

PlayStation **GAMES**

Das unabhängige PlayStation-Magazin

11/98

nur
DM **4,90**

CODES

Breath of Fire III

Gelöst: Erster Teil der Saga
um Ryu und seine Mannen

AKTUELL

Akuji the Heartless

Die neue 3D-Action-
Adventure-Referenz

TEST

Oddworld: Abe's Exoddus

Das beste Bonusspiel aller Zeiten

TEST

Formel 1 '98

Psygnosis auf der Überholspur: Jahresinspektion auf neun Seiten!

16 Seiten Tips & Tricks: Formel 1 '98, Tenchu,
Abe's Exoddus, Constructor, Future Cop L.A.P.D. u.v.m.



4 394575 404902

REGEL 65

„Die Renn-Nummern am Wagen müssen an Front und Seiten jederzeit klar identifizierbar sein.“

Offizielles FIA - Reglement.



Formel 1 '98. Echt amtlich.



FORMEL 1 '98
OFFIZIELL LIZENZIERTES SPIEL

Der Neue - oder - Rüsten für's Weihnachtsfest

Im Backstagebericht haben wir ihn Euch ja bereits vorgestellt: Raoul Birkhold verstärkt ab sofort das PlayStation-Games-Team. Nicht nur Fun-Sportarten gehören zu seinen Stärken, als Rollenspiel- und Strategie-Spezialist nimmt er uns künftig auch auf diesem wichtigen Gebiet sehr viel Arbeit ab. Bei seinem Bericht zum Import-RPG Parasite Eve kam ihm ferner ein weiteres Know-how zugute. Als ehemaliger Biologiestudent konnte er mit der ungewohnt komplizierten Hintergrundstory weitaus mehr anfangen als ein Otto-Normal-Videospieler. Diese Verstärkung war auf jeden Fall nötig, da unser erstes Weihnachtsgeschäft vor der Tür steht, und das hat es dieses Jahr mal wieder in sich. Wir haben nachgerechnet: In den heißen kalten Monaten November/Dezember werden wir PlayStation-Freunde förmlich mit ca. 60 bis 70 Titeln bombardiert. Das bedeutet geradezu sprichwörtlich die Qual der Wahl. Aus diesem Grund beginnen wir in dieser Ausgabe mit einem zweiteiligen Einkaufsführer, in dem feinsäuberlich nach Spielgenres sortiert sämtliche Kandidaten für den Weihnachtsbaum aufgelistet sind. Den Anfang machen dabei die Rennspiele und Titel, die unter das Genre 3D-Action-Adventure fallen. Auf diese Art und Weise wollen wir Euch die Entscheidung zwar nicht abnehmen, aber immerhin etwas

leichter machen. Die Last der Entscheidung fängt bereits für viele mit dieser Ausgabe an, denn gleich drei absolute Software-Granaten frohlocken durch ihre virtuose Spielbarkeit, namentlich das knuddelige Jump&Run-Vergnügen Spyro the Dragon, das märchenhafte Action-Adventure Abe's Exoddus sowie natürlich die ultimative Bolidenhatz Formel 1 '98. Zum letzteren Titel gibt es eine ganz besondere Hintergrundgeschichte. Wie Ihr sicher bemerkt habt, zielt das Konterfei von Michael Schumacher und Mika Häkkinen unser Cover. Da beide Topfahrer der FOCA-Lizenz unterliegen, bedurfte dieses Cover der Absegnung von Bernie Ecclestone höchstpersönlich. Glückliche Fügung: Was sich normalerweise über eine Woche hinzieht, hat bei uns gerade einmal einen Tag gedauert. Vielleicht lag es an der Qualität des Heftes...? Wie dem auch sei, viel Spaß auf jeden Fall beim Eintauchen in die wunderbare Welt der PlayStation. **Achtung:** Ein kleiner Bonus für unsere fleißigen Schreiberlinge. Unter den ersten Einsendungen verlosen wir zehn PSG-T-Shirts!

Ever PlayStation-Games-Team



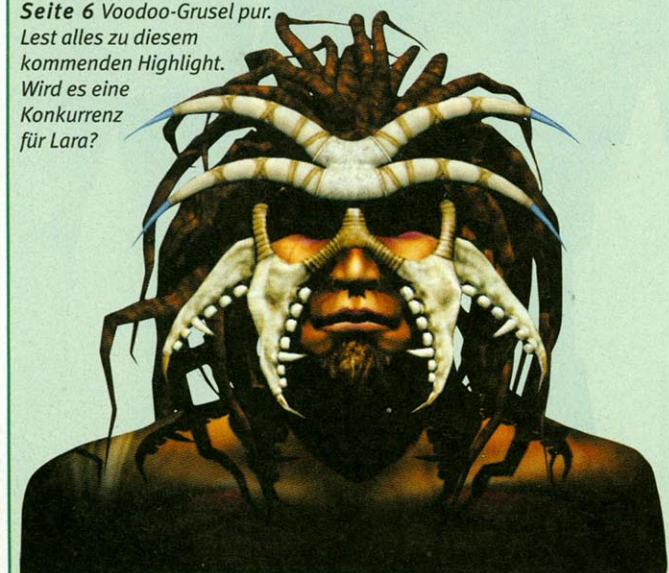
AKTUELL



Parasite Eve Seite 14 Obwohl Squaresofts Spiel nicht als PAL-Version erscheinen soll, haben wir ein Auge darauf geworfen

C3 Racing	10
Neue Rennsimulation der Total-Drivin-Macher	
Akuji the Heartless	6
Crystal Dynamics auf dem Weg zur 3D-Action-Adventure-Spitze	
Knock Out Kings	20
Electronic Arts' Vorstoß in den virtuellen Ring	
NBA Live '99	12
Dunken wie Detlef Schrempf	
Parasite Eve	14
Squaresofts Rollenspiel der Spitzenklasse	
Point Blank 2	18
Namcos Schießbudenballerei geht in die zweite Runde	
Swing	
Knobelsoftware aus deutschen Landen	
T'ai Fu	16
Fernöstlicher Kampfspaß	
X-Games Pro Boarders	17
Konkurrenz für Cool Boarders 3?	

Akuji the Heartless
Seite 6 Voodoo-Grusel pur.
Lest alles zu diesem
kommenden Highlight.
Wird es eine
Konkurrenz
für Lara?



TEST

Oddworld: Abe's Exoddus
Seite 32 Kult! Kult! Kult! Man
muß den furzenden Abe einfach
lieben, denn trolliger geht's
kaum. Alle Infos zu dem
knüppelharten Game
auf 5 Seiten



Bust A Groove	38
Virtuelle Tanzschule	
Constructor	72
Acclaims virtueller Häuslebau auf zwei Seiten	
Formel 1 '98	56
Psygnosis' dritte Jagd um die Pole-position	
Frenzy!	65
Zweifelhafter Shooter	
Music	64
Codemasters' virtuelles Tonstudio im Test	
Oddworld: Abe's Exoddus	32
Furzen, was das Zeug hält	
Moto Racer 2	66
Mehr als nur ein genialer Strecken-Editor?	
NFL Extreme	44
Touchdown auf der PlayStation	
NHL '99	39
The neverending Story	
O.D.T.	40
Psygnosis' düsteres Action-Adventure im Test	
Rushdown	42
Drei Funsportarten in einem	
Spyro the Dragon	48
Knuddel-Hüpfer der Edelklasse	
The Unholy War	46
Interessanter Genre-Mix von Crystal Dynamics	
V 2000	68
Neues Meisterwerk vom Elite-Macher David Braben	

OKTOBER
NOVEMBER
DEZEMBER

NFL Extrem

Mit dem NFL Extrem wird das beliebteste American Football-Spiel der Welt auf dem PC und PS2 portiert. Das Spiel ist für Spieler, die das Action-Sport-Genre lieben und die die besten Spieler der NFL in ihrer Mannschaft haben wollen. Das Spiel ist für Spieler, die das Action-Sport-Genre lieben und die die besten Spieler der NFL in ihrer Mannschaft haben wollen.

Tombs Raider III

Das dritte Teil der Tombs Raider-Reihe ist ein Action-Adventure-Spiel, das die Spieler in eine Welt voller Abenteuer und Gefahren führt. Das Spiel ist für Spieler, die das Action-Adventure-Genre lieben und die die besten Spieler der NFL in ihrer Mannschaft haben wollen.

Crash Bandicoot 3

Das dritte Teil der Crash Bandicoot-Reihe ist ein Action-Adventure-Spiel, das die Spieler in eine Welt voller Abenteuer und Gefahren führt. Das Spiel ist für Spieler, die das Action-Adventure-Genre lieben und die die besten Spieler der NFL in ihrer Mannschaft haben wollen.

Devil Dice

Das Spiel Devil Dice ist ein Action-Adventure-Spiel, das die Spieler in eine Welt voller Abenteuer und Gefahren führt. Das Spiel ist für Spieler, die das Action-Adventure-Genre lieben und die die besten Spieler der NFL in ihrer Mannschaft haben wollen.

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

EXTRA

Coming Up	112
Deutschland-Special	74
Entwickler-Award	106
Game Mail	108
Highscore	111
Impressum	114
Insertentenverzeichnis	114
Interface Leserbefragung	114
News	24
Start	3
Technik-Special	78
Virtueller Einkaufsführer	100

INDEX

Ace Combat 2	84	O.D.T.	40
Akuji the Heartless	6	Oddworld:	
Blast Radius	86	Abe's Exodds	32, 92
Breath of Fire III	94	Parasite Eve	14
Bust A Groove	38	Parasite Eve	85
C3 Racing	10	PO'ed	86
Colin McRae Rally	85	Point Blank 2	18
Constructor	72, 93	Rushdown	42
Cyball Zone	85	Snow Racer 98	84
Dead Ball Zone	85	Soul Blade	84
Elemental Gearbolt	85	Spyro the Dragon	48
Everybody's Golf	85	Steel Harbinger	86
Fighter's Impact	86	Swing	21
Formel 1 '98	56, 88	T'ai Fu	16
Frenzy!	65, 85	Tekken 3	84
Future Cop L.A.P.D.	85, 87	Tenchu	84
G-Darius	86	The Crow: City of Angels	84
Jersey Devil	84	The Unholy War	46
Knock Out Kings	20	TOCA Touring Car Championship	86
Moto Racer 2	66	V-Rally	86
Music	64	V 2000	68
Nagano Winter Oly. '98	86	WWF Warzone	85
NBA Live '99	12	X-Com Terror f. t. Deep	85
NFL Extreme	44, 84	X-Games Pro Boarders	17
NHL '99	39		

CODES

Ace Combat 2	84
Blast Radius	86
Breath of Fire III	94
Colin McRae Rally	85
Constructor	93
Cyball Zone	85
Dead Ball Zone	85
Elemental Gearbolt	85
Everybody's Golf	85
Fighter's Impact	86
Frenzy!	85
Formel 1 '98	88
Future Cop L.A.P.D.	85, 87
G-Darius	86
Jersey Devil	84
Nagano Winter Olympics '98	86
NFL Extreme	84
Oddworld: Abe's Exodds	92
Parasite Eve	85
PO'ed	86
Snow Racer 98	84
Soul Blade	84
Steel Harbinger	86
Tekken 3	84
Tenchu	84
The Crow: City of Angels	84
TOCA Touring Car Championship	86
V-Rally	86
WWF Warzone	85
X-Com Terror from the Deep	85

Breath of Fire III Seite 94
Endlich ist der dritte Teil der Saga da! Wir haben uns schon einmal ausgiebig in Ryus Welt umgeschaut. Lest den ersten Teil unserer Mega-Lösung auf 5 Seiten

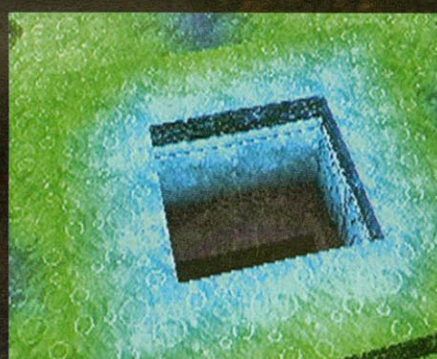




Der dichte Nebel, aus dem ein harter Gegner auftaucht, trägt zur düsteren Atmosphäre des Abenteuers bei



Sesam öffne dich: Dieser Schlüssel eröffnet Euch eine versteckte Passage, die Ihr durch eine geöffnete Bodenplatte erreichen könnt



Der Mann ohne Herz und Verstand

Akuji the Heartless

Durch die **Hölle** geht es mit dem Helden **Akuji** in Crystal Dynamics' neuem 3D-Action-Adventure. Dabei müßt Ihr Euch mit dunkler **Voodoo-Magie** und einer riesigen Armee von **Untoten** auseinandersetzen

Nachdem Crystal Dynamics mit ihren Software-Krachern Pandemonium 2 und Gex 3D große Erfolge feiern konnten, war es lange still um die amerikanische Soft-

wareschmiede. Mit ihrem 98er Line-Up will das Unternehmen nun reibungslos an die früheren Erfolge anknüpfen. Unter den sehr interessanten Titeln befindet sich auch das dreidimensionale Action-Adventure **Akuji the Heartless**. Das Abenteuer spielt in einer Welt namens Mamora,

die von Intrigen, Kriegen und Verrat geprägt ist. Verschiedene Familienstämme kämpfen seit Jahrmillionen um die Vorherrschaft auf diesem Planeten. Eines Tages jedoch schien der Konflikt beendet, als der Voodoo-Priester Murat durch strategisch genial geplante Heiraten und Verbrüderungen mit verfeindeten Stämmen seine Machtbasis immer weiter ausbauen konnte. So vereinte er beispielsweise seinen Sohn Akuji mit der Tochter eines verfeindeten Stammeshäuptlings. Durch diesen klugen Schachzug zog für lange Jahre Frieden in die zuvor so kriegerische Welt ein. Eines Tages aber war es mit dem trauten Zusammenleben vorbei.

Akujis Bruder Orad konnte das Glück des Titelhelden nicht verkraften und tötete diesen auf grausame Art und Weise. So schickte er einige seiner Gefolgsleute aus, die Akuji kurzerhand das Herz aus dem

Schaurig: Im Abenteuer trifft Ihr auf Geister, Untote, Dämonen und Gegner aus dem Tierreich

kleine Chance, in die Welt Mamora zurückzukehren: Er muß alle Geister seiner Vorfahren finden. Natürlich schlüpft Ihr in die Rolle des tapferen Helden und steuert diesen in bester Lara-Manier und in voll-

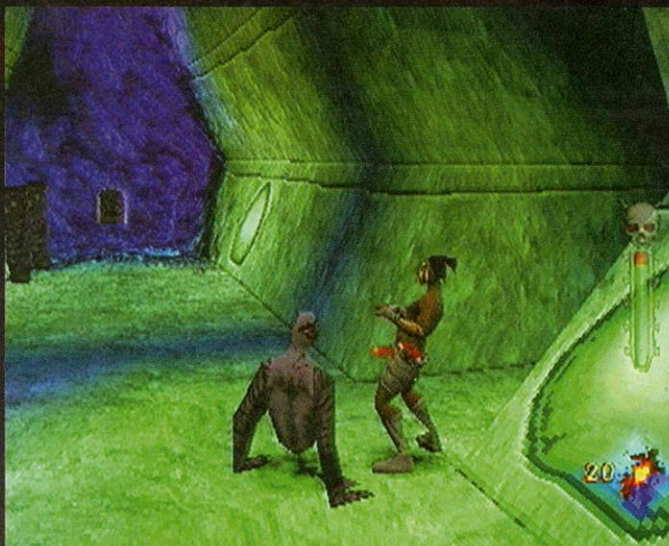
„Die **Voodoo-Kräfte** des Helden wurden **spektakulär** in Szene gesetzt“

Leib rissen. Die Folge dieser entsetzlichen Tat war, daß der Getötete in die Hölle verbannt wurde. Der Untote Akuji verfügt jedoch noch über eine

kommener Bewegungsfreiheit durch die riesigen Welten der Hölle. Dabei seht Ihr Euren Charakter aus der Third-Person-Perspektive, und Ihr



Gewaltig: Um einen der vier Endbosse zu erledigen, müßt Ihr Euch eine gute Strategie zurechtlegen. Hilfreich ist dabei die geniale Kontrolle des Helden via Analog-Controller



Im Laufe des Spiels trifft Ihr auf sehr bizarre Kreaturen. Diesem aggressiven **Gegner** beispielsweise fehlen die Beine



Alles im Blick: Während Eures Abenteuers werden Euch auf dem Bildschirm die wichtigsten Fakten, wie Eure Lebensenergie, angezeigt

habt die Möglichkeit, den herzlosen Helden sogar analog durch das Abenteuer zu führen. Ihr steuert mit dem linken **Analog-Controller** Akuji durch die Locations, während Ihr mit dem rechten Analog-Controller zu jeder Zeit die Kameraperspektive beliebig verändern könnt. Somit wird Euch im gesamten Abenteuer der beste Überblick über das Geschehen gewährt. Außerdem besteht die Möglichkeit, durch gleichzeitiges Betätigen der L1- und L2-Taste die Perspektive näher an Akuji heranfahren zu lassen. Ebenso steht Euch eine Ego-Perspektive zur Verfügung, in der Ihr den Charakter allerdings nicht durch das Abenteuer steuern könnt. Bei gedrückter R2-Taste könnt Ihr zusätzlich mit Hilfe des Analog-Controllers in den teilweise riesigen Locations umherblicken. Dieses Feature ist von großer Bedeutung, da Ihr somit versteckte Goodies oder Räume ausmachen könnt. Des weiteren lassen sich in

dieser Ansicht Schüsse auf Eure Feinde abgeben, welche Ihr mit Hilfe eines auf dem Bildschirm eingeblendeten Kreu-

schiedlichsten Offensiv-Aktionen erwehren. So verfügt er beispielsweise über harte Tritte und Schläge, die kleinere

„Akuji the Heartless braucht sich vor Tomb Raider III nicht zu verstecken“

zes gezielt losballern könnt. Um den Angriffen Eurer **Gegner** auszuweichen, läßt sich Akuji auch auf den Boden werfen. Weiterhin kann sich der Held gegen die Heerscharen gegnerischer Wesen mit unter-

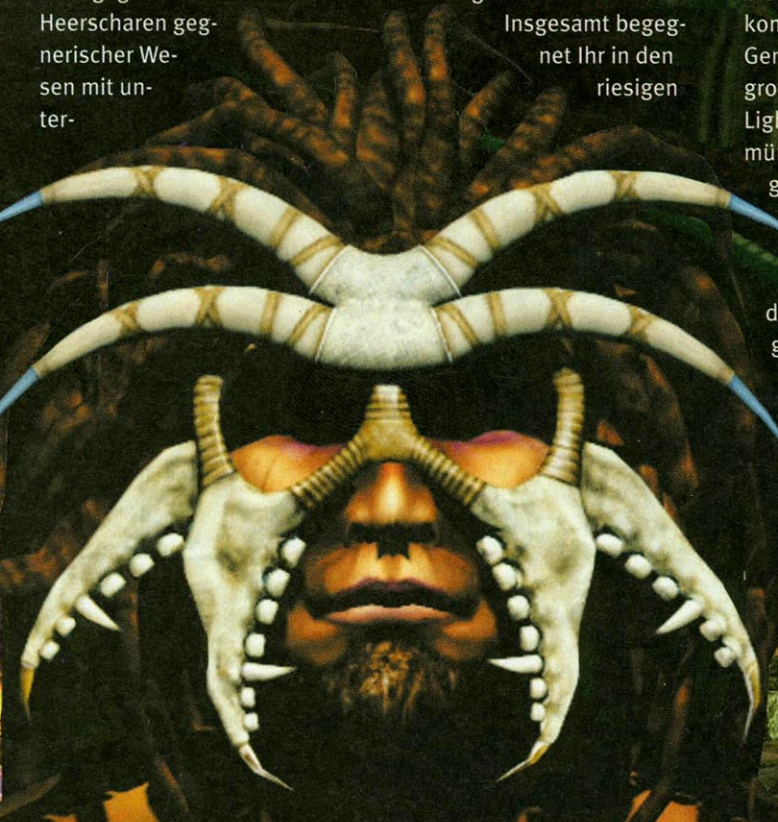
Gegner ohne Probleme ins Jenseits befördern. Diese lassen sich zusätzlich kombinieren, und die daraus resultierenden Specialmoves vernichten sogar harte Mittelbosse.

Insgesamt begegnet Ihr in den riesigen

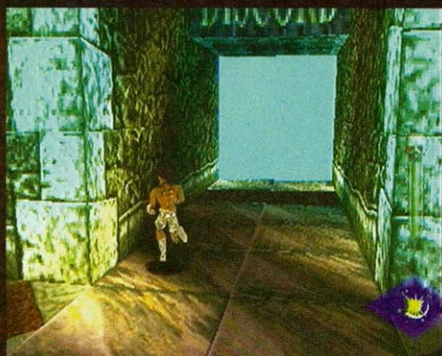
Welten mehr als 30 unterschiedlichen Gegnern. Neben Geistern, Untoten und **Dämonen** werdet Ihr auch von wilden Tieren attackiert, die in der noch sehr frühen Preview-Version bereits sehr intelligent agieren. Ihr benötigt daher schon gut ausgetüftelte Strategien, um Euch dieser Gegner zu entledigen. Weiterhin helfen Euch im Kampf gegen die Aggressoren Voodoo-Kräfte, die Ihr innerhalb des Abenteuers „erlernen“ könnt. Ihr kommt zum Beispiel in den Genuß von Magie, welche mit großen Feuerwänden oder Lightning Balls die Gegner zermürbt. Leider sind die mächtigen Sprüche in ihrer Anzahl streng limitiert und sollten daher mit Bedacht nur gegen die härtesten Burschen eingesetzt werden. Neben der Vernichtung der Höllenwesen müßt Ihr im Verlauf des Abenteuers **Schlüssel** (gewaltige Steinplatten) finden, die Euch den Zugang zu



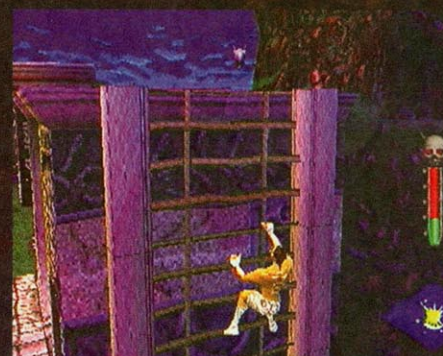
Die dynamischen Lichteffekte werden in Echtzeit berechnet und beeindrucken durch ihre Authentizität



Die Welten unterscheiden sich dank unterschiedlicher Texturüberzüge stark voneinander



Im Verlauf des Spiels stoßt Ihr auf Schlüssel, mit deren Hilfe Ihr zuvor verschlossene Türen öffnen könnt, die Euch an neue Locations innerhalb der Level führen



Neben den üblichen Aktionsmöglichkeiten besitzt Euer Held zusätzlich die Fähigkeit, an verschiedenen Stellen der Locations zu klettern

zuvor verschlossenen Locations eröffnen. Doch nicht nur Gameplay, Umfang und Abwechslungsreichtum erscheinen in der Preview-Version sehr gelungen, sondern auch grafisch hat Akuji the Heartless eine Menge zu bieten. Als Vorlage der 3D-Engine dienten den Programmierern die Routinen von Gex 3D, die jedoch noch wesentlich verfeinert wurden. Das Ergebnis kann sich wahrlich sehen lassen: Mittels True Light Sourcing wird das Geschehen in eine düstere und gespenstische Atmosphäre getaucht. Die einzelnen Levels wurden durch detaillierte Texturaus schmückung sehr authentisch in Szene gesetzt. Ihr lauft zum Beispiel durch riesige Tempelanlagen, Dschungelabschnitte oder durch unterirdische Kanalsysteme, die durch düstere

„14 riesige Welten und mehr als 30 gegnerische Charaktere verdeutlichen den Umfang des 3D-Action-Adventures“

Texturüberzüge sehr beklemmend wirken. Dabei wird das Geschehen absolut fließend durch die 3D-Engine wiedergegeben. Selbst bei der Darstellung von enorm vielen Details gerät die Grafik-Routine nie ins Stocken, und auch typische Fehler, wie Texturverzerrungen oder -blitzer, sucht der Spieler in der Preview-Version vergebens. Zusätzlich wurden dem Hauptcharakter doppelt so viele Animationsphasen verpaßt wie der Echse Gex. Des weiteren verhilft das perfekte Motion-Capturing-Verfahren den Charakteren zu originalgetreuen Bewegungs-

phasen. Einzig die Steuerung des Helden scheint in der Preview-Version noch nicht gänzlich ausgereift. Oftmals hat der Spieler Probleme, den Charakter punktgenau durch die Levels zu steuern. So kommt es vor allem bei Sprungeinlagen zu manchmal frustigen Situationen. Jedoch soll diese Schwäche, so der Hersteller, in der fertigen Verkaufsversion komplett behoben sein. Hof-

fen wir es, denn Crystal Dynamics neuestes Machwerk könnte sich dann zu einem der heißesten Spiele-Hits des diesjährigen Weihnachtsgeschäfts entwickeln. Wir sind jedenfalls schon gespannt auf einen Vergleich des Produktes mit Tomb Raider III. (Udo L.)



