Obwohl ich mir nach dem unrühmlichen Ende der deutschen Nationalmannschaft in Frankreich eigentlich geschworen hatte, in Zukunft ein fußballoses Eremitendasein in irgendeinem Kloster zu führen, konnte ich dem Lockruf des Leders nicht widerstehen, und so sitze ich nun wieder jeden Samstag vor dem Radio und lausche

den Berichten aus den Stadien. Auch meine Abstinenz vom virtuellen Gekicke konnte ich nicht lange durchhalten. Konami schickte uns eine fertige Version von ISS Pro 98 ins Haus, und so hieß es wieder einmal „Anpfiff“. Die aktuelle Version von ISS Pro wartet mit sechs verschiedenen Modi auf, darunter ein Trainingsmodus (hier könnt Ihr Spielzüge und Standardsituationen einüben) und das **Elfmeter-**



Der Keeper ist zwar schon geschlagen, ein vorsichtshalber auf der Torlinie stehender Verteidiger kann aber im letzten Moment noch rettend eingreifen

schießen, in dem Ihr ohne vorheriges Spiel zu den Strafstößen übergeht. Natürlich könnt Ihr auch vollständige Spiele absolvieren. Hier liegt es an Euch, ob Ihr zwei Mannschaften Eurer Wahl in einem Freundschaftsspiel aufeinandertreffen laßt, oder ob Ihr mit Eurem Wunschteam an einer internationalen Liga bzw. einem Pokalwettbewerb teilnimmt. Von letzterem gibt es sieben verschiedene. Auf Wunsch steht

be könnt Ihr Euch eines von **40 Nationalteams** aussuchen und dann entweder gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner antreten. Dabei entsprechen die Namen der Akteure nicht dem Original, sie sind ihm lediglich ähnlich (Heirsten statt Kirsten). Dieser Mangel kann aber von Euch mittels Namenseditor behoben werden. Die fertig editierten Spieler werden dann auf Memory Card abgespeichert und

„Trotz fehlender Analogunterstützung ein toll gelungenes Fußballspiel“

Euch sogar die diesjährige Weltmeisterschaft in Frankreich komplett mit Originalgruppen zur Verfügung. Wie Ihr Euch auch entscheidet, bei jedem dieser Wettbewer-

bei Bedarf immer wieder aufgerufen. Habt Ihr Euch für eine Mannschaft und einen Gegner entschieden, könnt Ihr Euch in einem weiteren Menü noch ein Stadion als



Unter dem Namen des aktuellen Spielers seht Ihr, wie das Team eingestellt ist. Beide Teams spielen derzeit weder sonderlich defensiv noch positiv



Eckbälle und Freistöße könnt Ihr hoch oder flach, fest oder leicht schießen



Die Replays könnt Ihr heran- und wegzoomen und die Kamera dabei beliebig rotieren



Der Torhüter reagiert auf Rückpässe sehr gut - er drischt die Kugel nach vorne



Die Mauer springt schön nach oben, trotzdem segelt der Ball in Richtung Dreieck



Während der Flankengeber noch gespannt seinem Ball hinterherieht, warten in der Mitte schon Stürmer und Verteidiger auf die Hereingabe



Was für ein Jubel, als Frankreich in Führung geht. Die kolumbianischen Fans schwenken aber unbeeindruckt ihre Fahnen



Valderrama, der Mann, der Gerüchten zufolge ein eigenes Friseurteam beschäftigt, ist mitsamt seiner Haarpracht zu sehen

Schauplatz der Begegnung aussuchen (es stehen fünf verschiedene zur Wahl), die Wetter- und Lichtverhältnisse festlegen, und dann kann es auch schon fast losgehen. Vorher solltet Ihr Euch nämlich gut überlegen, welchen

„An Realismus kaum zu überbieten - tolle Leistung, Konami“

Schwierigkeitsgrad Ihr wählt. Für Anfänger genügt wohl der erste, während Profis auch mit CPU-Kickern der Extraklasse keine Probleme bekommen werden. Auf dem Rasen geht dann alles seinen gewohnten Gang. Mittels des Gamepads steuert Ihr Eure Kicker über das Geläuf, paßt, schlägt Flanken und schießt oder köpft Tore. Die einfach erlernbare Steuerung mit wenigen Tastenbelegungen erleichtert den Einstieg in das Spiel ungemein. Schnell kombinieren auch Amateure wie alte Hasen und kommen so bald zu gefährlichen Tor-szenen. Dabei hält sich die Zahl der erzielten Treffer lebenswerterweise in Grenzen, Handballergebnisse (12:7 oder so) werdet Ihr nur ganz selten erleben. Im **Pausenmodus** könnt Ihr dann Einfluß auf die taktische Einstellung Eurer Truppe nehmen, Spieler auswechseln und das Spielsystem verändern. Die so festgelegten Taktiken sind im Spiel durch Druck auf die R2- bzw. die L2-Taste auslös-



Die Torhüter reagieren sehr realistisch. Bei diesem Schuß hat der Keeper keine Chance

bar. So schaltet Euer Team auf Wunsch beispielsweise von Manndeckung auf Abseitsfalle um. Auch die Grundhaltung Eurer Mannschaft könnt Ihr während des Spiels festlegen. Per Select-Taste gebt Ihr Euren Spielern zu verstehen, ob sie lieber Forechecking oder Defensivfußball spielen sollen. (Frank F.)

Edelkicker der die Oberklasse anführt

Positiv: Das Positivste an ISS Pro 98 ist die kinderleichte Steuerung, die kann man wirklich nicht genug loben. Statt fingerschädigender Tastenkombinationen ist alles sehr einfach und überschaubar gehalten. Ein dickes Lob gibt es auch für die tolle Grafik. Selten habe ich so realistische Bewegungen bei Computerathleten gesehen wie hier, einfach klasse! Auch bei der Spielbarkeit und dem Fun stimmt alles. Unrealistisch hohe Ergebnisse gibt es kaum, der verstellbare Schwierigkeitsgrad beugt dem vor.

Negativ: Es stört mich am meisten das belanglose Gequatsche des Kommentators, das Geld hierfür hätte sich Konami wirklich sparen können. Größter Kritikpunkt: die fehlende Analogunterstützung! He, Ihr Jungs von Konami, da bastelt Sony so ein tolles Analog-Pad für uns, und Ihr könnt nix damit anfangen? Schade, aber es müssen ja noch Verbesserungsmöglichkeiten für den Nachfolger offengelassen werden.



Die Karten dürfen natürlich in keinem Fußballspiel fehlen. Hier hat es einen Eurer Spieler erwischt



Ihr entscheidet, ob Eure Spieler rustikal grätschen oder sanft schubsen. Je nach Aktion handelt der Schiedsrichter unterschiedlich



Im **Pausenmodus** könnt Ihr Spieler auswechseln und Veränderungen an der taktischen Einstellung vornehmen



Natürlich darf Brasilien nicht bei den **40 Nationalteams** fehlen, aus denen das Teilnehmerfeld besteht



Wie beim echten Fußball ist **Elfmeterschießen** eine absolute Glückssache. Der CPU-Spieler tendiert aber dazu, in die von ihm aus gesehen linke Ecke zu schießen

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

18. September

GRAFIK SOUND/FX

sehr gut durchschnitt

SPIELSPASS

89%

TEST ISS Pro 98

Entwickler/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: leicht bis sehr schwer
Levels: 40 Teams
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: keine
Testmuster: Konami
Features: keine



Tenchu

Sei behende, blitzschnell und gnadenlos! Kurz: Sei ein **Ninja!** Werde zu einem der legendären **Attentäter** des alten Japan

Viele Legenden ranken sich um einen der größten Mythen Japans, die Ninjas. Ihre Waffen, wie zum Beispiel das rasierklingenscharfe Katana, ebenso wie die Shuriken sind weltberühmt. Obwohl diese finsternen Gestalten aus längst vergangenen Tagen nicht gerade umgängliche Zeitgenossen waren, werden sie selbst heute noch als kulturelles Erbe Japans verehrt. Eben diesen Umstand macht sich das neue Action-Adventure Tenchu aus dem Hause Sony zunutze. Dieses Third-Person-Spiel dürfte

mittlerweile einigen Import-Fans ein Begriff sein (wir berichteten in Ausgabe 5/98). Alle anderen sollten spätestens nun aufpassen, denn die englische Version hat im Vergleich zum japanischen Original nicht nur eine angepaßte englische Text- und Sprachausgabe erhalten, sondern es wurden auch die Levels noch einmal gehörig aufpoliert. Doch alles der Reihe nach. In Tenchu verkörpert man einen der beiden wählbaren Ninja-Charaktere. Rikimaru und Ayame unterscheiden sich in erster Linie durch ihre Kampfkunst

und Konstitution. Rikimaru führt ein Katana, das klassische Ninjaschwert, während die weibliche Ayame zwei Sai-Klingen (gabelartige Messer) als Waffe einsetzt. Nebenbei steht dem Ninja-Pärchen auch ein ganzes Arsenal an zusätzlichen Items zur Verfügung. Wurfaffen, Granaten, Rauchbomben und vieles mehr können per Knopfdruck eingesetzt werden. Welche Sachen mitgenommen werden, hängt von Euch ab, denn die Tragfähigkeit ist begrenzt. Mit dieser erstklassigen Ausrüstung bewaffnet, gilt es nun die Aufträge zu erfüllen. Diese reichen von einfachen Befreiungsaktionen bis hin zur Beseitigung perverser Tyrannen. Und was ein richtiger Ninja ist, der erledigt solche Missionen natürlich allein, still und todsicher. Genau dies macht Tenchu zu etwas Besonderem. Meistens nämlich wird die direkte Vorgehensweise nach dem Motto „Metzeln und durch“ nicht von Erfolg gekrönt. Noch bevor man den Gegner erreicht hat, schlägt er Alarm, und Unterstützung macht Euch das Leben unnötig schwer. Wesentlich effektiver

Einmal nicht aufgepaßt, haben wir der Wache schon eins verpaßt! Meucheln von hinten ist sehr effektiv

sind lautlose Schleich- und Meuchelaktionen von hinten. In solchen Augenblicken schwenkt die Kamera, und Ihr könnt den tödlichen Move von vorne genießen. Erfrischend anders ist auch das intelligente Leveldesign ausgefallen, das im Vergleich zur japanischen Version stark verbessert wurde. Ein Beispiel: Macht Ihr ein Dorf unsicher, könnt Ihr den ordinären Straßenweg nutzen oder (was in diesem Fall wesentlich intelligenter ist) über die Dächer schleichen. (Uwe K.)



Dank der schönen Texturen kommt der Teich sehr gut zur Geltung. Die Farben sind allgemein stark aus dem Pastellbereich gewählt

Echtes Ninja-Feeling - mit roher Gewalt



Positiv: Tenchu ist ein ausgefeiltes und intelligentes Spiel, das wie der Klassiker Tomb Raider durch seine Atmosphäre lebt. Grafisch und ganz besonders mit der erstklassigen Musik weiß diese CD zu überzeugen. Der Soundtrack bietet einen interessanten Mix aus westlichem Rock und japanischen Klängen. Und genau die Mischung aus Nervenkitzel, Action und Geschicklichkeit ist es auch, die dieses Spiel besonders empfehlenswert für Hobby-Ninjas macht.

Negativ: Das Gewaltpotential kann man als Kritikpunkt erachten. Ganz klar, daß Tenchu für reife erwachsene Spieler entwickelt wurde. Allerdings würde eine Option, den Gore auszuschalten, dem Game gut tun. Dagegen wirken Grafikprobleme im Bereich Aufbau und Kameraführung eher unbedeutend. Auch die Steuerung hätte ein wenig feinfühler ausfallen dürfen.



Rikimaru verschmilzt farblich nahezu mit den Ziegeln der Dächer

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

30. Oktober

GRAFIK SOUND/FX
gut sehr gut

SPIELSPASS

81%

TEST Tenchu

Entwickler/Vertrieb: Sony/SCEG

Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: 5+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

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

Testmuster: Sony

Features: keine



Den Zwischengegner des ersten Teils wird auch eine Bluttransfusion nicht mehr retten

Kein Porto zahlen? Durch Lastschrift*!

CROSS

Computersystems GmbH

Information

Lösungshefte ab
14,90 DM. Weitere
Artikel erhältlich.

Händleranfragen
sind erwünscht!

Ladenverkauf

Am Stadtgraben 50
Im Pavillon Stadtmitte
48143 Münster

Mo-Fr 11.00-18.30
Sa 11.00-14.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
am Alpha-City-Center
44143 Dortmund

Mo-Fr 11.00-19.00
Sa 11.00-14.00

DORTMUNDER VERSAND

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax 0231 - 53 11 333

Mo-Fr 10.00-18.30 Sa 10.00-14.00

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

Adidas Power Soccer 98	89.-
Allstar Tennis 2 (Okt.)	89.-
Box Champions (Okt.)	89.-
Everybody's Golf	84.-
FIFA Soccer 99 (Nov.)	89.-
ISS PRO 98 (Sept.)	94.-
John Madden NFL 99 (Sept.)	89.-
Libero Grande (Nov.)	89.-
NBA Live 99 (Okt.)	89.-
NBA Pro 98	59.-
NHL Hockey 99 (Sept.)	89.-
Premier Manager 98	79.-
Rushdown (Okt.)	79.-
Snowracer	39.-
Total NBA '98	69.-
Victory Boxing 2 (Okt.)	84.-
Viva Football (Okt.)	89.-
Wayne Gretzky Hockey 98	69.-
WCW Nitro	94.-
WWF Warzone	89.-

Adventures & Rollenspiele

Alundra	89.-
Asterix (Nov.)	89.-
Atlantis (Okt.)	89.-
Baphomet's Fluch 2	79.-
Blaze 'n' Blade (Okt.)	89.-
Breath of Fire 3 (Okt.)	89.-
Inkl. T-Shirt + Pin + Drache	109.-
Dreams (Okt.)	84.-
Final Fantasy 7	99.-
MediEvil (Okt.)	89.-
Sentient	29.-
Wild Arms (Nov.)	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Baby Universe (Okt.)	79.-
Bombberman World	79.-
Fluid	79.-
Kula World	89.-
Pet in TV	79.-
Spice World	49.-

Action-Games

5th Element (Sept.)	89.-
Armoured Core	89.-
Batman & Robin	89.-
Blast Radius	89.-
Deathtrap Dungeon	94.-
Dreams (Okt.)	84.-
Duke Raider (Sept.)	84.-
Future Cop LAPD 2100 (Sept.)	89.-
Legacy of Kain	49.-
Maximum Force (Für Pistole)	59.-
Ninja-Shadow of Darkness (Okt.)	89.-
Point Blank (Für G-Con 45)	84.-
Point Blank mit G-Con 45	149.-
Reboot	39.-
Shadow Gunner (Sept.)	89.-
Small Soldiers (Okt.)	89.-
Tomb Raider 2	94.-
Treasures of the Deep	89.-
Ubik (Sept.)	84.-

PSX Hardware

Dual Shock PSX 245.-
Multi-PSX (US/JP) 289.-
Umbauchip (US/JP) 39.-
Umbau bei CROSS 49.-

Dual Shock



59.-

Lenkrad V3



139.-

Sony Mouse 59.-
Action Replay 79.-
Taschen-Bundle 69.-
mit Controller+Memory

Multi Tap Box 69.-
Controllerbunt ab 19.-
Joysticks ab 55.-
Antennen-Adapter 29.-

Infrarot Pads

2 Stück



69.-

Dominator Joystick



59.-

Memory 1 MBit 25.-
Memory 8 MBit 44.-
Memory 24 MBit 79.-
Memory 48 MBit 89.-

G-CON 45 Gun



79.-

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

PSX Software

Racing-Games

Car Combat Game (Nov.)	84.-
Colin McRae Rally	89.-
Crime Killer	89.-
F1 '97	89.-
F1 '98 (Okt.)	99.-
Ghost in the Shell	89.-
Gran Turismo	89.-
Grand Theft Auto	89.-
Moto Racer 2 (Sept.)	89.-
Nascar 99 (Okt.)	89.-
Need for Speed 3	89.-
Powerboat Racing	49.-
Road Rash 3D	89.-
San Francisco Rush (Sept.)	84.-
San Francisco Rush 2 (Nov.)	74.-
S.C.A.R.S. (Sept.)	89.-
Supercross feat. McGrath	79.-
Test Drive 4 x 4 (Nov.)	89.-
Test Drive 5 (Okt.)	89.-
Vigilante 8	89.-

Beat 'em Up

BioFreaks (Sep.)	79.-
Dead or Alive	89.-
Fighting Force	89.-
Legend (Okt.)	89.-
Tekken 3	99.-
Zero Devide 2 (Okt.)	79.-

Strategiespiele

C & C 2 Gegenschlag	84.-
Constructor (Okt.)	84.-
Flottenmanöver (Okt.)	89.-
Monopoly	79.-
Risiko	89.-
Sentinel 2	89.-
Theme Hospital	89.-
The Unholy War (Okt.)	89.-
War Games	89.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2	84.-
B-Movie (Okt.)	84.-
G-Police	99.-
Nuclear Strike	84.-
Wing Over 2 (Okt.)	84.-
Xenocracy	89.-

Jump 'n Run

Crash Bandicoot 2	89.-
Heart of Darkness	92.-
Hugo (Okt.)	89.-
Lucky Luke	89.-
Oddworld: Abe's Exoddus (Okt.)	84.-
Rascal	89.-
Spyro the Dragon (Okt.)	89.-
Tombi	89.-

Import-Hits

Final Fantasy Tactics (US)	99.-
Metal Gear Solid (JAP)	139.-
O.D.T. - Or Die Trying (US)	119.-
Parasite Eve (US)	109.-

Unsere Spiele des Monats:

Formel 1 '98

Reservieren Sie sich den ersten Platz im Cockpit.
Der Adrenalinschock für Oktober.

inkl. Lenkrad+Pedale+Rumble-Effekt

nur 229.-

nur **99.-**

MediEvil

Das wohl aufwendigste Videospiel der Welt.
Die ersten Besteller erhalten kostenlos
ein Original Sony CD Case dazu.

nur

89.-

Top-Angebote

Pro Pinball Timeshock 59.-
Motor Mash 39.-
Pandemonium 2 49.-
Golden Goal 39.-

Platin Edition 1

Command & Conquer 1, Formel 1,
Pandemonium, Mechwarrior 2,
Tomb Raider 1

je nur

45.-

Platin Edition 2

Frankreich 98, Oddworld: Abe's
Oddyssey, Forsaken, Test Drive 4,
Colony Wars, Croc

je nur

49.-

Platin Edition 3

Alien Trilogy, Soviet Strike, TOCA
Touring Car Championship, True
Pinball, V-Rally, Worms

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

Ninja

89.-



ISS Pro 98

94.-



NHL 99

89.-



C & C 2 Gegenschlag

84.-



Moto Racer 2

89.-



Duke Raider

84.-



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!

Die Lieferung erfolgt per Nachnahme (10 DM Porto + 3 DM Nachnahmegebühr),
Lastschrift oder EC-Scheck Vorkasse (1 Artikel=5 DM Porto), ins Ausland nur
gegen Vorkasse (20 DM Porto). * Zur Teilnahme am Lastschriftverfahren
(Kreditkarte erforderlich!!) fordern Sie bitte unsere Einzugsermächtigung an.
Nachnahme: Portofrei ab 200.- DM Lieferwert. Lastschrift: Portofrei ab 2 Stk.



Dieser Zwischengegner, dargestellt als kreisförmige Schaltzentrale, sollte stets umrundet werden, damit der Laserstrahl Euch nicht erfaßt



Die Kameraführung ist voll automatisch. Ihr habt somit keinen Einfluß auf sie, was bei Sprungpassagen nicht gerade von Vorteil ist



Auch während der **Hangelpassagen** werdet Ihr von feindlichen Stellungen beschossen - das erfordert gleich doppelte Konzentration

Tonnenweise Alienblut

Assault

Düstere **Zukunft**, zwei stahlharte **Söldner** und unzählige aggressive **Aliens** sind die bewährten **Eckdaten** für diese **Ballerschlacht** des britischen Softwarehauses **Telstar**

Kleiner Allgemeinbildungstest vorweg: Sagt Euch der Name Contra etwas? Falls nicht, sollte diese Bildungslücke schleunigst geschlossen werden. Das japani-

Mechs und andere Aggressoren und erschuf damit das actionreiche Genre Jump & Shoot. Auch in Deutschland trumpschte diese Serie auf Nintendos NES wenig später auf, allerdings unter dem Namen Probotector. Dieser Name klingt nicht ganz so martialisch wie der Originaltitel. Um eine mögliche Indizierung vollends zu vermeiden, wurden die deutschen Versionen sogar teilweise umprogrammiert, indem man Menschen gegen Cyborgs ersetzte. Auch auf der PlayStation gab es unter dem ursprünglichen Titel bereits eine Materialschlacht namens Contra Legacy of War, die je-

„Insbesondere bei Zwischen- und Endgegnern erlebt man geradezu abstruse Aliencreationen“

sche Software-Imperium schickte Mitte der achtziger Jahre unter dem Spielnamen Contra zwei unerschrockene Elitesoldaten in den schweisssamen Kampf gegen Aliens,



Der **Schutzschild** kann ein paar Treffer einstecken, ehe er sich wieder auflöst

doch qualitativ mit den Vorgängern nicht mithalten konnte. Da der bereits von Konami angekündigte Nachfolger immer noch auf sich warten läßt, könnte Assault eine Art Ersatz-Contra werden, denn die Parallelen gegenüber Konamis „Original“ sind an allen Ecken und Kanten nicht zu übersehen. Auch hier wird man in eine doch so triste Zukunft versetzt, in der doch so fiese Aliens die Welt bedrohen. Von einer Raumstation aus werden daher doch so harte Elitesöldner kurzerhand mit Spritzen aufgepumpt und schleunigst zu den Aliens verfrachtet. Als Helden stehen Euch die postmoderne Amazonin Kelly Doyle sowie die Arnold-Schwarzenegger-Konkurrenz Reno Washington zur Verfügung. Ob es am

Emanzipationsdenken der Programmierer liegt oder an den intravenösen Spritzen, die man beiden verabreicht hat, sei mal dahingestellt. Fakt ist auf jeden Fall, daß beide Charaktere bezüglich der physischen Attribute identisch sind. Dennoch kommt der Wahl des Charakters eine taktische Bedeutung zu, denn das maximal vier Wummen fassende Waffenarsenal ist bei beiden Ballermännern völlig unterschiedlich. Kellys Blei- bzw. Laserspritzen sind zwar nicht ganz so durchschlagskräftig, visieren dafür oftmals ihr Ziel automatisch an (Home Missiles), während sich Reno alleine auf die fulminante Wirkung seiner Großkaliber verläßt. Habt Ihr Eure Wahl markiert, geht es ohne Umschweife ab durch die



Bei diesem fliegenden Alien-Insekt müßt Ihr den **Schußwinkel** auf 180 Grad ausrichten, bevor sich das possierliche Tierchen an Euch gütlich tut



Wenn Ihr durchs Wasser stapft, seht Ihr, wie die kleinen **Wellen** physikalisch korrekt das Licht brechen



Diesen **Mech** knackt Ihr ohne Energieverluste nur durch geschicktes Verstecken und anschließenden kurzen Beschuß

Alien-Parade



Bei den teilweise bildschirmfüllenden Mega-Endgegnern ist oftmals pure Hektik angesagt, da sie nicht nur wild um sich ballern, sondern auch gleichzeitig kleinere Aliens Euch ans Leder wollen. Es ist daher keine Seltenheit, daß Ihr ständig den Schußwinkel justiert, um abwechselnd die Alienhorde und den Schwachpunkt des Obermotzes anzuvisieren. Zumindest in den niedrigeren Schwierigkeitsgraden empfiehlt es sich daher, ohne Rücksicht auf eigene Energieverluste immer auf den Endgegner draufzuhalten, sobald er seine verwundbare Stelle freigibt.

Mitte bzw. durch insgesamt sechs sehr große Endzeitszenarios, die fließend ineinander übergehen, da das Lademanagement sehr geschickt gelöst wurde. Die Szenarios können große cinematische Vorbilder nicht leugnen. Auf den Dächern der futuristischen Wolkenkratzer kommen Blade-Runner-Gefühle auf, sobald sich im Hintergrund plötzlich



In zwei Passagen sattet Ihr auf ein Jet Bike auf, um im Eiltempo reaktionsschnell Barrikaden auszuweichen und fliegende Stellungen zu pulverisieren

Ballern, bis die Daumen glühen



Positiv: Wer nach einem schnörkellosen Actionspiel mit Dauerballerei sucht, wird hier optimal bedient. Die Zutaten für diesen Actionbrei sind allesamt vorhanden: Viele ausbaufähige Waffen, ordentlich designte Levels mit reichlich Kanonenfutter sowie ein zeitgemäßer technischer Rahmen, bei dem vor allem die effektvollen Explosionen und der treibende Techno-Soundtrack hervorzuheben sind. Weitere Spielspaßpunkte sammelt Assault außerdem im Zwei-Spieler-Modus, der sogar einen etwas anderen Verlauf bietet.

Negativ: Angesichts des recht eindimensionalen Spielverlaufs darf man natürlich keine allzu hohen Erwartungen an die Spielkultur stellen. Auf Dauer, vor allem im Alleingang, stellen sich früher oder später Ermüdungserscheinungen ein, da dem Leveldesign schlichtweg der letzte Pfiff fehlt. Während der Alienhatz fiel zudem die Kameraführung negativ auf. Da man keinerlei Einfluß auf sie hat, sind an einigen Passagen Blindsprünge vonnöten, weil man die rettende Plattform nur schwer orten kann. Außerdem sollte nicht unerwähnt bleiben, daß zumindest auf einem niedrigeren Schwierigkeitsgrad der Abspann bereits nach ca. vier Stunden über den Screen flimmert.

ein buntes Meer aus Hochhäusern und Neonreklame-Schildern auftürmt, während die eierförmigen Nester und ihre krabbelnden Einwohner eindeutig der Alien-Trilogie nachempfunden wurden. Inmitten dieses futuristischen Ambientes geht Ihr Eurem rustikalen Geschäft nach, und das lautet vor allem zu ballern aus allen Rohren! Mit der Wumme im Anschlag werden die heranstürmenden Alienhorde auf 's Korn genommen, die bei Volltreffern förmlich zerplatzen und dabei eine grüne Blutlache verspritzen. Um die Metzelei zu beschleunigen, solltet Ihr stets Ausschau nach Power-Up-Kapseln halten, da sie Eure Wummen gehörig aufpeppen (schnellere und stärkere



Beim letzten Endgegner solltet Ihr Euch zunächst einmal auf die zahlreichen Augen konzentrieren, ehe Ihr direkt auf ihn losgeht

Schußsalven). Auch Waffen-drohnen und eine **Schutzschild**-Funktion verheißen diese Gegenstände, die sich oftmals hinter Türen verbergen. Da nicht alle Aliens die gleiche Größe haben bzw. Euch auch aus der Luft attackieren, müßt Ihr des öfteren per L- und R-Taste den **Schußwinkel** regulieren, was vor allem bei den Endgegnern mitunter eine knifflige Angelegenheit sein kann. Doch mit reiner Ballerei ist es bei Assault denn auch nicht getan. Das mit allerlei Barrikaden gespickte Leveldesign erfordert auch längere **Hangelpassagen** sowie gezielte Sprünge über gähnende Abgründe. Apropos Leveldesign, wenn Ihr zu zweit

auf die Alienpirsch geht, weisen die Abschnitte an vielen Stellen einen anderen Verlauf auf. Außerdem könnt Ihr eine ganze Reihe von Abspannen bewundern, abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad, Charakter und Ein- oder Zwei-Spieler-Modus. (Ulf S.)

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
Mitte September

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

SPIELSPASS

71%

TEST Assault

Entwickler/Vertrieb: **Telstar/Konami**
Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
Levels: 6
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: **Telstar**
Features: keine



MEHRSPIELERSPASS 75%



Die **Erzsammler** sind das Herzstück einer vernünftigen Armee. Sie sammeln den wertvollen Rohstoff, mit dem Ihr Eure Einheiten bauen könnt, und müssen daher gut bewacht werden



Nuklearer Erstschlag: Die **Atombomben** sind in ihrer Wirkung abgemildert worden, selbst Panzer können ihnen mit ein bißchen Glück widerstehen



Zu allererst wird eine vernünftige **Basis** aufgebaut, erst dann solltet Ihr angreifen. Weitere Tips findet Ihr im Codes-Teil dieser Ausgabe

Heißer kalter Krieg

Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag

Die meisten von Euch warten bestimmt schon sehnsüchtig auf die **Fortsetzung von Alarmstufe Rot**. Nun bekommt Ihr endlich **34 neue Missionen** geboten, die es in sich haben

Auf dem PC heißen die neuen Levels Gegenangriff und Vergeltungsschlag.

„Extraharte Missionen, die Ihr bei geringfügigen Fehlern NEU beginnen müßt“

Für die PlayStation wurden die zwei Mission-Disks zu einer Scheibe zusammengefaßt. Doch das ist noch nicht einmal das Besondere. Für die 79,- DM erhaltet Ihr die Alarmstufe-Rot-Engine gleich mit dazu, so daß Ihr das doppelte Mission-

Pack als eigenständiges Game zocken könnt. Die Story knüpft nahtlos an die bekannte Handlung an. Wie nicht anders zu vermuten, sind die roten Teufel noch längst nicht besiegt, auch wenn Stalin anscheinend tot ist. Jetzt sammeln sich die Sowjets in den Weiten Sibiriens und starten erneut einen Angriff auf das demolierte Europa. Wie gehabt könnt Ihr entweder für die Russen oder für die alliierten Westmächte spielen. Pro Seite erwarten Euch ein paar neue Einheiten (siehe Übersicht) und 17 harte



Verkehrte Welt in einer Sowjetmission: Schwere Panzer sind mit Tesla-Spulen und Mammuts mit Feuerattacken ausgerüstet



Die Videozwischensequenzen lockern den Spielverlauf unheimlich auf, besonders wenn spektakuläre Stunts zu sehen sind



Die neuen Einheiten

Alliierte

 **Chrono-Panzer.** Der Chrono-Panzer ist ein Zugeständnis an die Alliierten, nun ebenfalls Truppen mitten im feindlichen Gebiet auftauchen zu lassen. Ihr könnt zwar immer nur einen Panzer verschwinden lassen, in gemeinerweise mitten ins gegnerische Lager zu schicken, wo es ziemlich für Unruhe sorgen kann. Nachteil: Schwache Panzerung.

 **Mechaniker.** Nicht zu verwechseln mit dem Mechanobot. Während dieser die Infanterie heilen kann, kümmert sich der Mechaniker um die Fahrzeuge. Ihr benötigt zum Bau zwar eine Werkstatt, doch im Gegensatz zum Gebäude verbraucht die Reparatur mit dem Mechaniker kein Erz.

 **Radar-Störfahrzeug.** Dieses Fahrzeug verdunkelt eine Stelle im Radar. Früh gebaut, könnt Ihr so einer Entdeckung entgehen. Zusammen mit dem Sicht-Störfahrzeug werden sowohl Luftangriff als auch Nuklearangriff zur reinen Theorie. Besonders im Multiplayermodus ist das von großem Nutzen.

 **Sicht-Störfahrzeug.** Besonders brauchbares Fahrzeug, das die Sicht in einem kleinen Radius verdunkelt. Neben dem Bauhof platziert, ist ein Angriff auf das wichtigste Gebäude nahezu unmöglich. In Ergänzung mit dem Radar-Störfahrzeug habt Ihr die beste Deckung vor feindlichen Luftangriffen.

Sowjets

 **M.A.D.-Panzer.** Der molekulare /atomare Disruptor ist eine typische Kamikaze-Einheit. Er besitzt keinerlei Waffensysteme. Doch er kann in gegnerische Stellungen eindringen, wo er mit einer gewaltigen Schockwelle explodiert. Eine sehr teure, aber brauchbare Einheit.

 **Elektrobot.** Mit einem Tesla-Generator auf dem Rücken ist der Elektrobot vor allem in Massen eine üble Waffe. Er ist relativ teuer und sehr langsam, wird aber feindlichen Panzern schlechter getroffen als Tesla-Panzer. Doch Vorsicht, die Elektrobots werden gern überrollt.

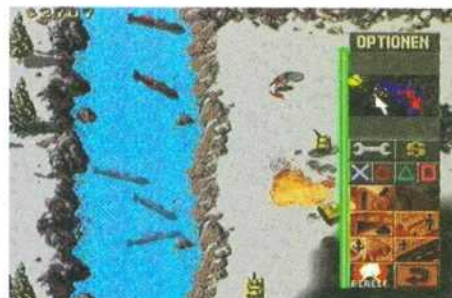
 **Raketen-U-Boot.** Die russische Antwort auf den Kreuzer. Mit einer brauchbaren Reichweite schicken die U-Boote durchschlagskräftige Raketen auf Landstellungen. Sie sind Zerstörer und Kanonenbooten schutzlos ausgeliefert.

 **Sprengwagen.** Dieser ferngelenkte LKW mit Nuklearsprengkopf ist sehr schnell, kann nur von starken Kräften gestoppt werden und hinterläßt dann ein Ostereis, das in einem Atompilz explodiert. Im Mehrspieler-Level steht der Sprengwagen beiden Seiten zur Verfügung.

 **Tesla-Panzer.** Auf diesen leichten Panzer gebastelt, sorgt die Tesla-Spule vor allem durch ihre große Reichweite ziemlich für Unruhe. Ihr entscheidender Vorteil ist die große Beweglichkeit und ihr nicht vorhandener Stromverbrauch.



Alliierte Kampfhubschrauber über einer russischen Basilika - was im Spiel nicht alles möglich ist ...

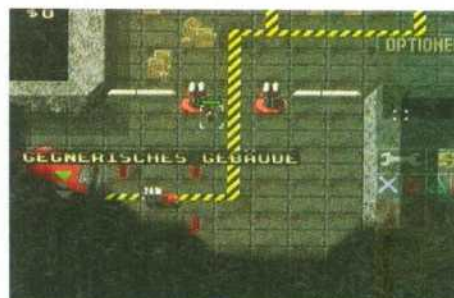


Eine interessante Waffe auf russischer Seite sind die Raketen-U-Boote, die einen Panzer in Nullkommanix in seine Einzelteile zerlegen

Zum Glück habt Ihr genügend Rohstoffe zur Verfügung, mit denen Ihr Eure Häuser und Einheiten wiederaufbauen könnt - mit



Warum sollen die Panzer außen herum fahren, wenn sie doch mit dem Kopf durch die Wand können?



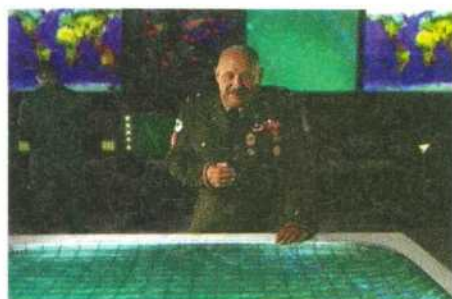
Auch die Indoor-Missionen finden sich wieder. Sie sind sehr umstritten, da Ihr keine Basis errichten und nicht für Nachschub sorgen könnt

sammler bauen, denn erst mit drei dieser Transporter könnt Ihr ununterbrochen Panzer nachbauen. Werdet Ihr in einem Le-

„Die Alarmstufe- Rot-Engine wurde komplett mit allen Eigenheiten

ein wenig Risiko ist auch diese Mission machbar. Daher gilt schon in den ersten Missionen eine Regel: Möglichst viele Erz-

vel ständig mit Nuklearsprengsätzen beschossen, so benötigt Ihr sogar noch mehr. Klar, daß sich die Alliierten vor



Eure Befehle erhaltet Ihr direkt vom Oberbefehlshaber der jeweiligen Armee. Der alliierte General wirkt dabei ein wenig zugänglicher als der russische Chef



Errichtet Ihr einen Schattengenerator und stellt ein Radarstörfahrzeug daneben, wird dem Gegner komplett der Einblick in Eure Basis verwehrt

Veränderte Einheiten

In einigen Missionen wurden bereits bekannte Fahrzeuge etwas verändert. So habt Ihr unter anderem als Sowjet eine MiG mit Nuklearsprengkopf zum Gegner. Dafür könnt Ihr in einem anderen Level schwere Panzer mit Tesla-Angriff nutzen, die allerdings gute 1.500 Dollar kosten. Im gleichen Level könnt Ihr einen Mammutpanzer bauen, der neben panzerbrechenden Raketen zudem noch einen Feuerangriff bietet. Laßt Euch also überraschen!

Missionen. Die Levels sind in vier Blöcke aufgeteilt, die verschiedene Einsatzgebiete, wie beispielsweise Österreich oder Griechenland, verkörpern. Jedes Territorium könnt Ihr nur mit einem bestimmten Dienstgrad bearbeiten. So könnt Ihr erst als Hauptmann der Roten Armee in Österreich einmarschieren. Ihr beginnt auf beiden Seiten als Feldwebel und werdet nach drei erfolgreichen Missionen befördert, in denen der Gegner ziemlich tief in die Trickkiste greift. Während Ihr Euch beispielsweise

se in einem Alliierten-Level mühsam darum kümmert, vier Dörfer zu evakuieren, beschmeißt der Sowjet Euer Lager in der Zwischenzeit mit Atombomben - kein angenehmes Unterfangen, wenn Ihr ständig Eure Basis neu errichten müßt. Schickt Ihr Eure Truppen dann zurück, um Euer Hauptquartier, das durch den Angriff jeglicher Verteidigung beraubt wurde, zu schützen, marschiert der Gegner in die inzwischen entdeckten Dörfer ein und zerlegt diese samt Zivilisten in Einzelteile.



Nach mühsamem Kampf steht das Missionsziel nun endlich frei vor dem Invasor, der die Chrono-Anlage besetzen soll



Im Vergleich

			
	Der Tiberiumkonflikt	Alarmstufe Rot	Gegenschlag
Einheiten	25	39	51
Gebäude	20	22	22
Levelanzahl	30	28	34
Zusatzlevel	Sondereinsätze	keine	3 Bonuslevel
Schwierigkeitsgrad	schwer	mittel	sehr schwer
Schwierigkeitsstufen	nicht einstellbar	3 Stufen	3 Stufen
Mehrspieler-Modus	kein	Link-Option	Link-Option
Mehrspieler-Level	keine	16	106
Spielgeschwindigkeit	nicht einstellbar	3 Stufen	3 Stufen
Künstliche Intelligenz	gut	gut bis sehr gut	sehr gut
Pad-Steuerung	durchschnitt	sehr gut	sehr gut
Maus-Steuerung	keine	super	super
Beurteilung	Urvater mit vergleichsweise schlechter Konvertierung. Als Platinum-Version erhältlich.	Einfach gelungen und eine Top-Empfehlung, auch für Nicht-Strategie-Freaks.	Die in etwa gleiche Engine wie bei Alarmstufe Rot, allerdings sind die Levels zu schwer für den „Normalbürger“. Ausnahme sind die 106 Mehrspieler-Levels.
Wertung	85 %	89 %	88 %
Mehrspieler-Wertung	-	92 %	92 %

Erstklassiges Game, allerdings teilweise zu schwer



Positiv: Gegenschlag knüpft komplett an die Tugenden von Alarmstufe Rot an: Überzeugend gespielte und perfekt synchronisierte Video-Sequenzen erzählen die Hintergrundgeschichte. Die interessanten und vielgestaltigen Levels lassen keine Wünsche offen. Die gute Steuerung geht einher mit einem extra an die PS angepaßten und sehr übersichtlichen Menü, das Ihr auf Bedarf transparent werden lassen könnt. Ein besonderes Highlight sind die über 100 Multiplayer-Levels, bei denen Ihr entweder gegen einen aggressiven CPU-Gegner oder per Link-Option gegen einen Kumpel antreten könnt. Ihr benötigt dabei übrigens nur ein Exemplar von Gegenschlag (die Alliierten-CD in die eine und die Sowjet-CD in die andere PlayStation).

Negativ: Das Problem von Gegenschlag ist das hohe spielerische Niveau, das die neuen Levels fordern. Missionen, die Ihr auf Anhieb schafft, sind eigentlich die Ausnahme. Besonders die Levels mit den LKW-Konvois sind ein Problem, da die flinken Fahrzeuge Euch gerne entweichen. Ist eines durch Eure Finger geschlüpft, dann ist der Level verloren. Nach mehreren Stunden Gezocke gibt das einen üblen Dämpfer auf die Spielfreude. An dieser Stelle fehlt eine Speichermöglichkeit wie in der PC-Version. Der sichtbare Ausschnitt ist viel zu klein, und mit der Maus könnt Ihr bedeutend schneller arbeiten als mit dem Pad.

allein die Forschungslabors der Sowjets als Ziel ausgesucht haben und versuchen, die Konvois, die diese Stellen beliefern, zu stoppen. In einem nicht weniger interessanten Level habt Ihr eine rudimentäre **Basis**, in der Ihr nur leichte Panzer bauen könnt. Mit diesem beweglichen Kanonenfutter müßt Ihr nun sieben russische Konvois aufhalten, die

neben den neuen Tesla-Panzern und den harten Mammuts auch jeweils drei Atombomben mit sich herumschleppen. Bei einer falschen Bewegung explodiert die Bombe, und Euer bisher so erfolgreiches Rudel Panzer ist Geschichte. Ihr müßt deshalb immer eine zweite Gruppe in Reserve haben – entkommt Euch ein LKW, dann ist der Level ver-

loren. In einigen Missionen habt Ihr es mit einer Art **verkehrten Welt** zu tun: Statt der neuen Einheiten, wie Chrono-Panzer oder Raketen-U-Boot, könnt Ihr alte Truppen mit veränderten Eigenschaften kaufen. So gibt es in einem frühen Sowjet-Level statt der bekannten Schweren Panzer eine Version mit einer leichten

Tesla-Spule onboard. Mit der gleichen Panzerung und dieser durchschlagskräftigen Waffe ausgerüstet, sind die fast doppelt so hohen Unkosten für das Fahrzeug nahezu geschenkt, insbesondere da sich in unmittelbarer Nachbarschaft ein riesiges Erzfeld befindet – es ist ja auch einer der ersten Level. (Ulf S.)



Die Missionen sind in mehrere **Einsatzgebiete** unterteilt, die jeweils aus vier Levels bestehen. Von denen müßt Ihr drei erfüllen, und Ihr könnt das nächste Territorium heimsuchen



Habt Ihr in Eurer eigenen Basis Flaks stehen, dann solltet Ihr nicht vergessen, einen Bunker daneben anzusiedeln, der sich die mit dem Fallschirm abgesprungenen Flugzeugpiloten vorknüpft

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

Mitte September

GRAFIK SOUND/FX

gut super

SPIELSPASS

87%

MEHRSPIELERSPASS

TEST C&C AR: Gegenschlag

Entwickler/Vertrieb: Westwood/Virgin
Schwierigkeitsgrad: schwer bis sehr schwer
Levels: 34+3 Bonus+106 Mehrspieler
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Virgin
Features: keine



92%

Felder der Ehre

Daß auf der **PlayStation** nicht nur knallharte **Action** zu finden ist, dürfte bekannt sein. Lest auf den nächsten fünf Seiten alles über **strategische Auseinandersetzung** mit der CPU

Schon seit Entstehung der Videospiele gibt es Strategiespiele, doch kaum ein Genre hat sich im Laufe der Zeit so gewandelt wie dieses. Während die anfangs sehr einfachen Spielprinzipien ähnlich den erfolgreichen Brettspielen wie Risiko sehr auf Zufall basierten, kam erst zu Beginn der 90er Jahre die Idee einer künstlichen Intelligenz auf, bei der der Computer gezielt auf die Aktionen des Spielers reagiert und den Spieler viel stärker fordern sollte. Welches Game nun als erstes eine brauchbare KI (künstliche Intelligenz) einsetzte, ist schwer zu sagen. Doch ohne Frage waren erfolgreiche Spiele wie Battle Isle (PC, Amiga) und später Dune 2 (PC, Mega Drive) Vorreiter auf diesem Sektor. Vor allem Dune 2 hat es geschafft, eine tragende Rolle zu spielen: Westwoods Projekt gilt als das erste Echtzeitstrategiespiel überhaupt und wurde im Erscheinungsjahr 1993 völlig unterschätzt. Heute konzentriert sich auf dem PC nahezu die gesamte Branche auf die Echtzeitstrategicals, was natürlich auch Nachwirkungen auf die Konsolen haben wird. Es ist vor allem nach dem Riesenerfolg der Command&Conquer-Reihe abzusehen, daß in verstärktem Maße ähnliche Games auf dem Konsolenmarkt erscheinen werden. (Udo L.)

Echtzeit-Strategie:

Sämtliche Aktionen laufen in Echtzeit ab. Das hat zur Folge, daß nur eine bestimmte Reaktionszeit zugestanden wird. Oft passiert es, daß Ihr eine Weile kaum etwas zu tun habt, und sobald ein gegnerischer Angriff läuft, mit dem Steuern und Geben von Anweisungen kaum hinterherkommt. Eine besondere Eigenschaft, die inzwischen in vielen Vertretern vorkommt, ist das Sammeln von Rohstoffen mit eigens dafür kreierten Einheiten. Aus diesem Einkommen produziert Ihr dann Truppen und Gebäude.

Action-Strategie:

Hier steht weniger der strategische Aspekt im Vordergrund als die Taktik im Nahkampf. Im Prinzip seid Ihr der Kopf einer Einsatztruppe und müßt neben taktischen Anweisungen auch selbst im Panzer, Mech oder was auch immer kämpfen. Dadurch ist der Sieg sehr von Eurer Geschicklichkeit abhängig.

RPG-Strategie:

Dieser Bereich vereinigt die beiden obigen Genres. Das besondere Merkmal dieser typisch japanischen Spiele ist, daß Ihr mit einer Handvoll Charaktere eine Art Schach spielt und Eure Hel-

den anschließend Erfahrungspunkte erhalten – das Erfahrungsstufenkonzept der Rollenspiele wird komplett übernommen. Deshalb werdet auch Ihr kaum Materialschlachten finden. RPG-Strategiespiele haben zumeist noch eine sehr gute und tiefgehende Story.

Klassische Strategie:

In diesem Bereich vereinigen sich all die Spiele, für die der Begriff „Hexfeld-General“ am besten paßt. Die rundenorientierten Games lassen jedem genügend Zeit, jede einzelne Aktion ausgiebig zu planen. Die Züge laufen dabei so ab, daß

abwechselnd Ihr und der/die Computergegner dran sind.

Wirtschaftssimulationen:

Viele betrachten die WiSims als eigenständiges Genre. Da die Grenzen zu den eigentlichen Strategiespielen fließend sind, zählen wir sie zu letzteren dazu. Bei den WiSims dreht sich alles um Geldscheffelei. Meist als Endlosspiel ausgelegt, müßt Ihr einzelne Einrichtungen oder ganze Städte oder gar Länder verwalten. Neben der „normalen“ Wirtschafterei, wie Einkauf und Verkauf von Waren, findet Ihr unter anderem Spekulation. (Udo L.)