Inmitten der 14 unterschiedlichen Welten befindet sich ein Raum, in dem Ihr abspeichern oder in einen neuen Level einsteigen könnt



Die unterschiedlichen Levels wurden sehr abwechslungsreich gestaltet. So kämpft Ihr Euch durch Dschungelabschnitte, unterirdische Kanäle oder ein Schiffswrack

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

GEPLANT FÜR
Dezember

ERSTER EINDRUCK
super

INFO

Hersteller/Vertrieb: Crystal Dynamics/Eidos
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 14 Welten



„Akuji the Heartless ist eine echte Alternative zu Tomb Raider III“



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%**

JETZT BEI:

EINE WELT VOLLER IDEEN

GALERIA
KAUFHOF + HORTEN

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


**INFOGRADES
DEUTSCHLAND**

www.infogrames.de

Blechsalat

C3 Racing

Von den Machern von *Total Drivin'* kommt neues Futter für die PlayStation. **Fotorealistische** Hintergründe und authentische **Fahrphysik** sollen neue Maßstäbe setzen

Rechtzeitig zu Weihnachten wollen Infogrames und Eutechnyx den Rennspielfans eine kleine Freude bereiten. Eutechnyx dürfte Freunden des Genres noch von *Total Drivin'* her bekannt sein, das ja seinerzeit gute Wertungen abstauben konnte. Mit *C3 Racing* wollen die Engländer jetzt noch einen Schritt weiter gehen, was Realismus und Grafikpracht angeht. Die Liste der Features kann sich sehen lassen. So kann das Game mit 30 Strecken protzen, die in zehn verschiedenen Ländern der Erde verteilt sind (also drei pro Land). Auf diesen fahrt Ihr Meisterschafts-

rennen, Time Trials oder ledert einen Eurer Freunde im Split-screen-Modus ab. Ihr könnt mit Euren Boliden unter anderem durch die vereiste Bergwelt Norwegens schlittern, in der amerikanischen Wüste Staub schlucken oder im brasilianischen Dschungel dem widrigen Wetter trotzen. Die Straßenverhältnisse entsprechen dann auch den der Locations: Im „zi-

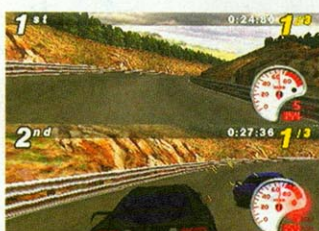


Kurz nach dem Start beginnt das Gerangel. Hier müßt Ihr heil durchkommen, dann könnt Ihr Euch an die Verfolgung des Führenden machen

vilisierten“ Europa fahrt Ihr zu meist auf geteerten Straßen, während sich in den entlegenen Gebieten der Erde meistens unbefestigte Buckelpisten unter den Rädern befinden. An jedem Ort der Erde müßt Ihr aber mit jeder Art von Straßenoberfläche rechnen. Das wirkt sich natürlich auf das Fahrverhalten der Wagen aus. Ein auf geteerten Strecken wunderbar steuerba-

rer Mercedes SLK kann auf **Dschungelpisten** recht heftig ins Schleudern geraten. Da muß man schon sein ganzes fahrerisches Können aufbieten. Eine gute Fahrtechnik ist nicht nur wichtig, um gegenüber der Konkurrenz einen Vorsprung herauszufahren, sondern jedes Verlassen der Straße resultiert in Geschwindigkeits- und damit Zeitverlust. Fahrt Ihr Euren Karren gar in ein Gewässer (Flüsse oder Seen) heißt es schlicht „Game Over“, irgendwie auch logisch, mit Wasser im Motor fährt es sich eben schlecht. Ein paar Worte zu den Autos. Euch

„Vielversprechend und innovativ - freuen wir uns aufs Release“



Die Kamera paßt sich Euren Bewegungen an. Oben erkennt Ihr gut, wie der Wagen in eine Kurve geht



Ein kurzer Blick nach hinten und Ihr seht den Gegner, der Euch schon hart auf den Fersen ist



Leuchtende Rücklichter und kreischende Bremsen. Vor einer Kurve versucht Ihr, in eine günstige Position zu kommen



Die Innenperspektive ist mit einem Rückspiegel ausgestattet. In den anderen Ansichten müßt Ihr nach hinten blicken, um die Konkurrenz im Auge zu behalten



stehen nicht wie in *Total Drivin'* irgendwelche Fantasie-Boliden zur Verfügung, sondern Ihr könnt auf einen ganzen **Fuhrpark** von 24 Top-Rennern zurückgreifen, die Ihr auch im normalen Straßenverkehr sehen könnt. Neben dem oben erwähnten Mercedes könnt Ihr auch in einen BMW Z3 V8, einen Renault Megane, den Ford Puma und noch etliche Wagen mehr einsteigen. Dabei haben die Programmierer versucht möglichst eng mit den Herstellern der Wägelchen zusammenzuarbeiten. Das heißt also, daß jedes Auto individuelle Fahreigenschaften hat, die es auf der einen oder anderen Strecke dem Rest des Feldes überlegen

Dieser Peugeot hat schon eins aufs Dach bekommen, die **Schäden** kann man direkt erkennen



Im Replay könnt Ihr Euch das Duell mit Euren Gegnern noch einmal genau ansehen, Parallelen zu Gran Turismo sind leicht zu erkennen

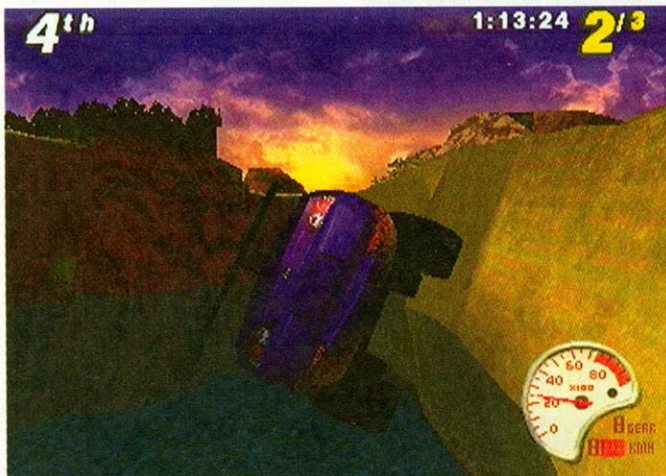
machen. Die Profis unter Euch können in einem gesonderten Menü weitgehende Einstellungen am gewählten Fahrzeug vornehmen, die sich wiederum auf die Fahrleistungen auswirken. Dazu gehören unter vielen anderen auch die Härte der Federung, die Empfindlichkeit der Steuerung usw. Diese Einstel-

zu erkennen. Doch damit endet die Liste noch nicht. Wie es sich für ein modernes Racing-Game gehört, werdet Ihr auch mit sich verändernden Umweltbedingungen konfrontiert. Regen, Nebel verschiedener Stärke und

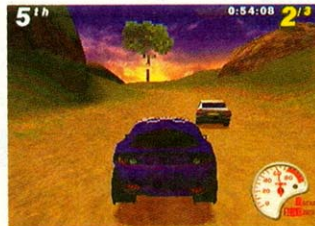
„Tolle und detaillierte Grafik, viele Features. C3 Racing hat das Zeug zum Hit“

lungen könnt Ihr auf einer Memory Card abspeichern und bei Bedarf wieder laden. Um Euch den Frust, mit einer falschen Einstellung ein Rennen fahren zu müssen, zu ersparen, könnt Ihr Euren veränderten Schlitten erst einmal probefahren, um eventuelle Defizite rechtzeitig

Ein ganzer **Fuhrpark** bekannter Autos steht Euch zur Verfügung. Ob aber ein Mercedes SLK so gut für den Dschungel geeignet ist?



Tja, so endet eine vielversprechende Rennfahrkarriere, aber wenigstens werden so die Schlammspritzer vom Heckspoiler gewaschen



Ob auf **Dschungelpisten** oder in der **Steppe**, überall trefft Ihr auf unterschiedliche Bedingungen, die Ihr meistern müßt



Im **Splitscreen-Modus** könnt Ihr gegen einen menschlichen Gegner antreten. Auch dabei ist die **Perspektive** frei wählbar

natürlich **Nachtfahrten** gehören zum Repertoire. Bei letzteren könnt Ihr mit **Fernlicht** ein Stück der Strecke ausleuchten, habt jedoch mit den blendenden **Scheinwerfern** der Gegner zu kämpfen. Grafisch präsentiert sich C3 Racing passend zum Release-Datum im **Festtagsge-**

wand. Die hochauflösende Grafik ohne störendes Wegplop-pen von Polygonen sieht schon jetzt beeindruckend aus. Ein cooles Feature sind auch die am Wagen erkennbaren **Schäden**, die Ihr nach Kollisionen oder Überschlagen einsteckt. Laut Hersteller wirken sich diese Schäden sogar aufs Fahrverhalten aus. Für diejenigen, die sich ihre Erfolge gerne in Ruhe ansehen wollen, ist auch ein toller **Replay-Modus** dabei, in dem Ihr aus von der CPU gewählten Perspektiven das Rennen noch einmal sehen könnt. Zum Sound kann ich leider noch nichts sagen, da dieser bei der uns vorliegenden Version nicht funktionierte, aber bis Weihnachten ist ja auch noch ein bißchen Zeit. (Frank F.)

INFO Le Mans 24



Die Jungs von Eutechnyx haben zur Zeit noch ein zweites Projekt in der Mache. Der Renner namens **Le Mans** macht auf ersten Screenshots schon einen überdurchschnittlich guten Eindruck. Laut Hersteller soll die Grafik-Engine in der gleichen Auflösung laufen wie die Replays bei Gran Turismo. Mit einem mehr als 600 PS starken Boliden müßt Ihr Euch auf der legendären Rennstrecke von **Le Mans 24 Stunden** lang gegen bärnstarke Konkurrenten durchsetzen. Leider werden wir erst Ende nächsten Jahres in den Genuß kommen, den Racer der **Total Drivin'-Macher** zocken zu dürfen. Wir halten Euch auf dem Laufenden ...



Die Boliden sind schon jetzt sehr detailliert gestaltet

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

GEPLANT FÜR
Januar

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO C3 Racing

Hersteller/Vertrieb: **Eutechnyx/Infogrames**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**

Levels: **30 Strecken**



„Grafisch ansprechender Racer mit vielen Strecken und großem Potential“

Ich glaub', ich bin im Stadion

NBA Live '99

Auch im **Basketballgenre** kämpft die neueste **Produktpalette** um den **Referenztitel**. Den **Steilpaß** spielte zunächst einmal **EA Sports** mit ihrer technisch herausragenden **Korbjagd**

Während in den Vereinigten Staaten der spektakuläre Home-Run-Weltrekord des Muskelpakets Mark McGwire die gesamte Aufmerksamkeit auf die Traditionssportart Baseball lenkt, geht es zumindest digital im Basketballbereich wieder voll zur Sache. Die weltberühmte Sportabteilung von Electronic Arts hat mal wieder zwölf Monate lang geschuftet, um die 99er Auflage ihrer Basketballserie rechtzeitig in die Läden zu bringen. Vielleicht gab es eine ordentliche Gehaltserhöhung, vielleicht waren die Programmierer diesmal besonders ehrgeizig, Fakt ist auf jeden Fall, daß man über NBA Live '99 viel Gutes berichten kann. Anfangen möchte ich ausnahmsweise einmal mit der Grafik, denn die ist ein wahrer Augenschmaus. Vorbei sind die Zeiten hölzerner Polygon-Recken, deren eckige Gliedmaßen eher an Streichhölzer erinnern. In der neuen Saison wurden sämtliche Körperstellen nicht nur abgerun-

det, sondern auch mit einer authentischen Oberflächenstruktur überzogen, durch die man das Muskelspiel förmlich erahnt. Der besondere grafische Luxus: Den **Gesichtstexturen** wurde durch Animationsphasen Leben eingehaucht (es soll sogar individuelle Spielersprüche geben). Und was bietet der Spielverlauf? Im Hauptmenü wird der Möchtegern-NBAler gleich mit der bedeutenden Frage Simulation oder **Arcade** konfrontiert. Während Ihr in der Simulation dem strengen Reglement unterliegt und die langen Kerle konditionell abbauen, geht es in der Arcade-Spielform bewußt turbulenter zu. Das Regelwerk wurde hier nicht nur stark gelockert sondern, darüber hinaus sind hier auch spielend einfach wahre Zauberdunks möglich, bei denen Newtons Schwerkraftstheorie bisweilen sogar auf den Kopf gestellt wird - Basketballaction pur! Ansonsten spielt sich die Preview-Version erfreulich flott und dank einer kompak-



Zeitlupenwiederholungen dokumentieren am besten die grafische Klasse. So sorgen animierte **Gesichtstexturen** für ein lebendiges Mimenspiel



Völlig losgelöst: Im **Arcade-Modus** sind Dunks jenseits der Realität möglich

ten, aber dennoch vielfältigen Steuerung sehr einsteigerfreundlich. Da die Designer noch eine verbesserte künstliche Intelligenz und einige wei-

tere Features versprechen, darf man sich berechnete Hoffnungen auf eine hochwertige Dunkschlacht machen. (Ulf S.)



Standardsituationen wie Freiwürfe werden geschickt dazu ausgenutzt, On-Screen-Informationen einzublenden



Im Intro stehlen die bildhübschen Cheer Leaders den Korbwerfern die Show



Die Zuordnung der Spieler ist recht intelligent, kann aber auch aktiv durch die Wahl der Spielstrategie variiert werden

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
5. November

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO NBA Live '99

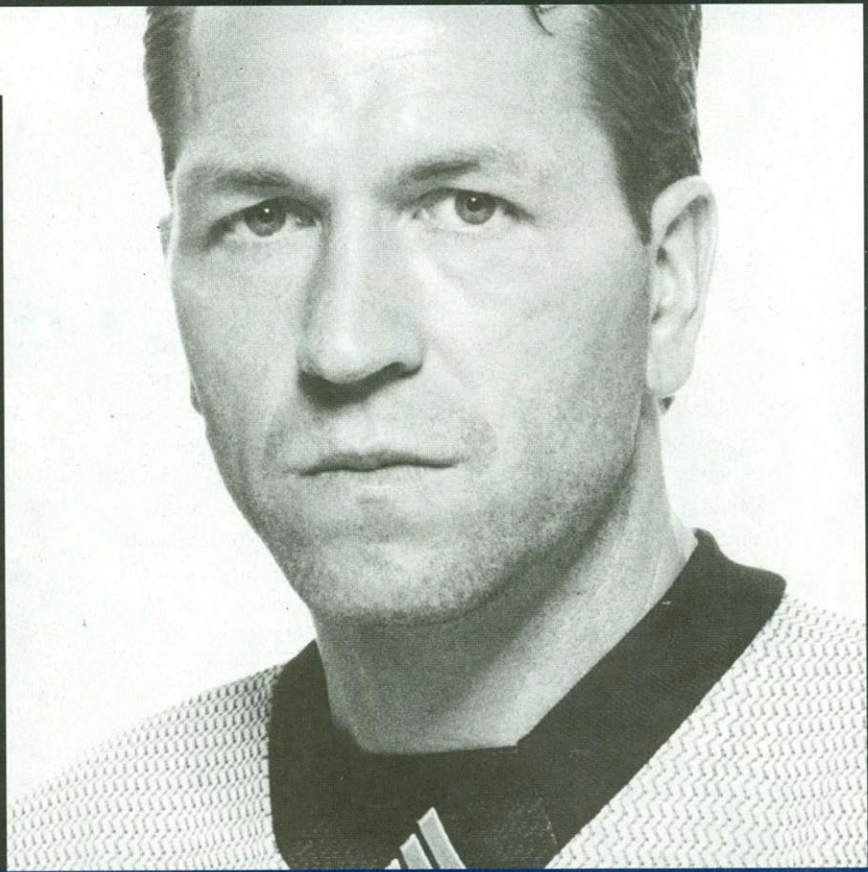
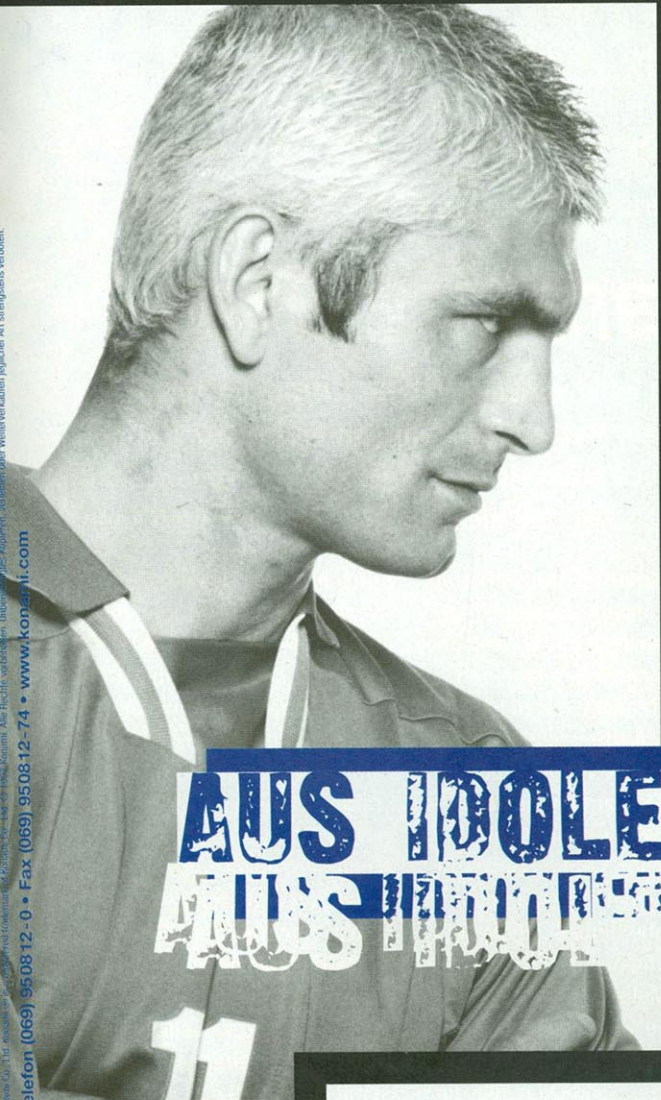
Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: alle NBA-Teams



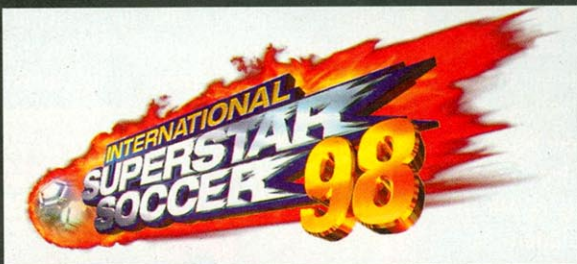
„Basketball-Sim, verpackt in einer grafischen Luxusoptik“



KONAMI
XXL
SPORTS SERIES



AUS IDOLEN WERDEN GEGNER



DIE NEUE REFERENZKLASSE

präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL

MORE THAN JUST A GAME.



DER EXTRA-KICK

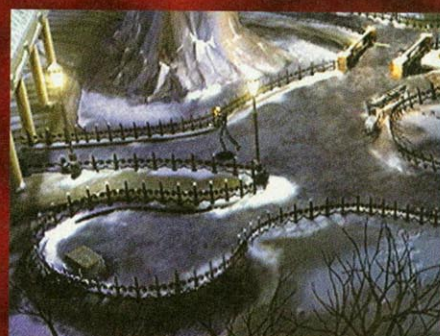
Erstauslieferung der PlayStation-Version inkl. 2-Level-Demo: **METAL GEAR**



Die Rundenkämpfe sind etwas actionlastiger und damit auch für Nicht-RPG-Freaks interessant



Typisch Squaresoft. Die Lichteffekte während des Kampfes stehen denen von Final Fantasy VII in nichts nach



Atmosphäre pur. Im nächtlichen Central Park erwarten Euch ebenso mutierte Kreaturen wie in den anderen Stadtteilen New Yorks



Nach bester Hollywood-Manier gipfelt die Geschichte in einem fulminanten Showdown

Während Squaresoft in Japan fleißig an dem Nachfolger von Final Fantasy VII arbeitet, haben die Kollegen in den USA ihren ersten großen Coup gelandet. Parasite Eve ist eine Mischung aus Final Fantasy und einem bekannten Grusel-

schocker von Capcom, der hier in Deutschland schon Kultstatus erlangt hat. Es ist die Geschichte der jungen New Yorker Polizistin Aya Brea und der Opernsängerin Melissa Pearce, deren Schicksale auf geheimnisvolle Weise miteinander verknüpft sind. Durch genetische Manipulation wurden ihre Mitochondrien verändert. Mitochondrien sind all-

Aufstand der Einzeller

Parasite Eve

Seit jeher wird die **Menschheit** von Außerirdischen, Meteoren und Killerviren **bedroht**. Doch jetzt steht sie einer Bedrohung gegenüber, die sie nicht mit Waffen bekämpfen kann

mein bekannt als Kraftwerke der Zelle, die die Zelle mit dem lebensnotwendigen ATP versorgen, ein Energielieferant, den die Zelle braucht, um zu funktionieren. Als Gegenleistung versorgt die Zelle die Mitochondrien mit Sauerstoff, und in dieser Symbiose existieren die beiden schon seit Jahrmillionen. Die genetische Manipulation hat aber unterschiedliche Auswirkungen auf die beiden Frauen. **Melissa** verwandelt sich in **Eve**, die Botschafterin des Grauens und Paradebeispiel für das Schrecken, das die menschliche Rasse erwartet, wenn die Mitochondrien die

Herrschaft über uns erlangen. Aya macht keine Mutation mit, da sich ihre Mitochondrien auch nicht aus der Symbiose lösen, sondern mit ihren neu erlangten Fähigkeiten den Zellkern unterstützen und Aya Kräfte verleihen, die sie befähigen, den Kampf gegen Eve aufzunehmen. Ab jetzt seid Ihr gefordert. Ihr müßt mit Aya sechs Tage in einer für normale Menschen lebensfeindlichen Umgebung überleben und Euch gegen mehr als 35 verschiedene Monster behaupten. Aber das ist mit dem passenden Equipment gar kein Problem. Euch stehen eine enorme Anzahl von



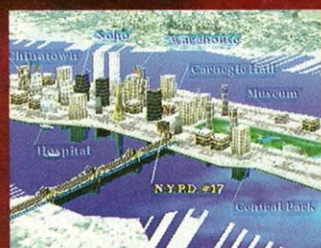
Heilige Feuersbrunst! Die Ex-Opernsängerin **Melissa** mutiert zum Hauptfeind **Eve** und hat das Theater in ein wahres Inferno verwandelt



Innovation beim Zielsystem. Der grüne Käfig zeigt die Reichweite der gewählten Waffe an. Befindet sich ein Gegner außerhalb, ist er sehr viel schwerer zu treffen

Handfeuerwaffen zur Verfügung, die Ihr alle upgraden könnt, sobald Ihr eine „Mod-Permit“ oder ein Tool findet. Neben diesen kalten Tötungswerkzeugen hat Aya aber auch noch die Möglichkeit, Energie aus ihren Mitochondrien zu ziehen, die „Parasite Energie“, die es ihr ermöglicht, unterschiedliche Zauber auszusprechen, die Euren Feinden das Leben schwermachen. Neue Zauber erlangt Ihr jedesmal, wenn Ihr einen bestimmten Level erreicht habt. Ihr erkundet mit Aya **Manhattan** und bleibt immer auf den Spuren von Eve, die Euch alle möglichen Hindernisse in den Weg stellt. Bis jetzt ist es ein klassisches RPG, wenn da nicht der Kampfmodus wäre. Natürlich beruht dieser auf einem Rundensystem, wie sich

das für ein RPG gehört, aber Ihr könnt Euch zwischen Euren Active Turns frei bewegen und so feindlichen Attacken ausweichen und Euch selbst günstig positionieren, um eigene Angriffe auszuführen. Habt Ihr den Kampf gut überstanden, erhaltet Ihr Erfahrungs- und Bonuspunkte. Mit den Bonuspunkten könnt Ihr Aya's Fähigkeiten weiter ausbauen. Beispielsweise kann sie mehr Gegenstände mit sich herumtragen, Ihr könnt die Wartezeit auf den Active Turn verkürzen oder Eure Waffen und Schutzwesten mit Hilfe der Bonuspunkte upgraden. Das Kamerasystem paßt sich automatisch den verschiedenen Gegebenheiten an und ist so optimal für die unterschiedlichen Locations vorbereitet. (Raoul B.)



Manhattan: Zwischen den einzelnen Locations bewegt Ihr Euch mittels dieser Kartenfunktion



Der Kampf Neu gegen Alt. Links sehen wir unsere Vorfahren, rechts greift Eves Schöpfung an

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

**GEPLANT FÜR
erhältlich**

**ERSTER EINDRUCK
super**

INFO Parasite Eve

Hersteller/Vertrieb: Squaresoft/Squaresoft

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 6 plus Bonusstage



„Beeindruckender Mix aus Adventure und RPG mit Filmsequenzen im Hollywood-Stil“

WILD THING



Abgedrehtes Polygon Jump'n'Shoot, das mit interessanten Story-Wendungen und ehrgeizigem Polygon-Design glänzt.

MANIAC 06/98



Interplay™

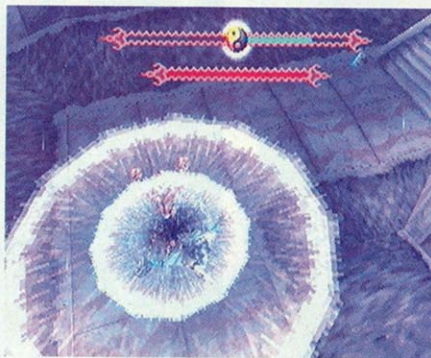
Acclaim Entertainment
Fürstenfelder Straße 9 • 80331 München
Fon 089/23 66 24-0 • Fax 089/23 66 24-30
<http://www.acclaim.de> • <http://www.acclaim.net>
<http://www.interplay.com>

HOCHSPANNUNG LADEN

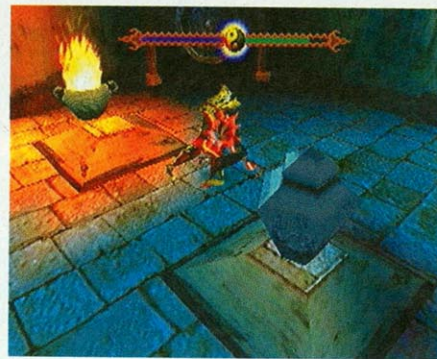
Acclaim



Neben zahlreichen Kämpfen in einem Level muß unser Held T 'ai auch geschickte Sprünge absolvieren, um nicht zu sterben. Die braune Soße ist Treibsand, wo der Tiger langsam versinken kann



Der Einsatz der **Magie** wird nicht nur effektiv in Szene gesetzt, sondern plättet auch alle Gegner im Umkreis von Euch



Die Wache und unser Held sind während des unerbittlichen Kampfes ineinander verschlungen. Mit kraftvollen Schlägen befreien wir uns aber aus der tödlichen Umarmung

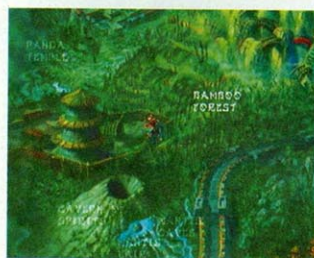
Weck' den Tiger in dir

T 'ai Fu

Activision schickt Euch mit einem athletischen **Tony-Tiger-Verschnitt** auf **Abenteuerreise** rund um die Chinesische Mauer

Die orientalischen Gefilde finden anscheinend in der letzten Zeit immer mehr Zuspruch bei den Softwareentwicklern. Schon bei Ninja: Shadow of Darkness wurde man in den fernen Osten geschickt und mußte als martialer Einzelkämpfer für Recht und Ordnung sorgen. T 'ai Fu von Activision schlägt genau in diese Kerbe, obwohl die Mischung aus Crash Bandicoot und Fighting Force nicht von hauseigenen Programmiererteams in Szene gesetzt wird, sondern von

der Spieleschmiede Dreamworks, die bekanntlich Steven Spielberg gehört. Zur Story: Wir befinden uns im alten China, wo ein herrschsüchtiger Drache mit aller Macht über das Land regiert. Die einzige Bedrohung seiner Position waren die Kung-Fu-Clans, die jedoch zerstört wurden oder auf die Seite des bösen Herrschers getreten sind. Einzige Hoffnung ist nun T 'ai, ein 17jähriger Tiger, der von Kriegermönchen aufgezogen wurde und von diesen auf die heilige Mission geschickt wird.



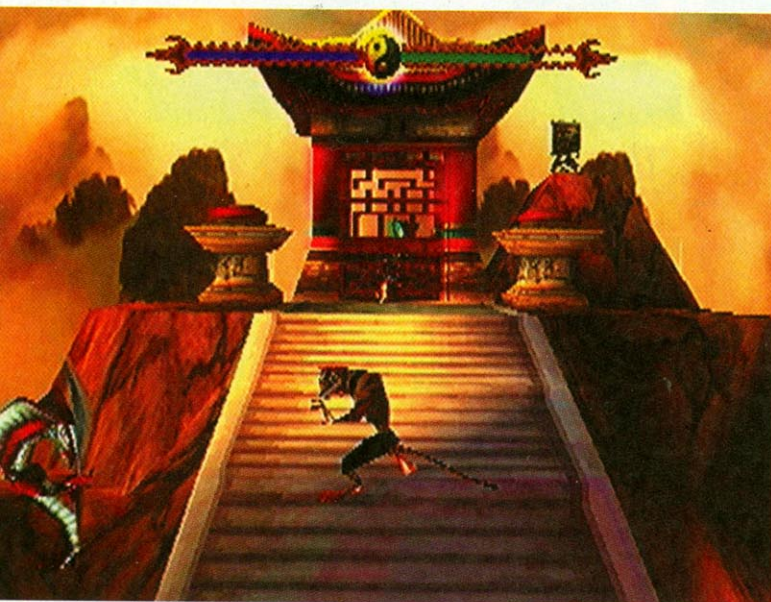
Die einzelnen **Levels** erreicht Ihr über die Map. Auch nach Abschluß einer Stage könnt Ihr nochmals dorthin zurückkehren

Ausgerüstet mit einer ganzen Reihe von martialen Schlag- und Trittkombinationen, begeben sich Ihr Euch auf die gefährvolle Reise durch die insgesamt 22 **Levels**. Dabei trifft Ihr auf Leoparden-Wachen, Schlangen-Priester, fleischfressende Pflanzen und allerlei andere mystische Wesen, die natürlich auch Untote und Drachen darstellen. Des weiteren müßt Ihr Euch mit insgesamt neun Endgegnern herumschlagen, die über mehrere Angriffsvarianten verfügen. T 'ai ist wie gesagt auch nicht gerade auf den Mund gefallen und tritt den Feinden mit genügend Power entgegen. Neben den Kung-Fu-Techniken gehört auch **Magie** dazu, die er während des Spiels immer wieder nachladen bzw. deren Wirkung verstärken kann. Darüber hinaus ist unser Protagonist in der Lage, verschiedene Gegenstände, wie

z.B. Vasen, Felsbrocken oder Fackeln, aufzunehmen, um sie auf die Feinde zu schleudern. Neben dem Kampf müßt Ihr auch bei zahlreichen Gelegenheiten Eure Jump&Run-Fähigkeiten unter Beweis stellen, ob nun beim Sprung über Treibsand oder Feuer, oder wenn Ihr über bewegliche Bodenplatten über einen tiefen Abgrund gelangen wollt. Zwischen den einzelnen Abschnitten sind immer wieder längere **Cut-Szenes** eingeflochten, die Euch über den Verlauf der Hintergrundstory informieren. Die Technik zeigt schon jetzt, daß hier wahre Experten am Werk sind. Tolle Lichteffekte sind ebenfalls zu bewundern wie ein detailliertes **Leveldesign** und saubere Animationen aller Figuren. Ermöglicht wird dies alles durch die Morph-X-Technologie, die von Dreamworks schon bei den beiden Filmen Jurassic Park zum Einsatz kam. (Udo L.)