Alle wichtigen PlayStation-Strategie-Games im Überblick

Titel	Einarbeitung	Level	Niveau/KI	Spieleranzahl	Wertung
A-Train	sehr lange	37 Städte/endlos	mittel/mittel	1	70%
Battlestations	kurz	50+26	niedrig/mittel	1-2	49%
Carnage Heart	sehr lange	endlos	niedrig/mittel	1-2	43%
Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt	mittel	45+5	hoch/hoch	1	84%
Command & Conquer: Alarmstufe Rot	mittel	28+	hoch/hoch	1-2/Link-Modus	89%
Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag	mittel	34+	hoch/hoch	1-2/Link-Modus	87%
Final Fantasy Tactics	mittel	100+(storyabhängig)	mittel/mittel	1	87%
Mass Destruction	kurz	24	mittel/niedrig	1	63%
Ogre Battle	mittel	100 (storyabhängig)	mittel/mittel	1	55%
Panzer General	lange	42	hoch/hoch	1-2	77%
Panzer General: Allied General	lange	42	hoch/hoch	1-2	78%
Return Fire	sehr kurz	18+18	niedrig/niedrig	1-2/Splitscreen	67%
Risiko	kurz	Generator	niedrig/niedrig	1-4	65%
Sentinel Returns	lange	650+	mittel/mittel	1	60%
Sim City 2000	sehr lange	18 Städte/endlos	hoch/mittel	1	75%
Syndicate Wars	mittel	38	mittel/mittel	1-4	44%
Tactics Ogre	mittel	100 (storyabhängig)	mittel/mittel	1	74%
Theme Hospital	lange	13	hoch/mittel	1	75%
Theme Park	sehr lange	endlos	mittel/mittel	1	80%
Transport Tycoon	sehr lange	endlos	hoch/hoch	1	64%
Vandal Hearts	mittel	34+ (storyabhängig)	mittel/niedrig	1	80%
Warcraft 2	mittel	52+	hoch/hoch	1	92%
WarGames	kurz	30+	mittel/mittel	1-2/Splitscreen	85%
Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte	mittel	40+ (storyabhängig)	mittel/mittel	1	40%
Warhammer: Dark Omen	mittel	40+ (storyabhängig)	mittel/hoch	1	80%
X-Com: Enemy Unknown	extrem lange	endlos	hoch/hoch	1	77%
X-Com: Terror from the Deep	extrem lange	endlos	hoch/hoch	1	75%
Z	kurz	20	mittel/hoch	1	61%

Echtzeit-Strategie

C&C: Der Tiberiumkonflikt



Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt

Daß es neuerdings sogar eine Platinum-Version vom ersten Teil der C&C-Reihe gibt, spricht wohl für sich. Eine ausgereifte Story, nicht ganz einfache Levels sowie eine passable CPU-Intelligenz setzen den Klassiker ins rechte Licht. Probleme gibt es bei dem Kampf zwischen den GDIs und den Nods trotz der guten Kritiken. Die Steuerung mit dem Pad ist etwas umständlich, die so wichtige Geschwindigkeitsregulierung fehlt ganz, und durch die Levelpaßwörter könnt Ihr kaum etwas innerhalb der Missionen ausprobieren.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./dt.** Steuerung Pad: **gut** Mausunterstützung: **nein**
Spielespaß 84%

Command & Conquer: Alarmstufe Rot

Das in Deutschland wohl am meisten verkaufte Spiel befaßt sich mit der Frage, was wohl wäre, wenn es Hitler nicht gegeben hätte, und läßt die vereinigten Westmächte gegen eine erstarkende Sowjetmacht kämpfen. Die PlayStation-Version überzeugt vor allem durch eine überdachte Steuerung, eine fesselnde und in Videos aufbereitete Story sowie eine ordentliche künstliche Intelligenz, die sich nicht ohne weiteres überrumpeln läßt. Zusätzlich könnt Ihr auch per Linkkabel gegeneinander zocken.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./dt.** Steuerung Pad: **gut** Mausunterstützung: **spitze**
Spielespaß 89%



Syndicate Wars



Syndicate Wars

Die Fortsetzung von Bullfrogs Agentenklassiker strotzt geradezu vor Explosionen und Feuerwerken. Per MultiTap könnt Ihr mit bis zu vier Leuten die 38 Missionen lösen, bei denen Ihr genauestens aufpassen müßt, was Ihr tut – Ihr könntet versehentlich den Falschen umnieten, und die Aufgabe kann nicht erfüllt werden. Für die Ausrüstung müßt Ihr selbst sorgen, dafür steht Euch zwischen den Levels ein Erfinderbüro zur Verfügung. SW fehlt etwas der Reiz des Vorgängers, da viele Ideen vereinfacht wurden und Euch so ein wenig der Spaß genommen wird.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./-** Steuerung Pad: **schlecht** Mausunterstützung: **nein**
Spielespaß 44%

Warcraft 2

Ganz im Fantasy-Stil zeigt sich der Kampf zwischen Menschen und Orks. Sage und schreibe 52 Missionen dürft Ihr erfüllen. Auch wenn es 90 Mehrspielerlevels gibt, fehlt leider die geplante Link-Option. Neben einer guten künstlichen Intelligenz überzeugt Warcraft 2 vor allem im Detail. Stufenlose Geschwindigkeitsregulierung, das Upgrade von Gebäuden und Einheiten sowie das Abspeichern inmitten der Levels schieben WC2 eine Nasenspitze vor C&C2. Allerdings wird dieser kleine Vorsprung durch zu tief verschachtelte Menüs ein wenig zunichte gemacht.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./dt.** Steuerung Pad: **gut** Mausunterstützung: **nein**
Spielespaß 92%



Warhammer



Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte

Warhammer ist ein zweischneidiges Schwert. Zum einen sind die Hintergrundgeschichte sowie die abwechslungsreichen Missionen und die nichtlineare Spielstory das Material, aus dem Spielehits gemacht sind. Zum anderen wird einem jedoch jeder Spielespaß dadurch zunichte gemacht, daß die Truppen auf dem Schlachtfeld nicht das tun wollen, was man ihnen als Feldherr vorgibt. Außerdem spielt in Kämpfen eine völlig mißlungene Zufallsroutine die Hauptrolle, und so kann es vorkommen, daß ein einzelner Gegner einen ganzen Trupp todesmutiger Recken niederstreckt.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./dt.** Steuerung Pad: **mittel** Mausunterstützung: **nein**
Spielespaß 40%

Warhammer: Dark Omen

Die neuen Abenteuer und Schlachten der Grollbringer-Truppen wurden wesentlich verbessert in Szene gesetzt. Erneut nehmt Ihr den Kampf gegen das Böse auf und führt Eure angeworbenen Truppenverbände in die Schlacht. Endlich gehorchen die Einheiten auch treu und führen die Befehle gewissenhaft aus. Auch die Storyline ist mit kurzen FMV-Sequenzen wesentlich dichter. Einzig und alleine das Scrollen des Schlachtfeldes ist weiterhin eine nervende Sache, aber mit genug Übung bekommt man auch das in den Griff.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./dt.** Steuerung Pad: **gut** Mausunterstützung: **nein**
Spielespaß 80%



Z



Z

Kein anderes Spiel in der Kategorie Echtzeitstrategie spaltet die Fangemeinde so extrem. Entweder liebt man es, oder man haßt es. Bei Z sind im Schlachtengetümmel die ersten Sekunden ausschlaggebend, und kleinste Fehlentscheidungen werden mit einer saftigen Niederlage bestraft. Hierdurch wird es für den einen oder anderen Spieler eine recht frustrierende Angelegenheit, den Kampf in Z aufzunehmen. Allerdings trösten einen die lustigen und abgefahrenen Zwischensequenzen über so manches hinweg, bevor das Spiel doch noch entsorgt wird.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./dt.** Steuerung Pad: **mittel** Mausunterstützung: **ja**
Spielespaß 61%

Action-Strategie

Battlestations



Battlestations

Das gute alte Schiffe-Versenken auf der PlayStation. Hier behauptet Ihr Euch entweder im Arcade-Modus per Padge-hämmere gegen die CPU oder versucht einem Freund den Garaus zu machen. Zusätzlich dürft Ihr die Schiffchen auch in Kampagnen ballern lassen und beweist hier Euer logistisches Können zur See. Zugegeben ist die Idee, die sich auf der Scheibe verbirgt, bestimmt einmal etwas anderes, aber leider arten die Schlachten doch in langweiliges Knöpfchendrücken aus. Lediglich die Missionen taugen am Rande, um eine Erwähnung hier zu rechtfertigen.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./engl.** Steuerung: **mittel** Mausunterstützung: **nein**
Spielspaß 49%

Mass Destruction

Lustige Ballerei, die zwar nur am Rande mit Strategie etwas zu tun hat, aber durchaus etwas Planung in den Missionen erfordert. Hier gehören Übersicht und Munitionshaushalten zur obersten Pflicht. Mass Destruction gehört genauso wie Return Fire zu den Games der Klasse „Reinschmeißen und loslegen“. Allerdings scheint hier nur ein Pflichttitel hingelegt worden zu sein, da die Thematik wesentlich mehr hergeben würde.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./engl.** Steuerung: **gut** Mausunterstützung: **nein**
Spielspaß 63%

Mass Destruction



Return Fire



Return Fire

Wow! Als Return Fire seinerzeit auf den Markt kam, hatten wir so manche durchzockte Nacht durchlebt. Der Zwei-Spieler-Modus war damals wie auch heute Unterhaltung vom Allerfeinsten. Deswegen möchten wir jeden Freund von Partygames die Scheibe nachträglich ans Herz legen. Allerdings sind die einzelnen Missionen im Single-Player-Modus einfach zu trocken und später auch nur noch unfair. Planung und Haushalten der Nachschubgüter erzwang eine Aufnahme in unser Special.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./-** Steuerung: **spitze** Mausunterstützung: **nein**
Spielspaß 67%

WarGames

Mit 32 verschiedenen Boden-, See- und Lufteinheiten geht es bei WarGames zur Sache. Ihr kommandiert entweder die Einheiten der NORAD oder der WOPR, um Euch auf den Schlachtfeldern, die sogar unterschiedliche Wetterlagen aufweisen, zu behaupten. Ein übersichtlicher Splitscreen für den Zwei-Spieler-Modus rundet das sehr gute Allgemeinbild ab. Und auch die Steuerung ist gut gelungen und unterstützt zusätzlich das Dual-Shock-Pad.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./dt.** Steuerung: **gut** Mausunterstützung: **nein**
Spielspaß 85%

WarGames



RPG-Strategie

Final Fantasy Tactics



Final Fantasy Tactics

Leider, leider erhält man als Square-Fan diesen genialen Titel nur als amerikanische Importversion. Allerdings ist hier jeder Pfennig optimal investiert. Ihr erhaltet ein Strategiespiel der Superlative. Neben Grafik und Soundtrack stimmen vor allem das Gameplay und die Story. Ihr zieht mit Dutzenden von Charakteren durch die nichtlineare Storyline und bestreitet Eure Kämpfe rundenbasierend auf großen schachbrettartigen Feldern. Das einzige Negative, das einem bei FFT unter die Augen kommt, ist lediglich der Abspann, denn der erinnert daran, daß das Game vorbei ist.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./-** Steuerung: **spitze** Mausunterstützung: **nein**
Spielspaß 87%

Ogre Battle

The March of the Black Queen handelt von einer Rebellion. Eure Parties, die aus bis zu sechs Charakteren bestehen, laufen als Pixelmännchen auf einer Landkarte umher und müssen die Gegner, die in Sichtweite sind, abfangen. In dem anschließenden Kampf erlegt Ihr die gegnerische Party dann wie in einem alten Rollenspiel. Im wesentlichen besteht Eure Aufgabe darin, so eroberte Burgen zu halten und eventuell für Truppennachschub zu sorgen. Der Computergegner ist an vielen Stellen viel zu berechenbar. Für heutige Maßstäbe ist Ogre Battle als eher langweilig zu betrachten.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./-** Steuerung: **gut** Mausunterstützung: **nein**
Spielspaß 55%

Ogre Battle



Tactics Ogre



Tactics Ogre

Wesentlich ausgereifter als Ogre Battle stellt sich der zweite Vertreter der Atlus-Serie dar. Ihr übernehmt die Rolle eines 16jährigen, der in den Strudel sich überschlagender Ereignisse gerissen wird, als Anführer einer recht großen Party verschiedener Charaktere. Die immer wieder auftretenden Kämpfe sind in isometrischer Schachbrettmanier gestaltet. Aus den 21 verschiedenen Truppengattungen wählt Ihr zehn Truppen aus. Neben Zaubern könnt Ihr Gegenstände einsetzen. Die Handlung verläuft nichtlinear. Je nach Euren Entscheidungen kommt Ihr zu einem von acht Finals.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./-** Steuerung: **gut** Mausunterstützung: **nein**
Spielspaß 74%

Vandal Hearts

Mit einer starken Geschichte garniert dürft Ihr den Kampf in Vandal Hearts aufnehmen. Neben Dutzenden Charakteren und den detailverliebten Hintergründen liegt das Hauptaugenmerk auf den Kämpfen. Rundenbasierend kämpft Ihr Euch durch die frei scrollbaren Schlachtfelder und zieht von Ort zu Ort. Vandal Hearts ist das einzigste Spiel in unserer Kategorie RPG-Strategie, das als lokale Version erhältlich ist. Für alle Freunde des Genres ein absoluter Pflichtkauf.

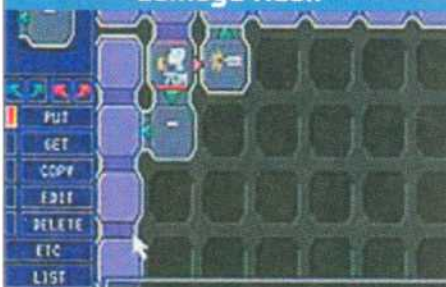
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./-** Steuerung: **gut** Mausunterstützung: **nein**
Spielspaß 80%

Vandal Hearts



Klassische Strategie

Carnage Heart



Carnage Heart

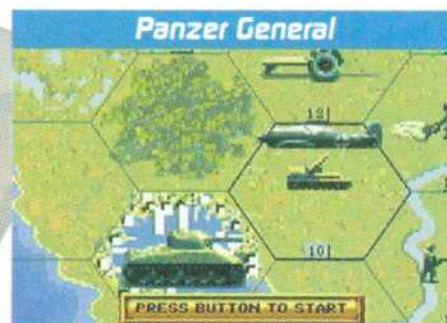
In der Zukunft handelnd, erweist sich Carnage Heart als iconbasierendes Aufbauspiel. Ihr legt Euch eine Intelligenz an und baut allerlei Mechs auf. Durch unterschiedliche Voraussetzungen werden bei Euren Arbeiten auch verschiedene zufällige Ereignisse aktiviert. Ist das der Fall, tretet Ihr auf einem schachbrettartigen Kampffeld zur Schlacht an. Zwar wird hier eine recht nette Idee gezeigt, aber leider kann das Spiel nur exzessiven Anleitungsfetischisten ans Herz gelegt werden. Fazit: Einfach zu trocken.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./-** Steuerung: **schlecht** Mausunterstützung: **nein** Spielspaß 43%

Panzer General

Ihr spielt als Deutscher (!) den Zweiten Weltkrieg nach und könnt, wenn Ihr richtig gut seid, sogar Washington erobern. Neben Feinheiten wie Klemmen und unterstützenden Truppen (Luftwaffe und Artillerie) findet Ihr einen sehr starken Computergegner und die Eigenschaft, daß Ihr Truppen, die Ihr gekauft habt, mit ins nächste Level übernehmen könnt. So entsteht eine extrem schlagkräftige Truppe. Die Indizierung wurde übrigens wieder aufgehoben, nachdem das Handbuch neu überarbeitet wurde.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./-** Steuerung: **gut** Mausunterstützung: **nein** Spielspaß 77%



Panzer General: Allied General



Panzer General: Allied General

Rückspiel in SSIs 5-Sterne-Serie. Nach dem Erfolg von Panzer General könnt Ihr in drei Kampagnen entweder für die Briten, die Amis oder die Sowjets den Zweiten Weltkrieg gewinnen. 42 Hexfeld-Levels stehen Euch zur Verfügung, die Ihr auch einzeln (allein oder gegeneinander) spielen könnt. Dabei wurden selbst Vorhaben berücksichtigt, die zwar geplant, aber niemals stattgefunden haben, wie die Invasion Norwegens. Allied General ist ebenso wie Panzer General ein Klassiker unter den Strategiespielen und nach wie vor eine Empfehlung wert.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./-** Steuerung: **gut** Mausunterstützung: **nein** Spielspaß 78%

Risiko

Es gibt vier neue Karten, wie beispielsweise Europa oder eine Weltkarte mit anderer Länderaufteilung. Neben der klassischen Spielidee mit Würfeln und Karten dürft Ihr auch eine neue Variante ausprobieren, in der keine Würfel benötigt werden. Dort könnt Ihr Generäle anheuern und Forts bauen. Bei einem Angriff müßt Ihr dann aus drei verschiedenen Taktiken wählen. Für jeden Spielmodus sind die Regeln im Detail festlegbar - mit bis zu sieben Computergegnern. Durch das rundenweise Ziehen können bis zu vier menschliche Kontrahenten an zwei Pads antreten.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./-** Steuerung: **gut** Mausunterstützung: **sehr gut** Spielspaß 65%



Sentinel Returns



Sentinel Returns

Selten hat ein Spiel, das auf einem Klassiker basiert, so heftigen Streit in unserer Redaktion ausgelöst. Auf alle Fälle ist klar, daß man Sentinel Returns entweder liebt oder als Müll verachtet. Eure Aufgabe besteht darin, immer wieder den Sentinel einer Landschaft zu vernichten. Grafisch wird nicht gerade viel geboten, aber die über 600 Levels bieten doch für viele Stunden Knobelspaß, auch wenn spätere Levels vom Schwierigkeitsgrad doch wirklich die Bezeichnung knüppelhart verdienen.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./-** Steuerung: **gut** Mausunterstützung: **nein** Spielspaß 60%

X-Com: Enemy Unknown

In naher Zukunft wird die Erde von aggressiven Aliens heimgesucht. Ihr werdet von der UNO beauftragt, eine schlagkräftige Einsatztruppe aufzubauen. Ihr errichtet mehrere Lager, versucht die UFOs abzufangen sowie die von den Außerirdischen aufgebauten Basen zu finden und zu stürmen. Dafür erhaltet Ihr von der UN Gelder, die abhängig von Euren Erfolgen steigen oder fallen. Eure Alien-Forschung könnt Ihr zudem noch versilbern, indem Ihr beispielsweise Laser-Gewehre verkauft.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./-** Steuerung: **gut** Mausunterstützung: **sehr gut** Spielspaß 77%



X-Com: Terror from the Deep



X-Com 2: Terror from the Deep

Ihr dachtet, Ihr hättet im ersten Teil die Außerirdischen besiegt, doch im Ozean haben ein paar der Aliens überlebt. Also müßt Ihr auch diese an das Wasser angepaßten und die Küstenstädte angreifenden Außerirdischen besiegen. Das Spielprinzip ist ähnlich des ersten Teiles. Die cleveren Gegner sind ebenso schwer zu killen. Die Bezeichnungen der Waffensysteme sind allerdings gewöhnungsbedürftiger - ein Lasergewehr ist bekannt, eine Gauß-Kanone nicht.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./-** Steuerung: **gut** Mausunterstützung: **sehr gut** Spielspaß 75%

Wirtschaftssimulationen

A-Train



A-Train

Eine ausgereifte Wirtschaftssimulation ist A-Train. Ihr seid Chef eines Transportunternehmens, das sich aber auch in Aktien- und Immobiliengeschäfte einmischt. Ihr müßt unter anderem Fahrpläne aufstellen und gekaufte Grundstücke bebauen, um sie anschließend zu vermieten. 37 verschiedene Städte können so bearbeitet werden. Probleme bereitet die Steuerung mit dem Pad durch die vielen Menüs. Nehmt Ihr eine Maus, könnt Ihr ein interessantes Spiel erleben.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./- Steuerung: mittel Mausunterstützung: gut
Spieldaß 70%

SimCity 2000

Ihr wolltet schon immer mal Bürgermeister spielen? Dann ist Sim City 2000 das richtige Spiel. Ihr gebt Baugenehmigungen für Gewerbeparks frei, errichtet Kraftwerke, Straßen, ein U-Bahnnetz, Strommasten und verlegt Wasserleitungen. Zudem dürft Ihr noch an den Steuern herumspielen und deren Verteilung festlegen. Damit es nicht so langweilig wird, gibt es hin und wieder ein paar Katastrophen, wie Flugzeugabstürze und Erdbeben. Deren Schäden müßt Ihr dann schnell beseitigen, sonst kommt die Nationalgarde und setzt Euch ab.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./- Steuerung: gut Mausunterstützung: spitze
Spieldaß 75%

Sim City 2000



Theme Hospital



Theme Hospital

Der zweite Teil der Bullfrog Designer Series befaßt sich mit einem Krankenhaus. Ihr müßt neben Behandlungsräumen auch Freizeiträume einrichten und ein angenehmes Klima im Gebäude schaffen. Ziel ist natürlich eine positive Bilanz. Im Gegensatz zu anderen WiSims ist Theme Hospital in einzelne Levels unterteilt, in denen Ihr eine bestimmte, zumeist ziemlich schwierige Aufgabe erfüllen sollt. Dadurch wird die Spielidee bedeutend kurzweiliger.

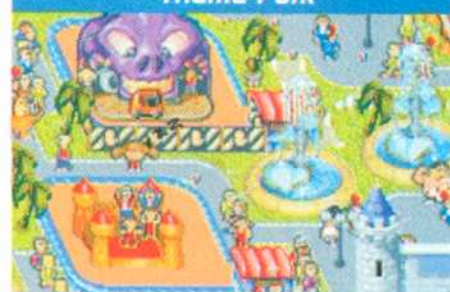
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./- Steuerung: gut Mausunterstützung: nein
Spieldaß 75%

Theme Park

In diesem Klassiker verwaltet Ihr einen Freizeit-Park. Ihr baut und entwickelt verschiedene Karusselle, stellt Mitarbeiter ein und spekuliert ein wenig mit Aktien. Welche Maßnahmen Ihr treffen müßt, lest Ihr an den Reaktionen der witzig designten Parkbesucher ab. Theme Park ist eine ausgereifte WiSim, in der Euch clevere CPU-Konkurrenten das Leben schwermachen. Ein ebenso dickes wie brauchbares Handbuch beschreibt Euch die wichtigsten Details des ersten Teils von Bullfrogs Designer Series.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl. Steuerung: gut Mausunterstützung: gut
Spieldaß 80%

Theme Park



Transport Tycoon



Transport Tycoon

In dieser Wirtschaftssimulation verwaltet Ihr ein Unternehmen, das mit Zügen, Bussen, LKWs, Schiffen und Flugzeugen ausgestattet werden kann. Auf der isometrischen Landkarte sind Dörfer, Bauernhöfe und Fabriken verteilt, die alle etwas zum Transportieren haben. Also werden Schienen, Bahnhöfe, Docks und Bushaltestellen errichtet. Die Tücke liegt im Detail: Preisverfall durch den Konkurrenzdruck der bis zu vier Computergegner sowie begrenzte Nutzungsdauern für die einzelnen Fahrzeuge setzen Euch vor allem bei größeren Unternehmen ganz schön unter Streß.

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./- Steuerung: gut Mausunterstützung: gut
Spieldaß 64%

... und was gibt es noch?

Auch neue Strategiespiele erreichen unser Blickfeld. Neben der **Command & Conquer-Fortsetzung Gegenschlag**, die Ihr als Test in dieser Ausgabe findet, erwarten wir noch vor Weihnachten die witzige Wirtschaftssimulation **Constructor**, in der Ihr Euch als Baulöwe mit der Mafia und Hippies herum-schlagen müßt – eine nette Idee, an der wir bestimmt noch viel Freude haben werden. Über **Master of Monsters** ist noch nicht viel bekannt, außer daß es eine Mischung aus klassischem Strategiespiel und Erkunderspiel ähnlich Ci-



vilization ist. **The Unholy War** ist ein Mischung aus Strategiespiel und Shooter. Der Strategieteil spielt sich auf einem Hexfeld ab. Kommt es zu einem Kampf, wechselt Ihr in eine drehbare Arena, wo sich die zwei gegnerischen Einheiten wie in einem Ballerspiel bekriegen. Ein weiterer Echtzeit-Hammer ist ebenfalls im Anmarsch: **KKND 2**, ein Command&Conquer-Klon, spielt in einer fernen Zukunft, in der sich die Menschen in zwei ver-

feindete Lager aufgeteilt haben und zudem noch von einer dritten Partei, ein paar durchgeknallten Robotern, belästigt werden. Jede Partei hat ihre Eigenheiten. Die eine Seite arbeitet mit biogenetischen, die andere mit High-Tech-Waffen, und die Roboter schicken riesige Mechs ins Feld. Aber auch **Global Domination** und **Return Fire 2** werden für viel Fun auf der PlayStation sorgen.



Blicken wir nach Japan. Dort finden sich auch ein paar interessante Spiele, bei denen es allerdings noch nicht feststeht, ob sie in Deutschland verlegt werden. Der Klassiker **Nectaris** ist in neuer Form herausgegeben. Nectaris ist ein althergebrachtes Hexfeld-Strategical, in dem Ihr – ähnlich wie in Panzer General – Nettigkeiten wie das Klemmen findet. Squiresofts Ausflug in das Taktikgenre heißt **Front Mission Alternative**. Ihr steuert eine Gruppe von Mechs im Kampfeinsatz. Mit frei drehbarer Kamera bietet es vor allem viel Grafik. Der Nicht-Japaner kann auf englische Texte umschalten. (Udo L.)



Videospielspaß für alle!

Die „kleine Schwester“ der CeBIT lockte wieder Tausende **Videospielbegeisterte** in die mächtigen **Messehallen von Hannover**. Für aufmerksame **PlayStation-Games-Leser** gab es zwar keinerlei **Neuheiten** zu erblicken, dennoch war die diesjährige **CeBIT HOME** Austragungsort für einige sehr **wichtige Ereignisse**



Schüttel, was du hast, denn du bist kein Brett: Vor allem Infogrames Deutschland ließ im wahrsten Sinne die Puppen tanzen

Das Medieninteresse war enorm: Täglich wurde bei vielen TV- und Radiostationen live vor Ort von Deutschlands einziger Messe berichtet, bei der sich ausschließlich alles um die Unterhaltungselektronik - vor allem um die PC- und Videospiele - dreht. Einige Kenner sprechen dabei gerne von der „kleinen Schwester“ der CeBIT, der bekanntlich weltweit

größten PC-Fachmesse. Anfang der neunziger Jahre faßten die Schirmherren schließlich den weisen Entschluß, daß es auch eine Messe geben sollte, bei der vor allem der restliche Bereich der Unterhaltungselektronik zu Wort kommt. Einziger großer Unterschied gegenüber

del erhältlich sind. Das Interesse an der zweiten CeBIT HOME war auch diesmal immens, erstaunlicherweise aber nicht ganz so groß wie beim Debüt 1995. So sank die Besucherzahl von 215.000 auf 180.000, was vermutlich auch an der Urlaubszeit lag. Auch

Fachmesse ECTS in London (siehe Messe-Special), die nur sechs Tage nach der CeBIT HOME seine Türen öffnete. Von einem Flop kann man dennoch nicht sprechen. Vor allem in Halle 3, der Sammelstelle aller relevanten Videospielproduzenten, war zeitweise aktives Drängeln vonnöten, um sich durch die engen Gassen zu bewegen. Wie bereits im Einleitungstext erwähnt, gab es zwar so gut wie keine absolute Softwareneuheit zu sehen, dennoch war die CeBIT HOME für die Endverbraucher sicherlich eine tolle Gelegenheit, einmal die Toptitel der kommenden Wochen probezuspielen. Sehens- und hörensenswert war außerdem das kunterbunte Rahmenprogramm. Fast könnte man meinen, daß die halbe VIVA-Belegschaft auf dem Messegelände versammelt war. Mola beispielsweise (der neuerdings stets in Begleitung eines Bodyguards ist) moderierte bei Konami die stündlichen Softwareshows, bei denen es unter anderem zehn geniale Airbrush-Konsolen im International-Superstar-Soccer-Design zu gewinnen gab. Besonders Infogrames Deutschland fuhr in



Konnte sein Glück kaum fassen: Dieser Besucher erwarb beim täglichen Konami-Gewinnspiel eine von zehn begehrten Airbrush-Konsolen im ISS-Look. „Glücksfee“ war übrigens der VIVA-Moderator Mola

der CeBIT: Die CeBIT HOME lockt nur alle zwei Jahre in die Messehallen von Hannover. Im Gegensatz zu den reinen Fachmessen ECTS und natürlich der E3 kann man bei dieser Messe nur einen begrenzten Blick in die Softwarezukunft werfen. Dafür erhält man hier die beinahe einmalige Gelegenheit, als Otto-Normal-Videospieler die allerneuesten Games zocken zu dürfen, die zum großen Teil noch nicht im Han-

del erhältlich sind. Das Interesse an der zweiten CeBIT HOME war auch diesmal immens, erstaunlicherweise aber nicht ganz so groß wie beim Debüt 1995. So sank die Besucherzahl von 215.000 auf 180.000, was vermutlich auch an der Urlaubszeit lag. Auch



Unser Redakteur Udo stellte sich auf der CeBIT HOME gerne den kritischen Fragen interessierter PSG-Leser

CeBIT HOME



PlayStation forever: Manfred Gerdes (2. v. r.), Geschäftsführer, übergab die 2.000.000ste in den Handel verkaufte PlayStation an den Chef der Expert-Gruppe Heinz Heer

Sachen Rahmenprogramm schwere Geschütze auf. So gab es zahlreiche Musikacts, wie zum Beispiel die Funky Diamonds oder Just Friends, um nur einige zu nennen. Die CeBIT HOME entpuppte sich teilweise gewollt, teilweise aber auch ungewollt zu einer Gelegenheit für einige bedeutende Ereignisse im Videospiegelgeschäft. Zur letzteren Kategorie zählt die Übernahme von Virgin Interactive durch Electronic Arts, wobei die Übernahme von Westwood Studios (Command & Conquer) und anderen kleineren Programmerteams zu einer absurden Situation führte. EA erwarb nämlich für über 120 Millionen Dollar zwar die besagten Programmerteams sowie Virgin Interactive America, nicht aber die europäische Virgin-Abteilung. Daher gibt es zwar noch den Zweig Virgin Deutschland, jedoch, abgesehen von ihren ein-

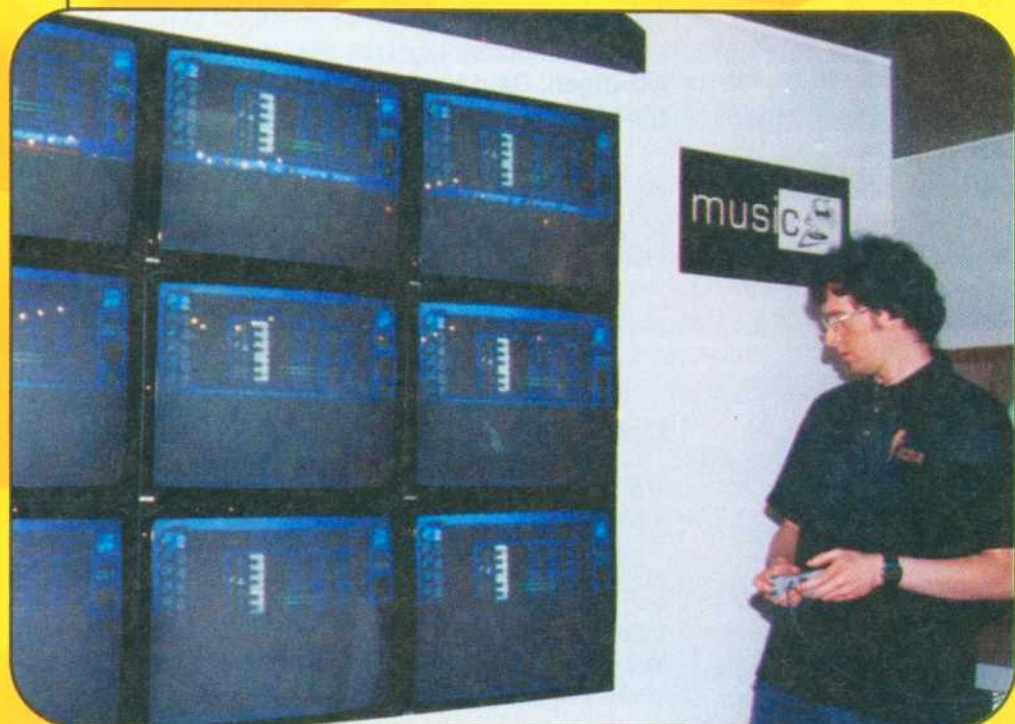
gekauften Titeln von Capcom & Co, keine Virgin-Produkte mehr. Oder anders ausgedrückt: Electronic Arts ist mit einem Schlag beispielsweise für den Vertrieb von Command & Conquer 2: Der Gegenschlag verantwortlich, während Virgin derzeit hinsichtlich der Software auf dem Trockenen sitzt. Welche Auswirkungen das auf die Erscheinungsdaten hat und was aus Virgin Europa wird, erfährt Ihr natürlich von uns, sobald wir nähere Informationen erhalten. Doch es sind auch für einige Hersteller erfreuliche Dinge passiert: SCEE übergab auf ihrem opulenten Stand die symbolische 2.000.000ste in Deutschland verkaufte PlayStation, in Form einer goldenen Airbrush-Konsole, an den Geschäftsführer der Expert-Kette Herrn Heinz Heer. Beim dritten bedeutenden Ereignis ist wieder Electronic Arts mit von der Partie. Dr. Gerhard Florin, Ge-

Stars und Sternchen: Auch bekanntere Acts, wie die Girlie-Combo Funky Diamonds, gaben sich auf der CeBIT HOME ein Stelldichein



Das Geschäft ist perfekt: Dr. Gerhard Florin, Geschäftsführer von Electronic Arts Deutschland (rechts), und Götz Bender, stv. Geschäftsführer der Fußball Bundesliga Marketing GmbH, vereinbarten die exklusiven Lizenzrechte der Bundesliga im Videospielektor für ganze fünf Jahre

schaftsführer aller deutschsprachigen EA-Niederlassungen, gab bekannt, daß sie für fünf Jahre die exklusiven Bundesligarechte erworben haben. Das bedeutet somit künftig sämtliche Originalnamen, -farben und -logos der Bell Etage des deutschen Fußballs. EA zeigte auch gleich ihr erstes PC-Produkt in Form eines anspruchsvollen Bundesliga-Managers, der natürlich auch für die PlayStation umgesetzt wird. Unter dem Strich waren fast alle Beteiligten mit der Messe wieder einmal zufrieden, so daß sich der Großteil sicherlich wieder zur CeBIT HOME 2000 zusammenfinden dürfte, dann jedoch aufgrund der Expo 2000 in Leipzig. (Ulf S.)



Weltneuheit: Chris von Jester, Interactive, stellte mit dem Titel Music das erste Musikprogramm vor, durch das angehende DJs ihre eigenen Dancefloor-Tracks und Musikclips produzieren können



PlayStation goes Art: Den Airbrush-Gott Torsten Rachu (selbst ein Videospielfan) dürften viele von Euch durch seine coolen Airbrush-Konsolen kennen. Er designte übrigens auch die 2.000.000ste PlayStation

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



„Gehen wir
zu Dir?“

**TOMB
RAIDER II**
STARRING
LARA CROFT

...ehrlich,
ich hab' die ganze Zeit an Dich gedacht



EIDOS

Laras Maße: 2,36 m x 0,84 m

Motiv 2: Liegende Lara

Originalplakate - kostenlos!

Limitierte Auflage!

Wer jetzt „PlayStation
GAMES“ im Abo testet,
erhält eines der abgebil-
deten „TOMB RAIDER II“-
Originalplakate - als kos-
tenloses Dankeschön!
Da die Auflage limitiert
ist, gilt das Angebot nur,
solange der Vorrat reicht!

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

☒ **Ja, ich möchte PLAYSTATION GAMES eine
Ausgabe lang testen!**

Als Dankeschön möchte ich folgendes „Tomb Raider II“-Plakat
(bitte nur eines ankreuzen!):

- ☐ Motiv 1 „Sitzende Lara“, Art.-Nr 1174
☐ Motiv 2 „Liegende Lara“, Art.-Nr 1175

Die kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle!) darf
ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.**Meine Adresse:** (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts
weiter zu tun. Ich erhalte es im Abo - Versandkosten
übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit
kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht
gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht,
so gebe ich dem Verlag - gleich nach Erhalt des
Heftes - kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum

1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie
innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur
Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung
anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs
an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboser-
vice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einver-
standen, daß die Post bei einer Adressänderung dem
Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum

2. Unterschrift

1000

PlayStation

10/98

Tips & Tricks

GAMES

91

zum Raüstrennen und Abheften

WarGames

Alle Schlachten ab #150

Wild 9

Erste Hilfe ab #152

WWF Warzone

Coole Moves, coole Wrestler ab #154

C&C 2 Gegenschlag

Wege zum Sieg ab #151

MediEvil

Aus dem Tagebuch eines Untoten ab #156

Tips & Tricks

A-Train	Geldvermehrung	#149
Alundra	Xploder/Game Buster Codes	#146
Colin McRae Rally	Cheats	#149
Colony Wars	Paßwörter	#149
Colony Wars	Xploder/Game Buster Codes	#146
Command & Conquer	Levelcodes & Tips	#148
Command & Conquer 2	Levelcodes & Cheats	#146
Dead or Alive	Xploder/Game Buster Codes	#148
Frogger	Levelanwahl/Unverwundbarkeit	#148
Gex	Xploder/Game Buster Codes	#148
Ghost in the Shell	Levelanwahl	#149
Grand Theft Auto	Xploder/Game Buster Codes	#148
Herc's Adventure	Xploder/Game Buster Codes	#148
Jeremy McGr. SuperCr. '98	Tips	#149
Mass Destruction	Paßwörter	#149
Nightmare Creatures	Xploder/Game Buster Codes	#147
Oddworld Abe's Odyssey	Xploder/Game Buster Codes	#147
Road Rash 3D	Tip	#149
Road Rash 3D	Xploder/Game Buster Codes	#147
Steel Harbinger	Cheats	#148
Suikoden	Xploder/Game Buster Codes	#147
Theme Hospital	Paßwörter	#146
Theme Park	Cheat	#149
Tombi	Tip	#149
Tommi Mäkinen Rally	Cheats	#149

V-Rally	Xploder/Game Buster Codes	#147
Vandal Hearts	Xploder/Game Buster Codes	#147
Viper	Paßwörter	#149
VS	Xploder/Game Buster Codes	#146
Warcraft 2	Cheats & Levelcodes	#147
WarGames	Xploder/Game Buster Codes	#147
Warhammer	Geheime Waffe	#146
WWF Warzone	Xploder/Game Buster Codes	#148
Z	Cheats und Paßwörter	#147

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

Warhammer

Geheime Waffe

Hier etwas zum Ausprobieren: Gleich in den ersten drei Missionen soll die Möglichkeit bestehen, ein besonderes Zauberschwert einsacken zu können. Hierzu muß allerdings der richtige gegnerische Kommandant gemetzelt werden. Dieser versteckt sich jeweils hinter Gebäuden etc.

Theme Hospital

Paßwörter

- 2.) X O □ △ △ O □ X
- 3.) O O △ □ X △ O △
- 4.) □ △ O □ X X △ O
- 5.) O △ □ O X △ O △
- 6.) □ △ □ O X □ X O
- 7.) □ △ △ O X □ △ O
- 8.) X △ □ O △ O □ X
- 9.) △ □ X △ O X △ □
- 10.) O □ X △ □ X O □
- 11.) △ O □ O △ □ O X
- 12.) O □ X X □ O □ △

Alundra

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Energie:

8012 7D44 0032

Maximale Gesundheit:

8012 7D48 0032

Unendlich Geld:

801E B834 270F

Unsichtbar:

8012 7EFC 0001

Colony Wars

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Schild:

8004 607C 00C8

Unendlich Raketen 1:

8011 9F20 000A

Unendlich Raketen 2:

8011 9F54 000A

Unendlich Raketen 3:

8011 9F88 000A

Unendlich Raketen 4:

8011 9FBC 000A

Laser überhitzt nicht:

8011 9EE0 0000

A.S.-Laser überhitzt nicht:

8011 9EAC 0000

Streu-Laser überhitzt nicht:

8011 9F48 0000

EMP-Geschütze überhitzen nicht:

8011 9F14 0000

VS

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Energie Spieler 1:

8014 582C 012C

Unendlich Zeit:

8015 1910 0DFA

INFO Strategie, Strategie ...

Liebe Leserin, lieber Leser!

Um unser Strategie-Special in diesem Heft abzurunden, haben wir auf den Codes-Seiten zusätzlich noch einmal alles an geballten Wissen zu Strategiespielen zusammengetragen. Zusätzlich findet Ihr auch wieder die neuesten Codes für den Exploder sowie den Game Buster, aber auch die neuesten Cheats rund um die schwarzen Scheiben.

Command & Conquer 2: Alarmst. Rot

Levelcodes & Cheats

Alliierte Seite:

Mission 01 - „Finden Sie Einstein“:

HFHE70T7Q

Mission 02 - „Räumen Sie den Weg für den Konvoi frei“:

T3T2JZ7IE

Mission 03 - „Tanjas Alleingang“:

17VLTWLS2

Mission 04 - „Zerstören Sie alle sowjetischen Einheiten“:

CVKQJSPLC

Mission 05 - „Tanjas Befreiung“:

NQ72A45T2

Mission 06 - „Eiserner Vorhang“:

XNL23MQHH

Mission 07 - „Radarstation besetzen und die U-Boot-Werft vernichten“:

J11KNDFZ9

Mission 08 - „Verteidigen Sie den Stützpunkt während des Zeitlimits“:

17DCQT9V8

Mission 09 - „Überläufer“:

RLSGCHBB9

Mission 10 - „Atomare Gefahr“:

X9FJZVJ21

Mission 11 - „Schalten Sie die feindlichen Kontrollzentralen aus“:

T3BB8NoGJ

Mission 12 - „Räumen Sie die Wolga frei“:

17DUIKEQ7

Mission 13 - „Operation Eiserner Vorhang“:

BUQ1ASYIY

Mission 14 - „Die unterirdische Waffenfabrik“:

9BFDSSU2G

Mission 15 - „Moskau sehen und zerstören“:

ENDE

Die Cheats:

Geht mit der Maus (rechte Maustaste) bzw. dem Pad auf die Herstellungsanzeige. Hier seht Ihr Eure Bau- und Herstellungsmöglichkeiten. Dort befinden sich unter den Symbolen für Reparieren (Schraubenschlüssel) sowie unter dem Dollarzeichen die Padknöpfe der PS. Mit dem Steuerkreuz wechselt Ihr nun zwischen ihnen hin und her und drückt auf dem jeweiligen Zeichen den Cancelknopf (in der Standardeinstellung ist dies die Kreistaste). Mit dem richtigen Timing läßt sich der entsprechende Cheat dann aktivieren.

Level gewinnen: X □ □ O △ O

Level verlieren: O O O △ □ X

Unshroud (nur Multiplayer): □ △ O X △ □

Our Names (nur Multiplayer): O O O △ △ △

Soylent Green (nur MP): X O △ △ O X

Money: □ □ O X △ O

Parabomb: □ X O O X △

Nuke: O X O △ □ △

Chronoshift: △ O O □ □ X

Iron Certain: O □ O X □ △

Sowjetische Seite:

Mission 01 - „Zerstören Sie die alliierten Truppen“:

17DCOSNDF

Mission 02 - „Verteidigen Sie die Basis und vernichten Sie den Gegner“:

FEUZDoKY3

Mission 03 - „Vernichten Sie den Spion“:

LZRJA0FYR

Mission 04 - „Angriff“:

7YYG5WMJF

Mission 05 - „Inselbesetzung“:

RMVQHII8L

Mission 06 - „Beschützen Sie den Konvoi“:

P1ATR8VH0

Mission 07 - „Verhindern Sie eine Kernschmelze“:

HFZ54RNUC

Mission 08 - „Säubern Sie Elba“:

1PMRW6JEQ

Mission 09 - „Vernichten Sie den LKW“:

DV7WUUY5E

Mission 10 - „Bringen Sie den Konvoi durch“:

QKZNBX7ID

Mission 11 - „Vernichtung der alliierten Hafenanlagen“:

W5V2HMCHO

Mission 12 - „Besorgen Sie die Chronosphäre“:

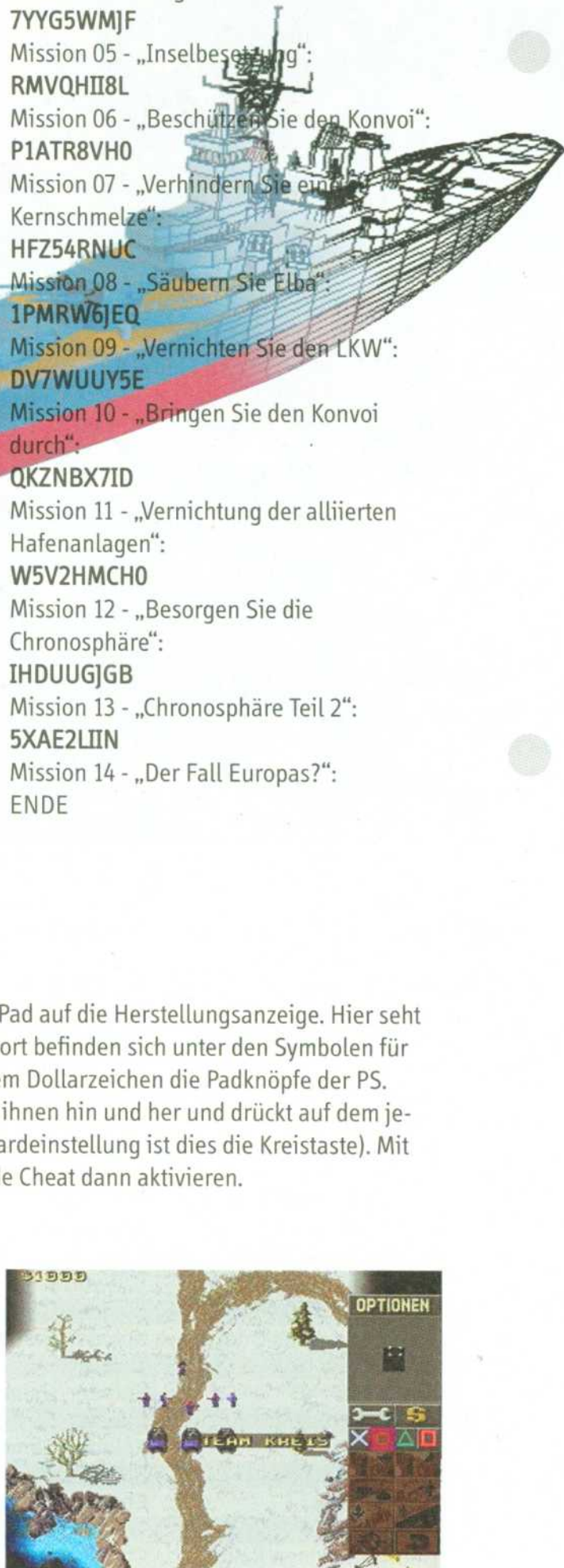
IHDUUGJGB

Mission 13 - „Chronosphäre Teil 2“:

5XAE2LIIN

Mission 14 - „Der Fall Europas?“:

ENDE



Z

Cheats und Paßwörter

Gebt folgendes im Paßwortscren ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Cheats:

Bessere Einheiten: □OX△△X□□

Unverwundbarkeit: □△OXOX□□

Level Skip: X△□O△OX□ im Spiel selbst müßt Ihr dann die △-Taste auf einem Controller, der im zweiten Port angeschlossen ist, betätigen!

Paßwörter:

Gebt für den finalen Level namens Z folgendes Paßwort ein:

△△XO△△XO

Bestätigt nun beim OK. Im nächsten Screen wählt Ihr die Option „Level wiederholen“. Schon stehen Euch ALLE Levels zur Auswahl.



Warcraft 2

Cheats & Levelcodes

Paßwörter:

Tides of Darkness/Menschen:

HLLBRD (Hillsbrad)

MBSHTM (Hinterhalt bei Tarren Mill)

HSTHSH (Southshore)

TTCKNZ (Attacke auf Zul Dare)

HTLBRD (Tol Barad)

DNLGZ (Dun Algaz)

GRMBTL (Grim Batol)

TYRHND (Tyr's Hand)

BTTLTD (Schlacht bei Darrowmere)

PRSNRS (Die Gefangenen)

BTRYLN (Verräter)

BTTLTC (Schlacht bei Crestfall)

SSLTNB (Blackrock Spire)

GRTPRT (Das Große Portal)

Tides of Darkness/Orcs:

ZLDR (Zul Dare)

RDTHLL (Überfall auf Hillsbrad)

RCSTHS (Southshore)

SSLTNH (Angriff auf Hillsbrad)

RCTLBR (Tol Barad)

BDLND (Brachländer)

FLLFST (Fall von Stromgarde)

RNSTNT (Runenstein bei Caer Darrow)

RZNGFT (Vernichtung von Tyr's Hand)

DSTRCT (Zerstörung von Stratholm)

DDRSSQ (Die Untoten von Quel Thalas)

TMBFSR (Das Grabmal des Sargeras)

SGFDLR (Die Belagerung von Dalaran)

FLLFLR (Der Fall von Lordaeron)

Beyond the Dark Portal/Menschen:

LLRSJR (Allerias Reise)

BTTLFR (Schlacht um Nethergarde)

NCMRNT (Der Graben zwischen den Welten)

BYNDTH (Jenseits des Dunklen Portals)

SHDWSS (Schattenmeer)

FLLFCH (Der Fall von Auchindoun)

DTHWNG (Deathwing)

CSTFBN (Kampf an der Küste)

HRTFVL (Im Herzen des Bösen)

BTTLFH (Belagerung der Vorhut)

DNCFTH (Verrat des Laughing Skull)

BTTRTS (Der teuer erkaufte Sieg)



Beyond the Dark Portal/Orcs:

OSLYRFT (Schlächter von Shadowmoon)

SKLLFG (Der Schädel des Gul Dan)

THNDRL (Thunderlord und Bonechewer)

RFTWKN (Durchgang zur Finsternis)

DRGNSF (Drachen von Blackrock Spire)

NWSTRM (New Stormwind)

SSFZRT (Die Gewässer von Azeroth)

SSLTNK (Angriff auf Kul Tiras)

DPTMBF (Das Grabmal des Sargeras)

LTRC (Alterac)

YFDLRN (Das Auge von Dalaran)

DPDRKP (Das Dunkle Portal)

Zwischensequenzen:

DPPNNG, PRLDTN, RCGRTS, BRNNGF, HMSRFV, HWRNTH, DRNRTH, RCDPVC, HDPVCT, TDPNNG, QLTHLS, HKHZMD, RTNTZR, RCTDVC, HTDVCT, TDSFDR, NRTHLN, RCKHZM.