In den **Cut-Szenes** werdet Ihr mit allen wichtigen Charakteren konfrontiert, und es werden Euch die Hintergrundstory und andere Informationen vermittelt



Das orientalische Flair wird vor allem durch das detaillierte **Leveldesign** vermittelt, das ganz an die Zeiten des alten Chinas angelehnt ist

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

GEPLANT FÜR
November

ERSTER EINDRUCK

gut

INFO T 'ai Fu

Hersteller/Vertrieb: Dreamworks/Activision
Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 22



"Dreamworks greift das Spielprinzip von Fighting Force auf, kann aber technisch weit mehr bieten"

X-Games Pro Boarder

Wenn sich die **Boarder-Elite** für ein „Stelldichein“ auf den **wellbesten Contests** einfindet, darf ESPN, einer der bekanntesten amerikanischen Sportsender natürlich nicht fehlen

ESPN, einer der bekanntesten Sportsender der USA, hat es sich zur Aufgabe gemacht, begeisterten Sport- und Konsolenfans auch zu Hause das Gefühl der sportlichen Freiheit zu verschaffen, und hat mit Radical Entertainment einen würdigen Partner gefunden, um ihre Produkte auf den Softwaremarkt zu bringen. Mit der X-Games-Serie kommt eine ganze Staffel von trendigen Insportarten in die heimischen Wohnzimmer, und eine davon ist das der Jahreszeit angemessene Snowboarden. Was X-Games Pro Boarder aber auf gar keinen Fall im Sinn hat, ist es, sich in die große Masse der momentan den Markt überschwemmenden Games einzuordnen. So hat man sich bei Radical Entertainment auf das Wesentliche, auf das, was den meisten Fun bringt, nämlich auf die Pipe- und Trick-Contests, konzentriert und das **Downhillrace** in den Hintergrund gestellt. Deshalb stehen Euch bei diesem Spiel drei Modi zur Verfügung, in denen Ihr Euer Können im Trickjump-Bereich unter Beweis stellen müßt, und nur ein Downhill-Modus. Neben dieser simplen Contest-Auswahl stehen aber noch **acht Boarder** mit jeweils vier Boards für Euch bereit, und bei diesen Boardern und ihrem Equipment handelt es sich nicht um irgendwelche fantastischen Namen oder Mar-



Im Rail Sloop-Modus müßt Ihr mit etwas taktischem Übersichtsdenken an die Piste herangehen



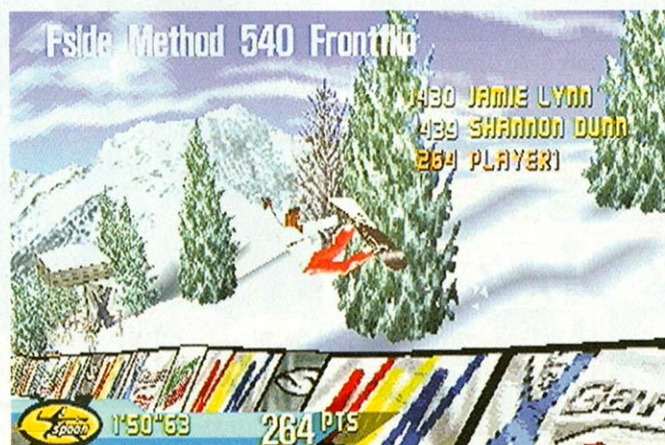
Durch die einfache Belegung der Trickmoves auf dem Pad lassen sich wunderschöne Jumps zaubern

ken. Internationale Größen, wie Tina Basich, Jamie Lynn oder Peter Line, geben hier ihr Debüt und haben gleich ihre Sponsoren mitgebracht. Es ist also nicht verwunderlich, daß hier Boards von Sims, Burton, K2 oder Salomon mit von der Partie sind. Die Steuerung ist einfach und übersichtlich gehalten, so daß man sich nicht groß die Finger verrenken muß, um coole Jumps hinzulegen, und das Zuschauen macht ebenfalls eine Menge Laune, weil die Grafik astrein und die Umgebung in einer wunderschönen Rendergrafik gehalten ist. Als Sah-



Im Menü stehen Euch acht Boarder zur Auswahl bereit, und gleichzeitig könnt Ihr noch etwas über ihren privaten Background erfahren

nehäubchen kommt noch der absolut geniale Sound dazu, der so richtig in die Szene paßt und einen schon in winterliche Vorfreude versetzt. Hals- und Beinbruch! (Raoul B.)



Im Vergleich zu anderen Snowboardsimulationen habt Ihr hier die ganze Halbpipelänge Zeit, Jumps auszuführen, die alle in Eure Wertung mit einfließen



Im einzigen Downhillrace fahrt Ihr gegen zwei computergenerierte Gegner, und es gilt: Nicht immer ist der offensichtliche Weg auch der schnellste Weg!

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Oktober
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO X-Games Pro Boarder

Hersteller/Vertrieb: Radical Entertainment/tba.
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 5 Strecken



„Eine Simulation mit Trickjumps, die Euch vor Neid erblassen lassen“



Nur DM
49,95*

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

„Das macht ja absolut süchtig!“
Powerplay



Nur DM
49,95*

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

* Unverbindliche Preisempfehlung

INFOGRADES
DEUTSCHLAND

Schießbude, die zweite

Point Blank 2

Wieder neues **Futter aus Fernost!** Das Sequel konnte schon in der **Automatenversion** überzeugen, daher war es nur eine **Frage der Zeit**, wann eine Konvertierung vorliegen würde

Als in Japan die Automatenversion von Point Blank 2 für Furore sorgte, konnte man sich hierzulande gerade mal auf den ersten Teil freuen. Seit Mitte September sind nun auch die japanischen PlayStation-Jünger in der Lage, mit dem Sequel auf die virtuelle Jagd zu gehen. Kenner des ersten Teils werden sich sofort zurechtfinden, denn vom Spielprinzip hat sich nichts geändert: Immer noch gilt es, unter einem Zeit- und Munitionslimit, das ganz von den vier Schwierigkeitsstufen abhängt, eine Reihe von Zielen zu treffen. Auf dem Jahrmarkt schießt Ihr z.B. ganz bestimmte Tiere ab, ballert in der Poli-

zeischule auf Pappverbrecher oder seid beim punktgenauen Zielschießen im Schützenverein eingeteilt. Aber auch bewegte Ziele, wie z.B. Enten, Asteroiden oder ein fallendes Blatt, müssen von Euch getroffen werden. Besonders hervorzuheben ist das **Galaga-Spiel**, wo Ihr auf Raumschiffe feuert, oder das Rüstungsspiel. Bei letzterem müßt Ihr ein Männchen, das in einer neunteiligen Ritterrüstung steckt, von seinem metallenen Panzer befreien, ohne daß es dabei verletzt wird. Point Blank 2 bietet somit über 20 neue Spielvarianten, die sich nochmals in zahlreichen Kategorien unterscheiden. Die Jungs von Namco ha-



Her mit der Wolle! Mit sehr genauen Schüssen entkleidet Ihr die Schaf von Ihrem Wollkleid

ben das Game diesmal in drei große Bereiche eingeteilt: den Adventure-Modus, der nur für einen Spieler bereitsteht, den Übungsmodus und den **Multiplayer-Abschnitt**. Im **Adventure-Modus** schlüpft Ihr in die Rolle eines Jünglings, der sich mit seiner Lightgun auf die Suche nach einer entführten Prinzessin macht. Dabei muß er vier Abschnitte besuchen, bevor er sich einem finalen Endgegner stellen kann. So gilt es, eine Reise mit der Eisenbahn, einen Besuch in einem Schloß, ein Flug durchs Weltall und einen Besuch am

Grunde des Ozeans zu bestehen. Das Wichtigste dabei ist, andere Waffen, wie z.B. eine Schrotflinte oder eine Uzi, und Leben zu ergattern, die Ihr bei den Aufgaben des Endgegners benötigt. Leider muß gesagt werden, daß die Ballerorgie wie im ersten Teil nur die G-Gun45 unterstützt. Wer jedoch mit dem Gedanken spielt, sich die Japanversion zu kaufen, der wird sich nach kurzer Eingewöhnungsphase locker mit der Menüführung auskennen und den gesamten Spielspaß genießen können. (Udo L.)



Der **Adventure-Modus** bietet nicht nur eine Story (links), sondern auch vier gefährvolle Reisen. Im Spukschloß (rechts), habt Ihr 350 Sekunden Zeit, um einen Ausgang aus dem alten Gemäuer zu finden



Der **Multiplayer-Abschnitt** hat wieder allerlei Spaß für zwei Baller männer zu bieten. Neben dem klassischen Point Blank (rechts), gibt es noch das Turmspiel (Mitte) und die neue Versus-Variante (links)



Selbst der Klassiker von Namco ist mit von der Partie. Im **Galaga-Spiel** müßt Ihr die kleinen Raumschiffe vom Bildschirm fegen. Meist ist das gar nicht so einfach, da sie plötzliche Richtungswechsel machen

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

GEPLANT FÜR
1999

ERSTER EINDRUCK

gut

INFO Point Blank 2

Hersteller/Vertrieb: **Namco/SCEJ** Schwierigkeitsgrad: **leicht bis sehr schwer** Levels: **entfällt**
Muster von: **Get Ready**



0931/3538486

„Der zweite Teil der Ballerorgie kann mit zahlreichen neuen Spielideen überzeugen“

HASTA LA VISTA,

BABY!



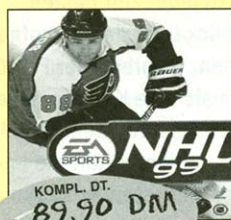
GAMES

ALUNDRA	KD	89,90
AZURE DREAMS	DA	89,90
BIO FREAKS	DA	89,90
BATMAN & ROBIN	KD	89,90
BIO FREAKS	DA	89,90
BOMBERMAN WORLD	KD	79,90
BREATH OF FIRE 3	KD	85,90
CARDINAL SYN	KD	79,90
COLIN McRAE RALLY	DA	89,90
COLIN McRAE + LENKRAD + PEDALE	KD	199,90
COLONY WARS: VENGEANCE (09/98)	DA	89,90
COOL BOARDERS 3 (10/98)	DA	89,90
DAS FÜNFTE ELEMENT	KD	89,90
DREAMS (10/98)	KD	89,90
DUNGEON KEEPER (10/98)	KD	89,90
FFFA '98 - WM-QUALIFIKATION	KD	89,90
FLOTTENMANÖVER	KD	85,90
FLUID	DA	79,90
FORMEL 1 '98 (10/98)	KD	99,90
FUTURE COP - LAPD 2100-	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
INT. SUPERSTAR SOCCER 98	KD	89,90
MEDIEVIL	DA	89,90
MEGAMAN X4	DA	85,90
METAL GEAR SOLID (JAPAN)		139,90
MOTO RACER 2	KD	89,90
N20	DA	79,90
NASCAR '99 (10/98)	KD	89,90
NEED FOR SPEED 3	KD	89,90
O.D.T.	KD	86,90
ROAD RASH 3D	KD	89,90
R-TYPE (10/98)	DA	89,90
S.C.A.R.S.	DA	89,90
STREETFIGHTER COLLECTION	KD	85,90
TEKKEN 3	KD	85,90
TEKKEN 3 LÖSUNGSBUCH	KD	24,90
TENCHU (10/98)	DA	89,90
VR BASEBALL 99	DA	79,90
WARGAMES	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90
WCW NITRO	KD	89,90
WILD 9'S	KD	89,90
WWF WARZONE	KD	79,90

!!! SONDERPREISE !!!

BUST A MOVE 3	DA	39,90
C&C 1: TIBERIUMKONFLIKT	KD	44,90
CRASH BANDICOOT 1 PLATINUM	DA	44,90
CROC	KD	44,90
DESTRUCTION DERBY 2 PLATINUM	KD	44,90
FORMEL 1 PLATINUM	KD	44,90
FORSAKEN	KD	39,90
FRANKREICH 98	KD	44,90
GOLDEN GOAL	DA	39,90
JERSEY DEVIL	DA	49,90
LEMMINGS & OHNO MORE LEMMINGS	KD	44,90
M.D.K.	DA	29,90
MAGIC - THE GATHERING	KD	39,90
MECHWARRIOR 2 PLATINUM	DA	44,90
MICRO MACHINES V3 PLATINUM	KD	44,90
MIDNIGHT RUN	KD	44,90
NAGANO OLYMPIC WINTER GAMES	KD	44,90
NASCAR '98	KD	44,90
NBA 98	KD	44,90
NHL '98	KD	44,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	KD	44,90
SNOWRACERS 98	DA	39,90
PANDEMONIUM PLATINUM	DA	44,90
PORSCHE CHALLENGE PLATINUM	DA	44,90
POWERBOAT RACING	KD	39,90
SKULL MONKEYS	KD	44,90
TEKKEN 2 PLATINUM	KD	44,90
TEST DRIVE 4	KD	44,90
TOCA - TOURING CAR	KD	44,90
TOMB RAIDER 1	KD	44,90
V-RALLY	KD	44,90
WIPEOUT 2097 PLATINUM	KD	44,90

GAMES DES MONATS



NHL '99



Breath of Fire 3 Ltd. Edition



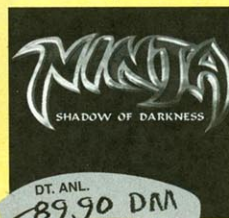
Apocalypse



C&C2: Gegenschlag



Constructor



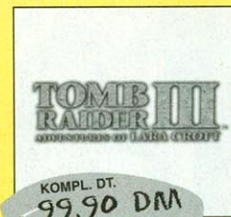
Ninja



Hugo



Parasite Eve (US-Version / NTSC)



Tomb Raider 3 (11/98)



Moto Racer 2



Formel 1 '98 incl. Rumble-Lenkrad + Pedale



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

Preisrüttel 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 Groebenzzell
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 LENKRAD 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	DA 29,90
RGB SCART KABEL	DA 19,90
SCORPION LIGHT GUN	DA 69,90
VIDEO GAME CONTROL GLOVE	DA 99,90
X-PLORDER CHEAT CARTRIDGE	DA 79,90



PlayStation
DUAL SHOCK™
CONTROLLER
PAL-Version
229,00 DM

Der King im Ring

20

Knock Out Kings

Electronic Arts will die Konkurrenz mit dem enormen Umfang von **38 authentischen Boxern** und **toller Grafik** auf die Bretter schicken

Seit den Erfolgen des fast schon legendären Sir Henry Maske ist der zuvor verrufene Boxsport in Deutschland sehr populär geworden. Electronic Arts nutzt diesen Aspekt, um mit einem neuen Produkt namens Knock Out Kings in eine Software-Nische zu stoßen. Um den ganzen Prügelspaß so authentisch wie möglich zu gestalten, wurden 38 originale Boxgrößen im Klopfer untergebracht, und das Geschehen findet an fünf real existierenden Boxschauplätzen Amerikas statt. So habt Ihr die Möglichkeit, mit Muhammed Ali, Evander Holyfield oder Lennox Lewis einen virtuellen Kampf auszutragen. Auf Wunsch könnt Ihr dabei sogar gegen einen menschlichen Widersacher in den Ring steigen. Zuvor stehen Euch drei unterschiedliche Modi zur Verfügung, die für die nötige Abwechslung sorgen. Im **Career Modus** erschafft Ihr einen virtuellen

Kämpfer nach Euren Vorstellungen. Dazu lassen sich Attribute wie die Körpergröße, die Schlaghand, die Haarfarbe oder das Körpergewicht nach Belieben verändern. Anschließend müßt Ihr Euch in einer 20köpfigen Liga behaupten und Euch an die Spitze der Rangliste prügeln. Im Exhibition Mode, der sich über wahlweise 3, 6, 9 oder 12 Runden erstreckt, fightet Ihr nach strengem Regelwerk einen Einzelkampf, während der Ringrichter im Slugfest-Modus schon mal ein Auge bei Ausführung unfairer Attacken zudrückt. So gelangt Ihr also nach dem Auswahlprozedere in den Ring, in dem Ihr Euren Kämpfer auf Wusch auch analog steuern könnt. Das Einstecken von Treffern wird Euch hervorragend mittels Dual-Shock-Unterstützung vermittelt, wodurch Ihr förmlich mit Eurem Helden verschmelzt. Des weiteren bieten die vielen unterschiedlichen Kameraperspek-

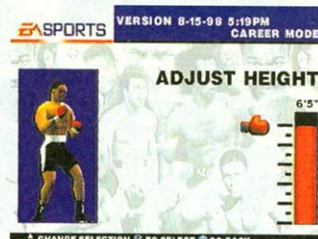
tiven zu jeder Zeit besten Überblick über das Kampfgeschehen. Während der Fights lassen sich die Kämpfer spielend leicht durch den Ring dirigieren, und Ihr könnt die unterschiedlichsten **Schlagkombinationen** präzise ansetzen. Alles in allem zeigt diese noch sehr frühe Version schon, was für ein immenses Potential in dem Titel steckt, der Ende November käuflich zu erwerben sein wird. (Udo L.)



In der Ego-Perspektive könnt Ihr sogar Verletzungen des Gegners erkennen, die Ihr dem Kontrahenten im Verlauf des Kampfes zugefügt habt



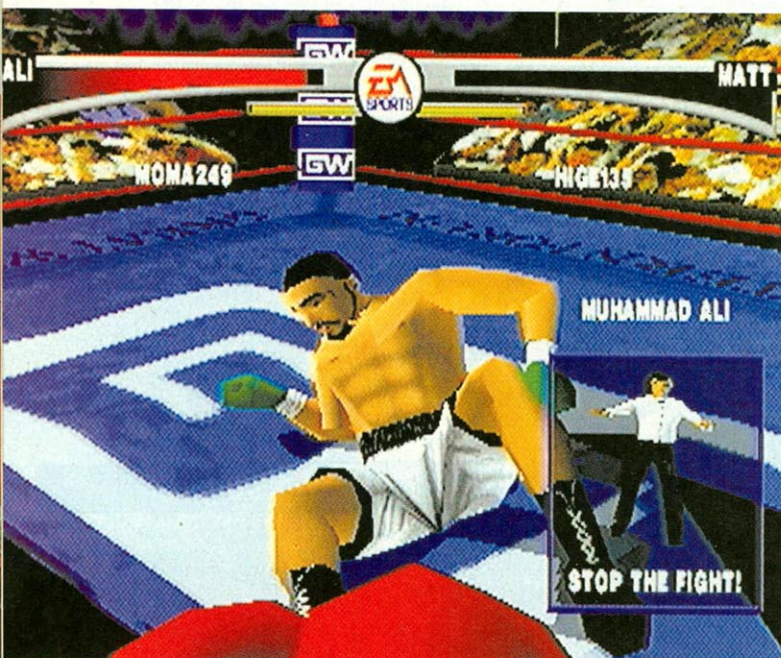
Augenschmaus: Zwischen den Runden sorgen nette Girls für Abwechslung im harten Boxgeschehen



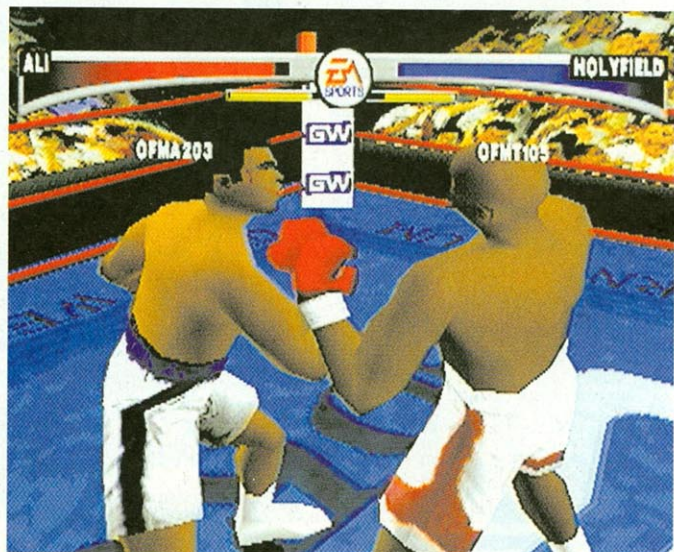
Im **Career-Modus** könnt Ihr einen eigenen Charakter entwerfen, mit dem Ihr eine 20köpfige Liga durchprügelt



Vor einem Event könnt Ihr Euch für einen von 38 authentischen Boxern entscheiden



Das haut den stärksten Mann um: Im Fight könnt Ihr auch nicht regelgerechte Schläge unter die Gürtellinie austeilen, die jedoch vom Schiedsrichter geahndet werden



Bei E.A.s Prügler lassen sich durch Betätigung der L- und R-Tasten die unterschiedlichsten **Schlagkombinationen** starten

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

GEPLANT FÜR
November

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Knock Out Kings

Hersteller/Vertrieb: E.A./E.A. Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 38 Kämpfer



„Knock Out Kings bringt endlich Leben in das verstaubte Boxsim-Genre“

Murmelspiele

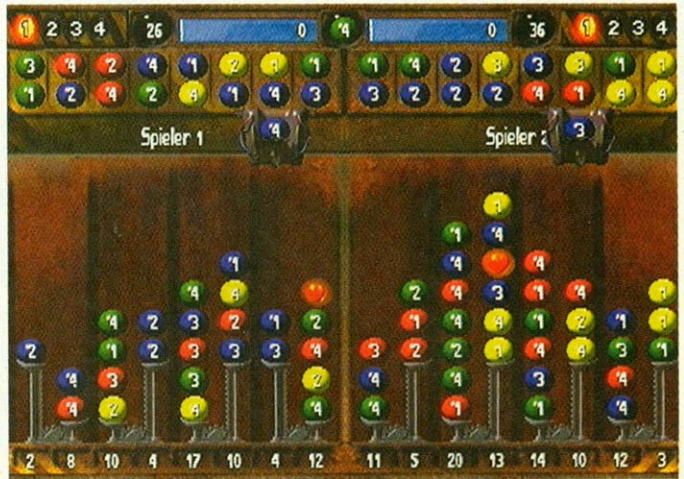
Swing

Ein **ungewöhnliches Denkspiel** entwickelten Software 2000, bei dem **Waagen und Kugeln** eine tragende Rolle spielen

Die Hauptidee dieses Denkspiels ist es, drei gleichfarbige Kugeln in eine Ebene zu bringen, damit diese dann verschwinden. Jede weitere benachbarte Kugel derselben Farbe verschwindet dann ebenfalls. Stapelt Ihr die Sphären jedoch bis auf die oberste Ebene, habt Ihr das Spiel verloren. Dieses Spielprinzip klingt genretypisch

recht simpel, hat aber natürlich seine Tücken. Alle Kugeln werden auf vier Waagen abgelegt. Je nach der Summe der Zahlen, die auf den Murmeln stehen (eine Art Gewichtsangabe), schlägt die Waage dann in eine Richtung aus. Somit verändert sich die Lage der Kugeln, je nachdem welche Seite „schwerer“ ist. Kippt nun das Gleichgewicht auf die andere Seite, wird die oberste Kugel der leichteren weggeschleudert. Wo sie aufkommt, hängt davon ab, wie unterschiedlich beide

Spielt Ihr Swing alleine, so habt Ihr die Wahl zwischen einem Endlosspiel oder einer Mission, bei der Ihr ein bestimmtes Ziel erreichen sollt



Je nachdem wie Ihr die Kugeln anordnet, werden die Waagen ausgelenkt. Der Trick dabei ist es abzuschätzen, welche Reaktion ausgelöst wird

Seiten belastet sind. Zudem nehmen noch diverse Extras Einfluß aufs Spiel. Swing wird

mehrere Spielmodi besitzen, ein Zwei-Spieler-Modus ist ebenfalls eingeplant. (Udo L.)



Action	● ● ●	INFO <i>Swing</i> Hersteller/Vertrieb: Software 2000 Schwierigkeitsgrad: einfach bis schwer Levels: 25   
Strategie	● ● ●	
Abenteuer	● ● ●	
Geschick	● ● ●	
Simulation	● ● ●	
GEPLANT FÜR k.A.		
ERSTER EINDRUCK gut		
„Nettes Spielchen mit einem tetrisähnlichen Suchtpotential“		



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



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

Theo KRAENZ VERSAND

Tel. 0931/3545219

und im gut sortiertem Fachhandel

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

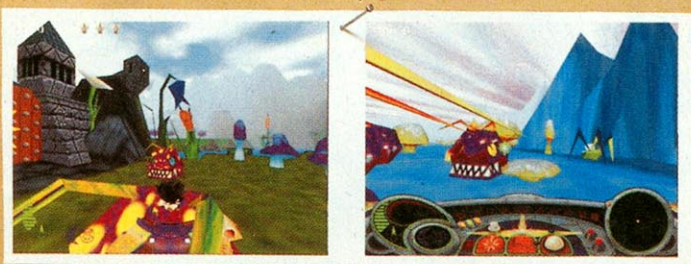
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http://www.dynatex.de



Acherontia atropos
(Death's Head Sphinx)



Macrodonia dejeani gory
(Longhorn Beetle)



Sie dachten schon, Sie hätten ihn für immer festgenagelt. Falsch! Centipede ist auferstanden – gemeiner und größer als je zuvor. Ihre Jagd auf ihn führt Sie durch sieben Welten und viele kribblige Missionen. Mit atemberaubenden 3D-Animationen wird Ihnen das Remake des berühmten Atari-Evergreens schlaflose Nächte bereiten. Also vorwärts: Stellen Sie sich Ihrem Schicksal – bevor es Sie erledigt!



Scolopendra gigantea
(Centipede)

**Man sieht sich immer
zweimal im Leben!**

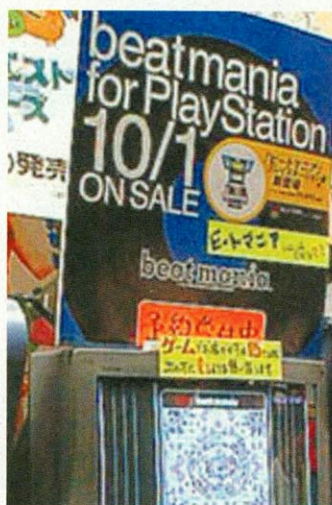
- leistungsstarke 3D-Grafik-Engine
- diverse Kamera-Positionen
- rasantes Gameplay
- viele verschiedene Bonuswaffen
- 30 fordernde Missionen
- Multiplayer-Option für maximale Action
- inkl. klassischem Arcade-Modus



Möchtegern-DJ

Nicht grafisch opulente Prügelspiele sind in Japan momentan die Nummer 1 in der Spielhalle, sondern Konamis außergewöhnliches Musikspiel **Beatmania** bzw. **Beatmania 2nd Mix**. Der Spielablauf besteht darin, im Rhythmus der treibenden Musik die richtigen Knöpfe zu drücken bzw. sogar den Scratchteller zu drehen! Seit dem 1. Oktober können die Videospieler das Dancefloor-Erlebnis sogar zu Hause genießen. Der Peripheriehersteller **Ascii** hat sogar

eigens dafür ein Joyboard entwickelt, das nur mit diesem Spiel läuft.