Cheats:

TSGDDYTD: Hiermit werden Eure Einheiten unverwundbar, auch die Angriffsstärke nimmt erheblich zu.

GLTTRNG: Nach jeder Eingabe dieses Cheats erhöhen sich Gold-, Holz- und Öl-vorräte. Doch Vorsicht, der Gegner profitiert in der gleichen Weise hiervon!

VLDZ: 5000 Einheiten Öl.

MKTS: Nach Eingabe werden Einheiten und Gebäude wesentlich schneller fertiggestellt.

NSCRN: Deckt die gesamte Karte auf.

DCKMT: Alle Upgrades.



WarGames

Xploder/Game Buster Codes

Immer DEFCON 5:

800A 92DC 2F30

Munition:

800E F5C4 0064

800E F674 0064

800E F724 0064

800E F7D4 0064

800E F884 0064

800E F514 0064

800E F934 0064

800E F9E4 0064

Energie:

800E F4AC 1500

800E F55C 1500

800E F6BC 1500

800E F60C 1500

800E F76C 1500

800E F81C 1500

800E F8CC 1500

Vandal Hearts

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Geld:

8014 1E24 FFFF

V-Rally

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Zeit:

800E 7F40 0063

Suikoden

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Geld:

8019 9A28 FFFF

Road Rash 3D

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Geld:

800B 71E0 FFFF

Oddworld Abe's Oddyse

Xploder/Game Buster Codes

Anzahl befreiter Mudokons:

8008 2270 00xx

Keine Verluste:

8008 226E 0000

Nightmare Creatures

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Leben:

800C D7DA 0009

Unendlich Rote Energiekugeln:

800C D840 0009

Unendlich Goldene Energiekugeln:

800C D842 0009

Unendlich Adrenalin:

8005 7188 0000

Herc's Adventures

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Power:

800C 5238 0046

Unendlich Energie:

800C 5234 0032

Gex

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Leben:

8009 7B2C 0064

Unbesiegbar:

8009 7B1C 0003

Dead or Alive

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Energie Spieler 1:

8009 5DF0 00A0

Extra Config:

8009 4E92 7F40

Raidou:

3009 2900 0001

Ayane:

3009 2901 0001

Extra Outfits:

3009 2BBC 0005

3009 2BBD 000E

3009 2BBE 0005

3009 2BBF 0005

3009 2BC0 0005

3009 2BC1 0005

3009 2BC2 0005

3009 2BC3 0005

3009 2BC4 0005

8009 2BC5 000E

8009 2BC6 000E

Grand Theft Auto

Xploder/Game Buster Codes

Allerlei Goodies:

8002 5F90 00FF

Alles offen:

8002 5F2C 0001

8002 5F30 0001

8002 5F34 0001

8002 5F38 0001

8002 5F3C 0001

Keinerlei Polizeiaktivität:

8002 B488 0000

Unendlich Leben:

8002 B5F2 0063

Unendlich Pistolenmunition:

8002 B5FC FF00

Gefängnisgutschein:

8002 B606 1000

WWF Warzone

Xploder/Game Buster Codes

Unendlich Attributpunkte beim Wrestler kreieren:

800B 6AEC 0000

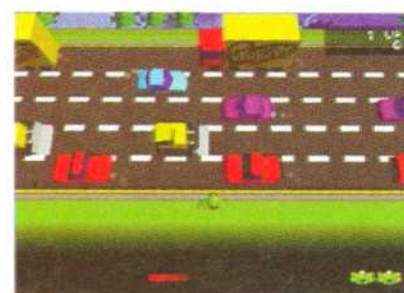
Frogger

Levelwahl/Unverwundbarkeit

Pausiert ein Spiel und gebt folgendes ein.

Levelwahl: →, □, △, □, △, R1, L1, R1, L1, ○.

Unendlich Leben: →, □, △, □, △, X.



Steel Harbinger

Cheats

Pausiert eine Mission und gebt die Cheats ein. Allerdings geht dies nur ein paarmal.

Teleport Credit: L1, R1, R1, L2, R2, L2, ○, △.

Lebensleiste auffüllen: L2, L2, R2, R2, ↑, L1, ↑, R1.

Alle Waffen: X, △, R2, △, X, L2, R2, ↓, L2, □, →.

Command & Conquer

Levelcodes & Tips

GDI:

r0vrh1qtk

br2x37lwa

47t4vihk2

1mu46hgo6

w1n457lj4

8phjdb0hu

hc4z4so6s

457w28ivp

u27360ny7

hu6v4yjb6

aq3vlv2ow

8qahs6b8q

u0tfuhc3c

hv7dix3nc

hexkz7ff2

45p5q0xao

eaalwt6gy

gtjkgyqw0

c9ro0jst0

gtj27m82f

gtj2pv46o

COVERTOPS

PATSUX

8phjtyip1

sz4vzbo2a

878fr0g1m

Filme betrachten:

Beide Seiten: Gebt zuerst als Passwort **CINEMA** ein und bestätigt. Danach wird **WHOAMI** eingegeben. Nun dürft Ihr Euch die Filmchen anschauen.

Schlachtfeld aufdecken:

Das gesamte Schlachtfeld kann schon zu Beginn der Mission aufgedeckt angespielt werden. Haltet im Hauptscreen zu Beginn folgende Tasten gedrückt: **L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○**. Nun muß bei gehaltenen Tasten Start betätigt werden, und per Passworteingabe wird der gewünschte Level angewählt. Erst bei Missionsbeginn dürfen die Tasten losgelassen werden. Wir wünschen viel Spaß beim Finger verrenken.

Andere Sprachausgabe:

Versucht einmal das Passwort **GODZILLA**, um eine Sprachausgabe der anderen Art zu erhalten (Achtung, das Passwort **GODZILLA** funktioniert nur mit der britischen PAL-Version!).

Orkas mit Laser:

Mit dem Passwort **PATSUX** eröffnet Ihr Euch einen speziellen Entwicklerlevel (funktioniert NUR mit der GDI-CD). Spielt den Level ein wenig. Brecht dann ab und gebt ein Passwort ein, mit dem Ihr in einen Level der GDI-Seite gelangt, in welchem die Orkas bereits verfügbar sind. Die Orkas behalten die Laserbewaffnung, welche nur für den Entwicklerlevel gedacht war.

NOD:

c99faxkw8

kdtpx9wpe

w1nmwtchk

cr0b2uxyz

crilzytrh

w15dasrs8

ofuqa11ch

8ph1mr53w

c9r67c70w

gtjkw0jdk

u0jlx7f6

gtjke8w7b

87eg0ar8e

ox3ct0mrm

z37bxhhdn

gtj26z12a

2710lms37

cr1m3n0vt

0lx9svtnm

szn3lpgq3

COVERTOPS

0lxrxjoy5

03o5mo802



Ghost in the Shell

Levelanwahl

Gebt im Hauptmenü mit allen Optionen folgendes ein: R2, R1, □, □, ↑, ↓, □, □, R2, R2. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Nun erhaltet Ihr eine praktische Levelanwahl. Mit dem Steuerkreuz wird der gewünschte Abschnitt ausgewählt, und los geht's!



Viper

Paßwörter

Canyon: RTBDQNU2
Desert: ARU1QDFE
Cave: QBU5DP1W
Blade: AHRHWF1K

Machine: QNH5C3TG
Tekkno: APDXXXCW
Inner Core: CJ2PH3D]
End: GHNPCFKW

Jeremy McGrath Super Cross '98

Tips

SHOWTIME als Fahrername schaltet umgedrehte Strecken frei. Zwei weitere Maschinen erhaltet Ihr, wenn Platz 1 in einer Season im Intermediate- bzw. dem Advanced-Modus erreicht wurde.

Tommi Mäkinen Rally

Cheats

Gebt die folgenden Cheats als Fahreramen ein. Hierzu muß in den Optionen die entsprechende Möglichkeit ausgewählt werden. Nach der Eingabe klickt Ihr zurück in den Hauptscreen und könnt die Möglichkeiten, die aktiviert wurden, unter **Cheats** einschalten.

STRANGE: Einen Bus freischalten.

PEUGEOT: Einen Peugeot freischalten.

MIRROR: Mirrormode freischalten.

MONEY: Mehr Geld. (Achtung! Die Sternchen (*) symbolisieren Leerzeichen in der Eingabe!)

THRILLS: Dauervibrator-Mode.

FFSA: Rally-jeunes-Mode.



Colin McRae Rally

Cheats

Und noch mehr Cheats zur Rally. 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.

Openroads: Alle Strecken.

Shoebboxes: Alle Fahrzeuge.

Blancmange: Wobbly Car.

Moonwalk: Weniger Erdanziehung.

Silkysmooth: Schnellere Framerate.

Whitebunny: Englisches Cockpit.

Nightrider: Nachtfahrt.

Tinfoiled: Metallic Mode.

Diddycars: Micro Mode.

Hovercraft: Hovercraft Mode.



Tombi

Tip

Speichert das Spiel, sobald Tombis Energiepegel an kritische Grenzen stößt. Ladet den Spielstand daraufhin erneut ein, und der Kleine sollte wieder mit einer vollen Leiste ins Spiel zurückkehren.

A-Train

Geldvermehrung

Gebt im Titelscreen folgendes ein: Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und betätigt zusätzlich gleichzeitig □ + △ + Start. Daraufhin sollte der Mapscreen erscheinen. Haltet hier L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt zusätzlich O ein. Jetzt sollte ein Jingle ertönen. Pausiert dann später ein aktuelles Spiel und gebt ←, →, ↑, ↓ ein. Angeblich läßt sich hiermit der Geldvorrat aufstocken.

Theme Park

Cheat

Jede Menge Geld:

Beginnt das Spiel und tragt Euch mit dem Spielernamen **BOVINE** ein. Pausiert dann ein Spiel im späteren Verlauf und drückt die Tasten O + □ + X. Hierfür erhaltet Ihr Geld und zusätzliche Bauoptionen.

Road Rash 3D

Tip

Probiert einmal, mit Eurem Bike auf das Dach eines Autos zu gelangen. Macht hierzu rechtzeitig ein Männchen mit der Maschine und fahrt auf ein Fahrzeug hinauf, das in dieselbe Richtung wie Ihr fährt. Bremsst nun sehr schnell. Klappt es, kann man das Dach als Mitfahrgelegenheit nutzen.

Colony Wars

Paßwörter

Mit folgenden Paßwörtern erleichtert Ihr Euch das Leben in Colony Wars.

zX7z15EEvLax7Q0N:

Alle Missionen werden anwählbar.

Commander*Jeffer:

Level Select.

Tranquillex:

Waffenpower Klasse 1 verbessert.

Memo*X33RTY:

Waffenpower Klasse 2 verbessert.

Hestas*Retort:

Bessere Schutzschilder.

Mass Destruction

Paßwörter

AMMO: Alle Waffen.

TTTTTTTTTTTGP: Alle Level.

(Beide Codes funktionieren nicht gleichzeitig!)

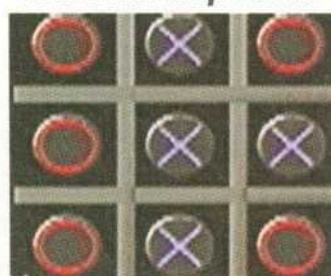
WarGames

Dem Kampf von Mathew Broderick gegen ein **Computergroßhirn** in den frühen 80ern wird erst zum Ende des Jahrtausends mit einem Computerspiel Tribut gezollt. Alle Levelcodes für **Menschen** und **WOPR-Truppen** sollen Euch im Kampf helfen

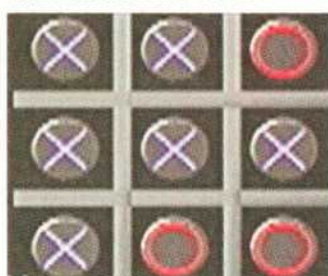
Level 1:
Carolina



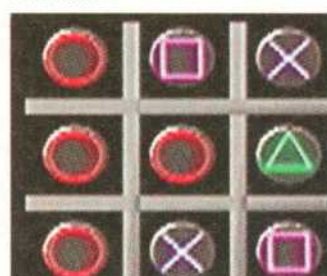
Level 2:
Tschech. Republik



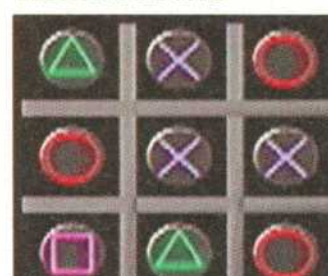
Level 3:
Russischer Ural



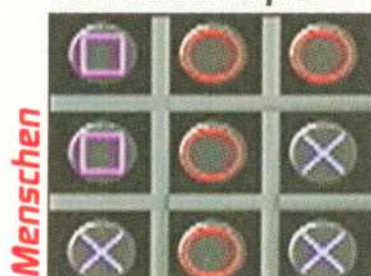
Level 4:
Kairo



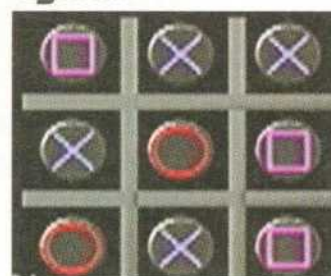
Level 5:
Kambodscha



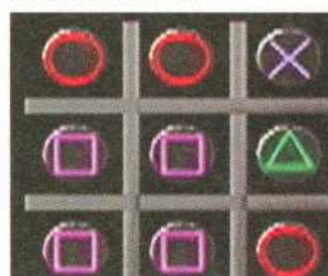
Level 6:
Schweizer Alpen



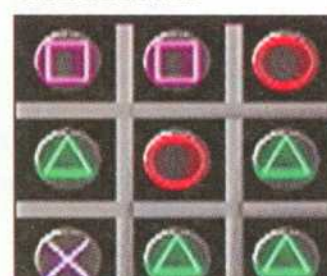
Level 7:
Lybien



Level 8:
Kanalinseln



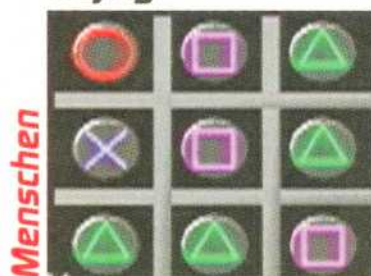
Level 9:
Grenadines



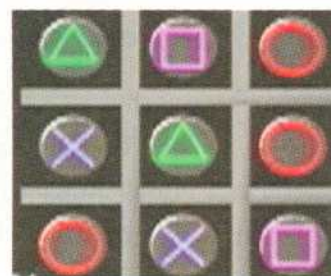
Level 10:
Louisiana Bay



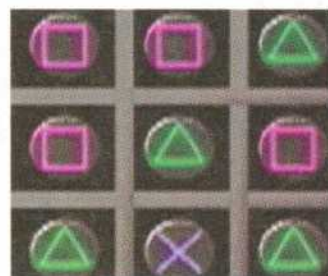
Level 11:
Beijing



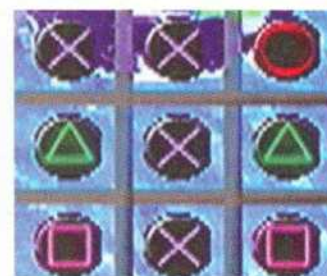
Level 12:
Saudi Arabien



Level 13:
Polarkreis



Level 14:
New York



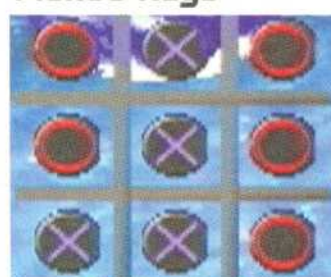
Level 15:
Wüste von Omaha



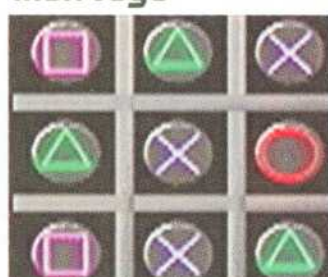
Level 1:
Falklandinseln



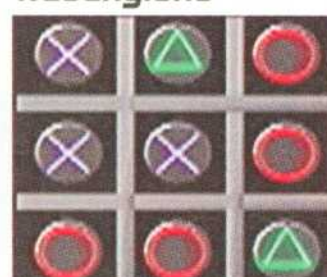
Level 2:
Florida Keys



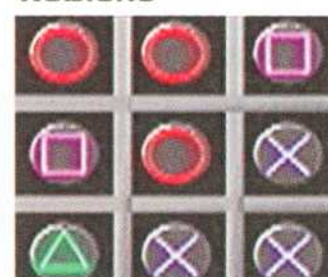
Level 3:
Irian Jaga



Level 4:
Neuengland



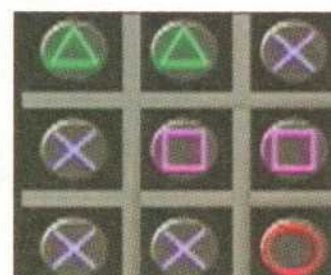
Level 5:
Rußland



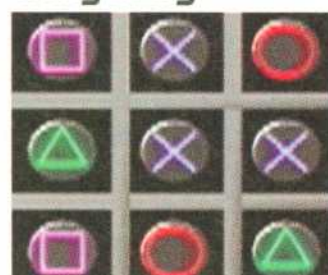
Level 6:
Brüssel



Level 7:
Südafrika



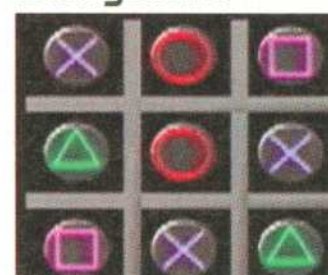
Level 8:
Hong Kong



Level 9:
Mexiko



Level 10:
Beringstraße



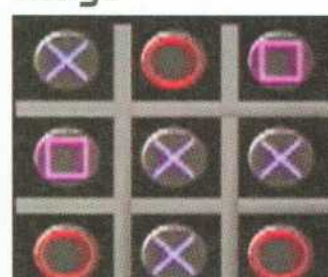
Level 11:
Kreml



Level 12:
Polynesien



Level 13:
Kongo



Level 14:
Washington



Level 15:
Tokio



Habe verstanden, Sir!

C&C 2: Gegenschlag

97

Weitere **Schlachten** gilt es zu schlagen. Und um **siegreich** das **Feld** der **Ehre** zu verlassen, findet Ihr hier einige allgemeine Tips

Um befördert zu werden und so aus den nächsten vier Missionen auswählen zu können, müßt Ihr drei Levels erfüllen. Probiert daher **alle** einmal aus und sucht Euch die angenehmsten heraus.

Besonders unangenehm sind die Indoor-Levels, da der kleinste Fehler gnadenlos bestraft wird. Allerdings sind sie meist recht einfach zu lösen.

Ganz wichtig ist es, daß Ihr aus einer brauchbaren Defensive heraus agiert - es sei denn, der Level erfordert ein rasches Vorgehen. Startet daher den Level ruhig mehrmals und sucht Euch die günstigste Lage für Eure Basis aus. Sie sollte möglichst **viel Erz** rundherum bieten und genügend Platz zum Bauen lassen. Achtet darauf, Eingänge, wie zum Beispiel Schluchten, oder natürliche Rampen zu nutzen. Sie lassen sich besonders gut absichern.

Eine gute Sowjetverteidigung besteht aus zwei Tesla-Spulen und einem Rudel Tesla-Panzern an den Eingängen und - über die Basis verstreut - aus einigen Luftabwehren

gegen auftretende Helikopter. Die Alliierten haben da ein wenig mehr zu tun: An den Eingängen werden drei Tarnbunker und dahinter zwei Kanonen errichtet. Zudem werden für Notfälle noch ein paar Panzer stationiert. Weiterhin müssen in mögliche MiG-Einflusschneisen ein paar Flaks und in regelmäßigen Abständen ein paar Bunker gebaut werden, die die hin und wieder auftretenden Fallschirmjäger abfangen.

Für beide Seiten gilt: Baut mehrere Erztransporter. Erst wenn Ihr drei Stück habt, könnt Ihr ununterbrochen Panzer nachbauen. Zum Aufklären der Karte sind schnelle oder unsichtbare Truppen mit großem Sichtfeld geeignet, wie BMTs, Spione oder Hunde.

Schickt Ihr einen Spion los, dann solltet Ihr tunlichst auf gegnerische Hunde aufpassen, die Geschmack an dem Schwarzgewandeten gefunden haben.

Trefft Ihr auf Brücken, an denen Ölfässer lagern, so schießt auf die Fässer, und die Brücke ist dahin. Das schränkt den Bewegungsspielraum des Gegners bedeutend ein.

Greift konsequent feindliche Invasoren und Diebe an. Jeder Dollar ist wertvoll, und ein verlorenes Gebäude kann verheerende Wirkung haben.

Die Sowjets trifft Ihr am härtesten, wenn Ihr zuerst die Kraftwerke zerstört. Dann fallen sämtliche Tesla-Spulen aus, und Eure Panzer können nahezu unbehelligt angreifen.

Greift Ihr mit Bodentruppen an, so solltet Ihr immer auf Überzahl achten. Sucht Euch wichtige Ziele aus und laßt Euch nicht von gegnerischen Infanterien beeindrucken.

Errichtet vor allem auf alliierter Seite immer eine Werft. Die **Zerstörungskraft** der Kreuzer ist unübertroffen. Als Sowjet ist eine Werft nur sinnvoll, wenn es der Level erfordert oder Ihr mit den Raketen-U-Booten direkt an die gegnerische Basis herankommt.

Den Torpedos der Sowjet-U-Boote könnt Ihr sehr leicht ausweichen, indem Ihr einen **Zickzack-Kurs** einlegt. Entsprechend können die U-Boote den Angriffen der Zerstörer ausweichen.



Parkt ein Fahrzeug auf einem Stück Tiberium. Der Transporter sammelt rundherum das Erz ein. Jedoch nicht das, auf welches Ihr steht. Hier wächst es nach. Verstreut ruhig einige Fahrzeuge in Tiberiumfeldern.



Paßt ganz besonders auf Eure Erzsammler auf, da sie für den Computergegner ein gefundenes Fressen sind. Bewacht sie daher mit einer leichten, beweglichen Panzertruppe.



Panzer gegen Infanterie. Habt Ihr mehrere Panzer, so laßt sie im Pulk über das Fußvolk drüberfahren. Eigene Infanterie wird hingegen verstreut platziert, um feindliche Panzer zu verwirren.



Baut als Sowjet immer einen Flugplatz, selbst wenn Ihr keine Luftwaffe einsetzt. Ihr bekommt außer dem Aufklärungsflyer zudem noch kostenlose Fallschirmjäger und Fallschirnbomben.



Als Alliierte könnt Ihr die Chronopanzer einsetzen. Sie sind allerdings erst sinnvoll, wenn Ihr Einblick in die gegnerische Basis habt. Ihr schickt sie dann als Kamikazetruppe in die Basis.



Vermeidet Kämpfe in Erzfeldern. Attackiert den Gegner daher möglichst schon vorher bzw. lenkt den Gegner ab und verlagert die Kämpfe außerhalb der Felder.

Wild 9

Um den Einstieg in Interplays neuesten Kracher **Wild 9** etwas zu erleichtern, haben wir das Spiel ein wenig unter die **Lupe** genommen



In den Fahrlevels gilt folgender Grundsatz: Lieber einmal die Verfolgung abbrechen und sich aufs Ausweichen konzentrieren! Denn die Gegner kann man meist wieder einholen, während ein Zusammenstoß mit einem Eiskristall oder Baum die Jagd prompt beendet.



Diese Stationen setzen immer wieder Monster ab. Feuert Ihr Euren Fangstrahl allerdings schon vorher ab, ist die Kreatur gefangen, ohne Euch durch Raketenbeschuss gefährlich werden zu können.