Ob dieser Hit allerdings auch außerhalb von Japan gelingt, ist fraglich. Bis zum jetzigen Zeitpunkt ist es jedenfalls noch nicht klar, ob Konami Beatmania auch in den USA oder Europa veröffentlichen wird.

Prügelspiel einmal anders

Vielleicht kennt der ein oder andere SNKs zweidimensionalen Comic-Prügler **King of Fighters '96**, der vor geraumer Zeit auf der PlayStation erschien. Markenzeichen dieses Bitmap-Klopers ist der revolutionäre **Team-Battle-Modus**, der es Euch ermöglicht, jeweils im Trio gegen eine andere Partei anzutreten. Mit **The King of Fighters Kyo** kehrt das umfangreiche Rudel von 39 **Straßenkämpfern** nun zurück. Doch bereits der erste Kampf verdeutlicht, daß sich einiges verändert hat. Statt

normale Beat'emUp-Auseinandersetzungen werden die Kämpfe nämlich wie in einem **Rollenspiel** rundenweise ausgetragen. Im Story-Modus wird das außergewöhnliche Spielkonzept ferner noch in eine Geschichte eingebettet, deren Inhalt man allerdings in unseren Breitengraden nicht nachvollziehen kann. Aufgrund des abstrakten Spielprinzips dürfte es höchst unwahrscheinlich sein, daß dieser Titel auch nach Deutschland kommt. Testmuster von Maro, Stuttgart.



PlayStation 2: Nun ist es offiziell!

Alle wußten es schon lange, doch nun bestätigt es auch **SCEI**: Die **PlayStation 2** kommt definitiv! Laut dem PlayStation-Vater **Ken Kutaragi** wird der Nachfolger in puncto Technik alle bisherigen Konsolen-Plattformen um Längen schlagen und durch die Einbindung des Multimedia-Bereiches in eine völlig neue Dimension stoßen. Was diese Orakel letztendlich bedeuten, werden wir spätestens am 10. November erfahren, denn für diesen Termin kündigt SCEI eine offizielle Presseerklärung an. Dieser Termin kommt nicht von ungefähr, denn knapp zwei Wochen später erscheint in Nippon Segas leistungsstarker 128-Bitter namens

Dreamcast, der von der Fachwelt mit viel Vor-schußlorbeeren bedacht wurde. Einige Insider behaupten sogar, daß der Erscheinungstermin überraschenderweise intern bereits für April '99 angesetzt wurde, wodurch ein Release in Deutschland im Jahre 2000 sehr wahrscheinlich sein würde. Doch das ist vorläufig eine reine Spekulation. Keine Spekulation ist indessen, daß bereits die ersten Softwarefirmen Entwicklungskits erhalten haben. So bestätigt **Ubi Soft** beispielsweise, daß das technisch aufwendige 3D-Geschicklichkeitsspiel **D-Jump** auch für den PlayStation-Nachfolger umgesetzt werde.



Kurioses aus Fernost

Hinterhältig: Was wie ein leckerer Imbiß aussieht entpuppt sich als schmerzhaftes Boxgerät! So sind die Japaner halt ...

Chart Attack Japan

- ① (-) Metal Gear Solid
- ② (-) Fuujin Engi
- ③ (1) SD Gundam Generation
- ④ (4) Jikkyou Pro Baseball '98
- ⑤ (-) XI

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

Squaresoft bestätigt, daß **Final Fantasy VIII** den **PDA** (Personal Digital Assistant) unterstützen wird. Wahrscheinlich könnt Ihr mit diesem Handheld in bester **Tamagotchi-Manier** Charaktere trainieren.

Noch einmal **Squaresoft**: Ihr nächstes Rollenspielprojekt ist die Fortsetzung zum erfolgreichen **RPG Saga Frontier**, das dem Original in technischer Präsentation

weit überlegen sein soll. Im **Oktober** findet in Japan die **Tokio Game Show** statt, die größte ihrer Art im Land der aufgehenden Sonne. Zu sehen gibt es unter anderem: **Ridge Racer Type 4**, **Ace Combat 3**, **Smash Court 2**, **Int. Rally Championship**, **The Next Tetris**, **Vampire Savior EX** und viele andere Titel. In der nächsten Ausgabe berichten wir ausführlich über dieses Ereignis.

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

Rennspiel-Pad

Für viele gilt Namcos **NegCon** nach wie vor als das beste Rennspiel-Pad. Mit dem **JogCon**, das vor allem durch sein schwungvolles Design auffällt, lieferten die Arca-

despezialisten ein weiteres Genre-Pad ab. Auch dieser Controller wurde speziell für **Rennspiele** entwickelt. In der Mitte befindet sich eine Drehscheibe, die mit den Daumen gesteuert wird und so ein gefühvolles Lenken ermöglicht. Der ungewöhnliche Controller soll Ende dieses Jahres zeitgleich mit

Namcos neuestem Rennspielstreich **Ridge Racer Type 4** erscheinen.



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

Sony PSX

5th Element	dt	89.00
Actua Soccer 3	dt	89.99
Actua Tennis	dt	79.99
All Star Tennis	dt	89.00
Alundra (komp.dt.)	dt	84.99
Apocalypse	dt	89.99
Asterix	dt	94.00
Astroids	dt	74.99
Azure Dreams	dt	89.00
B-Movie	dt	89.00
Batman & Robin	dt	89.99
Blasto	dt	79.99
Blaze 'n' Blade	dt	99.00



Bomberman World	dt	79.99
Breath of Fire 3	dt	89.99
Breath of Fire 3 Sp.	dt	109.99
Buggy	dt	89.99
Bust a Groove	dt	89.00
Car Combat Game	dt	89.00
Cardinal Syn	dt	79.99
Cart World Series	dt	79.99
Colin Mc Rae Rally	dt	89.00
Colony Wars 2: Veng.	dt	89.00
Command & C.2+Gegen.	dt	89.99
Command & Conquer 2	dt	99.99
Constructor+1 Meg M.	dt	89.00
Cool Boarders 3	dt	89.00
Courier Crisis	dt	59.00
Crash Bandicoot 3 SE	dt	89.00
Dawn of Darkness	dt	99.00
Dead or Alive	dt	89.00
Dungeon Keeper 2	dt	89.99
Excalibur	dt	89.00
F1 '97	dt	99.99
F1 '98	dt	99.00
F1 Racing Simul. 2	dt	89.00
Fifa Soccer 99	dt	89.99
Glover	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
Legend	dt	89.00
Libero Grande	dt	99.00
Medieval + CD-Case	dt	89.00
Mega Man Battle	dt	89.00
Mega Man Legends	dt	89.99
Mega Man X4	dt	89.99
Moto Racer 2	dt	89.99
Nascar Racing 99	dt	89.99
NBA Live 99	dt	89.99
NFL Extreme	dt	89.00



Bestell ☎ 0180-5 211 220

Fax 0180-5 211 240



Info ☎ 0662-44 01 44

Fax 0662-44 01 44 14

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

Kostenlos !



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

NHL Hockey 99 dt 89.99



Ninja	dt	99.00
Ninja Tengu	dt	89.99
N.O-Natural Adrenal.	dt	79.99
O.D.T.	dt	89.00
Oddworld Abe's Excd.	dt	89.00
Pandemonium 2	dt	84.99



Point Blank	dt	79.99
Populous The Begin.	dt	89.00
Poy Poy 2	dt	99.00
Premier Manager 98	dt	89.99
Psybadeck	dt	89.00
Quest for Fame	dt	94.00
Rat Attack	dt	79.99
Rayman 2	dt	89.00
RC Stunt Copter	dt	89.00

Riven	dt	69.99
Road Rash 3D	dt	89.99
Rogue Trip	dt	89.00
VR 3000 / SCARS	dt	89.00
Shadow Gunner	dt	89.00
Small Soldiers	dt	89.99
Spyro The Dragon SE	dt	89.00
Streetfighter Colle.	dt	79.99
Super Pocket Fighter	dt	89.99
Supercross 98 J.McG.	dt	79.99
Tai Fu	dt	79.99



Tekken 3	dt	99.00
Test Drive 5	dt	89.99
The Unholy War	dt	79.99
Theme Hospital	dt	89.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Tomb Raider 3	dt	99.00
Tombi	dt	89.00



Tommi Mäkinen Rally	dt	89.00
Ubik	dt	89.00
V2000	dt	89.00
Wild 9	dt	89.00
Wild 9 Spezial Edit.	dt	99.00

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

Wild Arms	dt	79.99
WWF Warzone	dt	89.00
X-Men vs. Streetfig.	dt	99.00
Zero Divide 2	dt	79.99
Zork Nemesis	dt	89.00

Sonderangebote

Beast Wars	dt	49.00
Breakpoint Tennis	dt	49.00
Bust a Move 3	dt	49.00
Command & Conquer 1	dt	44.99
Crime Killer	dt	39.00
Disruptor	uk	44.99
Forsaken	dt	39.99
Hercules + CD-Case	dt	49.00
Lemmings	dt	49.00
MDK inkl.Soundtrack	dt	44.99
Mickey's Wild Ad.Pl.	dt	49.00
NHL Powerplay Hockey	dt	39.99
Oddworld Abe's Oddy.	dt	49.00
Powerboat Racing	dt	39.99
Rayman Platinum	dt	39.99

Rock n Roll Racing 2	dt	34.99
Tekken 2 Platinum	dt	49.00
Toca Touring Car Pl.	dt	49.00
Tokyo Highway Battle	dt	39.00
Tomb Raider 1 Plat.	dt	49.00
V-Rally	dt	49.00
Vandal Hearts kp.dt.	dt	49.00

Zubehör

CD-Case	dt	29.00
Dual Rumble Force J.	dt	39.00
Dual Shock JP-Noname	dt	39.99
Dual Shock Joypad	dt	49.99
Equalizer (Schummel)	dt	54.00
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad PSX Edge blau	dt	19.00
Joypad Sony weiß	dt	29.00



Just a Gun Redlight	dt	89.99
Lenkrad Jordan GP	dt	129.99
Lenkrad Rumble Force	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 schwarz	dt	29.00
Power Flash-GB Emul.	dt	99.00
Real Arcade Lightgun	dt	94.00
RGB-Kabel mit Audio	dt	19.00
RGB-Scart Kabel PSX	dt	19.00
S-Video Kabel PSX	dt	14.99
Sony PSX+Dual Shock	dt	249.00
Thrustmaster F1 Race	dt	159.00
Lenkrad Top Drive	dt	149.99
Lenkrad Top Drive P.	dt	189.99
Verlängerung Joypad	dt	9.99

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

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

• Vorbestellung möglich.

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

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

-Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

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

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Grillparzerstr. 42, 81675 München

Theresienstr. 152, 80333 München

Preise variieren

Kein Contra in Deutschland

Wer sich mit der Videospielthematik etwas intensiver befaßt, kennt sicherlich die kultige **Contra-Serie** (in Deutschland auch unter dem Titel **Probotector** bekannt) von Konami. Seit den 80er Jahren laufen bei dieser futuristischen **Jump&Shoot-Serie** stahlharte Söldner im ewigen Kampf gegen das Böse durch die exzellent designten Levels. Doch seit der PlayStation-Ära scheint der Stern zu sinken. Erst floppte das PlayStation-Debüt **Contra: Legacy of Kain** gründlich, und dann



kündigte Konami Deutschland sogar an, daß das neueste **Contra-Werk C: The Contra Adventure** aus Qualitätsgründen noch nicht einmal hierzulande erscheinen werde. In der Tat stellt dieses Werk nicht gerade den Höhepunkt der Softwaregeschichte dar. Dabei ist die Grundidee sehr gut. Abwechselnd durchquert Ihr „klassische“ Levels, die aus der Seitenperspektive dargestellt werden, sowie waschechte 3D-Areale, in denen Ihr komfortable Bewegungsfreiheiten genießt. Egal in wel-



chem Abschnitt Ihr Euch befindet, die Aufgaben sind stets traditioneller Contra-Natur: ballern, hüpfen sowie Power Ups einsetzen. Trotz dieser bewährten Zutaten kommt keine wahre Freude auf. Im Gegenteil: Selbst nach acht Anläufen gelang es uns nicht, den finalen Endgegner des ersten Levels zu besiegen. Nichts gegen schwierige Spiele, hier wurde aber augenscheinlich schlampig designt. Daher können wir dieses Werk auch nur absoluten Contra-Fans empfehlen.



Oscarverdächtig

men. Die Macher von **Oddworld Inhabitants** reichten ihr neuestes Abenteuer **Abe's Exodius** bei der Academy Awards zur

Überprüfung ein, um sich eine Nominierung in der Kategorie **Bester Kurzfilm** zu erhoffen. Dies ist das erste Mal in der Geschichte der Oscar-Verleihung, daß ein Computerspiel zur Sichtung eingereicht wurde. Speziell für dieses Ereignis nahm **Oddworld Inhabitants** sämtliche Zwischensequenzen und verband sie durch eigens angefertigte Extra-Animationen. Herausgekommen ist ein fast halbstündiges CG-Meisterwerk, das in der Videospielbranche seinesgleichen sucht. Drücken wir Abe ganz fest die Daumen, daß es klappt!

Dem Knuddel-Alien **Abe** könnte demnächst etwas gelingen, wovon sogar Videospielsuperstars wie Mario bislang nur träumen - einen **Hollywood-Oscar** zu bekommen.

Der Gecko kehrt zurück

Crystal Dynamics läßt sich momentan enorm viel Arbeit auf. Neben ihrem bereits angekündigten Line Up (**Soul Reaver**, **Akuji**, **Unholy War**) haben die unermüdlichen Kalifornier für das nächste Jahr bereits **Gex 3** angekündigt, die Fortsetzung des technisch atemberaubenden 3D-Hüpfers. Eigens für dieses Geschicklichkeitsspiel wird eine verbesserte 3D-Engine verwendet, die einen noch höheren Detailreichtum ermöglicht. Über die Verbesserungen kann man derzeit nur Allgemeines sagen: **mehr Levels, mehr Gegner und mehr Fähigkeiten**. Letzteres



Chart Attack USA



- ① (-) Madden '99
- ② (-) NFL Gameday '99
- ③ (2) WWF Warzone
- ④ (-) C&C Red Alert: Retaliation
- ⑤ (3) Gran Turismo

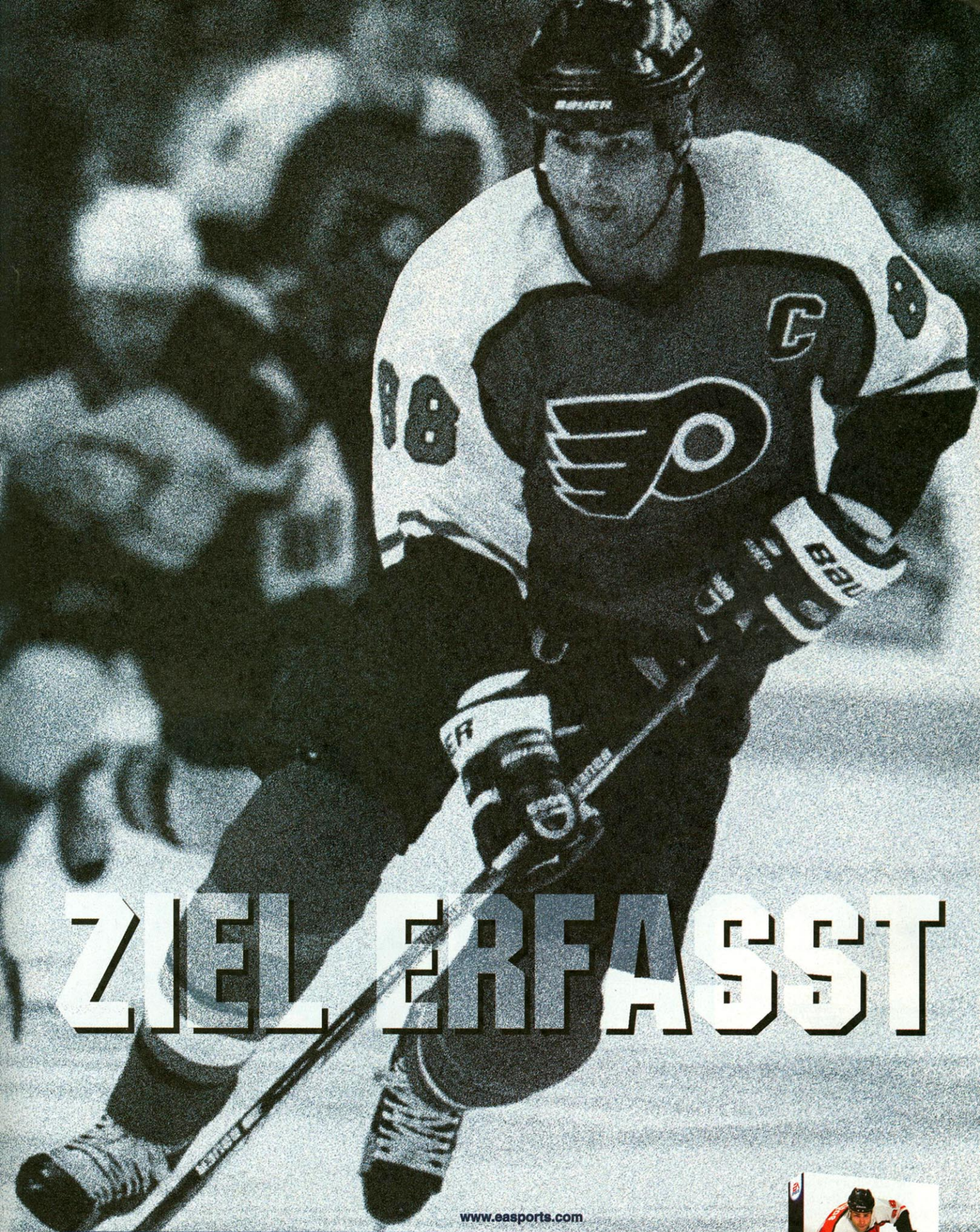
Mega Star Trek-Deal

Dem traditionellen US-Softwarehaus **Activision** gelang vor kurzem ein lukrativer Deal. Am **28. September** vereinbarten sie zusammen mit der Lizenzabteilung von **Paramount Pictures Viacom** einen **Zehnjahresvertrag** über alle **Star-Trek-Serien** und -Filme. Der Vertrag sichert ihnen das lukrative Recht, sämtliche Details rund um die Kult-Science-Fiction-Serie schlechthin für alle Plattformen zu verwenden. Das erste Ergebnis soll zunächst für den PC noch dieses Jahr auf den Markt kommen. Es handelt sich dabei um die Filmadaption des neuesten abendfüllenden **Star-Trek-Streifens Star Trek: Insurrection**, der am **11. Dezember** in den Staaten anläuft. Es dürfte somit nur eine Frage der Zeit sein, wann auch die PlayStation mit einem **Star Trek** bedacht wird.

ACTIVISION

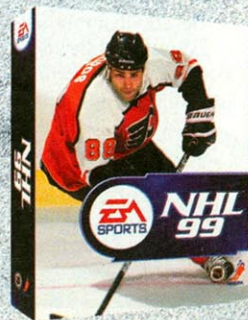
ändert sich mit der jeweiligen Zeitzone, in der sich Eure Echse gerade befindet. Mit von der Partie sind unter anderem **Gecko** als **Sherlock Holmes** in London, als **Pirat** mit einem Holzbein sowie das alte Rom.





ZIEL ERFASST

www.easports.com



Software © 1998. NHL, National Hockey League, das NHL-Wappen sowie Name und Logo des Stanley Cup sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Alle hier verwendeten NHL-Logos und -Abzeichen sowie Team-Logos und -Abzeichen sind Eigentum der NHL und darf ohne vorherige schriftliche Erlaubnis der NHL Enterprises, L.P. nicht reproduziert werden. © 1998 NHL. Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Warenzeichen der NHLPA und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "If it's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen, Handelsmarken, elektronische Warenzeichen von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten.

BradyGAMES
STRATEGY GUIDES[illegible]

Aus den Staaten erreichen uns derzeit widersprüchliche Gerüchte rund um den dritten Teil des indizierten **Capcom-Horror-Adventure** rüber. Während sich die eine Partei sicher ist, daß **Biohazard 3** nur für ein Next Generation-Konsole erscheinen wird (Dreamcast, **PlayStation 2**), soll Capcom bereits grünes Licht für eine PlayStation-Konvertierung gegeben haben.

```
News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + News-Tickèr + News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + News-T
```


DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

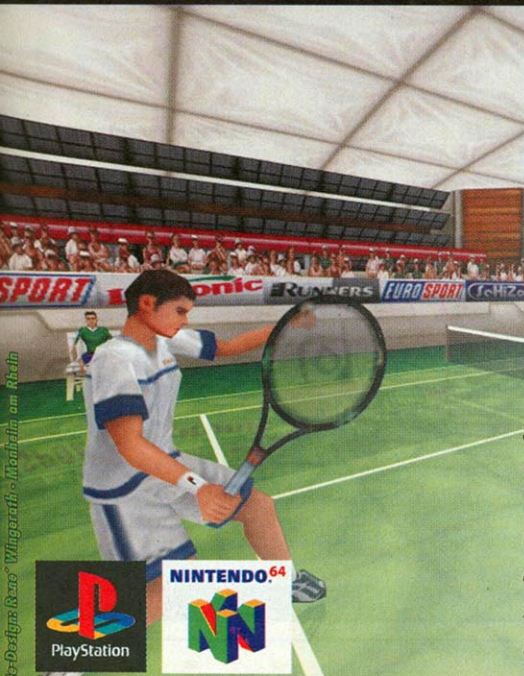
All Star Tennis '99



www.ubisoft.de

Meet the Challenge!

Netz
Spannung



Fordern Sie einige der größten Namen im Tennis heraus. Diese vom DTB empfohlene 3D-Tennis-Simulation mit Motion-Capture-Technik bietet die ganze Dramatik eines echten Tennismatches! Noch nie dagewesene Kontrolle über die verschiedensten Schläge ermöglicht knallharte Duelle mit acht lizenzierten Tennisgrößen und vier fiktionalen Spielern auf acht internationalen Plätzen. Das realistische Gameplay bietet unterschiedliche Special Moves für jeden Spieler. Mit der Multiplayer-Option spielen bis zu vier Gegner gleichzeitig. Plus: 3 Spielmodi, Statistiken und Wiederholungen!



Gut verstaut

Klein, aber fein: Sony Computer Entertainment Deutschland bietet Euch ab sofort eine schicke CD-Tasche zum VK von 29,- DM an. In dieser Tasche finden 14 Spiele samt Gebrauchsanweisung Platz. Letztere bringt Ihr in den seitlichen Reißverschlusstaschen bequem unter. Platzsparender geht es nun wirklich nicht mehr...



Boxen mit Stil

Nach EAs Knockout Kings versucht sich nun auch die britische Firma Codemasters an einer Boxsimulation. **Prince Naseem Boxing** heißt das ambitionierte Werk, und damit ist auch klar, welcher bekannte WBO Leichtgewichtsweltmeister das Zugpferd sein wird. Kurze Information zu seiner Person: Prince Naseem ist gerade einmal 23 Jahre alt und gilt dennoch als einer der besten Leichtgewichtsboxer aller Zeiten. Neben seiner gefürchteten Knockout-Serie ist der

Boxer indischer Abstammung vor allem durch seine exzentrischen Auftritte und die Tigerhose schlagartig populär geworden. Laut Codemasters wird der Superstar mit dem britischen Paß sehr eng in die Entwicklung dieser Boxsimulation mit eingebunden sein, was eine hohe Authentizität verspricht, zumal sein eigenwilliger Kampfstil per **Motion-Capture-Technologie** originalgetreu eingefangen wird. Bezüglich des Spielablaufs sind derzeit nur wenige Informationen bekannt: ein umfangreicher **Managermodus** sowie eine virtuelle **Rangliste** mit 88 Boxern. Der Veröffentlichungstermin ist für März geplant.



Die Heli-Cops kehren zurück!

G-Police gehörte zu den intelligentesten Actiontiteln des letzten Jahres. Im Cockpit eines futuristischen Helikopters müßt Ihr mit viel Joypadgeschick facettenreiche Missionen vollführen, die weit über das übliche „Zerstören-Sie-Ziel-A“ hinausgehen. Beim Nachfolger **G-Police 2** gibt es eine grundsätzliche Verbesserung. So dürft Ihr nicht nur in die Lüfte steigen, sondern

auch per **Riesen-Mech** oder gut gepanzertem **Kampffahrzeug** die Straßen säubern. Hinzukommt ein **überarbeitetes Design**, bei dem vor allem auf die Übersichtlichkeit Wert gelegt wurde, eine höhere künstliche Intelligenz, **Dual-Shock-Controller-Unterstützung** sowie noch mehr spielerischer Tiefgang. Bereits im **ersten Quartal '99** steigt das Actionspektakel.



Schlag gegen die Piraterie

Die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen (GVU) griff in den vergangenen Monaten härter durch, um der grassierenden Softwarepiraterie Einhalt zu gebieten, die jährlich für einen geschätzten Schaden von einer **halben Milliarde DM** verantwortlich ist. Laut dem Geschäftsführer **Jochen Tielke** wurden im ersten Halbjahr **50.000 Raubkopien** si-

chergestellt, **158 Durchsuchungen** durchgeführt und **325 Strafverfahren** eingeleitet. Um in der Zukunft flächendeckender arbeiten zu können, schloß sich der Verband einem internationalen Netzwerk an, das derzeit aus **35 Ländern** besteht. Der 1984 ins Leben gerufene Verband wird somit in Zukunft noch effizienter Softwarepiraten das Handwerk legen.

Chart Attack

Deutschland



- | | | |
|---|-----|------------------------------|
| ① | (2) | Gran Turismo |
| | | SCED |
| ② | (3) | Colin McRae Rally |
| | | Codemasters |
| ③ | (4) | Frankreich '98: Die WM |
| | | Electronic Arts |
| ④ | (6) | Formel 1 (Platinum) |
| | | Psygnosis |
| ⑤ | (5) | Heart of Darkness |
| | | Infogrames |
| ⑥ | (7) | Tekken 2 (Platinum) |
| | | Namco |
| ⑦ | (-) | Command & Conquer (Platinum) |
| | | Virgin/Westwood |
| ⑧ | (4) | Tomb Raider (Platinum) |
| | | Eidos |
| ⑨ | (9) | Crash Bandicoot (Platinum) |
| | | SCED |
| ⑩ | (8) | Tomb Raider II |
| | | Eidos |

(ermittelt durch Media Control)

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

Gute Nachricht: Die brillante Dribbelerei International **Superstar Soccer Pro '98** wird nun doch mit dem **Analog-Pad** spielbar sein. Da sieht man einmal, daß die Videospielemagazine doch Einfluß auf die Softwarefirmen haben, wenn sie sich nur unisono beschweren.

Der ultrabrutale Racer **Carmageddon** von **SCI** ist bislang der einzige Skandaltitel, der sogar in Großbritannien zunächst vom Markt gezogen wurde. Grund: Als teuflischer Fahrer mußte man nicht nur Gasgeben, sondern erhielt für gezieltes Umnieten von Passanten noch makabere Bonuspunkte. Der Titel wird in Deutschland in einer deutlich entschärften Version demnächst erhältlich sein.

Falls Ihr es noch nicht mitbekommen habt: Unter der Internet-Adresse **www.oddworld.de** erfahrt Ihr alles über den Alien **Abe** und

könnt auf Wunsch sogar **Audio-Grüsse** verschicken.

Programmieren für alle: **SCEE** reduzierte drastisch den Preis für das **Net Yaroze** auf erschwingliche **700 DM**. Durch seine vielseitigen Programmierfähigkeiten, erstellt Ihr mit diesem Gerät Eure eigenen PlayStation-Titel. Eine preisgünstige Gelegenheit, an unserem **Entwickler-Award** teilzunehmen.

Eidos erhielt vom **Verband der Unterhaltungsindustrie** im Rahmen der **CeBIT HOME** insgesamt vier Auszeichnungen, die alle auf das Konto der bildhübschen Abenteuerin **Lara Croft** gehen.

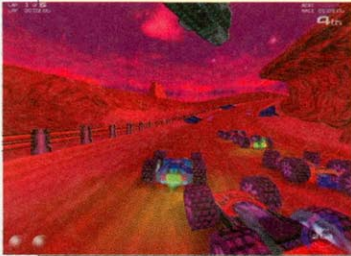
Konami geht massiv gegen Importhändler vor, die den Titel **Metal Gear Solid** vertreiben. Ein Händler erhielt bereits eine saftige Abmahnung von **50.000 DM**.

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

Und sie rollen und rollen ...

Bei diesem **Racer** namens **Rollcage** sorgen zur Abwechslung keine Anti-Schwerkraftsgleiter, sondern eben diese sogenannten Rollcages für **Adrenalinstöße**. Es handelt sich dabei um nahezu unverwundliche Flitzer, die durch ihre speziell flache Konstruktion in der Lage

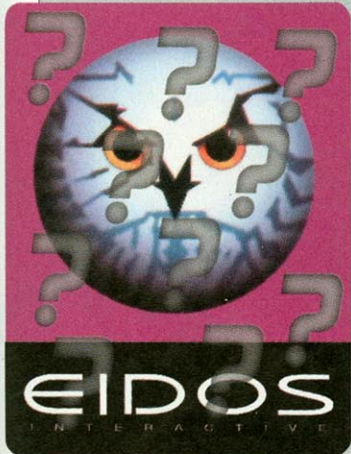
sind, derbste Steigungen zu meistern und sogar auf dem Rücken weiterzufahren. Das betont actionlastige Spielprinzip wird noch durch den Einsatz von **Waffensystemen** deutlich verschärft, so daß neben dem fahrerischen Geschick vor allem gute Nerven vorentscheidend sind für den Sieg oder Niederlage. Bislang wurden **elf halsbrecherische Rundkurse** angekündigt, auf denen man sich austoben darf. Im **Frühling** beginnt das Rennspielvergnügen (der Screenshot stammt von der PC-Version).



Mega-Fusion in Sicht?

In der Videospielbranche ist es nicht anders als in der restlichen Wirtschaft: Die großen Firmen schlucken die kleinen. Jüngstes „Opfer“ nach der **Virgin**-Übernahme durch **Electronic Arts** wurde die edle US-Softwarefirma **Crystal Dynamics** (Gex 3D, Soul Reaver), die für eine stattliche Summe von **Eidos** einverleibt wurde. Doch da-

mit ist der Hunger nach Firmenübernahmen noch lange nicht gestillt. Die Firma **Eidos** macht keinen Hehl daraus, daß sie auch an der britischen Firma **Psygnosis** Interesse für eine Übernahme hat. Ob es zum Vertragsabschluß kommt, ist jedoch sehr fraglich, da der Firmenwert mit **500 Millionen Dollar** zu Buche steht, und eine derart hohe Summe können selbst die **Lara-Croft**-Erfinder nicht so schnell aufbringen. Um in Zukunft aber rentabler zu arbeiten, schloß **Psygnosis** in den Staaten zwei Studios und entließ rund 40 Mitarbeiter. Dennoch: Das Kaufkarussell wird sich auch weiterhin drehen, bis nur noch wenige Firmen in der Videospielbranche den Ton angeben. Naja, so spart man sich immerhin längere Fußmärsche auf der E3-Messe ...



Die Gallier kommen!

Infogrames, bekannt für ihre Videospieladaptionen europäischer Comicfiguren, sorgen demnächst für ein **Asterix**-Debüt auf der PlayStation. Der gleichnamige Titel, der noch für dieses Jahr versprochen wird, soll im Gegensatz zu **Lucky Luke** kein rein-

rassiges Jump&Run-Erlebnis werden, sondern vielmehr eine ungewöhnliche Mixtur aus Geschicklichkeit und Strategie, durch die auch anspruchsvolle Videospielgemüter positiv überrascht werden. Im nächsten Jahr gesellen sich ferner noch die **Schlümpfe** in einer klassischen **Hüpf&Spring-Arie** dazu.



Gewinner des Tekken3-Gewinnspiels:

Den ersten Preis (Iron-First-Paket) hat gewonnen:

Erhard Schreiber aus 31319 Sehnde/Hörner

Den 2. – 5. Preis haben gewonnen:

Sven Vetter aus 12557 Berlin, Stefan Reichert aus 91487 Vestenbergsgreuth, Niels Beaugé aus 40699 Erkrath, Marco Hebisch aus 25421 Pinneberg

Der 6. – 10. Preis geht an:

Anke Nitt aus 12679 Berlin, Christian Oertel aus 94505 Bernried, Tanja Znotka aus 44625 Herne, Dirk Andris aus 79859 Schluchsee, Sebastian Fimm aus 41747 Viersen.

Wir gratulieren allen Gewinnern!

Virtuelles Ameisendrama

Zur Abwechslung einmal etwas anderes: Nach dem überraschenden Erfolg des ersten komplett computeranimierten Trickfilms **Toy Story** gehen in der kommenden Zeit gleich drei weitere Filme aus dem Computer an den Start. Bereits im Kino läuft derzeit **Small Soldiers**, das von der Thematik her der von **Toy Story** recht ähnlich ist, jedoch um einiges actionlastiger. Interessant dürfte jedoch vor allem der Vergleich zwischen **Dreamworks** Ameisenepos **Antz** und **Walt Disneys** Gegenstück **A Bug's Life** (von den

Spiele archivieren mit Stil

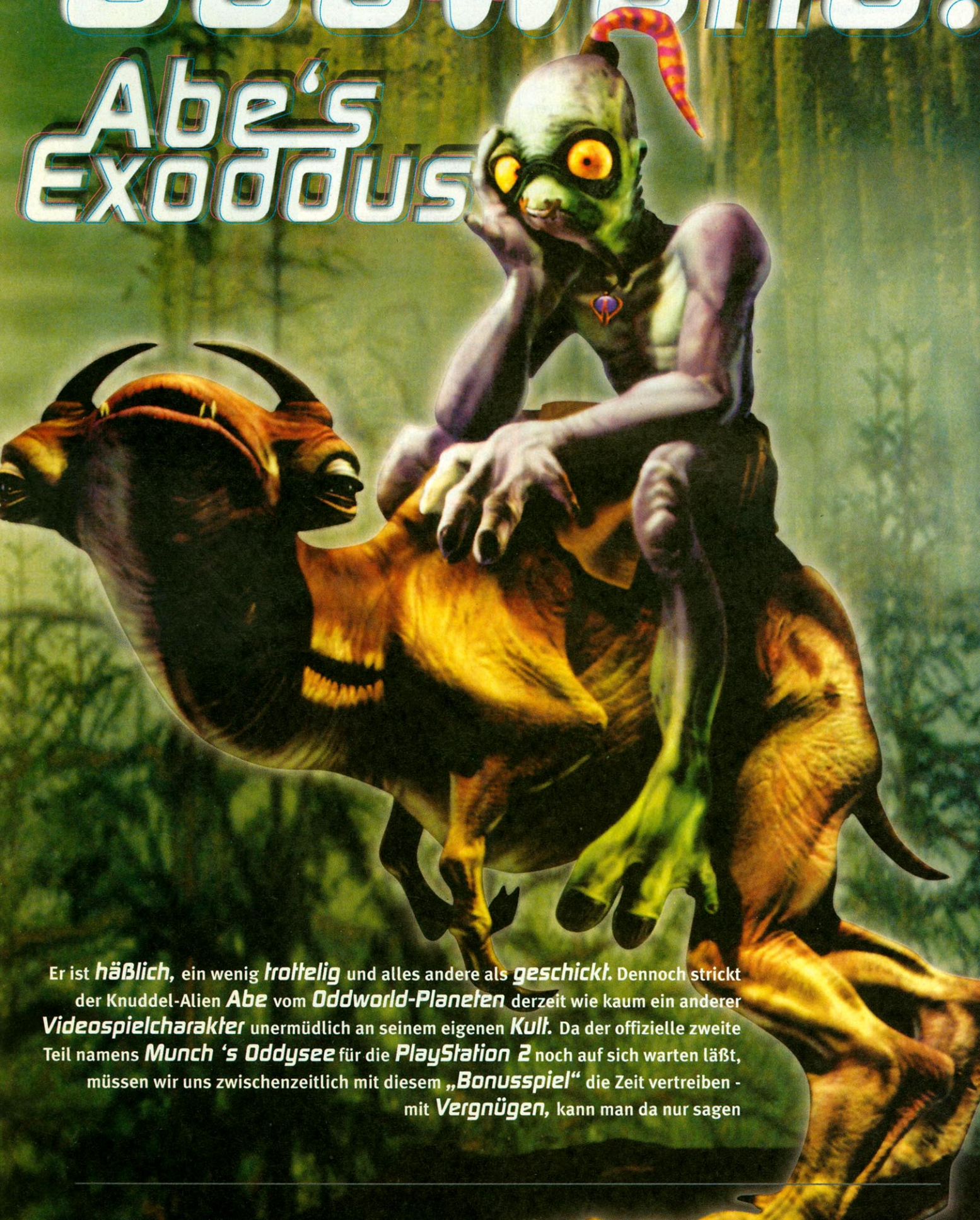
Wer keine Lust mehr hat, PlayStation-Spiele unmotiviert zu stapeln oder unordentlich im Schrank zu verstauen, sollte sich das Angebot der Firma **ideas and more...** durch den Kopf gehen lassen. Die findigen Designer haben ein **CD-Rack** entwickelt, das per simpler Montage einfach an der Wand fixiert werden kann. Durch diese Spezialkonstruktion aus Aluminium und Kunststoff werden insgesamt neun PlayStation-Cover elegant und platzsparend archiviert. Das **9er Game-Rack** kostet **39,95 DM** plus Porto und kann unter folgender **Faxnummer** per Nachnahme bestellt werden: **0581/948 89 69**.



Toy-Story-Machern **Pixar** geschaffen) werden, bei dem sich - Zufall oder nicht - ebenfalls alles um das harte Leben einer Ameise dreht. **Antz**, der bereits im **November** anlauft, beschreibt auf höchst witzige Art und Weise das Leben der komplexbeladenen Ameise **Z-4195** (herrlich synchronisiert von der **Woody-Allen**-Stimme), die sich eines Tages in die schöne Ameisenkönigin **Bala** verliebt. Im Gegensatz zu **A Bug's Life** ist uns noch keine Videospieladaption zu Ohren gekommen.



Oddworld: Abe's Exoddus



Er ist **häßlich**, ein wenig **trottelig** und alles andere als **geschickt**. Dennoch strickt der Knuddel-Alien **Abe** vom **Oddworld-Planeten** derzeit wie kaum ein anderer **Videospielcharakter** unermüdlich an seinem eigenen **Kult**. Da der offizielle zweite Teil namens **Munch 's Oddyssey** für die **PlayStation 2** noch auf sich warten läßt, müssen wir uns zwischenzeitlich mit diesem „**Bonusspiel**“ die Zeit vertreiben - mit **Vergnügen**, kann man da nur sagen



Paramites sind sonderbare Kreaturen: Alleine sind sie schreckhaft (sollten aber keinesfalls gereizt werden!), während sie im Rudel den armen Abe sofort zu Hackfleisch verarbeiten

Shaddap! In den Ladebildern bewiesen die Designer wieder einmal Humor

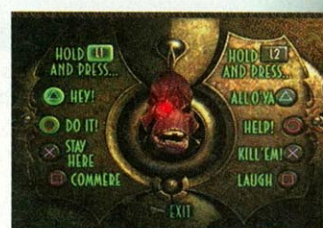
Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe ausführlich in die ungewöhnliche Produktphilosophie der Oddworld-Kreativen eingeweiht haben, steht mit diesem Maxi-Test voll und ganz das selbst deklarierte Bonusspiel Abe 's Exoddus im Mittelpunkt. Mit dieser etwas ungewöhnlichen Bezeichnung eines eigentlich, waschechten Fortsetzungsspiels möchte der Oddworld-Schöpfer Lorne Lanning bekanntlich ausdrücken, daß es sich nicht um den eigentlichen zweiten Part der Oddworld-Quintologie handelt, der erst 1999 für die PlayStation 2 geplant ist. Wie dem auch sei, für sich be-



Fun with Farts: Erklärungsschilder machen Euch auf höchst amüsante Art und Weise mit den einzelnen Spielelementen vertraut



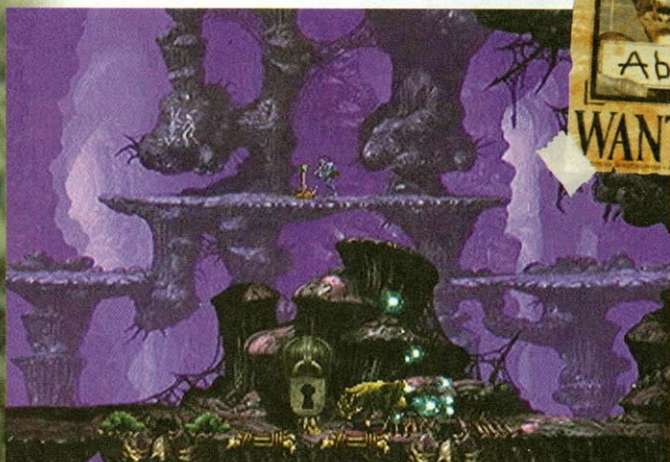
Wenn Ihr einen Mudokon schlecht behandelt, beispielsweise anfurzt, kann das handgreifliche Konsequenzen nachsichziehen



Mit dem ausgeklügelten **Speak System** sollte man sich im separaten Optionsmenü in aller Ruhe auseinandersetzen

trachtet, bietet Abe 's Exoddus gegenüber dem Vorgänger sicherlich keine bahnbrechenden Neuheiten, wie eine „kleine Dreingabe“ mutet das zwei CD-ROMs umfassende Action-Adventure-Epos aber trotzdem

„Abe 's Exoddus ist unter den vielen Videospielbeliebigkeiten ein echtes Original“



Mit dem **Chanting** übernehmt Ihr die Kontrolle von nahezu jedem Charakter, vorausgesetzt Ihr seid mit ihm in einem Bild und keine roter Kontroll-CPU stört diese Telepathie-Technik, denn sonst werdet Ihr im wahrsten Sinne des Wortes vom Blitz getroffen

Was ist besser geworden?

- Erhöhter Spielumfang, verteilt auf zwei CD-ROMs.
- Noch mehr Interaktion durch neue Befehle (erweitertes Speak System).
- Ihr könnt die Kontrolle über noch mehr Kreaturen übernehmen.
- Komfortablere Speicherfunktion dank Quick Save.
- Neuartige Furztechnik.
- Mudokons haben situationsabhängige Stimmungen und reagieren dementsprechend anders.
- Neue Lebewesen (z.B. Fleechs).
- Höhere künstliche Intelligenz.

nicht an. Dennoch: Wer den Vorgänger kennt, wird sich bei Abes Zugabe sicherlich sofort heimisch fühlen. Dies gilt auch für die Handlung, die unmittelbar an den ersten Teil anschließt. Nachdem Abe seine Mudokon-Artgenossen aus der Rapture Farm befreit und den Unruhestifter Mollucks galant beseitigt hat, wird der Held von trauriger Gestalt bei einem feierlichen Empfang so frenetisch gefeiert, daß er vor Aufregung Furzen mußte. Der letzte Schamane der Mudokons fand die Verlegenheit seines Retters derart komisch, daß er ihm einen freundschaftlichen, aber allzu harten Klopfen auf den Rücken verpaßte, der ihn schnurstracks von einem Plateau beförderte. Auf dem Grund aufgeschlagen, lag der frisch gekürte Held benommen am Boden und sah nicht nur Sterne, sondern auch eine

drohende Vision. Die Geister seiner Ahnen erschienen ihm, mit dem dringenden Appell, daß Abe erneut ein drohendes Unheil verhindern möge. Der neue Hauptverantwortliche der Rapture Farm General Dripek hat bei der Produktion von Fast Food eine neue Köstlich-





Folgsam: Zeigen sich die Mudokons einmal kooperativ, folgen sie Euch auf Schritt und Tritt und imitieren dabei sogar Euren Laufstil



Das Intro und die zahlreichen Zwischensequenzen bestehen aus aufwendig gestalteten CG-Clips, sprich Filmschnipseln, die vollständig auf dem Computer entstanden

keit entdeckt. Die neuen Bestandteile der delikaten Soulstorm-Brühe sind Tränen und Knochen von Mudokons. Kaum erholt von der ersten

Strapaze, muß Abe somit wohl oder übel erneut sein Heldenherz beweisen. Sein erstes Ziel lautet dabei Dripeks Necrum-Minen... Falls Ihr übrigens wissen wollt, was davor alles geschehen ist, könnt Ihr Euch vor dem Spielbeginn auf der ersten CD einen umfassenden Rückblick in Form von CG-Clips ansehen. Lorne Lanning bestand fest auf diesen Rückblick, damit auch Abe-Novizen den Zauber seines Oddworld-Reichs besser begreifen. Nach



Nur mittels einer gut getimten Kooperation mit einem Mudokon dreht Ihr die beiden Hähne gleichzeitig um, wodurch Ihr eine Kettenreaktion auslöst

diesem Einstieg werdet Ihr ohne Vorwarnung gleich ins triste Innere der Necrum-Minen verfrachtet. Völlig auf sich alleine gestellt, watschelt Abe mit seinem unnachahmlichen Gang bilderweise (es wird zu keiner Phase des Spiels gescrollt) durch die gerenderten Traumwelten. In diesem ersten noch relativ harmlosen Abschnitt werdet Ihr zunächst unter Anleitung mit den teilweise sehr ungewöhnlichen Aktionsmöglichkeiten des extraterrestrischen

Wesen vertraut gemacht. So hüpf, hangelt und läuft Abe nicht nur in bewährter Manier durch die mit allerlei Fallen gespickten Szenarien, sondern kommuniziert ferner auch über das sogenannte

„Das Speak System bietet die Möglichkeit, mit anderen Lebewesen zu kommunizieren“

Speak System mit anderen Mudokon-Artengeossen. Das Prinzip der interaktiven Kommunikation ist dabei so einfach wie genial. Im Zusammenspiel mit den L-Tasten artikuliert Ihr diverse Befehle, um Mudokons zu beeinflussen. Das könnte in etwa so aussehen: Zunächst einmal begrüßt Ihr ihn freundlich. Danach fordert Ihr ihn auf, Euch auf Schritt und Tritt zu folgen, um ihn schließlich für diverse Arbeiten einzuspannen. Diese **Kooperation** ist an einigen Stellen zwingend notwendig, um beispielsweise gleichzeitig zwei Schalter um-

Was man über das Oddworld-Reich wissen sollte...



- Die Firma Oddworld Inhabitants, unter der Leitung von Geschäftsführerin Sherry McKenna und Produzent Lorne Lanning, ist verantwortlich für die bisherige Karriere von Abe.
- Die ganze Oddworld-Serie ist als umfassende Quintologie geplant, wobei die Handlung von A bis Z bereits niedergeschrieben wurde. Man wartet derzeit nur noch auf die richtige Hardware, auf der sich die anspruchsvollen Ideen umsetzen lassen.
- Der allmächtige Gott ODD ist der Schöpfer und Namensgeber des Planeten Oddworld und auch dafür verantwortlich, daß sämtliche Ds doppelt geschrieben werden.

- Laut Lorne Lanning sind die Mudokons geschlechtslos, denn statt Frauen gibt es nur eine gut versteckte Mudokon-Königin, die zwischen den Landstrichen von Paramonia und Scrabania haust und mit eiserner Faust regiert.
- In Deutschland fuhr bis vor kurzem noch ein aufwendig gestalteter Abe-Bus durch die Straßen, dessen Scheiben fast vollständig mit einer speziellen Durchsichtfolie beklebt wurden. Der Bus war übrigens auch auf der CeBIT HOME zu bewundern.
- Der nächste Teil heißt Munch 's Oddysee, der dritte Squeak 's Oddysee.

- Abe gibt es auch im Internet: Unter der Adresse www.oddworld.de erfahrt Ihr alles Wissenswerte über den Knuddel-Alien und könnt auch Audio-Grußkarten verschicken.

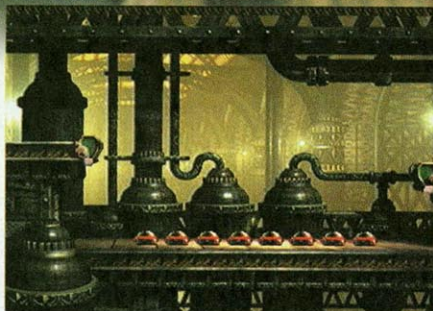
- Der erste Teil Abe 's Oddysee ist in der Platinum-Range für schlappe 50 DM erstehbar.



Spielen nach Anleitung: In den ersten Abschnitten helfen informative Schilder und Laufbänder noch tatkräftig bei Euren Abenteuerbemühungen



Nach dem Genuß einer Soulstorm Brew seid Ihr in der Lage, einen explosiven Pups loszulassen und die höchst bizarre **Furztechnik** zu vollführen



Durch die Chant-Funktion könnt Ihr dieses explosive Gas (auf dem Bild leider schlecht zu erkennen) sogar steuern ...



... und beispielsweise elegant eine ganze Minenkolonie beseitigen

zulegen. Soweit kennt man dieses Feature ja bereits vom ersten Teil, bei Abe 's Exodus wurde das Speak System allerdings noch um einige Punkte erweitert. Es

gibt nämlich nicht nur noch mehr Befehle,



Ihr habt außerdem die Möglichkeit, die Vokabeln von anderen Wesen einzusetzen, sobald Ihr die Kontrolle über sie übernommen habt (mehr dazu später). Darüber hinaus

reagieren die Mudokons wesentlich emotionaler auf Eure Befehle, abhängig von ihrem

jeweiligen Gemütszustand. Habt Ihr beispielsweise einen renitenten Mudokon vor Euch, kann eine saftige Ohrfeige Wunder bewirken, während ein wütender Alien eher mit einer Entschuldigung besänftigt werden sollte. Und wozu dieser ganze Mudokon-Streß? Nun, neben dem

finalen Ziel, den General Dripek zum letzten Schlaf zu betten, besteht Eure sekundäre Aufgabe darin, möglichst viele Mudokons vor dem sicheren Tod zu retten. Lohn der Mühe: Je nachdem wie erfolgreich Ihr seid, wird Euch ein anderer Abspann präsentiert. Bereits angesprochen wurde eine weitere besondere Gabe von Abe, das sogenannte „Chanting“ (Telepathie). Wenn sich Abe konzentriert, ist der pummelige Held in der Lage, die völlige Kontrolle über die meisten Oddworld-Kreaturen zu erlangen und sich so ihre individuellen Fähigkeiten und Befehle zu nutze zu machen. Diese magische Fähigkeit ist oftmals der Schlüssel für so manches knifflige Rätsel, das sich die Macher einfallen ließen, und davon gibt es viele! Mit dem

simplen „bringe Gegenstand A zum Ort B“ ist es hier nämlich nicht getan. Vielmehr müßt Ihr des öfteren Euer logisches Denken bemühen, um beispielsweise herauszufinden, wie man zwei Wächter per Laserstrahl röstet, ohne daß ein Mudokon dabei verletzt wird. Das Spielprinzip arbeitet dabei nach dem Trial&Error-Prinzip, sprich Ihr müßt bei so mancher Passage x-mal mehrere Wege ausprobieren, um herauszufinden, welcher Plan letztendlich Erfolg verspricht. Damit dieses Unterfangen angesichts des deftigen Schwierigkeitsgrades nicht frustriert, verpaßten findige Techniker dem CD-ROM-Duo eine ungewohnt komfortable Speicherfunktion. Ihr dürft nicht an mehr Stellen der Memory Card den Spielstand anvertrauen, son-

Die Oddworld Charaktere



Slog: Diese hundeähnliche Kreatur mit dem furchterregenden Gebiß ist eines der aggressivsten Lebewesen. Hat es Euch einmal entdeckt, bleibt es Euch stur an den Fersen, bis es Euch zu fassen bekommt. Glücklicherweise legen diese Biester gerne mal ein Nickerchen ein.



Slig: Diese Cyborg-Wächter haben ihre MPs permanent im Anschlag und fackeln zudem nicht lange, sie einzusetzen. Bei Abe 's Exodus haben einige dieser Mollucks-Leibwächter zu allem Überfluß auch noch das Fliegen gelernt!



Scrab: Diese merkwürdigen Kreaturen mit dem Klauenkopf gehören zusammen mit den Paramites zu den Ureinwohnern von Oddworld und werden von den Mudokons sogar als heilige Wesen verehrt. Alles andere als heilig ist jedoch der Umgang der Scrabs mit anderen Lebewesen, wenn sie sie zu packen bekommen.



Paramites: Auch diese merkwürdigen Hand/Kopf-Kreaturen verarbeiten gerne Mudokons in kleine Häppchen. Sie attackieren allerdings nur eine Beute, wenn sie im Rudel auftauchen, denn alleine sind sie an sich sehr schreckhaft.



Elum: Das träge Reittier ist eines der wenigen friedfertigen Oddworldtiere. Leider ist das Elum dafür alles andere als helle und zudem noch sehr bockig. Wenn das Reittier dann auch noch seine Lieblingsspeise Honig entdeckt, ist es ohnehin für alles zu spät.



Fleech: Neu! Diese Horror-Raupen sind zwar nur schuhkartongroß, durch ihre meterlange Klebzunge dafür aber nur schwer auszumachen und zudem enorm agil. Achtet darauf, daß Ihr diese extrem gefährlichen Tierchen auf keinen Fall aus ihrem Tiefschlaf weckt, denn sonst werdet Ihr postwendend verspeist.



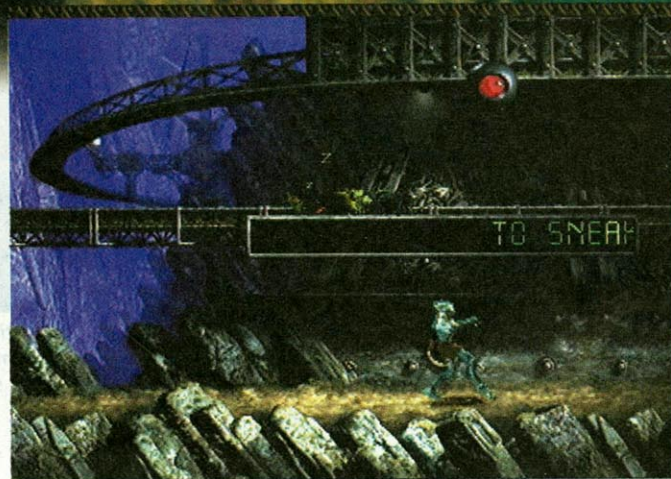
General Dripek: Der neue dienstgradhöchste General der Glukkon-Herrscher-rasse ist noch hinterhältiger und smarter als sein dahingeschiedener Vorgänger Molluck. Einziger Schwachpunkt: Sein hohes Alter und der Herzschrittmacher deuten auf eine Senilität hin.