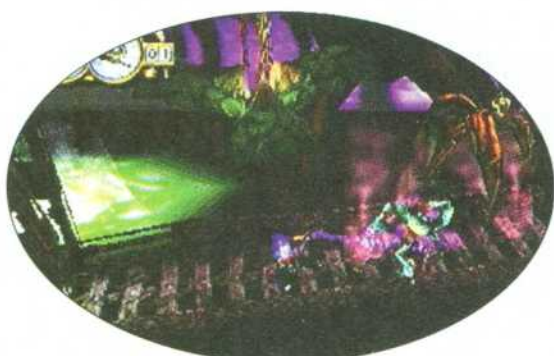
Die Anordnung von zwei todbringenden Walzen stellt sehr knifflige Anforderungen an Euer Können. Ihr müßt nämlich etwas weiter links Feinde greifen, sie über die erste Walze schleudern und hinterher-springen, um sie in die zweite Walze zu werfen, die dann einen Kurzschluß erleidet.



Viele dieser Anker, an denen Ihr mit Hilfe der Strahlenwaffe herumschwingen dürft, sind nur durch einen gewagten Sprung zu erreichen. Einfach in die entsprechende Richtung hüpfen, die Rig zünden und schon baumelt der Held scheinbar in der Luft.



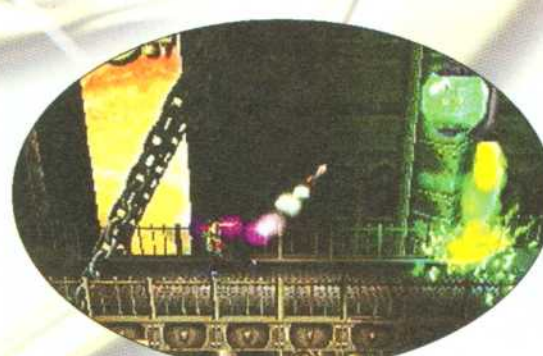
Die Standard-Monster schießen ihre Raketen immer in konstanten Zeitabständen. Wartet einfach mit sicherem Abstand auf so einen Schuß, springt über den Flugkörper, und Ihr habt mehr als genug Zeit, den Feind zu greifen und anschließend zu killen.



Die wichtigste Waffe ist und bleibt nun mal der Verstand. Alle Rätseleinlagen sind so erdacht, daß Ihr Feinde in die jeweilige Falle schubsen müßt oder zum Löschen von Brandherden mißbraucht. Greift die Schergen einfach mit der Rig und schleudert sie wie hier in die fleischfressende Pflanze.



Auch in den Fall-Levels ist Vorsicht angesagt. Versucht, dem Gegner von oben in den Rücken zu springen, um ihn dann zu greifen oder abzudrängen. Vergeßt aber die zahlreichen Hindernisse, die im Tunnel auftauchen, nicht. Solltet Ihr noch über Eurem Gegner fliegen, könnt Ihr einfach seine Ausweichmanöver nachahmen.



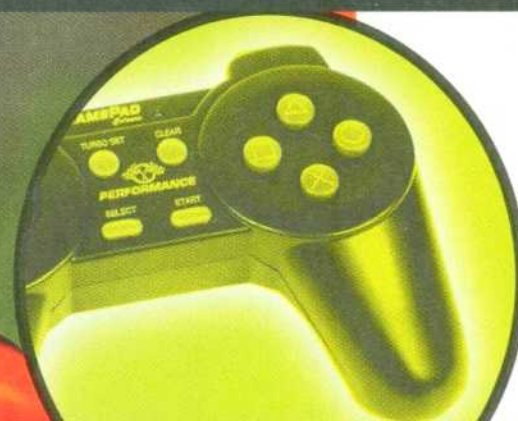
Raketen solltet Ihr Euch wirklich für die ganz schweren Momente im Leben aufbewahren. Diese giftigen Behälter, die ständig kleine grüne Schleimwesen entlassen, sind nur mit drei Raketen zu besiegen. Es lohnt sich auch, bereits passierte Aufladestationen aufzusuchen, um den Raketen-vorrat aufzufrischen.

PlayStation GAMES

Im Abo!



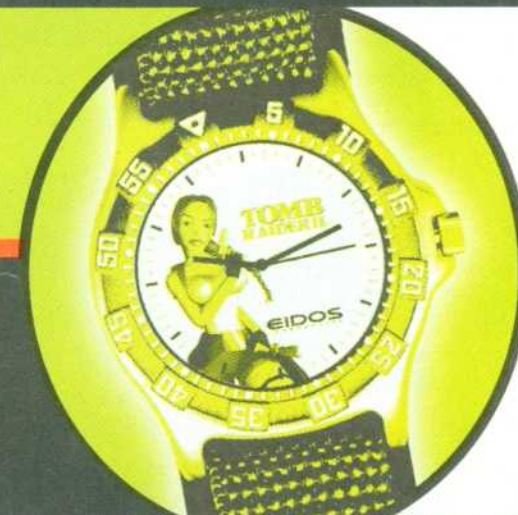
Der T&T-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PSG-Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten!



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)

B313

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

Finish him!

WWF Warzone

Noch mehr **Moves**, noch mehr **Action**, noch mehr **Fun**!
Jede Menge neue, coole **Tips** zu Acclaims **Wrestlinghammer**

Finishingmoves, die die Anleitung nicht verrät:



Shawn Michaels: Sweet Chin Music
Situation: Links vom Gegner stehend.
→, ↓, ↑, □ + X.



Steve Austin: Stone Cold Stunner
Situation: Tie Up.
→, →, ○.



Faarooq: The Dominator
Situation: Links vom Gegner stehend.
↑, ↑, ↑, ○ + X.



Undertaker/Kane: Tombstone Piledriver
Situation: Links vom Gegner stehend.
↓, ↓, ↓, △ + ○.



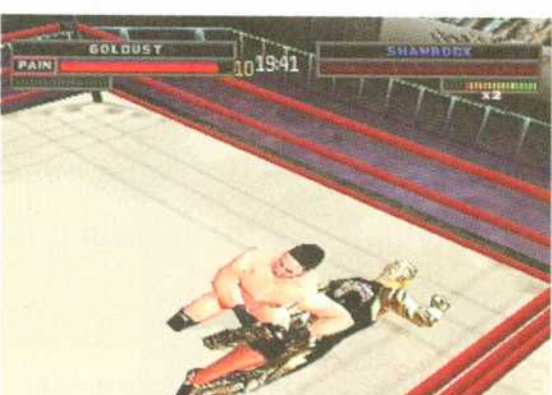
Goldust: Curtain Call
Situation: Hinter dem Gegner stehend.
→, ↓, ↓, ○ + X.



Mankind: Mandible Claw
Situation: Links vom Gegner stehend.
→, ←, ↑, ○ + X.



The Rock: The Rock Bottom
Situation: Links vom Gegner stehend.
→, →, ↑, △ + ○.



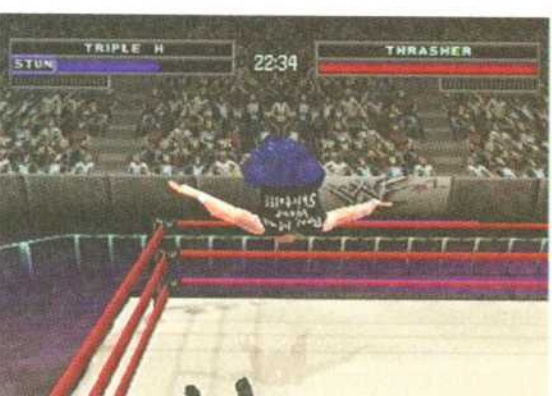
Ken Shamrock: Ankle Lock Submission
Situation: An den Füßen/Gegner liegt am Boden. ←, →, ↑, □, ○.



Triple H: The Pedigree
Situation: Links vom Gegner stehend.
→, ↓, ←, △ + ○.



Mosh: Mosh Pit
Situation: Vom obersten Ringseil/Gegner steht. →, ←, ↑, ○ + X.



Thrasher: Stage Dive
Situation: Vom obersten Ringseil/Gegner am Boden. →, ↑, ↑, △ + □.

Noch ein paar allgemeine Tips:

- Gewinnt mit Bret Hart den Challenge-Modus auf Medium oder Schwer, und Ihr könnt mit Sue, dem Nummergirl, antreten.
- Gewinnt mit Kane den Challenge-Modus auf Medium oder Sychwer, und Ihr könnt zusätzliche Kleidungsstücke anwählen.
- Gewinnt mit Triple H oder Shawn Michaels den Challenge-Modus auf Medium oder Schwer, und Ihr könnt auch weibliche Wrestler kreieren.

Cooler Wrestler, selbstgemacht ...


Scorpion:

Gender: Male;
Face: 5;
Mask: Motocross-Mask;
Schattierung: 17/99;
Hair: No Part;
Shirt: White;
Shirt Schattierung:

17/99; Jacket: Bubble; Gloves: Finger;
Armpads: Tight; Neck: Collar;
Pants: Black; Belt: Sash;
Belt Schattierung: 8/0;
Boots: Black; Kneepads: Yellow;
Kneepad Schattierung: 17/99.


Bam Bam Bigelow:

Gender: Male;
Skin Color: 1;
Skin Color Schattierung: 49;
Skin Type: Plain;
Body Type: Heavyweight;
Face: 2;

Beard: Goatee 1; Head Tattoo: Locust;
Head Tatto Schattierung: 54/98;
Shirt: Color; Shirt Schattierung: 99/99;
Long Shorts: Flames;
Boots: Black;
Kneepad: Black 1.


Vader:

Gender: Male;
Skin Color: 1;
Skin Color Schattierung: 72; Skin Type: Plain;
Skin Type Schattierung: 72; Body Type: Heavyweight; Face: 2; Face Schattierung: 72;

Head Accessoires: Red Strap; Head Accessoires Schattierung: 0/78; Tanktop: V Tank; Tanktop Schattierung: 0/99; Gloves: Finger; Gloves Schattierung: 0/0; Armpads: Tight; Armpads Schattierung: 0/0; Pants: Black; Pants Schattierung: 0/0; Boots: Black; Boots Schattierung: 0/0; Kneepad: Black; Kneepad Schattierung: 0/0.


Diesel:

Gender: Male; Skin Color: 4; Skin Color Schattierung: 53; Skin Type: Plain; Skin Type Schattierung: 53; Body Type: Average; Face: 1; Face Schattierung: 53;
Hair: Long Bangs;

Hair Schattierung: 13/74; Beard: Goatee 1;
Beard Schattierung: 0/0; Tanktop: Black 1;
Tanktop Schattierung: 0/0; Gloves: Finger;
Gloves Schattierung: 0/0; Armpads: Black 1;
Armpads Schattierung: 0/0; Pants: Leather 2; Pants Schattierung: 0/99; Boots: Black;
Boots Schattierung: 0/0.


Duke:

Gender: Male;
Body Type: Muscle;
Face: 1;
Hair: Auburn;
Accessoires: Sunglasses 3;
Tanktop: Generic;
Tanktop Schattierung:

6/94; Armpads: Gray;
Accessoires: Bullet;
Pants: Denim;
Belt: Stud;
Boots: Black.


Sub Z:

Gender: Male;
Face: 5;
Mask: Motocross;
Mask Schattierung: 69/99;
Hair: No Part;
Shirt: White;
Shirt Schattierung:

69/99; Jacket: Bubble;
Armpads: Tight; Neck: Collar;
Pants: Generic; Pants Schattierung: 69/99;
Belt: Sash;
Belt Schattierung: 51/0;
Boots: Black; Kneepads: Black 1;
Gloves: Finger 1.


Sgt. Slaughter:

Gender: Male; Skin Color: 3; Skin Color Schattierung: 41; Skin Type: Plain; Skin Type Schattierung: 49;
Body Type: Muscle;
Face: 1; Face Schattierung: 41; Beard:

Mustache 3; Beard Schattierung: 62/57;
Head Accessoires: Sunglasses 1; Head Accessoires Schattierung: 62/57; Armpads: White; Armpads Schattierung: 0/0; Pants: Army; Pants Schattierung: 15/71; Boots: Black; Boots Schattierung: 0/0.


Puke:

Gender: Male;
Skin Color: 3;
Body Type: Ripped;
Skin Type: Average;
Face: 5;
Hair: Middle Part;
Beard: Beard 1;
Gloves: Finger;

Armpads: Black;
Upper Body Tattoo: Japanese 2;
Long Shorts: Irish;
Long Shorts Schattierung: 25/99;
Boots: Black.


The Patriot:

Gender: Male;
Skin Color: 1;
Skin Type: Plain;
Body Type: Average;
Face: 5;
Mask: Colored 1;
Shirts: Flag;

Pants: Flag;
Pants Schattierung: 0/87;
Boots: White.


Yokozuna:

Gender: Male;
Skin Color: 4;
Skin Color Schattierung: 34; Body Type: Super Heavyweight; Face: 3; Face Schattierung: 34; Hair: Crew

Cut/Hair Schattierung: 7/55; Long Shorts: Red; Long Shorts Schattierung: 0/99;
Boots: Black; Boots Schattierung: 0/0;
Kneepad: Generic; Kneepad Schattierung: 0/0; Lower Body Accessoires: Black Shorts; Lower Body Schattierung: 0/0.


Mike Tyson:

Gender: Male;
Skin Color: 2;
Skin Color Schattierung: 49;
Skin Type: Average;
Face: 2;
Hair: Crew Cut;

Hair Schattierung: 7/55; Tanktop: Degeneration X; Upper Body Tattoo: Barbed Wire 1; Pants: Denim;
Boots: Black.


Diamond Dallas Page (?):

Gender: Male;
Body: Muscle;
Skin Type: Ripped;
Face: 2;
Hair: None;
Beard: Goatee 1;

Boots: Black; Kneepad: Black.

MediEvil

Sony macht den Anfang.

Jetzt seid Ihr dran, den verkannten Helden bei der **Verteidigung** des Landes **Gallowmore** und der Beseitigung **Zaroks** beizustehen

Level 1: Dans Krypta

Level 2: Der Friedhof

Level 3: Der Friedhofshügel

Level 4: Das Bergmausoleum

Level 5: Die Rückkehr zum Friedhof

Level 6: Das Vogelscheuchenfeld

Level 7: Die Kürbisschlucht

Level 8: Die Kürbisschlange

Level 9: Das schlafende Dorf

Level 10: Die Irrenanstalt

Level 11: Die Anstaltsverliese

Level 12: Die Zaubererde

Level 13: Die Ameisenhöhle

Level 14: Der Totentümpel

Level 15: Der See

Level 16: Die Kristalhöhlen

Level 17: Die Galgenschlucht

Level 18: Die Spukruinen

Level 19: Das Geisterschiff

Level 20: Die Eingangshalle

Level 21: Das Zeitmeßgerät

Level 22: Zaroks Höhle





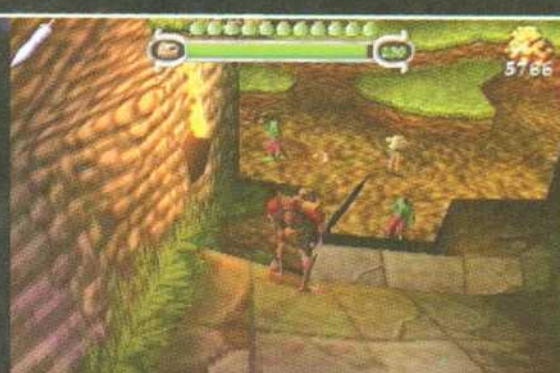
1. Level 1: Dans Krypta

Bei der Durchsuchung der Krypta findet Ihr auch schon die ersten Waffen, wie das kleine Schwert und die Wurfdolche. Die Erdrune öffnet die erste Tür. Die auffällige Mauer, hinter der sich noch einige Schätze befinden, zerschlagt Ihr später mit dem Hammer.



2. Level 2: Der Friedhof

Nehmt das Schild am Anfang des Levels mit und macht Euch auf die Suche nach der Erdrune auf dem Hügel und der Chaosrune, die sich im hinteren Feld befindet. Am Ende der schmalen Gasse seht Ihr eine Engelsstatue, die Ihr möglichst nicht vor dem Tor anschießen solltet ...



3. ... da sie Euch sonst dieses vor der Nase schließt. Die Statue öffnet jeweils eines der drei Tore. Um sie zu bewegen, müßt Ihr mit der Waffe darauf einschlagen. Füllt auf dem weiteren Weg den Kelch, den Ihr bei der Statue wiederfindet. Im Heldensaal bekommt Ihr dafür eine Axt, die sich im Nahkampf und als Wurf-Waffe gut bewährt.



4. Level 3: Der Friedhofshügel

Schaut unter dem Pfad der rollenden Felsen nach der Keule. Von oben ist sie leicht erreichbar. Damit können die davor liegenden Gesteinsbrocken zerschlagen werden. Auf der anderen Seite zerstört Ihr den Felsen, um den Eingang freizumachen. In der Höhle findet Ihr hinter einem Bücherregal einen Raum mit einem Feuer.



5. Damit steckt Ihr die Keule in Brand und setzt sie im nächsten Raum ein, um den Kessel in der Mitte anzuzünden und alle Zombies zu befreien. Schaut in den Nischen nach, um einen Hexentalisman, einige andere Extras und den Kelch zu finden. Am Ende des Levels frischt Ihr Euch noch einmal auf und sammelt das Gold vor dem Tor und das im Heldensaal ein.



6. Level 4: Das Bergmausoleum

In der Halle zerschlagt Ihr mit der Keule die Särge. Beim Sarg oben rechts befindet sich ein Durchschlupf. Laßt hier entlang und benutzt erst den linken Gang. Nach Erhalt der Rune geht Ihr wieder zurück und nehmt den mittleren Gang. Holt hier die Mond- sowie die Chaosrune.



7. Danach könnt Ihr den letzten Gang öffnen, an dessen Ende sich die Notenblätter befinden. Diese setzt Ihr beim Klavierspieler ein, um in den Raum mit dem Kelch zu kommen. Erst jetzt schiebt Ihr in den Katakomben die Feuersäule unter das Dämonenherz und sucht nach dem dazugehörigen Dämon.



8. Mit der Keule könnt Ihr übrigens die lästigen Glasfallen zerstören. Der Glasdämon wird mit gezielten Treffern der Axt zerstört. Zielt darauf, wenn er das Herz zum Angriff vorbereitet. Nach dem Kampf erhaltet Ihr den Schädel Schlüssel, der sich am Friedhof einsetzen läßt. Den Kampfhammer im Heldensaal solltet Ihr nicht vergessen.



9. Level 5: Rückkehr zum Friedhof

Die Rune am Hügel ist leicht zu finden und bei der stetig ansteigenden untoten Bevölkerung habt Ihr schnell den Kelch voll. Laßt Euch nur keine Waffen stehlen. Schiebt die drei Steinblöcke vor die Brücke, um diese überqueren zu können. Dahinter erwarten Euch zwei Wächter, die Euch nach ihrem Tod ein Goodie übergeben.



10. Level 6: Vogelscheuchenfeld

Geht zum Kohlewagen, den Ihr wegschiebt, geht weiter zum Roboter und schlagt den Steuermann mit der Axt von seinem Roß. Die erhaltene Rune nutzt Ihr, um in das Haus der Fledermäuse zu gelangen, in dem es die Erdrune zu holen gibt. Kämpft gegen einen zweiten Roboter und sucht dann nach Kul Katura in der Truhe.



11. Geht weiter durch das Maisfeld, an sämtlichen Maschinen vorbei, bis kurz vor dem Ausgang nach dem Ersatzteil gesucht wird. Damit laßt Ihr zur verschlossenen Tür und benutzt hier den Hintereingang. Klettert nach oben, betätigt den Schalter für die Maschine und setzt dann das Teil ein. Damit wird der Weg zum Kelch und dem breiten Schwert im Heldensaal frei.



12. Level 7: Die Kürbisschlucht
Zwischen den reifen Kürbisköpfen und Wurzeln findet Ihr im rechten Gang die Mondrune. Im Haus am Ende der Straße dreht Ihr die Plattform nach oben. Mit der Rune öffnet Ihr das nächste Tor und holt die Chaosrune. Im nächsten Abschnitt fahrt Ihr mit dem letzten Pilz nach oben und springt nach rechts auf einen Pfad, der Euch zur Erdrune führt...



13. ... die das Tor zum Turm öffnet. Das Monster hinter dem Tor mit der Sternrune nach den Pilzen bearbeitet Ihr solange mit dem Hammer (Kürbisköpfe sind dagegen auch allergisch), bis Ihr an die Zeitrune kommt. Den Kelch findet Ihr am Anfang des Levels gleich neben dem Shop. Schaut Euch die Wände genauer an.



14. Level 8: Die Kürbisschlange
Findet die acht Schoten, um König Kürbis zu treffen. Nach einem Sieg sucht Ihr nach dem Hexenkessel, benutzt das Hexenamulett und Ihr bekommt dafür den halben Drachenedelstein. Springt danach in den nahegelegenen Brunnen, wo Ihr den Kelch findet. Für die Mühe bekommt Ihr im Heldensaal den Langbogen.



15. Level 9: Das schlafende Dorf
Sucht die erste Mondrune im Haus in einer Nebengasse und lauft zur Anlegestelle, betretet das Haus, öffnet das Gitter und schiebt ein Faß auf den Schalter, der die Falltür zum Keller öffnet. Laft dann tief in den Keller, wo Ihr im hintersten Zimmer den Schalter umlegt, um die Statue im Raum darüber in erreichbare Höhe zu bringen.



16. Der Schalter an der Anlegestelle wird benutzt, um den Brunnen auszuschalten. Mit der erhaltenen Chaosrune betretet Ihr die Bibliothek direkt daneben. Hier findet Ihr die Kruzifixgußform, die zusammen mit der Büste zum Hufschmied gebracht wird. Schmelzt die Büste ein, und Ihr erhaltet das Kruzifix, das Ihr in der Kirche einsetzt. Damit öffnet sich das Tor am Teich.



17. Durchsucht das neue Gebiet und geht über den Kamin in das Gebäude. Setzt den Tresorschlüssel ein, und Ihr bekommt das Schattenartefakt. Legt dann den Hebel um, welcher das letzte Tor öffnet. Achtet darauf, daß im gesamten Level nur die Soldaten getötet werden, die restliche Bevölkerung muß bis zum Schluß überleben, falls Euch was am Kelch liegt.



18. Level 10: Die Irrenanstalt
Geht erst nach rechts zum Rätselmeister, der Euch die Aufgaben aufsagt..
Rätsel 1: Findet die fünf Sterne, die im Labyrinth versteckt sind.
Rätsel 2: Bringt die Masken in die Position, mit den lächelnden Gesichtern nach vorne.
Rätsel 3: Bringt die Chaosrune zum ersten Schalter, um das Gitter zu öffnen.



19. Die damit befreite weiße Maus lockt Ihr zum Elefanten.
Rätsel 4: Die Mauer hinter den Elefanten schlägt Ihr ein, laßt Euch in das Loch fallen und schiebt die drei Lampen vor die Symbole an der Wand, und das letzte Rätsel ist gelöst.
Rätsel 5: Schlagt nun noch die Schachfiguren auf die entsprechenden Felder, um den Ausgang zu öffnen.



20. Level 11: Die Anstaltsverliese
Ihr trefft hier auf Horden von Zombies. Hundert davon sollt Ihr auf dem Weg nach unten aus dem Verkehr ziehen, bevor sich die nächste Tür öffnet. Im tiefen Innern des Verlieses findet Ihr dann alles, was Fortesque so braucht, den Kelch und den zweiten Teil des Drachenedelsteins. Im Heldensaal gibt es dann die Armbrust.



21. Level 12: Die Zaubererde
Auf dem Boden warten feuerspeiende Frösche und ziemlich aggressives Gemüse, und hoch auf den Bäumen wartet der Drachenvogel. Mit der Gondel fahrt Ihr nach oben und rollt die Eier aus dem Nest. Jetzt könnt Ihr die nächste Tür öffnen, setzt das Schattenartefakt ein, um hier weiterzukommen.



22. Tretet auf die Symbole Feuer, Erde, Wasser und Luft. Bei den feuerspuckenden Dämonen setzt Ihr den Schattentalisman ein. Tötet die zwei Dämonenvögel und haltet Ausschau nach weiteren Gegnern, um den Kelch zu füllen. Wieder im Heldensaal angelangt, besorgt Ihr Euch das Schild.



23. Level 13: Die Ameisenhöhle
Benutzt das Hexenamulett mit dem Kessel in der Zaubererde. Sucht nach der Fee im rechten Gang (mit dem Hammer öffnen). Rettet dann die sechs Feen und sucht nach sechs Bernsteinen für die Waldhexe. Übrigens kann die Ameisenkönigin nur während ihrer Felsenwerfattacke verletzt werden.