Abe: Gehört zu der Rasse der Mudokons, die vor dem bösen Auftritt der Glukkons noch zahlreiche den Oddworld-Planeten bevölkerte. Sie gelten als friedfertig und hilfsbereit und verfügen zudem noch über den höchsten IQ.



Jetzt heißt es Beine in die Hand nehmen! Sobald Ihr einen Slog Wachhund entdeckt habt, sind Sprints vorprogrammiert



Leise sein! Nur wenn Ihr auf Zehenspitzen geht, weckt Ihr einen schlafenden Wachposten nicht auf

Auch das „Bonusspiel“ ist Kult



Positiv: Bonusspiel hin, Bonusspiel her, Abe's Exoddus ist ohne Zweifel ein sehr unterhaltsames wie intelligentes Videospielvergnügen. Das fängt schon bei der perfekt durchgestylten Aufmachung an. Selten habe ich ein derart kreatives Charakterdesign und atmosphärischen Soundtrack erlebt wie bei diesem Action-Adventure. Hier kommt augenscheinlich der Hollywood-Background der Macher zum Tragen. Der Spielverlauf punktet hingegen durch die virtuose Verknüpfung aus Geschicklichkeits- und Puzzle-Elementen, kräftig gewürzt mit einer Portion Innovation, was sich vor allem durch das bislang einzigartige Speak System bemerkbar macht. Damit auch Kenner des ersten Teils zufriedengestellt werden, bietet Abe's Exoddus einen deutlich erhöhten Umfang, neue fiese Charaktere sowie mit der ausgeklügelten Furztechnik eine echte Skurrilität. Da auch das komfortable Speichersystem zum Dauersocken einlädt, kann man dieses Silberling-Duo jedem anspruchsvollen Videospieleler wärmstens empfehlen.

Negativ: Wie der Begriff Bonusspiel bereits andeutet, dürfen Abe-Kenner keine bahnbrechenden Veränderungen erwarten. Insbesondere in den ersten Levels könnte man Abe's Exoddus aufgrund des identischen technischen Rahmens sogar mit dem Vorgänger verwechseln. Das Quick-Save-System zum schnellen Abspeichern birgt zudem bei allem Komfort ein Risiko. Einmal ungeschickt abgespeichert, schadet der Pseudo-Spielstand nämlich mehr, als er nutzt - daher mein Tip: Immer wieder regelmäßig „richtig“ auf die Memory Card archivieren!



Viele Szenarien, wie auch diese steinige Schlucht, erinnern stark an den ersten Teil

dern per Quick Save an jeder Stelle absaven. Das Ganze muß man sich wie eine Momentaufnahme vorstellen, bei der jede Position aller Charaktere festgehalten wird. An diesem an sich unscheinbaren technischen Schmankerl war übrigens ein ganzes Team ein paar Wochen lang beschäftigt, da diese digitale Momentaufnahme in den Zwischenspeicher ein enorm kompliziertes Unterfangen darstellt. Weniger kompliziert, aber ebenfalls neu ist Abes brandneue Furztechnik. Im letzten Spiel noch als reine Unart zu bewundern, setzt der kosmische Held den Anuswind diesmal nach der Einnahme der Soulstorm-Suppe als multifunktionale Wunderwaffe ein.

Entweder nutzt

Ihr das grüne Gas als explosive Zeitbombe oder gar als lenkbare Home-Missile, wenn Ihr per „Chanting“ die Kontrolle über den stinkenden Furz übernommen habt?! Möchte mal wissen, wer auf eine so herrlich absurde Idee gekommen ist. (Ulf S.)



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

ERSCHEINUNGSTERMIN
23. November

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut sehr gut

SPIELSPASS

89%

TEST Oddworld: Abe's Exoddus

Entwickler/Vertrieb: Oddworld Inhabitants/GT Int.
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./ dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: GT Interactive
Features: 2 CD-ROMs



TOT ODER UNTOT, DAS IST HIER DIE FRAGE. MEDIEVIL. AB 9. 10.



.... ein spielerischer Hochgenuß.
(MegaFun 10/98)



DUAL SHOCK

Hamlet ist out.
MediEvil ist in: dämo-
nisch gute Grafik,
schrecklich schöne
Sounds, schaurige Dual
Shock Effects, unterir-
disch schwarzer Humor.
Ab 9. 10. im Handel.
MediEvil. Exklusiv für
PlayStation.

PlayStation-Hotline:

0190/578 578 (1,21 DM/Min.)

www.playstation-europe.com



IT'S NOT A GAME



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.

MediEvil © 1997 Sony Computer Entertainment (a division of SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD). All Rights Reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe.

Bust A Groove

Saturday Night Fever auf der PlayStation!

Mit Bust A Groove können alle Möchtegern-John-Travoltas zumindest am Bildschirm eine flotte Sohle auf das Parkett legen

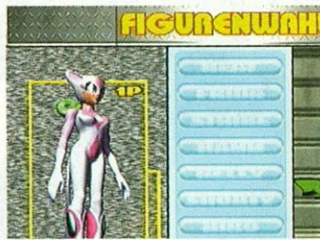
Ungewöhnliche Spiele erfordern einen ungewöhnlich hohen Aufwand.

Gleich vier Firmen sind nämlich an diesem exotischen Videospielprojekt beteiligt gewesen, das man am besten als Tanzsimulation umschreiben kann. Die Firma Frame Graphics kümmerte sich beispielsweise nur um die aufwendigen Motion-Capture-Sessions mit den Profitänzern, um die komplexen Tanzabläufe authentisch einzufangen, während das Unternehmen Avex D.D. einen Teil des groovigen Soundtracks beisteuerte. Herausgekommen ist ein innovatives Geschicklichkeitsspiel, das von der Spielmechanik her Parappa the Rapper

recht ähnlich ist. Mit einem Ensemble von insgesamt zehn Straßentänzern (plus zwei Endgegner) müßt Ihr im Rhythmus der Musik vorgegebene Tasten drücken, um Euren Tänzer im wahrsten Sinne des Wortes Beine zu machen. Kommt Ihr anfangs noch mit einem simplen Tastendruck aus, sind bei komplexeren Tanzbewegungen noch zusätzliche Aktionen mit dem Steuerkreuz vonnöten, damit Euer Lokalmatador eine feurige Choreographie auf das Parkett legt. Im Hauptspiel ist es dabei das Ziel, durch eine mitunter akrobatische Nummer einen Widersacher von der Tanzfläche zu fegen. Bei dieser musikalischen Auseinandersetzung werden al-



Für eine erfolgreiche Tanzkombination wird Euch ein sogenannter Combo-Bonus gutgeschrieben



Von kurios bis schneidig ist beim zehnköpfigen Tänzerensemble nahezu jeder Charakter vertreten



Im Trainingsmodus wird die Motivation des Paukens durch ein Punktesystem erhöht

lerdings nicht nur faire Mittel eingesetzt. In jeder Runde habt Ihr nämlich zweimal die Möglichkeit, einen individuellen **Specialmove** einzubauen, um den Kontrahenten kurzzeitig aus dem Rhythmus zu bringen. Fast-Food-Fan Hamm beispielsweise plättet den Gegner mit einem riesigen Burger, und die zuckersüße Strampelanzug-Kelly verwirrt durch erdrückende Liebesbekundungen. An diesen beiden Beispielen merkt Ihr auch schon, daß das Feld an

Hüftschwängern einige kuriose Erscheinungen von liebenswert bis hin zu obercool bietet. Wer sich für die Bühne noch nicht fit fühlt, sollte übrigens den **Trainingsmodus** aufsuchen, um sich gezielt vorzubereiten. (Ulf S.)

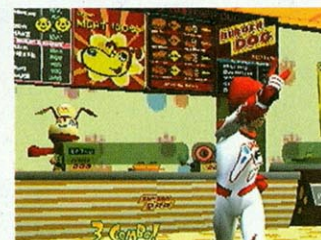
Sicherlich nicht jedermanns Sache

Positiv: Bust A Groove hat zwar nicht den innovativen Charme von Parappa the Rapper, dafür aber in technischer Hinsicht einiges zu bieten. So gehört der Dancefloor-Soundtrack mit zum Besten, was ich bislang im Videospielebereich gehört habe. Es ist zudem eine wahre Freude, den Digi-Schwören bei ihren heißen Tanzeinlagen zuzugucken, da die Motion-Capture-Animationen vom Allerfeinsten sind.

Negativ: Genau wie Parappa the Rapper unterliegt dieses außergewöhnliche Tanzspiel sehr stark dem persönlichen Geschmack, sprich entweder liebt man solche Rhythmuspielereien, oder man haßt sie. Es ist daher auch sehr schwierig, die geeignete Prozentwertung für solch einen unorthodoxen Titel zu finden. Ein Punkt ist jedoch sicher: Alleine verpufft bei diesem Tanzspektakel recht schnell der Spielspaß, während auf einer Party das Gaudi vorprogrammiert ist. Mein Tip daher: Unbedingt vorher probierspielen!



Jeder Tänzer erhält mehrere Solo-einlagen, in denen man besonders effektiv punkten kann



Im Wettkampf muß rundenweise ein Kontrahent besiegt werden



Via **Specialmove** wird der Gegner zumeist auf höchst unsanfte Art und Weise aus dem Rhythmus gebracht

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
6. November

GRAFIK ...
SOUND/FX ...
gut ... sehr gut

SPIELSPASS

65%

TEST Bust A Groove

Entwickler/Vertrieb: Enix/SCED
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 12 Tänzer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: SCED
Features: keine



NHL '99

Ein kurzer **Name** für die traditionsreichste Eishockey-Simulation auf dem Videospielmarkt, dessen neuestes Update **EA Sports** pünktlich zum **Weihnachtsgeschäft** abliefern

Daß Electronic Arts das wohl größte Softwarehaus der Welt ist, dürften viele von Euch vielleicht

Spannende Puckjagd mit gerungenen Schwächen

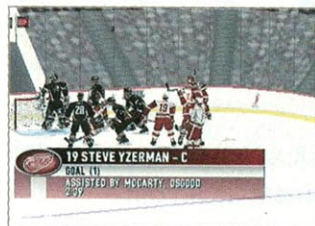
Positiv: NHL '99 ist ohne Zweifel eine rundum gelungene Eishockey-Simulation. Der Spielverlauf ist schnell, packend und nicht zuletzt dank des Dual Shock Controllers sehr gut spielbar. Hinzu kommt ein grafischer Rahmen, der voll auf der Höhe der Zeit ist. So wurden störende Ecken und Kanten bei den Akteuren fast vollständig eliminiert, und selbst die Gesichtstexturen sind erkennbar. Zusammen mit einer erhöhten KI und der gewohnt routinierten Präsentation stellt NHL '99 daher momentan die beste Eishockeysimulation dar.

Negativ: Gedämpftes Meckern ist nur bei Detailfragen angebracht. So finde ich es beispielsweise unverständlich, daß die Spielgeschwindigkeit zunimmt, je höher man den Schwierigkeitsgrad wählt. Die höchste Einstellung All Star (die einzige wahre Herausforderung für NHL-Profis) ist somit kaum spielbar, es sei denn, man steht auf einer ultraschnellen Puckjagd. Mir ist das jedoch viel zu konfus. Die komplette Lokalisierung für den deutschen Markt ist ferner zwar loblich, doch kommentiert der germanische Vertreter mal wieder gewohnt steif und zum Teil unpassend das Spielgeschehen.

bereits mitbekommen haben. Wüßtet Ihr jedoch auch, daß EA streng in zwei Abteilungen unterteilt ist? Während Electronic Arts sich um Actionspiele und sonstige Videospielprojekte kümmert, ist die renommierte EA Sports-Abteilung nur damit beschäftigt, alljährlich die neueste Sportkollektion abzuliefern. Zu dieser Kategorie gehört natürlich auch die flotte Jagd nach der schwarzen Scheibe NHL '99. Da diese Simulation bereits viele Vorgänger hat, ist man jedes Jahr auf's neue gespannt, was sich gegenüber dem Vorgänger verändert hat. Die erste Überraschung erwartet einen gleich zu Beginn im **Intro**, denn erstmals heulen zunächst nicht wie üblich aggressive Gitarren auf, sondern es erschallt der geradezu sinnliche Klassiker „Heroes“ von David Bowie, der eine angenehme Atmosphäre verbreitet. Spätestens ab dem gewagt gestalteten Hauptmenü im Graffiti-Stil regiert jedoch wieder kämpferische Rockmusik. Neben den obligatorischen Spielmodi (Freundschaftsspiel, Saison, Play Off) schleift Ihr im **Coaching Drill** gezielt an Euren spielerischen Fähigkeiten. Anson-



Die Classic-Perspektive gibt Euch einen effektvollen wie übersichtlichen Blick in die Tiefe des Spielfeldes



He scores! Gleich zwei US-Reporter kommentieren lebhaft das sportliche Geschehen. Ob es eine komplett deutsche Version geben wird, ist derzeit noch ungewiß



Dank einer guten künstlichen Intelligenz weiß jeder CPU-Spieler, was zu tun ist. Selbst der Schlußmann erkennt die Situation stets gut und läuft schon mal dem Puck entgegen, wenn keine Gefahr im Verzug ist

sten darf man nur Veränderungen im Detail erwarten, beispielsweise die Möglichkeit, den Schiri wahlweise in ein NHL- oder ein internationales Dress zu stecken. Hintergrund: Neben der kompletten NHL-Liga liefern sich auch 18 Nationalteams eine Schlacht auf dem Eis. Apropos Eis, das gefühlvolle Gleiten über das kalte Element kommt dank 100%iger Dual-Shock-Unterstützung realistischer rüber, zumal auch rustikale Bodychecks nun per Um-

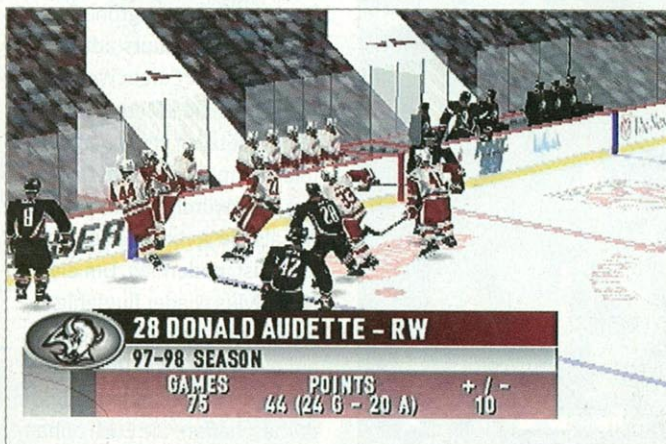
wuchtkraft spürbar ist. Beim Spielverlauf müssen sich NHL-Cracks auf eine höhere künstlichen Intelligenz der CPU-Teams gefaßt machen. Interessanterweise nimmt mit dem höheren Schwierigkeitsgrad nicht nur die Spielstärke zu, sondern auch die Geschwindigkeit, so daß bei der härtesten Gangart eine adrenalinfördernde Hektik vorprogrammiert ist. (Ulf S.)



Das Intro bietet mit packenden Spielszenen aus der NHL wieder einmal bewährtes Augenfutter



1 On 1, 2 On 2, Unterzahlspiel, Powerplay - beim Coaching Drill darf sich der virtuelle Trainer nach Herzenslust austoben



Liebe zum Detail: Komplette Blockwechsel werden durch eine Zwischensequenz eingefangen

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

gut gut

SPIELPASS

85%

TEST NHL '99

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: NHL-Liga + 18 Nationalteams
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine





Beeindruckende Lichteffekte kennzeichnen das neueste Game von Psygnosis



Durch einen Kältezauber hat **Erzbischof Solaar** den Gegner bewegungsunfähig gemacht



Von diesem Granatenangriff wird sich **Julia Chase** nicht mehr erholen

Futuristisches Action-Adventure

O.D.T.

Daß man bei **Rettungsaktionen** nicht immer den einfachsten Weg gehen kann, zeigt uns **Psygnosis** in seinem neuesten **Action-Adventure** in Lara-Croft-Aufmachung

Nachdem der WM-Rummel abgeflaut ist, haben sich die Programmierer von adidas Power Soccer ganz nach dem Motto „frisch, fromm, fröhlich, frei“ an ein neues Werk gemacht und sich damit einen kleinen Traum erfüllt. Or Die Trying ist der sinnige Titel dieses brandaktuellen Games von Psygnosis, der verspricht, daß man entweder versucht, in diesem Spiel die Nase vorn zu



haben, oder es lieber gleich lassen soll. O.D.T. ist ein Action-Adventure ganz in Tomb-Raider-Art, nur daß die Locations sehr futuristisch wirken und man gleich zu Anfang die Wahl zwischen vier Charakteren hat. Da wären der Corporal Ike Hawkins, die eigenwillige Kartographin **Julia Chase**, der Chef-Ingenieur Maxx Havok und der **Erzbischof Solaar**. Alle vier Charaktere haben zu Beginn unterschiedliche

Fähigkeiten, was sich auch enorm auf das nichtlineare Spielgeschehen auswirkt. Das kann sogar so weit gehen, daß sich je nach Wahl des Charakters verschiedene Enden ergeben. Habt Ihr Euren Charakter gewählt, werdet Ihr von einer grafisch astreinen Rendersequenz in die Hintergrundgeschichte eingeführt. In der Hauptstadt Calli Eures Heimatplaneten Tonnantzin tobt eine gräßliche Epidemie, und die einzige Hoffnung, die der Magistrat der Stadt noch hat, ist die Kraft der grünen Perle. Doch leider weiß niemand mehr, woher diese magische Perle einst kam und wo man sie finden kann. Nur ihre heilenden, magischen Kräfte sind über die Jahrhunderte überliefert worden. Deshalb wurdet Ihr auserwählt, als Crewmitglied der Nautiflyius die grüne Perle wieder in die Hauptstadt zu bringen. Doch auf Eurem Weg zurück in die blühende Metropole geratet Ihr plötzlich in ein Magnetfeld und müßt auf dem Dach eines merkwürdigen Turmes, der nur als die Verbotene Zone bekannt ist, notlanden. Um die Nautiflyius wieder flugfähig zu bekommen, müßt Ihr Euch nun auf die Suche nach Treibstoff machen und die grüne Perle wiederbeschaffen, die Euch abhanden gekommen ist. Also macht Ihr Euch aus einer Third-Person-



Ist diese kleine Maschine der Grund für den ganzen Ärger?



In den ersten Leveln sucht Ihr nach Hebeln, die Euch Tore öffnen



In die Ecke gedrängt, habt Ihr keine Chance mehr zu überleben



Satte Explosionen und jede Menge Knalleffekte findet Ihr in O.D.T.



Der erste Rundenendgegner sieht wie ein kapitaler Brocken aus, ist aber nur halb so wild. Weicht ihm einfach durch seitliche Rollen aus

Innovativ gedacht, schlecht gemacht

Positiv: O.D.T. verbindet eine sehr interessante Story mit einem innovativen Gameplay. Aber leider wird dieser Eindruck erheblich durch die schweren Fehler verbläßt, die das Spiel noch aufweist. Wen das aber nicht stört, dem wird es gefallen.

Negativ: Grafisch ist das Game trotz Verbesserung gegenüber der Preview-Version noch immer nicht fehlerfrei. Des öfteren blitzen Polygone weg, oder man kann durch Wände das dahinterliegende Areal betrachten. Die Figuren bewegen sich zwar flüssig, aber die Umgebung ruckelt, was genaue Koordination bei kniffligen Bewegungen unnötig erschwert und meist sogar stark behindert. Ebenso ist die Steuerung noch nicht ganz ausgereift. Die Feinkoordination über das Analog-Pad ist sehr grob gehalten, und nicht selten kommt es vor, daß der Charakter einen schnellen Satz nach vorne macht und abstürzt oder im Kampf nicht schnell genug reagiert und unnötige Treffer einstecken muß. Dafür ist die normale Steuerung gut angepaßt, und das Kamerasystem ist zwar nicht das Allerfeinste, aber man kann damit gut leben.



Die verschiedenen Fallen und Hindernisse bestimmen den hohen Schwierigkeitsgrad in diesem Game



Durch gefährliche Hangelpartien müßt Ihr öfters Eure intelligenten Gegner austricksen

View auf den Weg, den Turm zu erkunden, und bekämpft verschiedene mutierte Kreaturen, die versuchen, Euch aufzuhalten. Durch jeden Kampf erhält Euer Charakter Erfahrungspunkte, die es Euch ermöglichen, die Fähigkeiten Eures Kämpfers weiter auszubauen. Aber keine Angst! O.D.T. ähnelt ansonsten in keinem Fall einem RPG. Vom grafischen Standpunkt aus beobachtet, kann man mit einigen Überraschungen rechnen: jede Menge beeindruckende Lichteffekte und Figuren, die aus 400 bis 1000 Polygonen aufgebaut wurden. Die Bewegungen der Charaktere sind durch das Motion-Capture-Verfahren möglichst

realistisch gestaltet worden, und die automatische Kamera berechnet in den meisten Fällen den besten Blickwinkel für Euch. (Raoul B.)

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
November

GRAFIK **SOUND/FX**
gut gut

SPIELSPASS
72%

TEST O.D.T.

Entwickler/Vertrieb: **Psygnosis/Psygnosis**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
Levels: **8**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./dt.**
Preis: **DM 99,95** USK-Freigabe: **ab 16**
Testmuster: **Psygnosis**
Features: **keine**



CHEAT- & LÖSUNGSSHEFTE ZUBEHÖR

Je Heft 14,80 DM: PSX JUMP N RUN POWER Cheats, Codes, Lösungen & Tips zu über 30 Jump n Run Spielen!	Je Heft 14,80 DM: PSX CHEATPOWER 1 Über Tausend Cheats & Tricks zu ca. 150 PlayStation Spielen!	PSX CODEPOWER 1 Über Tausend Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 170 PSX Spielen!	PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL Hunderte Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 150 PlayStation Import Spielen (US- & Jap. Versionen)	LÖSUNGSSHEFTE IN DEUTSCH - JE 14,80 DM: Abe's Oddysee Alien Trilogy Alundra Alone in the Dark 1-3 Ark of Time Baphomets Fluch 1 Baphomets Fluch 2 Batman & Robin Battle Ar. Tosh. 1&3 Blazing Dragons Breath of Fire 3* Casper Chron. o.T. Sword Clock Tower Command & Conq. 1 Command & Conq. 2 C & C: Gegenschlag* Cyberia D Deathrap Dungeon Diablo Discworld 1 Discworld 2 Excalibur Noch erhältlich Riven Spawn Suiden Syndicate Wars Tekken 1 & 2 The Note The Last Report Tomb Raider 1 Tomb Raider 2 Tombs* Turko Vandal Hearts Wild Arms Warhammer: Dark Omen Wing Commander 3&4 WWF: Warzone X-Com: Terror Z Legacy of Kain	1MB MEMORY 25 DM (15 Block - verschiedene Farben)	SONY DUAL SHOCK 59,- DM (Original Sony Dual-Shock Pad)
PSX RACE POWER Cheats, Codes, Lösungen & Tips zu über 30 Autorennspielen!	PSX CHEATPOWER 2 Hunderte Cheats & Tricks zu ca. 100 PlayStation Spielen!	PSX CODEPOWER 2 Hunderte Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 PSX Spielen!	PSX Lösungsheft 1 Lösungen für: Baphomets Fluch 1, Discworld 1, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder	MDK Men in Black Noch erhältlich Nightmare Creat. One Pax Corpus Rayman&Gex3D	8MB MEMORY 35 DM (120 Block - verschiedene Farben)	RGB KABEL 19,- DM (Importe laufen in Farbe)
PSX WRESTLING POWER Moves, Cheats & Tips zu 10 Wrestling Spielen!	PSX CHEATPOWER 3 Top Aktuell - Die besten und aktuellsten Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX Spielen!	GAME BUSTER CODEPOWER 3 Hunderte Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 PSX Spielen! (Codes nur für PAL-Versionen)	PSX Lösungsheft 2 Lösungen für: Overlord, Swagman & Warcraft 2	Noch erhältlich Riven Spawn Suiden Syndicate Wars Tekken 1 & 2 The Note The Last Report Tomb Raider 1 Tomb Raider 2 Tombs* Turko Vandal Hearts Wild Arms Warhammer: Dark Omen Wing Commander 3&4 WWF: Warzone X-Com: Terror Z Legacy of Kain	24MB MEMORY 55 DM (360 Block - verschiedene Farben)	4 Spieler Adapter 59,- DM (4 Pads an einer PSX)
PSX BEAT EM UP POWER Moves, Cheats & Tips zu Soul Edge, Iron & Blood, Tekken 1&2, Tobal No1, Star Gladiator PSX=PlayStation	NINTENDO 64 CHEATPOWER 1 Cheats, Tips, Tricks & GB-Codes zu über 35 N64 Spielen!	GAME BUSTER CODEPOWER 4 Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu über 320 PSX Spielen!	PSX Lösungsheft 3 Lösungen für: Fade to Black, D. & Chronicles of the Sword	Noch erhältlich Riven Spawn Suiden Syndicate Wars Tekken 1 & 2 The Note The Last Report Tomb Raider 1 Tomb Raider 2 Tombs* Turko Vandal Hearts Wild Arms Warhammer: Dark Omen Wing Commander 3&4 WWF: Warzone X-Com: Terror Z Legacy of Kain	72 MB MEMORY 85,- DM (1080 Blocks)	Scorpion LightGun 89,- DM (Walter PPK Design)
	NINTENDO 64 CHEATPOWER 2 Cheats, Tips, Tricks & GB-Codes zu über 50 N64 Spielen!	GAME BUSTER CODEPOWER 4 Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 320 PSX Spielen!	Saturn Cheat Cheats, Tips & GB-Codes zu ca. 100 Saturn Spielen!	STÄNDIG NEUHEITEN!	2 MB MEMORY 30,- DM (30 Blocks - ohne Komprimierung)	MULTINORM PAKET: UMBAU CHIP + RGB KABEL = 29,00 DM
			ENGLISCHE LÖSUNGSSCHÜBCHEN JE 35,00 DM Alundra Breath of Fire 3 Crash Bandicoot 2 Gex 3D Gran Turismo Mission Impossible Parasite Eve Saga Frontier Tekken 3 WWF Warzone	DEUTSCHE LÖSUNGSSCHÜBCHEN KOMPLETT IN FARBE: Banjo & Kazooie (24,80 DM) Deathrap Dungeon (19,95 DM) Final Fantasy 7 (29,80 DM) Mission Impossible (24,80 DM) TEKKEN 3 (24,95 DM) Tomb Raider 1 (19,95 DM) Tomb Raider 2 (19,95 DM) Yoshi's Story (29,80 DM)	4 MB MEMORY 38,- DM (60 Blocks - ohne Komprimierung)	PSX Leerhülle 2,50 DM 5 in 1 PlayStick 14,50 DM CD-Laufwerk 72,00 DM Schlüsselanhänger 5,00 DM Lightgun+Pointer 79,00 DM
			ENGLISCHE LÖSUNGSSCHÜBCHEN JE 35,00 DM Alundra Breath of Fire 3 Crash Bandicoot 2 Gex 3D Gran Turismo Mission Impossible Parasite Eve Saga Frontier Tekken 3 WWF Warzone	INFRAROT PAD 59,- DM (2 Pads - 1 Station)	12 MB MEMORY 55,- DM (180 Blocks - ohne Komprimierung)	JOYPAD 23,- DM (Viele verschiedene Farben)
			ENGLISCHE LÖSUNGSSCHÜBCHEN JE 35,00 DM Alundra Breath of Fire 3 Crash Bandicoot 2 Gex 3D Gran Turismo Mission Impossible Parasite Eve Saga Frontier Tekken 3 WWF Warzone	RGB + AUDIO 25 DM (Sound Sound Sound)	PADVERLÄNG. 19 DM (2 Meter)	LINKKABEL 19,- DM (Mehr Spaß beim Spielen)
			ENGLISCHE LÖSUNGSSCHÜBCHEN JE 35,00 DM Alundra Breath of Fire 3 Crash Bandicoot 2 Gex 3D Gran Turismo Mission Impossible Parasite Eve Saga Frontier Tekken 3 WWF Warzone	UMBBAU CHIP 19,- DM (inkl. Dt. Anleitung! f. US- & Jap Spiele)	PAL-BOOSTER 45 DM (NTSC -> PAL)	UMBBAU CHIP 19,- DM (inkl. Dt. Anleitung! f. US- & Jap Spiele)
			ENGLISCHE LÖSUNGSSCHÜBCHEN JE 35,00 DM Alundra Breath of Fire 3 Crash Bandicoot 2 Gex 3D Gran Turismo Mission Impossible Parasite Eve Saga Frontier Tekken 3 WWF Warzone	RF - UNIT 29,- DM (für Fernseher ohne Scart)	GAME BUSTER INKL. CODEHEFT 99 DM (Codeheft nach Wahl) (ohne Codeheft 89 DM)	GAME BUSTER INKL. CODEHEFT 99 DM (oder X-Ploder) (inkl. Codeheft 99,00 DM)

BESTELLHOTLINE:
TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR

04131 / 850610

FAX:

04131 / 850620

HÄNDLERANFRAGEN
WILLKOMMEN!

PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!



Wie realitätsnah Rushdown sein sollte, wird Euch durch die Introsequenz gezeigt



Mit Highspeed geht es im Kajak die reißenden Flüsse des Kilimandscharo hinab



Durch Tunnelabfahrten soll der recht tristen Pistenabfahrt etwas Leben eingehaucht werden

Extrem-Triathlon

Rushdown

Gegen diesen knallharten **Triathlon** sieht der **Iron-Man** auf Hawaii, wie ein **Kleinkinderspiel** aus. Mit Infogrames France geht es rund um den Erdball gegen die Besten der Besten

Daß das Leben immer stressiger wird und man selbst immer weniger Zeit hat, ist wohl eines der Resultate, zu denen Infogrames France gekommen ist. Deshalb kommt im Oktober dieses Jahres Rushdown auf den deutschen Markt, um gestreßten Managern, Bürohengsten und sportbegeisterten Fanatikern auch im Wohnzimmer eine gewisse Befriedigung zu verschaffen. Also für alle, die dieses Jahr auf ihren Abenteuerurlaub verzichten mußten, ist dieser Extrem-Triathlon wohl gedacht. Gehört Ihr zu einer der oben genannten Gruppen, könnt Ihr Euch für einen der

vier Fahrer entscheiden. Habt Ihr einen ausgewählt, macht Ihr Euch auf, um im Arcade-Modus mit einem der drei Sportgeräte Snowboard, Kajak oder Mountainbike gegen die Zeit anzutreten, um Euch von Rennen zu Rennen erneut zu qualifizieren. Wem das zu blöd ist, der kann sich im Championship-Modus versuchen. Hier gilt es, möglichst viele Punkte in jeder einzelnen Disziplin zu sammeln, um am Ende auf dem Treppchen zu stehen. Doch bis dahin ist es ein beschwerlicher Weg. Ihr müßt auf den fünf olympischen Kontinenten in allen drei Disziplinen möglichst siegreich bleiben,



Steuerung, Beschleunigung und Geschwindigkeit sind die Auswahlkriterien Eures Vehikels

um Euch die Chance auf den Sieg zu sichern. Natürlich benötigt Ihr für einen solch strapaziösen Wettbewerb auch das passende Equipment, und das wird hier von Rossignol, Sunn und Jansport geliefert. In jeder Sportart habt Ihr die Auswahl zwischen drei unterschiedlichen Sportgeräten, die nach den Gesichtspunkten **Steuerung, Beschleunigung und Geschwindigkeit** geordnet sind. So stehen Euch nach Adam Riese neun verschiedene Sportgeräte zur Verfügung, und Ihr müßt Euch auf 15 Pisten gegen Eure Konkurrenz behaupten. Grafisch ist das



Schöne Landschaften könnt Ihr bei dem Tempo nicht genießen

Game genauso rasant wie das Gameplay selbst. Mit 60 Bildern pro Sekunde haben die Programmierer noch das letzte Fitzelchen an Geschwindigkeit aus der Konsole gekitzelt, und so ist der Grafikaufbau schön flüssig und sauber. (Raoul B.)

Einfach zu wenig, um zu gefallen

Positiv: Schön sind der flüssige Grafikaufbau und die effektiv animierten Wassersequenzen, die man beim Kajakfahren betrachten kann. Auch die gerenderte Umgebung ist sehenswert. Aber wir haben uns gefragt, was die Niagarafälle in Afrika machen.

Negativ: Die Statik der Charaktere empfinde ich störend, und die Kollisionsabfragen sind auch nicht genau. So kann es vorkommen, daß man gegen einen Stein fährt und erst einen Moment später stürzt. Hat man sich beim Biken mal verfangen, kann man das Rennen gleich aufgeben, weil der Fahrer sich nicht mehr vom Hindernis löst. Ich hätte mehr von einem solchen Spiel erwartet.



Aus der Ego-Perspektive seht Ihr Euren Gegner gerade noch an Euch vorbeiziehen, dann knallt Ihr gegen den Baum! Fehler in der Steuerung



Vier Fahrer stehen Euch insgesamt zur Auswahl

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
November

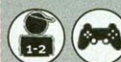
GRAFIK SOUND/FX
gut durchschnitt

SPIELSPASS

43%

TEST Rushdown

Entwickler/Vertrieb: Canal+Multimedia/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 15
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: ca. DM 100,- USK-Freigabe: ohne Einschr.
Testmuster: Infogrames Deutschland GmbH
Features: keine



MEHRSPIELERSPASS

51%

**Der bekannte
Kobold – jetzt
auch für
PlayStation!**

HUGO



Von vielen bereits
mit Sehnsucht erwartet.

Jetzt soll Hugo auch
auf der PlayStation seine Abenteuer
bestehen. Mehr Levels
als je zuvor
lassen den kleinen Kobold
„tödliche“ Herausforderungen bestehen,
ehe er seine Frau Hugoline
und die Kinder Rit, Rat und Rut
in die Arme schließen kann.

In den Abenteuern Wald, Tauchen,
Holzfäller, Skateboard, Zug, Flugzeug und Berg
wendet Hexana alle Kräfte auf,
um Hugo an der Befreiung seiner Familie zu hindern.

**ERHÄLTlich
IM GUTEN
FACHHANDEL**

Im Vertrieb
von:



Fair Play - nein danke!

NFL Xtreme

Die Macher von *NFL Gameday* bringen eine abgespeckte Version ihrer *American-Football-Simulation* auf den Markt

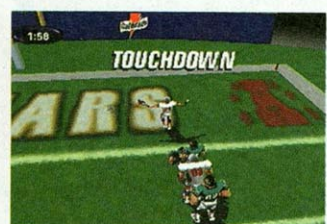
Europaliga hin, Frankfurt Galaxy her, ob American Football auch in unseren fußballverrückten Breitengraden je einmal ein Volkssport wird, bleibt zweifelhaft. Dabei hätten zumindest die digitalen

American Football-Spaß für jedermann

Positiv: Weniger ist oftmals mehr. Diese Binsenweisheit trifft auch auf NFL Xtreme zu. Das flotte Spiel 5 gegen 5 ist erfrischend unkompliziert und daher vor allem für Anfänger eine willkommene Gelegenheit, sich dem American-Football-Fieber hinzugeben. Hinzu kommen eine rundum solide Spielbarkeit und sehr viele Konfigurationsmöglichkeiten, durch die man das Sportspiel quasi maßschneidern kann.

Negativ: Für anspruchsvolle AFLiebhaber dürfte diese Spielart zwar eine Abwechslung, aber keinesfalls eine Alternative zu vollwertigen Simulationen sein, denn dafür fehlt es dem Silberling auf längere Sicht einfach an spielerischem Tiefgang. Hinzu kommt ein ziemlich müder technischer Rahmen mit Dudelsound sowie eine ungenaue Kollisionsabfrage. Ferner unterstützt die CPU für meinen Geschmack den Spielverlauf etwas zu stark, was nicht immer von Vorteil ist, da sie Paßspiele allzu schnell in Eigenregie durchführt, wenn man für kurze Zeit keine Actions vollführt.

Ableger à la Madden '99 aufgrund ihrer brillanten Qualität ruhig mehr Aufmerksamkeit verdient. Ein Manko ist jedoch nach wie vor, daß sich nur wenige Germanen mit dem Regelwerk auskennen. NFL Xtreme könnte gerade in diesem Punkt Boden gutmachen, da es sich nicht um eine Simulation, sondern vielmehr um eine Fun-Variante der rauen Mannschaftssportart handelt. Statt einer kompletten Defense respektive Offense-Formation wird lediglich 5 gegen 5 gespielt. Auch beim Regelwerk wurden ein paar Absätze herausgestrichen, denn Foulspele gibt es in der Xtreme-Variante nicht, dafür aber umso mehr rustikale **Bodychecks** mit anschließender Flugeinlage. Ansonsten dreht sich bei dieser AF-Simulation wie gewohnt alles um die Lauf-



Nach einem Touchdown vollführten der glückliche Athlet erst einmal einen witzigen Shuffle

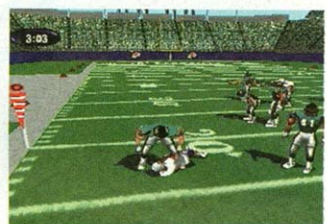


Laufspiele sind aufgrund des kleinen Feldes und der aggressiven Spieler alles andere als leicht



Das Replay ist zwar schön anzusehen, offenbart aber schonungslos Schwächen in der Kollisionsabfrage

und **Paßspiele**, durch die man mit vier Versuchen jeweils zehn Yards gutmachen muß. Wer angesichts dieses Gaudi-Charakters eine minimalistische Ausstattung vermutet, sieht sich gründlich getäuscht. NFL Xtreme bietet im Umfeld alle wichtigen Menüpunkte, die man auch von „ausgereiften“ Vertretern her kennt: Freundschaftsspiel, Saison, Play Off, Spielerrekrutierung (Draft), Sudden Death sowie ein komplettes Kadermanagement. Auch an den Aktionsmöglichkeiten der bulligen Sportler wurde wahrlich nicht gespart. Egal ob Hechtrolle über den Verteidiger, Spin



„Bleib liegen!“ Selbst nach dem Abpfiff kann man einen unliebsamen Gegner mit deftigen **Bodychecks** zu Boden drücken

oder stehender Clothesline-Tackle (haben die Jungs aus der WWF engagiert?), wenn man sich einmal mit der vielfältigen Steuerung erfolgreich auseinandergesetzt hat, stehen Euch viele Varianten zur Auswahl. (Ulf S.)



Paßspiele erfordern eine gute Übersicht, die Ihr Euch durch die L1- oder R1-Tasten per Zoom in die Totale schafft

Action	...	TEST NFL Xtreme
Strategie	...	
Abenteuer	...	
Geschick	...	
Simulation	...	
ERSCHEINUNGSTERMIN November		
GRAFIK SOUND/FX		
durchschnitt durchschnitt		
SPIELSPASS		
76%		
Entwickler/Vertrieb: SCEA/SCED		
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer		
Levels: 30 NFL-Teams		
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.		
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung		
Testmuster: SCED		
Features: keine		

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



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.

The Unholy War

Eine Prise **Prügelspiel**, ein Schuß **Action** und ein wenig **Strategie**, das Ganze dann gut mixen, und fertig ist eine **ungewöhnliche Spielidee**

Eigentlich war die Welt Xsara der Arcanes ein relativ friedlicher Planet. Doch eines Tages tauchte plötzlich ein riesiger Schatten am Himmel auf. Er krachte auf den Boden und verwandelte sich in einen angriffslustigen Mech. Also gibt es Krieg: Die magieorientierten Arcanes auf der einen, die technikorientierten Teknos auf der anderen

Seite. In The Unholy War erwarten Euch zwei ziemlich unterschiedliche Spielmodi. Zum einen gibt es den **Mayhem**, in dem Ihr zwei Gruppen von Streitern gegeneinander kämpfen laßt. Diese Teams bestehen entweder aus den Arcanes, den Teknos oder den Kämpfern aus beiden Lagern, das sind dann bis zu 14 mehr oder minder starke Gegner. In dieser

Mixtur aus Prügler und Shooter tritt jeweils ein Kämpfer der einen Gruppe gegen einen Vertreter der anderen an. Der Verlierer scheidet aus, der Sieger kämpft gegen einen neuen Herausforderer des anderen Teams. Das geht so lange, bis eine der beiden Gruppen alle ihre Fighter verloren hat. Der andere Spielmodus stellt sich als eine Art **Strategiespiel** heraus. Die zwölf einzeln anwählbaren Schlachten erinnern an die Klassiker des Sektors. Die Mayhem-Kämpfer werden über ein Hexfeld bewegt. Treffen zwei Krieger aufeinander, kommt es zum Kampf. Hier

Einer unserer Kämpfer ist besiegt worden, wir wählen daher einen aussichtsreicheren Streiter

wird es interessant: Es wird in eine Arena gewechselt, in der Ihr im direkten hektischen Infight Eure Kräfte mit denen der anderen Seite meßt. Es wird hüpfend, ballernd und prügelnd so lange gekämpft, bis einer der beiden Gegner besiegt ist. Die Schlacht ist dann beendet, wenn eine der Parteien seine Streiter verbraucht hat. In jedem Spielmodus könnt Ihr entweder gegen einen in drei Stufen einstellbaren CPU-Gegner oder gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten. (Udo L.)



Der **Strategiespiel**-Teil besteht aus einer kleinen Hexfeld-Karte, auf der Ihr Eure Truppen bewegt



Quicksilver hat einen dicken Panzer und ist rasend schnell. Der Charakter gehört trotz der wenigen Trefferpunkte zu den stärksten

Guter Action, magerer Strategieteil

Positiv: Wenn Ihr schon immer in einem Strategiespiel bemängelt habt, daß Ihr auf den Kampf wenig Einfluß nehmen könnt, seid Ihr hier richtig aufgehoben. The Unholy War bietet neben guter Grafik rasante Kämpfe, die Euch in jeder Phase bis zum Äußersten beanspruchen. Besonders erwähnenswert finde ich die Zweispieler-Option: Strategie gegeneinander macht doch am meisten Spaß.

Negativ: Echten Strategiefreaks möchte ich von dieser Mixtur abraten, da sich The Unholy War mehr als Prügler oder Shooter herausstellt. Die Infights selbst sind viel zu hektisch und daher meistens viel zu schnell vorbei, und hin und wieder stellt sich die Künstliche Intelligenz des CPU-Gegners als ziemlich dumm heraus.



Gegen den aggressiven Feuer-teufel hilft dem armen Spike nur noch die Flucht



Mayhem nennt sich der Action-Modus, in dem Ihr in einer Arena Eure Gegner besiegen sollt

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
Oktober

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

SPIELSPASS

73%

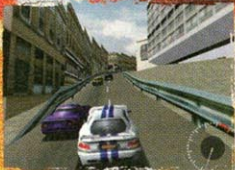
TEST The Unholy War

Entwickler/Vertrieb: Crystal Dynamics/Eidos
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 12
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./keine
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: k.A.
Testmuster: Maro 0711/9561130
Features: keine



Tokio 22.00 Uhr 290 km/h

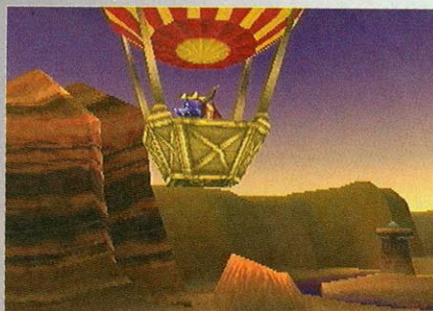
Kneif Dich ruhig,
das ist kein Traum.



ACCOLADE



Zwar kann Spyro auch von den Kanonen verletzt werden, doch hat er erst einmal den Schützen dahinter verscheucht, wird zurückgeschossen



Per Luftfracht zur nächsten Welt: Ballonfahrer verbinden die einzelnen Welten miteinander. Sie verlangen jedoch eine Bezahlung



Coole Endgegner: Nur mit der richtigen Mischung aus Ramm- und Feuerattacken kann man diesen Zeitgenossen einheizen

Kleines Schuppentier ganz groß

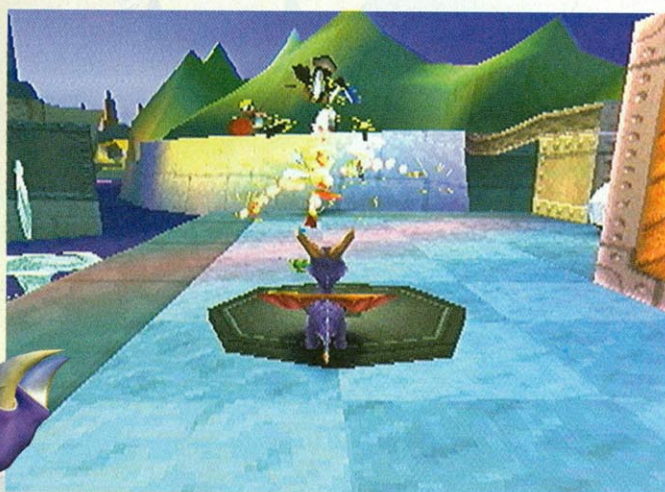
Spyro the Dragon

SCED verspricht uns mit ihrem ersten **kinderfreundlichen** 3D-Jump&Run für die PlayStation eine neue **Referenz**

Gestern früh sprach Gnasty, ein finsterner Gnorc-Geselle, der vor langer Zeit in die äußeren Regionen der Drachenwelt verbannt wurde, einen Zauber auf alle Drachenzivilisationen. Dieser Zauber verwandelte die heimischen Drachen in Statuen und obendrein noch alle heiligen Drachensteine in finstere Monster. Auf den Punkt gebracht: Gnasty begann, alle Drachenwelten in Gnorc-Welten umzuwandeln!

Genauere Fakten gibt es zur Zeit noch nicht. Durch einen Zufall jedoch wurden der PSG-Crew einige exklusive Infos zugespielt: Angeblich soll ein kleiner Drache namens Spyro nicht anwesend gewesen sein. Der junge Drache spielte zum Zeitpunkt des Zaubers gerade Verstecken und entging so den finsternen Plänen des Tyrannen. Jetzt ist es natürlich an Spyro, dem einzigen freien Drachen, die sechs Welten - inklusive Gnastys Reich - zu

„Spyro hat das Zeug dazu, der Weihnachts-Abräumer zu werden“



Per geschicktem Rempeler kann Spyro Fässer auf Gegner schleudern. Diese Technik ist nicht nur einfach, sondern auch sicher



Im Hintergrund kann man die tollen Wassereffekte erahnen. Trotz hoher Sichtweite und Detailtreue gibt es kaum Polygon-Ploppen oder -Krümmen zu sehen. Spyro gehört somit zu den technisch besten Jump&Runs für die PlayStation

bereisen, seine älteren Artgenossen zu befreien und die gestohlenen Schätze wieder einzusammeln. In der Zwischenzeit werden sich ihm natürlich Gnastys Gehilfen und andere Probleme in den Weg stellen. Aber Spyro ist nicht allein! Freigelassene Drachen geben ihm Tips und Hinweise zu versteckten Bereichen der Welten. Außerdem steht Spyro auf seiner beschwerlichen Reise sein bester Freund Sparx, die Drachenlybelle, zur Seite. Jeder, der diese Vorgeschichte als kindisch empfindet, hat

recht. Spyro gilt nämlich als Sonys Hoffnungsträger auf dem Sektor der Knuddelcharaktere. Das komplette Spieldesign erinnert stark an diverse Kinderzeichentrickserien, was aber auf keinen Fall heißen soll, daß diese lustige Hüpferei nicht auch für Erwachsene geeignet wäre. Sicher, Action steht bei der Jagd nach Gnasty Gnorc nicht in vorderster Reihe, vielmehr können geschickte Pad-Akrobaten auftrumpfen. Dementsprechend sind alle sechs Welten aufgebaut: Spyro muß in insgesamt 35

„Gameplay und Leveldesign wirken durchweg sehr gut durchdacht“



Das hat sich der kleine Spyro auch nicht träumen lassen, daß es an ihm liegt, ob seine Spezies überleben wird

Levels nach 80 Drachen, zwölf Dracheneiern und 15.000 Diamanten suchen. Allein daran kann man ermesen, wie enorm die Spieltiefe dieses 3D-Jump&Runs ist. Man muß das Spiel aber nicht 100%ig lösen, um die Endsequenz genießen zu dürfen. Wer sich trotzdem die Mühe macht, alle Welten perfekt zu erforschen,



Die rote Elfe taucht immer dann auf, wenn Spyro zuvor einen Drachen befreit hat. Sie dient als **Speicherpunkt**



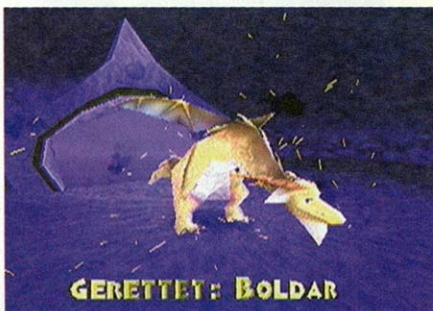
Da der kleine Drache leider nur **gleiten** kann, muß man vor dem Absprung bereits sicher sein, ob es reicht oder nicht ...



Tolles Leveldesign, schöne Landschaften und prima Animationen heben Spyro the Dragon in Referenz-Regionen

bekommt am Schluß einen Extra-Level spendiert, der Euch noch einmal alles abfordern wird. Ballonfahrer verbinden die Welten, verlangen aber für ihre Dienste eine entsprechende Entlohnung, zum Beispiel eine bestimmte Anzahl von Diamanten, befreiten **Drachen** oder gefundenen Eiern. Befreit man die alten Drachen aus ihrer Verwandlung, so geben sie Spyro wertvolle Tips oder verraten den Weg zu versteckten Bereichen. An ihre Stellen tritt eine rote Fee, die fortan als

Speicherpunkt dient. Das ist manchmal sehr hilfreich, da die Levels durchweg sehr groß und verwinkelt sind. Außerdem tut das Spielprinzip von Spyro sein Übriges. Spyro kann zwar laufen, rennen, springen und **gleiten**, aber nicht fliegen. So ist es dem Drachen nur möglich, von höhergelegenen Plattformen auf entfernte Plateaus zu segeln. Auf dieser einfachen Regel basiert das ganze Spiel. Es ist also ein genaues Auge gefragt, wenn es darum geht einzuschätzen, ob der Anlauf



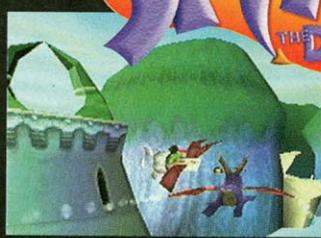
Habt Ihr einen **Drachen** aus seinem Statuen-Dasein befreit, gibt er Euch meist einige interessante Tips mit auf den Weg



Nachdem das Spiel mit 100% gelöst wurde, öffnet sich auch der letzte Drachenkopf und gibt einen Bonuslevel frei



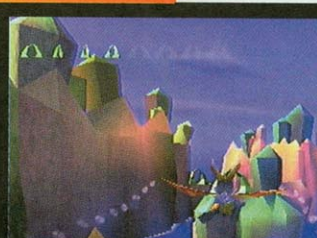
Wenn Spyro rennt, kann er mit seinen Hörnern Gegner attackieren. Läuft er eine Rampe hinunter erhöht, sich diese Kraft sogar



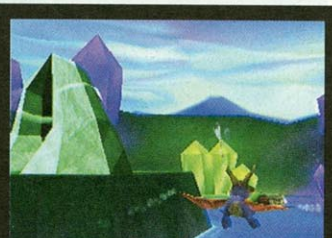
Artisans - Sunny Flight
Springt an den Wasserfällen schnell auf alle Plattformen, dann öffnet sich ein Portal



Peace Keepers - Night Flight
Zerschießt per Kanone den Berg mit roter Zielscheibe. Dahinter findet Ihr das Portal



Magic Crafters - Crystal Flight
Rennt die Rampe mit den drei Zauberern hinunter und biegt in der Höhle nach links ab



Beast Masters - Wild Flight
Sucht einen Tempel mit einem Brunnen davor. Auf dem Grund des Brunnens ist das Portal

genügt oder nicht. Stirbt Spyro eines unnatürlichen Todes, wird er an den zuletzt besuchten **Speicherpunkt** gesetzt. Eine wichtige Rolle spielt in diesem Zusammenhang auch Spyros Freund Sparx. Die Lybelle ist eine Art Schutzschild für den lila Drachen und kann bis zu drei Treffer aufnehmen, bis sie schließlich verschwindet. Ist Sparx weg, verliert Spyro beim nächsten Feindkontakt eines seiner fünf Leben. Ab und zu laufen dem Drachen auch besondere Tiere, wie Schafe oder Ziegen, über den Weg,

die sich in schmackhafte Schmetterlinge verwandeln, wenn man sie röstet. Diese Falter frißt Sparx für sein Leben gerne und regeneriert mit jeder Mahlzeit einen Trefferpunkt. Anhand Sparx' Farbe läßt sich erkennen, welchen Zustand der Schutzschild hat. Ist die Lybelle gelb, kann sie noch drei Treffer aufnehmen. Die Farbe Blau bedeutet „noch zweimal aua“, und ein grüner Sparx ist noch für einen Hit gut. Natürlich können Spyro und sein Freund nicht nur einstecken. Was ein richtiger Drache werden will, der

muß über gute Angriffstechniken verfügen. So kann Spyro Gegner auf die Hörner nehmen oder sie mit seinem Feueratem rösten. Manchmal trifft der kleine Tausendsassa auch eine nette Elfe, die ihm durch ihren innigen Kuß größere Feuerkraft verleiht. Mit dieser Fähigkeit können sogar übermächtige Gegner beseitigt oder unüberwindliche Türen geöffnet werden. In dieser Art gibt es noch weitere Begegnungen, wie beispielsweise gefangene gelbe Feen. Befreit Ihr drei Stück in Folge, verwandeln sie sich in eine Art magischen Aufzug, und Ihr könnt höhergelegene Plattformen erreichen. Gegen Ende jeder Welt trifft Spyro

natürlich auf einen großen Vertreter von Gnasty-Gefolgsleuten. Bei den Endgegnern ist Taktik ebenso wichtig wie geschicktes Laufen und Springen. Manchmal werden diese Stellen aber richtig frustrierend, weil jeder Fehltritt zu meist Lebensverlust und somit den Neuanfang des Levels be-

„Mindestens 20 Stunden Spielspaß sind garantiert“

deutet. Zum Glück sind diese Stellen recht spärlich gesät, und Übung macht auch hier den Meister. In technischer Sicht wird Spyro the Dragon sicherlich so manchen überzeugen, der sich vom Knuddel-Image hat abschrecken lassen, denn besonders die Grafik ist gelungen. Hochauflösende Grafik mit hoher Sichtweite, durchweg flüssiger Aufbau und ein teilweise rasant-Scrolling kön-



In der Magic-Crafters-Welt hausen fiese Zauberer. Hier versuchen gleich zwei, sich Spyro in den Weg zu stellen.



Blau-Deie haben dem Drachenvolk zwölf Eier gestohlen. Nur mit Pfeilschnellen Bewegungen könnt Ihr sie zurückholen



Donkey Kong läßt grüßen: Hier ist geschicktes Springen angesagt, denn wer TNT-Fässer befeuert, wird sich wundern ...