24. Level 14: Der Totentümpel

Sammelt acht Seelenhelme ein, während Ihr die Bleheimer in den Sumpf schubst. Skelette und fliegende Dämonen können mit der Axt zerstört werden. Mit der Rune kehrt Ihr zum Fährmann zurück. Übergebt ihm die Helme, damit er Euch zum Levelende führt. Habt Ihr bisher alle Kelche zusammen, erhaltet Ihr im Helden-saal eine Ladung Gold.



25. Level 15: Der See

Der erste Weg führt zum Ausgang und zu den ersten zwei Runen. Lauft zur verstellbaren Plattform zurück, die so eingestellt wird, daß Ihr den zweiten Steg entlanglaufen könnt. Die lästigen Gegner schaltet Ihr mit dem Hammer aus und aktiviert die drei Kristallapparate, um den Strudel einzufrieren.



27. Level 16: Die Kristallhöhlen

Zerschlagt alle Kristalle, in denen sich Minotauern und Kobolde befinden. Hinter der Tür, welche mit der Erdrune geöffnet wird, seht Ihr einen Wasserfall, hinter dem es die nächste Rune zu finden gibt. Setzt den Drachenedelstein in den Drachenkopf ein und besiegt den Drachen, indem Ihr die Decke einstürzen laßt.



28. Jeder Treffer bringt dabei 50 Punkte.

Ist der arme Drachen besiegt, hinterläßt er Euch die Drachenrüstung, die für ein Weiterkommen unverzichtbar ist. Holt Euch nur noch den Kelch am Anfang des Levels und dann den magischen Langbogen im Helden-saal ab.



29. Level 17: Die Galgenschlucht

Mit der Drachenrüstung könnt Ihr hier weitermachen. Zwischen all den Mumien und Galgen findet Ihr einen Weg durch die Feuerwand. Hier betätigt Ihr die Bodenschalter, und alles öffnet sich. Sammelt fleißig ein und verlaßt die Welt durch das Runentor. (Blitze im Helden-saal mitnehmen!)



30. Level 18: Die Spukruinen

Ihr sollt die gefangenen Bauern befreien und Dämonenwachen töten. Doch zuerst scheucht Ihr die Hühner zu den Körnern, die erst aufgefressen werden, bevor die Bodenplatte frei wird und das Falltor öffnet. Holt links auf der Burgmauer die Chaosrunen ab. Löscht das Feuer unter den Gefangenen, bevor Ihr den Schalter betätigt, um sie zu befreien. Dringt tiefer in das Schloß ein.



31. Im Thronsaal fällt Ihr nach unten,

nehmt König Peregrins Krone an Euch und bringt sie in den Thronsaal, wo sie benutzt wird. Nach einem Gespräch mit dem König werdet Ihr an einen anderen Ort teleportiert. Nehmt die Erdrune mit, legt den Schalter um und entsorgt die Steinfiguren mit der Drachenrüstung. Danach schnell weiter, denn Ihr habt nur zwei Minuten Zeit zu entkommen.



32. Mit der Erdrune stoppt Ihr den Ölfluß

und könnt darüber hinweg. Laft jetzt weiter bis zum Katapult und legt den Schalter davor um. Der herunterrollende Felsen fliegt darauf und wird nach vorne katapultiert, um Euch den Weg freizumachen. Steigt dann selbst darauf, um nach draußen in die Freiheit zu fliegen, bevor das Schloß einstürzt.



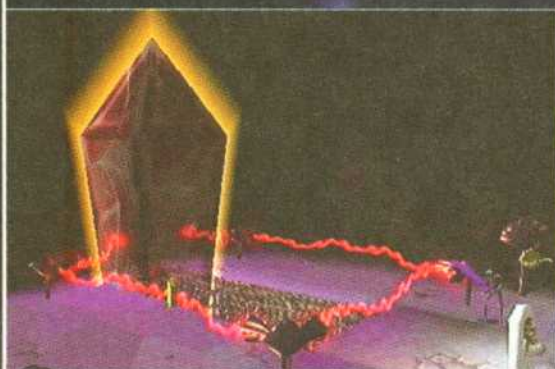
33. Level 19: Das Geisterschiff
Holt die Mondrune vom Mast und die Sternrune aus der Kabine. Habt Ihr Probleme mit den Skeletten? Tötet erst die Offiziere, und der Rest löst sich von selbst. Ganz vorne, am Bug des Schiffes, findet Ihr den hölzernen Kapitän, den Ihr mit den Kanonen vernichten könnt. Hal- tet einfach die brennende Keule an die Kanonen, um diese zu zünden.



34. Level 20: Die Eingangshalle
Nichts ist einfacher als das. Lauft erst den linken Gang entlang bis vor den Ausgang, lauft wieder zurück und holt Euch den Kelch. Der Weg nach draußen steht nun offen. In der Eingangshalle gibt es leider auch nichts mehr zu holen.



35. Level 21: Das Zeitmeßgerät
Besorgt Euch die Mondrune links vom Uhrwerk und seht Euch dann den Ab- schnitt über der Uhr an. Hier findet Ihr die Erd- und die Chausrune. An den La- serkanonen ist ein Schalter, der diese für drei Sekunden stöppt. Verdreht eine von ihnen mit einem Geschöß. Danach geht es hinaus, und die Drehscheibe wird be- wegt, und zwar ...



36. ... in die entsprechende Richtung.
Gute Fahrt! Zunächst findet Ihr die Mon- drune, um das nächste Tor zu öffnen. Im Abschnitt darauf legt Ihr die beiden Schalter, jeweils für eine Torhälfte des Hauptausgangs, um. Den Kelch dürftet Ihr jetzt wohl auch voll haben. Die Laser- kanonen werden so verdreht, daß sie ak- tiviert einen Kreis bilden und die Hülle um den Kelch zerstören.



37. Level 22: Zaroks Höhle
Endlich steht Ihr vor Zaroks Schloß, aber so leicht bekommt Ihr ihn nicht. Als erstes versucht Ihr, mit guten Blitzstrahlen Eure Armee am Leben zu erhalten, bis alle Geg- ner zerstört sind. Dann kämpft Ihr gegen den Reiter, bei dem Ihr die Drachenrü- stung ausprobiert. Na, noch genug Ener- gie für den letzten Kampf? Auch hier ist die Drachenrüstung perfekt!!!

Abschließende Tips:

1. Die beste Methode, sich zu erholen, ist ein Besuch auf dem Friedhof. Hier gibt es viele Erfrischungen für Eure Seele.
2. Der Seelenkelch sollte immer aufgefüllt werden, bevor Ihr einen Level verläßt.
3. Arbeitet und experimentiert mit Eurem Waffenarsenal. Nicht immer ist die zu- letzt erhaltene Waffe die sinnvollste.
4. Behaltet mitgeführte Gegenstände im Auge. Geht es mal nicht weiter, kann es sein, daß davor etwas vergessen wurde.
5. Den Hexentalisman setzt Ihr bei den Hexenkesseln ein.
6. Mit vorgehaltenem Schild seid Ihr fast unverwundbar und könnt in aller Ruhe eine Waffe aufladen.
7. Die Keule, die Ihr nach der Ameisen- höhle bekommt, werft Ihr gezielt in die Menge und laßt sie explodieren. Alles im Umkreis wird zu Futter verarbeitet.



THE END

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



SHADOW GUNNER THE ROBOT WARS



Nichts für taube Nüsse!

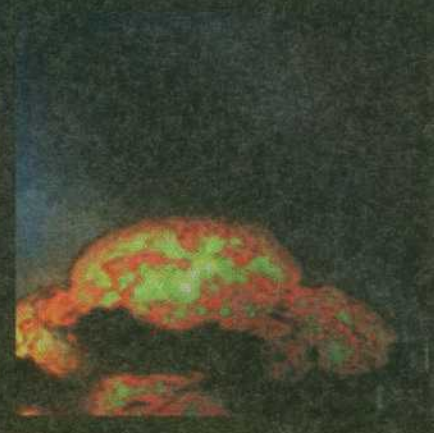
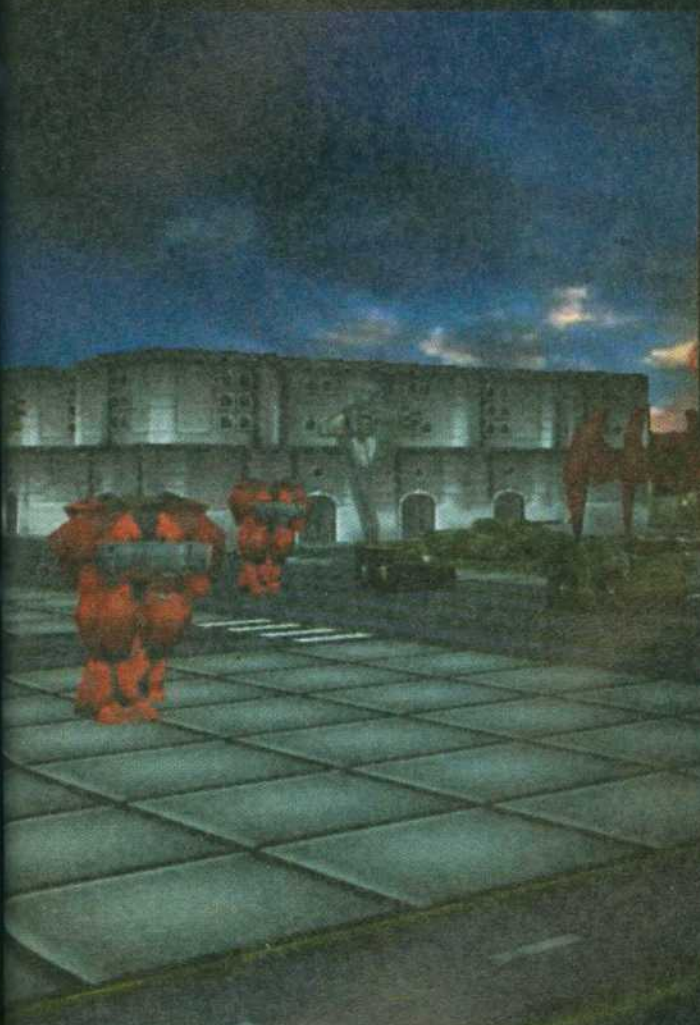
Heavy Metal Combat

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!

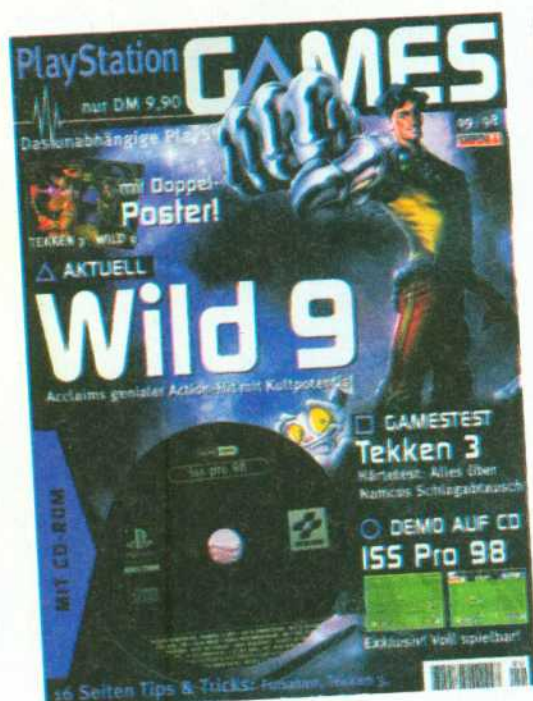
FEATURES:
EINZIGARTIGE SICHT AUS DER DRITTEN PERSON, 10 VERSCHIEDENE WAFFENSYSTEME, 17 VERSCHIEDENE GEGNER IN ÜBER 40 KAMPFARENEN!

RELAESE: SEPTEMBER '98

WWW.UBISOFT.DE



Ihr wollt es wissen!



Welches TV-Gerät eignet sich am besten?

Bisher gefällt mir Euer Magazin recht gut, doch was muß ich in der Coming-Up-Rubrik der Ausgabe 09/98 lesen? Das am 22. September erscheinende Duke Raider wurde angeblich in der Juli-Ausgabe getestet und mit 77% bewertet. In der Juli-Ausgabe ist jedoch kein Test zu Duke Raider zu finden, und auch in der August-Ausgabe gibt

es lediglich eine recht ausführliche Vorschau. Doch wo ist der Test geblieben? Ist Duke Raider mittlerweile indiziert worden, und ich habe davon nichts erfahren? Ich habe außerdem noch ein paar weitere Fragen an Euch:

1. Wie verhält sich die PlayStation eigentlich mit 16:9-100-Hz oder den neuen HDTV-Fernsehgeräten?
2. Was ist eine PlayStation ohne einen guten Fernseher? Nichts! Also, testet mal kräftig und stellt die besten Geräte vor!
3. Könntet Ihr nicht einmal Joysticks/Arcade-Sticks und PS-Mäuse vorstellen?
4. Die Konkurrenz schläft nicht, wie Sega mit der neuen Dreamcast-Konsole beweist, und sie beliebt bekanntlich das Geschäft. Ich finde daher, daß Ihr nicht so engstirnig sein solltet und auch über die Konkurrenz berichten könntet.

Robert Mattes, Balingen

„Da ich hauptsächlich wert auf die Informationen lege und zu den wenigen gehöre, die für eine beiliegende Demo-CD nicht 6 DM hinblättern wollen, habe ich doch als Abonnent das Recht zu wissen, ob sich der Abopreis im nächsten Jahr erhöht.“

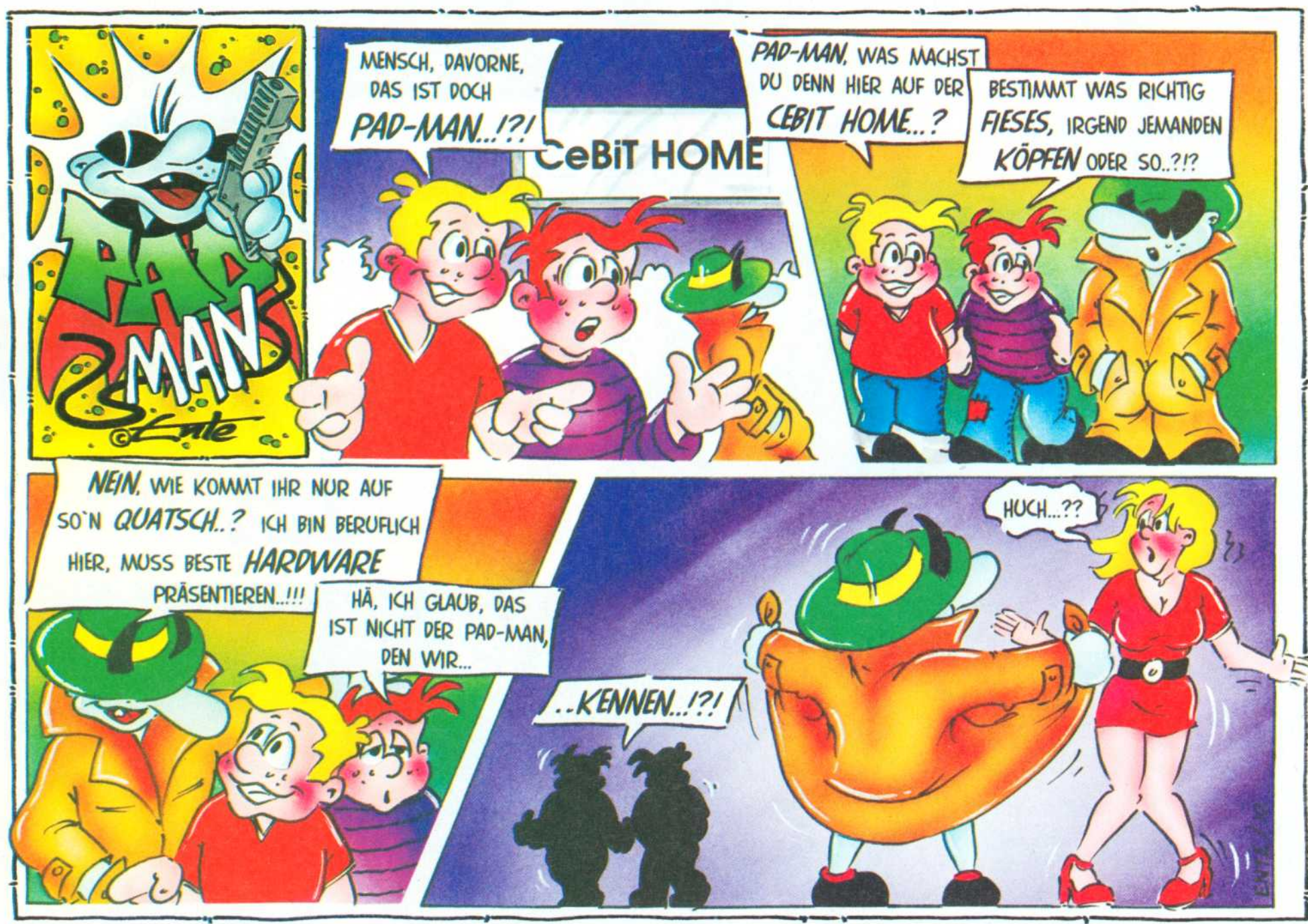
Paul Modrach, Magdeburg

Mea Culpa! Die mysteriöse Duke-Raider-Wertung in der Coming-Up-Rubrik hat nichts mit einer Indizierung oder dergleichen zu tun, sondern schlichtweg mit einem Layout-Fehler, den wir uns aber auch nicht so recht erklären können. Ich hoffe, daß Du diese schwache Entschuldigung dennoch annimmst. Nun aber gleich zu Deinen teilweise interessanten Fragen:

1. Bei 16:9-Fernsehgeräten gibt es keinerlei Probleme, wobei es auf der linken und rechten Seite natürlich die bekannten schwarzen Balken gibt. Einige wenige Videospiele, wie beispielsweise Formel 1 '98, bieten jedoch eine optionale 16:9-Version, die die gesamte Breite des TV-Gerätes ausnutzt. 100-Hz-Fernseher sind im Prinzip auch unproblematisch, außer bei Lightgun-Spielen, da sich das Signal nicht mit dem schnellen Bildschirmaufbau verträgt. Bei

HDTV-TV haben wir, ehrlich gesagt, wenige Erfahrungswerte, denken jedoch, daß keinerlei Beeinträchtigungen auftreten werden.

2. Ein fundierter Test mit technischen Details wäre für uns sicherlich eine Nummer zu groß, da wir als reines Videospielefachmagazin nicht das nötige Equipment besitzen. Aus unserem Fundus an Erfahrungen kann ich Dir aber ein paar gute Tipps geben. Die besten Erfahrungen haben wir mit Fernsehern von Panasonic, Sony und Philips gemacht, da sie allesamt eine gute RGB-Bildqualität und eine einfache Bedienung bieten. Zusätzlich unterstützen sie das amerikanische / japanische NTSC-Signal sehr gut und geben auch bei Importspielen ein sauberes Bild wieder. Weniger gute Erfahrungen haben wir mit Grundig (das Bild fängt manchmal zu flackern an), Schneider (oftmals



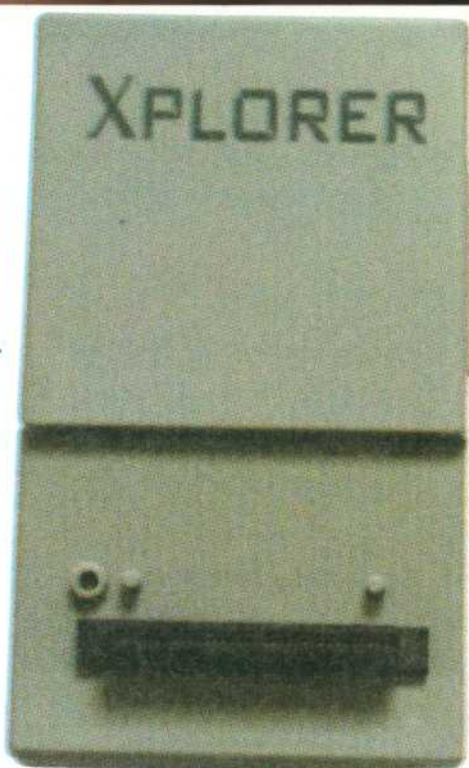
nicht 60-Hz-tauglich) oder Löwe (komplizierte Bedienung) gemacht. Am besten ist es natürlich, bei einer Neuanschaffung die eigene Konsole einmal mit in den Laden zu nehmen und ein Testspiel zu wagen, um die beste Wahl treffen zu können. (Kleiner Tip: Achtet darauf, daß evtl. an der Frontpartie des Fernsehgerätes eine Anschlußmöglichkeit besteht.)

3. Das machen wir doch regelmäßig und sogar recht ausführlich! Doch keine Panik: In der nächsten Ausgabe wird es wieder ein Peripherie-Special geben, und zwar mit einigen hochinteressanten Geräten!

4. Du hast natürlich recht: Die Konkurrenz ist für den gesamten Videospiegelmarkt enorm wichtig. Wir verstehen uns aber als reines PlayStation-Magazin, und die Leser erwarten von uns nun einmal ausschließlich Informationen über ihre Lieblingskonsole. Wenn Du Dich für sämtliche Facetten des Videospiegelmarktes interessieren solltest, kann ich Dich daher nur an unser Schwestermagazin Mega Fun verweisen. Dennoch: Ich lasse mich gern eines Besseren belehren. Wenn wir merken, daß unsere Leser auch das wichtigste von Nintendo und Sega erfahren wollen, könnten wir ja eine neue Rubrik einführen.

Wo ist der Exploder?

Ja hallo, Ihr kühnen Schreiberlinge! Ich schreibe Euch, um meinem Ärger Luft zu machen. Als ich in der Ausgabe 07/98 den Xplorer sah, war ich völlig begeistert. Ein Schummelmodul mit mehr als 1000 Cheats gespeichert - das Teil mußte ich mir unbedingt holen!



Nicht nur bei Lesern begehrt: Das Schummelmodul Xplorer hat momentan mit argen Lieferproblemen zu kämpfen

Doch als ich meinen Stammhändler anrief, sagte er mir, daß das Gerät erst in einer Woche lieferbar sei. Doch es geschah seitdem überhaupt nichts. Jetzt, drei Monate später, mußte ich hören, daß es immer noch nicht da war. Ein anderer Händler flüsterte mir schließlich zu, daß der Xplorer bundesweit ausverkauft ist. Ich lebe in Bielefeld, eine Stadt mit immerhin 300.000 Einwohnern. Wie kann es dazu kommen, das es nirgendwo einen Xplorer zu kaufen gibt? Bitte spendet mir Trost.

Daniel Sumunn

Lustig, daß Du dieses Thema ansprichst, denn mit unserem Special in der Ausgabe 07/98 über die beiden Schummelmodule haben wir eine wahre Lawine ins Rollen gebracht. Wir haben nämlich als Bezugsquelle für den Xplorer alias Xplorer (der Name mußte aus rechtlichen Gründen noch kurzerhand geändert werden) die Büro-nummer der deutschen Vertriebsfirma Highcom angegeben.

Lesercharts Top 10

- (1) 1. Gran Turismo
- (3) 2. Tekken 3
- (4) 3. Colin McRae Rally
- (8) 4. Heart of Darkness
- (2) 5. indiziertes Spiel 2
- (Neu) 6. Need for Speed 3
- (6) 7. Frankreich 98
- (10) 8. Command & Conquer 2
- (Neu) 9. Dark Omen
- (Neu) 10. Alundra

Boot-Chip

(für jap und us)

★6,99 DM★

Memorycard 1MB 16,99 DM

Memorycard 2MB 24,99 DM

(ohne Komprimierung)

Memorycard 8MB 29,99 DM

Memorycard 24MB 49,99 DM

RGB Kabel 9,99 DM

RGB Kabel & Audio 17,99 DM

Link Kabel 9,99 DM

Padverlängerung 9,99 DM

Pad (bunt) 16,99 DM

Infrarot Pad 59,99 DM

Dual Shock Pad 35,99 DM

LightGun 35,99 DM

LightGun + Pointer 69,99 DM

Lenkrad 139,99 DM

(Top Drive)

PSX-Maus 29,99 DM

PalBooster 49,99 DM

Playstation 299,99 DM

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

05331-99590

BauConTec
Triftweg 12
38321 Denkte

<http://www.baucontec.de>
FAX 05331-995928
Händleranfragen erwünscht!

Die Folge: Wochenlang stand das Telefon bei den Jungs nicht mehr still, da alle Videospieler ganz heiß auf dieses Schummelmodul sind. Wie Du Dir sicherlich vorstellen kannst, waren die Mitarbeiter zwar ein bißchen genervt angesichts der wahren Anruferflut, unter dem Strich aber über diese enorme Resonanz sehr positiv überrascht (da sieht man einmal, was ein positiver Testbericht so alles bewirken kann). Um aber zu Deinem Problem zu kommen: Ehrlich gesagt können wir Dir da nicht großartig weiterhelfen, denn der Xploder ist tatsächlich in ganz Deutschland restlos ausverkauft, da der Hersteller Blaze mit der Produktion überhaupt nicht nachkommt (vielleicht haben sie auch die Nachfrage völlig unterschätzt). Wie dem auch sei, auf jeden Fall hat mir die Firma Highcom auf Anfrage bestätigt, daß das begehrte Teil bald wieder lieferbar sei. Daher mein Tip: Auch wenn es nervig ist, immer wieder einmal nachfragen oder am besten gleich vorbestellen.

Demo-CD

Ich bin einer Eurer Abonnenten der ersten Stunde und finde Euer Magazin rundum gelungen. Da ich hauptsächlich wert auf die Informationen lege und zu den wenigen gehöre, die für eine beiliegende Demo-CD nicht 6 DM hinblättern wollen, habe ich doch als Abonnent das Recht zu wissen, ob sich der Abopreis im nächsten Jahr erhöht. Zugegeben: Die Silberlinge

aus Heft 08/98 und 09/98 waren wirklich super, da ich aber beispielsweise kein großer Fan von Ego-Shootern bin (Forsaken), ist da die Investition keineswegs lohnenswert. Also, entscheidet Euch mal langsam, denn das Jahr geht rum ...

Paul Modrach, Magdeburg

Wie Du dieser Ausgabe sicherlich entnommen hast, haben wir uns bereits entschieden. Künftig gibt es die PlayStation Games zum konkurrenzlosen Preis von 4,90 DM ohne Demo-CD aber mit erhöhtem Heftumfang und vielen Gimmicks (z. B. Poster), ohne Wenn und Aber. Wir haben mit diesem Schritt die Konsequenz aus den vergangenen Ausgaben und dem Feedback unserer Leser gezogen, die zwar vom reinen Heftinhalt sehr viel halten, sich aber über die Qualität der Demo-CD immer wieder beschwerten. Nach nunmehr fünf Ausgaben mit einer Demo-CD mußten wir leider bilanzieren, daß man die Qualität der Demo-CD aus eigener Kraft nur sehr schwer steigern bzw. auf einem konstant hohen Level halten kann, da einem recht viele Steine in den Weg gelegt werden. Wir denken daher, daß eine Konzentrierung auf die rein redaktionelle Schiene das Sinnvollste für alle Beteiligten ist. Durch diese drastische Preisreduzierung ändert sich auch beim Abo-Preis nichts Gravierendes. Ab dem nächsten Jahr bist Du mit gerade einmal 57 DM (Ausland 81 DM) dabei. Ich denke, daß das ein sehr fairer Preis ist, oder?

Querbeet

Ich habe Eure Zeitschrift im Abo und bin wirklich sehr begeistert. Wenn man es nicht besser wüßte, würde man glatt behaupten, daß Ihr offiziell von Sony seid. Allerdings habe ich bislang vergeblich nach Sonderheften gesucht. Ist dergleichen vielleicht einmal geplant? Wenn ja, worum geht es?

So nun aber zu meinem Fragenkatalog:

1. Ist eigentlich neben dem vorgestellten Dual-Shock-Lenkrad noch ein weiteres in Planung?
2. Werden eigentlich alle Leserbriefe beantwortet oder nur die, die in der Zeitschrift stehen?
3. Ich finde Eure Zeitschrift eigentlich fast perfekt, nur die Titelbilder gefallen mir oftmals nicht. Ich meine damit, welches Spiel Ihr auf dem Cover habt. Ich finde, daß Ihr nur Hochkaräter (Tekken 3, Gran Turismo) auf dem Titelbild haben solltet.
4. Wie wäre es, wenn Ihr ab und zu einmal eine Liste abdrucken würdet, welche Versandhändler gerade billige Spiele anbieten.
5. Kann man Euren Fragebogen eigentlich auch kopieren? Ich möchte nämlich nicht das Heft zerschnipseln.

René

Vielen Dank für das Lob. Würde uns SCEE direkt sponsern, würden unsere Wertungen sicherlich nicht so kritisch ausfallen. Nun aber direkt zu Deinen Fragen, die

nach einer Antwort schreiben:

1. Ja. Auf der CeBIT HOME haben wir von Interact gerade erfahren, daß ihr V3-Lenkrad demnächst auch mit einer musikgesteuerten Force-Feedback-Funktion erhältlich sein wird.
2. Wir können aus Zeitmangel nur die abgedruckten Leserbriefe beantworten, da wir ansonsten eigens einen Redakteur für diese Aufgabe abstellen müßten. Es bringt daher nichts, einen frankierten Briefumschlag beizulegen, sorry.
3. Erst einmal: Was sind denn überhaupt Hochkaräter? Tekken 3 oder Gran Turismo ohne Zweifel, aber deshalb über mehrere Ausgaben hinweg immer die gleichen Spiele auf dem Cover zu haben, das wäre doch nun wirklich zu langweilig (davon abgesehen, daß irgendwann einmal die Motive ausgehen). Außerdem können wir nicht jedes beliebige Spiel auf das Cover nehmen, da beispielsweise das Artwork bereits an eine andere Zeitschrift vergeben wurde, wir einen Poster-Deal mit einer Firma ausgehandelt haben oder das Motiv schlichtweg nicht gut genug ist.
4. Das wäre für die Leser sicherlich sehr praktisch, auf der anderen Seite würden wir mit dieser Vergleichsliste sehr viele Anzeigenkunden verärgern, die durch diese Liste nicht gut wegkommen.
5. Natürlich.

KURZ & BÜNDIG

Kommt Parasite Eve nun nach Deutschland, oder nicht?

Momentan sieht es leider nicht danach aus.

Wird Command & Conquer 3 auch für die PlayStation umgesetzt?

Erst einmal werden die Programmierer von Westwood die PC-Version fertigstellen, was danach kommt, ist noch völlig ungewiß. Wir denken, daß es im Bereich des Möglichen ist.

Wohin mit meinen Ideen für ein Videospiel?

Immer noch zu uns schicken: Redaktion PlayStation Games, Stichwort: Entwickler-Award, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg.

Wer beantwortet bei Euch eigentlich die Briefe?

Ulf. Merkwürdig, daß das bisher noch niemand

gefragt hat. (Ich darf sie ja nicht beantworten! Anm. von Gunther, lachend)

Wie wäre es einmal mit einem längeren PAD-MAN-Comic?

Warum nicht. Unser Zeichner Ente ist derzeit allerdings mächtig im Streß.

Wie sieht es eigentlich mit weiteren Bundesliga-Managern für die PlayStation aus?

Nach dem Bundesliga-Deal von Electronic Arts darf man sich schon jetzt auf einen hoffentlich qualitativ hochwertigen Bundesliga-Manager freuen.

Ihr könntet ruhig mehr über die Softwarefirmen berichten.

Machen wir doch in regelmäßigen Abständen in Form eines Firmenprofils.

Bevor Ihr die Vorabversionen entsorgt, könntet

Ihr sie doch gleich an die Leser verteilen?

Damit würden wir uns strafbar machen, denn wir haben uns gegenüber den Herstellern verpflichtet, keinerlei Rohlinge an Unbefugte auszuhändigen.

Gibt es durch ein RGB-Kabel eigentlich grafische Abstriche?

Im Gegenteil. Durch ein RGB-Kabel erhält man ein Optimum an grafischer Qualität.

Fährt jemand von Euch eigentlich Skateboard? Nein, aber Rollerblades.

Gibt es bei Tomb Raider 1 eigentlich den legendären Nacktcheat?

Nein. Eine britische Zeitschrift leistete sich einen April-Scherz, der dann in der restlichen Welt für bare Münze genommen wurde. In der PC-Version kann man hingegen durch eine Batchdatei Lara ein Evakostüm verpassen.

HIGHSCORE

Der letzte Highscore-Wettbewerb hat uns zu einer Regeländerung bewogen. Da sich beim abgelaufenen Tomb-Raider-II-Turnier (den übrigens letztendlich keiner gewonnen hat) die kritischen Stimmen frustrierter Teilnehmer häuften und die Zahl der Schummelmodul-Besitzer ständig zunimmt, kommen ab sofort nur noch Aktive mit in die Wertung, die uns ein VHS-Videoband schicken, auf dem wir den kompletten Spielverlauf nachvollziehen können. Durch diese Maßnahme schließen wir nahezu 100%ig aus, daß durch irgendwelche Cheats kräftig geschummelt wird. Diese neue Regel erfordert zwar einen höheren Aufwand, dürfte aber im Interesse des Fair-Sport-Gedanken sein, den sich viele ehrliche Zocker, die stundenlang an ihrem Highscore sitzen, wünschen. Also, ran ans Pad und fleißig trainieren! Schickt Eure besten Ergebnisse an:

PlayStation Games

Stichwort: Highscore (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)

Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Allgemeine Regeln:

1. Um Eure Bestzeit zu dokumentieren, müßt Ihr uns ein **VHS-Videoband** (kann nicht zurückgeschickt werden!) schicken, das den kompletten Spielverlauf präsentiert.
2. Vergeßt nicht, ein **Paßbild** von Euch beizulegen, denn der Inhaber der Pole-position wird stets mit Bild abgedruckt.
3. Vermerkt bitte auf dem Karton den **Name des Spiels** sowie die **erzielte Bestzeit**.
4. Es werden nur **PAL-Versionen** gewertet, und **Cheats** sind natürlich nicht erlaubt.
5. Der **Wettbewerb läuft bis zum 30. November**. Bis zu diesem Datum muß Eure Bestzeit bei uns eintrudeln, damit sie noch berücksichtigt werden kann. Wer zum Abschluß ganz oben auf dem Siegereppchen steht, der erhält von uns ein cooles Überraschungspaket im Wert von ca. 200 DM.

Tekken 3

Okay, Ihr wagemutigen Knochenbrecher: Wer nietet im Survival-Modus die meisten Gegner um? Welchen Kämpfer Ihr wählt, ist uns Schnuppe. Hauptsache, Ihr schickt uns ein Videoband



zu, auf dem wir Eure Kampfkünste komplett nachvollziehen können. Nur die PAL-Version kommt in die Wertung!

Dead or Alive

An alle Möchtegern-Martial-Arts-Fans: Wer absolviert den Time-Attack-Modus bei Dead or Alive am schnellsten? Auch hier wollen wir eine komplette Video-Dokumentation von Euch



haben. Den Kämpfertyp dürft Ihr selber bestimmen. Achtung! Nur die PAL-Version kommt in die offizielle Wertung!

Colin McRae Rally

Die 1. Etappe der Monaco-Strecke sucht bei dieser Rallye-Simulation ihren Meister. Wenn Ihr der beste Bleifuß-Spezialist sein wollt, benötigen wir lediglich ein aussagekräftiges Videoband, auf dem wir



jedes Manöver begutachten können. Nur die Version mit deutschen Bildschirmtexten findet Anklang bei uns!

CONTROLLER DUAL JOLT ANALOG

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- analoge und digitale Controller-Funktion
- „Dual Force Feedback“ bei entspr. Software
- Erhältlich in grau, schwarz, weiß, rot und transparent-schwarz

CONTROLLER PLUS SE

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- Zeitlupe- und Dauerfeuer
- Erhältlich in grau, silber, weiß, blau, rot, schwarz und transparent-schwarz

REAL ARCADE GUN

- Für Playstation™ & Sega Saturn
- Voll GunCon™ kompatibel
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- robustes Spielhallen-Feeling
- Dauerfeuer und Auto „Reload“
- Rückschlag-Funktion
- Mit Arcade-Fußpedalen
- Erhältlich in grau, silber und als Tarnfarben-Edition

JORDAN-GP-LENKRAD

- Playstation™ kompatibel
- In Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
- Negcon™-Analog und Sony™-Digital kompatibel
- 13 Knöpfe und zusätzliches Steuerkreuz für maximale Kontrolle
- Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
- Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
- ca. 3 m Kabel zum Lenkrad
- ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

Erhältlich bei

Tel. 0931/3545219

und im gut
sortiertem
Fachhandel

Im Exklusivvertrieb durch

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

SEPTEMBER

Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot: Der Gegenschlag

An dieser Stelle wollen wir nicht auf den jüngst getesteten Echtzeit-Strategie-Hit eingehen, sondern vielmehr auf das derzeitige Virgin-Dilemma. Wie Ihr sicherlich mitbekommen habt, wurden Westwood Studios und andere wichtige Virgin-Programmierertruppen von Electronic Arts aufgekauft, so daß Virgin Deutschland derzeit ohne eigene Inhouse-Titel dasteht (mehr dazu im

CeBIT-HOME-Bericht). Zwar sollen die fertigen Titel, wie eben C&C2: Der Gegenschlag, durch eine Vertriebsfirma planmäßig ausgeliefert werden, wie es sich bei ihrem geplanten Titel verhält, ist derzeit jedoch ungewiß. Betroffen sind unter anderem Titel wie Thrill Kill sowie Mr. Domino. Lizenzprodukte z.B. von Capcom (Pocket Fighter), sind hingegen nicht von der Übernahme betroffen.



02. September	TOCA (Plat.)	Codemasters	86%
04. September	Tombi!	SCEE	77% (08/98)
11. September	Tekken 3	SCEE	91% (09/98)
17. September	Hardball 6	Electronic Arts	
18. September	Assault	Konami	71% (10/98)
24. September	Madden NFL '99	Electronic Arts	89% (10/98)
25. September	Ninja	Eidos	78% (10/98)
25. September	Azure Dreams	Konami	63% (09/98)
25. September	G-Darius	Konami	78% (09/98)
25. September	The Fifth Element	SCEE	59% (10/98)
28. September	Moto Racer 2	Electronic Arts	
28. September	Future Cop	Electronic Arts	81% (10/98)
28. September	NHL '99	Electronic Arts	
30. September	Shadow Gunner	Ubi Soft	
Mitte September	V-Rally (Plat.)	Infogrames	88%
September	C&C2: Gegenschl.	Virgin	87% (10/98)
September	RE1 (Platinum)	Virgin	
September	Mr. Domino	Virgin	
Ende September	Duke Raider	GT Interactive	
Ende September	Abe's O. (Plat.)	GT Interactive	86%
Ende September	ISS Pro '98	Konami	87% (10/98)

OKTOBER

V2000

Der Elite-Erfinder David Braben wird höchstpersönlich in unseren Büroräumen vorbeischneien, um uns seinen neuesten Softwarestreich vorzuführen. V2000 ist die inoffizielle Fortsetzung seines Commodore64-Klassikers Virus, der Anfang der achtziger Jahre durch sein innovatives Spieldesign Aufmerksamkeit erregte. Auch bei der 2000-Version gibt es wieder einmal die bekannte Mischung aus handfester Action und tak-

tischer Finesse. Als wagemutiger Pilot eines multifunktionalen Einsatzraum-schiffes müßt Ihr die ver-seuchte Welt von einer mu-tierten Insektenplage be-freien. Mit bloßem Ballern werdet Ihr dabei nicht weit kommen, vielmehr müßt Ihr taktisch klug die diversen Gegenstände einsetzen, die an den entlegensten Win-keln und Ecken verstreut herumliegen. Wie gut sich der Genre-Mix schlägt, erfahrt Ihr in der November-Ausgabe.



02. Oktober	Wild 9	Acclaim	85% (10/98)
02. Oktober	Baby Universe	SCEE	k.A. (10/98)
02. Oktober	Zero Divide 2	SCEE	
09. Oktober	MediEvil	SCEE	88% (10/98)
22. Oktober	NASCAR '99	Electronic Arts	
23. Oktober	Pet in TV	SCEE	71% (10/98)
23. Oktober	Spyro the Dragon	SCEE	
30. Oktober	Formel 1 '98	Psygnosis	
30. Oktober	NFL Xtreme	SCEE	
Anfang Oktober	V2000	Ubi Soft	
Anfang Oktober	S.C.A.R.S.	Ubi Soft	79% (10/98)
Mitte Oktober	Legend	Funsoft	
Mitte Oktober	Mega Man Battle...	Infogrames	63% (03/98)
Oktober	Constructor	Acclaim	
Oktober	Breath of Fire III	Infogrames	88% (07/98)
Oktober	All Star Tennis	Ubi Soft	71% (10/98)
Oktober	Pocket Fighter	Virgin	
Oktober	Thrill Kill	Virgin	
Ende Oktober	Rouge Trip	GT Interactive	

NOVEMBER

05. November	Small Soldiers	Electronic Arts	
05. November	NBA Live '99	Electronic Arts	
06. November	O.D.T.	Psygnosis	
06. November	Lemmings	Psygnosis	
06. November	Blasto	SCEE	
06. November	Bust A Groove	SCEE	
13. November	Colony Wars 2: Vengeance	Psygnosis	
13. November	Hercules (Plat.)	SCEE	70%
13. November	Mickey 's W. Adv. (Plat.)	SCEE	
19. November	Test Drive 5	Electronic Arts	
19. November	Box Champions	Electronic Arts	
20. November	Global Domination	Psygnosis	
20. November	Cool Boarders 3	SCEE	
20. November	Wild Arms	SCEE	
20. November	Psybadek	Psygnosis	
26. November	Tiger Woods '99	Electronic Arts	
26. November	FIFA '99	Electronic Arts	
27. November	TOCA 2	Codemasters	
27. November	Music	Codemasters	
30. November	Racing Simulation 2	Ubi Soft	
Anfang Nov.	Blaze & Blade	Funsoft	
Anfang Nov.	San Francisco Rush	GT Interactive	46% (06/98)
Anfang Nov.	Rushdown	Infogrames	
Anfang Nov.	C3 Racing	Infogrames	
Mitte Nov.	Kill Wheel	Funsoft	
Mitte Nov.	Streak	GT Interactive	
Mitte Nov.	Asterix	Infogrames	
November	RC Stunt Copter	Acclaim	
November	Dodgem Arena	Acclaim	
November	Apocalypse	Activision	
November	Tenchu	Activision	81% (10/98)
November	The Unholy War	Eidos	
November	B-Movie	GT Interactive	62% (10/98)
November	Master of Monsters	Konami	
November	Rat Attack	Mindscape	
Ende Nov.	Monkey Heroes	Take 2	
Ende Nov.	Castrol Honda Superb. WC	Funsoft	
Ende Nov.	Centipede 3000	Hasbro Int.	

Hercules (Platinum)

Die Film-Adaption des Disney-Streifens war auf der PlayStation ein Erfolg. Sicherlich auch deshalb, da dieses klassische Jump & Run ebenfalls wie ein animierter Comic-

Strip aussieht. Das zweidimensionale Hüpferlebnis richtet sich vor allem an die Freunde des gepflegten Geschicklichkeitsspiels. Das hübsch anzusehende Werk ist uns 70% Spielspaß wert.



NÄCHSTE AUSGABE

Formel 1 '98

Ganze 38 Titel sollen im November erscheinen. Da im Dezember mindestens noch 20 dazukommen werden, kann man wohl ohne Übertreibung von der Qual der Wahl sprechen. Eines dürfte jedoch sicher sein: Formel 1 '98 dürfte auch dieses Jahr wieder kräftig abräumen. Wir beten derzeit, daß wir bis zum Abgabetermin der 11/98 end-

lich die testfähige Version in den Händen halten. Wenn es klappt, dürft Ihr Euch auf einen umfangreichen Testbericht mit allen wichtigen Informationen sowie einem Vergleichskasten freuen. Falls nicht, auch nicht so schlimm: Wer sich die Erscheinungsliste zu Gemüte führt, weiß, daß auch andere Hochkaräter in den Startlöchern sitzen.



EA Sports kommt!

Madden NFL '99 war erst der Anfang: Alle Jahre wieder das gleiche Procedere: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft liefert das mit Abstand erfolgreichste Sportlabel EA Sports ihre neueste Software-Kollektion aus. Die Namen sind mittlerweile klangvoll: NBA Live '99, Hardball 6, NASCAR '99, Golf bei Tiger Woods '99, NHL '99 so-

wie neu im Programm Box Champions. Sportspiele vom Feinsten also. Wenn die US-Boys uns nicht hängen lassen, werden wir in der nächsten Ausgabe zumindest sämtliche Sportspiele ausführlich vorstellen. Garniert wird das Ganze zudem durch die Motorrad-Sim Moto Racer 2.




Ausgabe
11/98
erscheint
am 21.
Oktober

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. Du bist ☐ männlich ☐ weiblich
7. Du bist _____ Jahre alt.
8. Welche anderen Magazine liest Du noch? _____

Angaben zur PSg:

1. Wie hat Dir Gestaltung/Aufmachung gefallen? _____
2. Wie haben Dir die Spieletests gefallen?

	kleiner	größer
Textlänge?	☐	☐
Bilder-Anteil?	☐	☐
3. Welche Rubriken haben Dir am besten gefallen? _____
4. Welche Rubriken könnten ausführlicher gestaltet werden? _____
5. Welche Rubriken haben Dir am wenigsten gefallen? _____
6. Hast Du Themen- oder allgemeine Verbesserungsvorschläge? _____
7. Willst Du Kleinanzeigen? ☐ Ja ☐ Nein
8. Willst Du mehr Hardware-News? ☐ Ja ☐ Nein
9. Mehr Software-News? ☐ Ja ☐ Nein

10/98

Redaktion PlayStation Games
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg

Impressum PlayStation Games

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion
Computec Media AG, PlayStation Games
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
e-Mail: uk0001@wuertzburg.baynet.de
Fax: 0931/7842515

Zentrale Service-Nummer:
0911 / 2872-150

Service-Fax:
0911 / 2872-250

Anschrift des Abo-Service
Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Abo-Nummer:
0180 / 5959506

Abo-Fax:
0180 / 5959513

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger

Anzeigenkontakt
Computec Media Services GmbH
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911/ 2872-100
Telefax: 0911/ 2872-240

Redaktion

Chefredakteur
Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Anzeigenverkauf
Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung, V.i.S.d.P.)
Wolfgang Menne

Textkorrektur
Claudia Brose

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer

Redaktion
Uwe Kraft, Ulf Schneider, Udo Lewalter,
Gunther Hruby

Online-Vermarktung
Susanne Szameitat

Bildredaktion
Karel Stumpf

Anzeigenassistent
Claudia Rudolph

Freie Mitarbeiter
Frank Fischer, Guido Hofmann

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11
vom 1.10.1997.

Redaktion England
Derek dela Fuente

Verlag

Layout
Karel Stumpf, Gunther Hruby

Computec Media AG
Innere Cramer-Klett-Str. 6
90403 Nürnberg

Konzeption und Gestaltung
Uwe Kraft

Verlagsleiter Vertrieb
Roland Bollendorf

Titel
Eidos

Produktionsleitung
Michael Schraut

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung),
Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Urheberrecht

Alle in PlayStation Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Abonnement

PlayStation Games kostet im Abonnement DM 57,- (Ausland DM 81,-)

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/8825277
e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 429

Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost

PlayStation Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1435-8328
VKZ B 45754

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 1998 140.639 Exemplare



Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Inserentenverzeichnis

ACME.....61	Kraschl.....19
Baucon Tech.....109	Media Attack.....19
CDG Media.....73	Media Point.....23
Computec.....13, 65, 90, 99	MLC.....25
Cross Computer.....77	MVG.....57
Dynatex.....111	Okay Soft.....53
Electronic Arts.....U4	Playcom.....69
Game It.....39	Psygnosis.....U3, 11, 15, 17, 43
Infogrames.....9, 55	Sony.....33
Jöllenneck.....13	Ubi-Soft.....35, 41, 107
Junghans Uhren.....31	Wial.....7
Konami.....U2	

Im Weltraum hört Dich
niemand schreien

BLAST RADIUS



Die Schlacht beginnt Juli 1998 auf Deiner PlayStation



"P" 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.

Erleben Sie den ultimativen Kick

MOTO RACER 2

mit
 **YAMAHA**



Auf 30 spannenden

Rennstrecken

Oder kreieren Sie Ihre eigenen!



**REALISTISCHE
RENN-BEDINGUNGEN**



**ARCADE- UND
SIMULATIONS-RENNEN**



**BRANDNEUER
3D-STRECKENEDITOR**



**TOLLE
MEHRSPIELER-MODI**

**FAHREN SIE CROSS-
ODER SUPERBIKES**



Vertrieb durch

ELECTRONIC ARTS®

Original Screenshots der PC- und PSX-Version



Erfahren Sie Ihr ganz persönliches Rennerlebnis

Delphine Software International, Moto Racer und das Delphine-Software-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Delphine Software International. © 1998 Delphine Software International. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.