So ein Ferkel! Obwohl der Kerl weiß, daß er keine Chance hat, läßt er vor unseren Augen die Hosen runter



Wer erst einmal so weit gekommen ist (wir verraten nichts), hat bereits mindestens 15 Stunden Spielspaß hinter sich



Dream Weavers - Icy Flight
Beschießt mit der Zauberkanone das Wachenpärchen an der Treppe, um an ihnen vorbeizukommen



Gnastys Welt - Gnastys Beute
Wenn das Spiel 100%ig gelöst wurde, kommt Ihr hierher

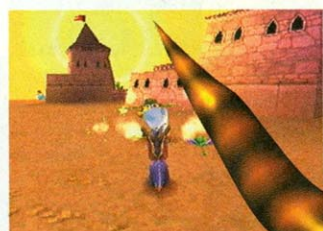


Gnasty Gnorc wehrt sich nach Kräften, aber Spyro bleibt locker. Dem Obermotz hat gleich die letzte Stunde geschlagen

„Die Engine zeigt einmal mehr, was grafisch auf der PlayStation machbar ist“

nen begeistern. Ebenso die absolut unterschiedlichen Welten lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Thematisch reicht die Auswahl von Eis- und Feuerlandschaften, Burgen und Schlössern bis hin zu Berg- und Wüstenwelten. Genauso wichtig wie die Hintergründe und die Umgebung sind freilich die Charakter-Animationen von Spyro und Co. Auch in diesem Punkt gibt es nichts zu

bemängeln. Würde man es nicht besser, könnte man fast glauben, daß Spyros Bewegungsabläufe mit Motion Capturing eingefangen wurden. Ansonsten treten zwar außerordentliche Effekte eher selten auf, müssen bei einem fast meditativen Spiel aber auch nicht unbedingt sein. Die Musik nimmt bei Spyro auch eine Sonderrolle ein, denn Stewart Copeland zeigte sich für die Arrangements verantwortlich. Er dürfte jedem Fan der Band „The Police“ ein Begriff sein.



Olé Muchacho! Dem gerüsteten Matador tuen Flammen nichts an. Deshalb wird er unsere Hörner kennenlernen

Spyros erste Gehversuche decken nahezu alle musikalischen Bereiche ab, so daß man seinen Einstand auf der PlayStation als durchaus glücklich bezeichnen kann. Die schön arrangierten Titel passen gut zum Ambiente des Spiels, ragen aber auch nicht sonderlich im Vergleich mit anderen Jump & Runs heraus. Es muß noch erwähnt werden, daß Spyro the Dragon nicht den eigentlich angestrebten Umfang hat. Zeitdruck ließen bereits versprochene Features dem Rotstift zum Opfer fallen. So wurden zum Beispiel zwei Welten, einige Power Ups und Gefährden gestrichen. Fairerweise muß man sagen, daß Spyro deshalb trotzdem einen ausgereiften Eindruck hinterläßt - ein fader Nachgeschmack bleibt allerdings, wenn man weiß, es hätte besser sein können. Am Schluß noch ein kleiner Tip für alle zukünftigen Spyro-Zocker: Versucht von

Anfang an das Spiel 100%ig zu lösen. Das wird Euch viel Zeit und Ärger ersparen, wenn Ihr den letzten Level auch noch sehen wollt. (Uwe K.)

Ein Muß - nicht nur für jüngere Jump&Run-Fans!



Positiv: Ich bekenne, Euer Ehren! Spyro macht mir Spaß, auch wenn ich sicherlich nicht mehr zur Zielgruppe dieser knuddeligen Hüpferei gehöre. Aber wen interessiert schon die Art und Weise, wenn der Spielspaß stimmt. Und davon hat Spyro the Dragon reichlich. Sechs Welten mit insgesamt 29 Levels lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Dazu kommen die sechs Bonus-Abschnitte auf Zeit, die man später immer wieder gerne spielt. Betrachtet man dieses „Kinderspiel“ mit der Technik-Brille, wird schnell klar, daß vielmehr darin steckt als zuerst vermutet. Brillante Grafik, netter Sound, eine feinfühligste Steuerung und ausgefuchstes Gameplay machen den kleinen Drachen zum verdienten PS-Top-Game-Würdenträger.

Negativ: Manche Regionen lassen sich nur unter Einsatz höchster Geschicklichkeit und einer gehörigen Portion Geduld erreichen. Wie bereits erwähnt, bleibt Spyro ein wenig hinter den Erwartungen zurück. Doch läßt sich über diesen Kritikpunkt freilich streiten. Hätte Insomniac Games noch die angekündigten Levels und Items eingebaut, wäre die Wertung sicherlich besser ausgefallen. Im Endeffekt bleibt uns trotzdem ein tolles Spiel.

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

ERSCHEINUNGSTERMIN

23. Oktober

GRAFIK SOUND/FX

sehr gut gut

SPIELSPASS

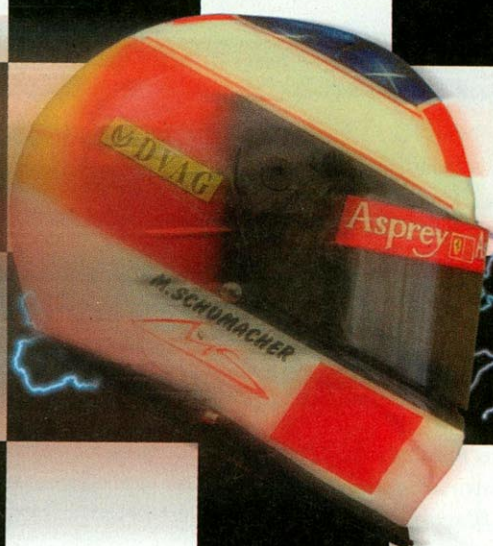
86%

TEST Spyro the Dragon

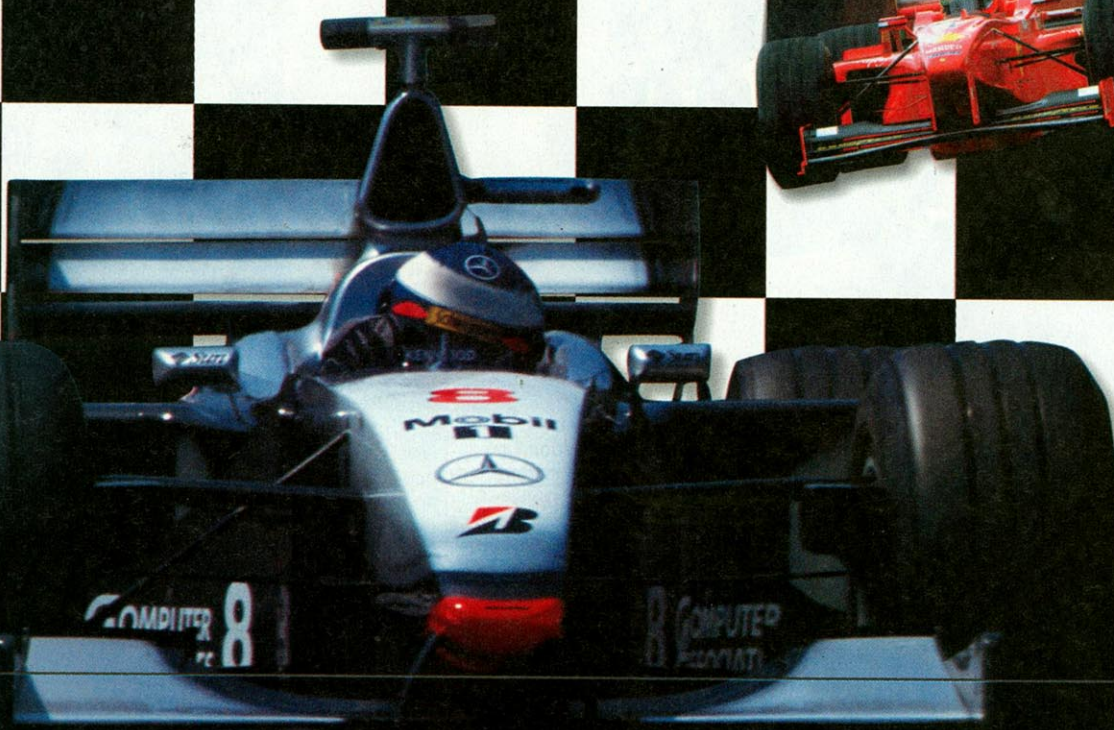
Entwickler/Vertrieb: Insomniac Games/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 6 Welten, 29 Abschnitte (+ 6 Bonuslevel)
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Sony
Features: keine



Formel 1 98



Dieses **Jahr** bleibt die Formel 1 Saison **spannend** bis zum Schluß. Ebenso wie wir gespannt auf die Vergabe der **Weltmeister-Krone** der schnellsten Renfahrer der Welt sind, warten wir auf **Psygnosis'** neustes Update Formel 1 '98





Um einem solchen Desaster zu entgehen, müßt Ihr mit Hilfe einer guten Qualifikationszeit einen der vorderen Startplätze erreichen



Die erste Kurve nach dem Start wird bei fast jeder Rennstrecke zu einem Nadelöhr. Nur überlegtes Fahren bewahrt Euch vor einem zeitraubenden Unfall

Das Intro



Wer hätte gedacht, daß die diesjährige Saison dermaßen spannend wird? Vor dem letzten Rennen in Suzuka/Japan trennen den Finnen Mika Häkkinen und Michael Schumacher nur vier Punkte. Der Kerpener muß also am 1. November mindestens fünf Punkte gutmachen, um zum dritten Mal nach 1994 und 95 Formel-1-Weltmeister zu werden. Bei nur einem Zähler weniger wäre der Mercedes-Pilot Sieger, da bei Punktgleichstand derjenige vorne liegt, der die meisten Erstplatzierungen für sich verbuchen konnte, und das ist bis zum heutigen Tage nunmal Häkkinen. Wie dem auch sei, eine aufregende Sache wird das Rennen allemal, und diesmal kann sich Schumacher keinen „kontrollierten“ Rempler wie im letzten Jahr ge-



Vor dem Rennen lassen sich in einer Vielzahl von Menüs alle erdenklichen Rennoptionen einstellen



Detailtreue: Auf dem nassen Asphalt spiegelt sich sogar das Bremslicht des Boliden

gen Jacques Villeneuve leisten. Viele Rennsportfans unter Euch werden ebenso wie auf das Finale in Japan auf das neuste Update von Psygnosis'

Und wie in jedem Jahr werden wir mit neuen Features, Verbesserungen und überarbeiteten Regeln beglückt. Für alle, die die letzten Monate hinterm

„Die künstliche Intelligenz der Gegner wurde endlich entscheidend verbessert“

Formel-1-Rennspiel warten, und natürlich wird rechtzeitig zum Saisonende **Formel 1 '98** für die PlayStation erscheinen.

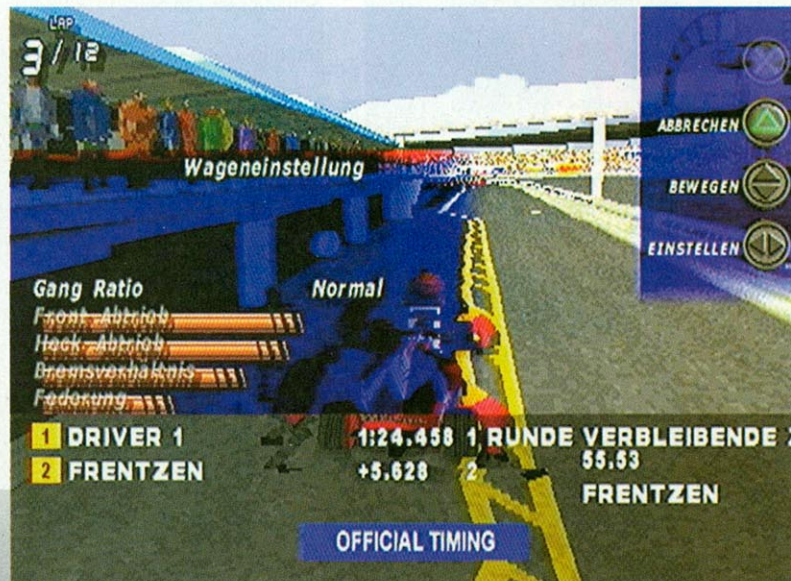


Der Stand der Dinge: Nach der Qualifikation informieren Euch Statistiken über den Verlauf der Session

Mond verbracht haben, noch einmal alle Änderungen des Regelwerks in der Übersicht: Schmalere Wagenabmessun-



Formel 1 '98 verlangt vom virtuellen Rennfahrer wieder ein hohes Reaktionsvermögen ab



Während der **Boxenstopps** könnt Ihr an Eurem Boliden die unterschiedlichsten Veränderungen vornehmen, die sich im anschließenden Renngeschehen deutlich bemerkbar machen



Ein Ausritt auf die Grünfläche beeinträchtigt das Fahrverhalten Eures **Boliden** ungemein, da sich auf Euren Pneu Schmutz sammelt



Während der Rennen werden die aktuellen Zwischenstände wie bei einer Live-Übertragung auf dem Bildschirm eingeblendet



Fehlende **Detail-Texturen** bei weiter entfernten Fahrzeugen sollen helfen, Rechenzeit zu sparen und somit die 3D-Engine zu beschleunigen

gen, Profilverfahren und ein verändertes Chassis beeinflussen das Fahrverhalten der Renner

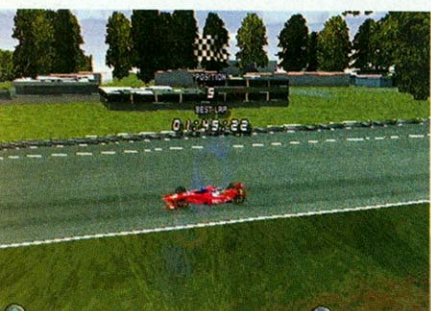
„Technische Mängel wo man hinsieht - doch der Spielspaß stimmt“



Heinz-Harald in Nöten: Auf regennasser Straße gilt es, vorsichtig zu agieren, da Ihr sonst unweigerlich im Kiesbett landet



Da das Fahnenreglement ausgeschaltet ist, werden trotz brenzliger Situation keine gelben **Flaggen** geschwenkt



Nach dem Rennen könnt Ihr Euch Eure Runden nochmals im Replay anschauen

nachhaltig. Selbstverständlich wurde nicht nur das aktuelle **Reglement** in das neue Rennspiel übernommen, sondern auch alle Rennstall- und Fahreränderungen der letztjährigen Saison. Ergänzend muß erwähnt werden, daß **Jacques Villeneuve** nicht in der FIA-Lizenz enthalten war und deshalb als „Williams Fahrer Nr. 1“ angegeben wird. Die wichtigste technische Ände-

rung im Vergleich zur Vorgängerversion wurde freilich mit dem **Link-Modus** eingeführt. Mit ihm können nun bis zu vier Rennsportfreunde gleichzeitig an den Start gehen, indem man zwei PlayStations per Linkkabel miteinander verbindet und jeweils im Splitscreen gegeneinander fährt. Dabei wird das Feld immer bis auf eine Stärke von zehn Fahr-

zeugen mit computergesteuerten Gegnern aufgestockt. Somit wird es nicht so schnell langweilig. Im Arcade-Modus wird nach alter Tradition gegen die Zeit gefahren, und immer dann, wenn man einen Kontrollpunkt passiert, werden ein paar Sekunden draufgeschlagen. Ist einem sogar ein besonderer Rekord gelungen, gibt es die Mög-



Im Vergleich

	Formel 1 '97	Formel 1 '98	Newman Haas Racing
Perspektiven	8	9	5
Einstellungen am Fahrzeug	nur sehr begrenzt möglich	Abtrieb hinten + vorne, Bremsverteilung, Stärke der Bremsscheibe, Federung	Reifendruck, Aufstellwinkel der Spoiler
Regelwerk (z.B. Flaggensystem)	ja (optional)	ja (optional)	ja (optional)
Schäden am Fahrzeug	ja (optional)	ja (optional)	ja (optional)
Intelligenz der Gegner	- Die Gegner reagieren selten auf äußere Einflüsse - Ausfälle lediglich durch Motorschäden möglich.	Die Gegner verhalten sich im Sequel intelligenter als im Vorgänger, jedoch verursachen sie leider noch immer unnötige und realitätsferne Unfälle.	Die Konkurrenten verhalten sich nahezu wie die Gegner bei Formel 1 '97.
Grafik-Engine	Stellenweise unflüssige 3D-Engine mit vielen Streckendetails und mit starken Schwächen im Aufbau der Landschaften.	- Die Engine wurde im Sequel etwas fließender, doch kommt es leider auch hier noch zu kleinen „Rucklern“ während der Pistenhatz. - Der ruckartige Aufbau der Landschaften ist leider noch immer die größte grafische Schwäche der Rennsimulation.	Nicht immer flüssige 3D-Engine, die ebenfalls mit Aufbau Problemen zu kämpfen hat.
Schwierigkeitsgrad	sehr leicht bis sehr schwer	mittel bis sehr schwer	leicht bis sehr schwer
Fun	85 % (abgewertet)	86 %	83 % (abgewertet)

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 WAFFENSYSTE ME, 17 VERSCHIEDENE GEGNER IN ÜBER 40 KAMPFARENEN!

RELAESE: SEPTEMBER '98

WWW.UBISOFT.DE



Formel 1 '98 bietet das komplette Fahrerfeld der 98er Rennsaison. Lediglich Jacques Villeneuve fehlt aus lizenztechnischen Gründen erneut



Leider bietet Formel 1 '98 keinen Rückspiegel. Statt dessen könnt Ihr Euch durch Betätigen des Dreieck-Buttons kurzzeitig umschaun



Heiße Duell: Bei Formel 1 '98 stehen Kopf-an-Kopf-Rennen dank der intelligenteren Gegner an der Tagesordnung

lichkeit, per Memorycard seine Leistung zu speichern. Für richtige Freaks ist natürlich der Simulationsmodus interessant. Wer hier mit den Einstellungen für Schäden, Reifenverschleiß, Spritverbrauch, strategische **Boxenstopps** und Flaggen als erster das Ziel erreicht, kann sich als wahrer Meister von Formel 1 '98 ansehen. Weniger geschickte Fahrer werden des öfteren mit abgerissenen Frontflügeln und Aufhängungsproblemen in die **Boxengasse** fahren oder aufgeben müssen. Endlich sieht man auch, wenn

der Wagen beschädigt wurde und die Brocken auf den Asphalt fliegen. Ärgerlich wird dies natürlich dann, wenn Ihr gerade in einem wichtigen Weltmeisterschaftsrennen seid und somit wertvolle Punkte im Kampf um die Formel-1-Krone verliert. Im Meisterschaftsmodus gibt es im Gegensatz zu den anderen Modi kein Zurück. Das will heißen, daß es immer eine Möglichkeit gibt, das Rennen sofort zu wiederholen, außer eben wenn man eine Meisterschaft bestreitet. Damit spart man eine Menge Zeit,

denn es muß nicht neu nachgeladen werden, so wie es noch in der 97er Version der Fall war. Leider mußten wir feststellen, daß die Ladezugriffe von Formel 1 '98 erheblich lang dauern. Teilweise müssen 40 Sekunden ins Land gehen, bis die Strecke befahren werden kann. Auf das Hauptmenü wartet man etwa eine halbe Minute. Ein weiterer neuer Modus, der eher in die Info-Ecke gehört, ist der Überblick-Modus. Hier erhaltet Ihr eine kommentierte Übersicht von einem ausgewählten Kurs. Heiko Waszer und Hans Joachim Stuck erklären mit ihrem Fachwissen jede **Kurve** und Schikane. Alten Hasen dürfte sofort

auffallen, daß der vorherige Kommentator Jochen Maas nun nicht mehr am Mikro ist. Kommen wir zum Fahrverhalten der Fahrzeuge und der computer-

„Alle Teams, alle Strecken und fast alle Fahrer - Formel 1 pur“

gesteuerten Gegner. Um es gleich vorwegzunehmen: Beide Punkte wurden entscheidend verbessert. Egal ob man mit Analog- oder Digital-Pad spielt, immer lassen sich die **Boliden** einwandfrei steuern. Außerdem erhält man nun den Eindruck, daß die **Steuerung** generell realistischer geworden ist. Die Fahrzeuge brechen eher aus, sind empfindlicher beim Anbremsen und Einlenken geworden. Dazu kommt eine recht intelligente Konkurrenz. Führen die Computergegner vor einem Jahr noch wie an einer **Perlenkette** gezogen über die Kurse, kommt es in Formel 1 '98 des öfteren zu Remplern und Positionskämp-



Detailverliebtheit: Bei Formel 1 '98 wurden alle 16 **Strecken** originalgetreu nachgebildet. Leider konnte der größte Schwachpunkt der Vorgänger, das plötzliche Auftauchen von Objekten beim Aufbau der Landschaften, nicht behoben werden



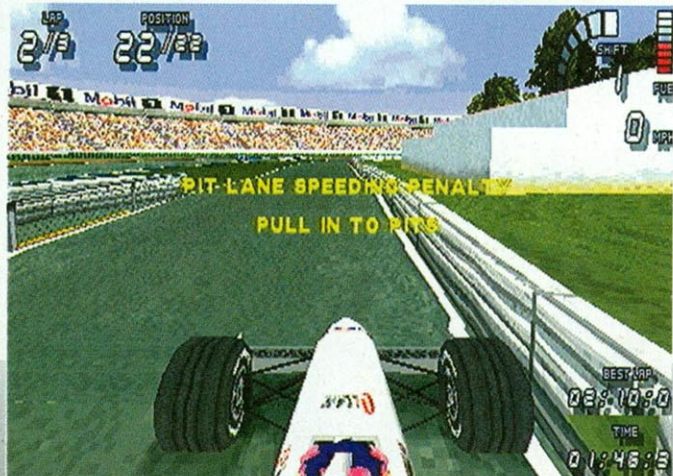
Im **Arcade-Modus** gilt es, Checkpoints zu erreichen, um kostbare Zeit im Kampf gegen die Uhr zu gewinnen



Auf Wunsch könnt Ihr eine Überblickskarte (mit einstellbarem Zoom) des Kurses auf Eurem Monitor einblenden



Vor einem Rennen solltet Ihr Einstellungen an Eurem Fahrzeug vornehmen, um eine optimale Rundenzeit zu erreichen



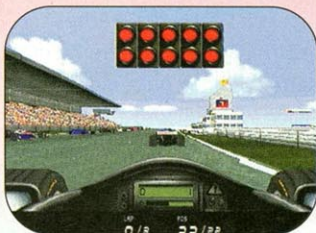
Habt Ihr das Geschwindigkeitslimit in der **Boxengasse** überschritten, bekommt Ihr eine 10-Sekunden-Strafe aufgebremst

FORMEL 1 '98

OFFIZIELL. LIZENSIERTES SPIEL

Die Perspektiven

Im Simulationsmodus stehen Euch neun Kameraperspektiven zur Verfügung, mit deren Hilfe Ihr das Renngeschehen zu jeder Zeit optimal überblicken könnt. Der Arcade-Modus dagegen bietet eine Ansicht weniger.



fen, die Eure ganze Aufmerksamkeit fordern. Leider gibt es in Sachen Gameplay auch einige Kritikpunkte. Manche **Strecken** bieten beispielsweise asphaltierte Auslaufzonen, mit deren Hilfe ordentlich Zeit gutgemacht werden kann. Normalerweise wird ein solches Abkürzen mit einer Stop-and-Go-Strafe geahndet, nicht aber im Spiel. Die 10-Sekunden-Strafe wird nur verhängt, wenn ein

Heißsporn zu schnell durch die Boxengasse fährt. Auf dem Kurs hat allzu rüpelhaftes Fahren zuerst eine Verwarnung

de aktiv ist. Im **Arcade-Modus** spielt es natürlich keine Rolle, ob und wie oft Gegner von der Fahrbahn geschoben werden.

„Dank der realistischen Steuerung bleibt Formel 1 '98 als Simulation ungeschlagen“

und später die Disqualifikation zur Folge. Dies hängt aber in erster Linie davon ab, welcher Modus gera-

Dieser Modus zeigt sich generell sehr gnädig. Bremsen und Lenken fallen hier wesentlich leichter. Ebenso sind Karambolagen überhaupt kein Pro-



Bevor es auf die Rennpiste geht, könnt Ihr Euch dank neuester Statistiken genauestens über den angewählten Kurs informieren



Schon beim Start zeigt sich, daß die Gegner deutlich intelligenter geworden sind. So kommt es schon hier zu heißen Positionskämpfen

blem für das Fahrzeug. Insgesamt macht Formel 1 '98 dank des **intelligenteren** Gameplays wesentlich mehr Spaß als sein Vorgänger. Jedoch gibt es weitere dicke Minuspunkte für die angekündigten Elemente, wie animierte Streckenposten oder den **Rückspiegel**, die nun letztendlich nicht im Spiel zu sehen sind. Zwar gibt es die großen gelben Kräne, doch kommen diese niemals zum Einsatz. **Flaggen** werden wie gehabt einfach eingeblendet. Ebenfalls sehr bescheiden wirkt die technische Umsetzung der Boxencrew. Von Motion Capturing oder realistischen Bewegungsabläufen kann hier wahrlich nicht die Rede sein. Hinzu kommt das alte Problem mit

den hineinploppenden Polygon-



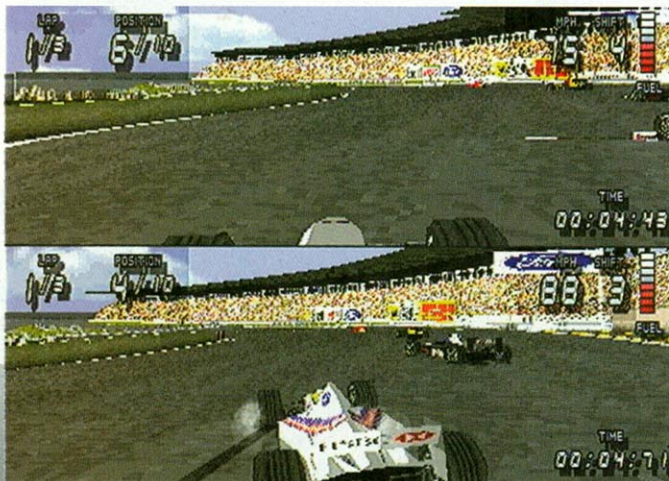
Spielspaß minus Technik: trotzdem kaufen

Positiv: Formel 1 '98 hat alles, was das Rennsportfan-Herz begehrt. Alle Teams, Fahrer, Strecken, ebenso komplette Einstellmöglichkeiten der Fahrzeuge, wechselnde Wetterverhältnisse und selbstverständlich das neue Regelwerk. Außerdem reagieren nun endlich die Gegner so, wie man es von Rennfahrern erwartet: Am Start versuchen alle, die beste Position zu ergattern, und stellen sich bisweilen quer. Oder in Schikanen kommt es zu Karambolagen zwischen den Computer-Fahrern, und man selbst rauscht knadenlos hinein. Viele Modi (besonders der Link-Modus) und Optionen runden den positiven Gesamteindruck ab. So macht Formel 1 Spaß!

Negativ: Technisch muß sich Formel 1 '98 schwere Kritik gefallen lassen. Die Grafik-Engine ist nicht zeitgemäß und ärgert den Fan fast genauso wie die unerträglichen Ladezeiten. Polygon-Flackern und -Ploppen sind leider keine Randerscheinung und nach heutigen Maßstäben auch nicht mehr zu entschuldigen. Ebenso sollte über die Kommentatoren nachgedacht werden und die Möglichkeit, sie komplett aus dem Spiel zu verbannen, um damit Speicherplatz zu sparen. Sind wir einmal ehrlich, wer kann das Geplappere nach dutzendaufem Spielen noch ertragen? Fazit: Technisch hat sich die 98er Version im Vergleich zum Vorgänger leider nicht von der Stelle bewegt.



Bei F1 '98 können die Boliden abhängig von den Einstellungen bei rauher Fahrweise Schaden nehmen



Im Zwei-Spieler-Modus fährt Ihr auf einem horizontal gesplitteten Bildschirm gegen zehn CPU-Gegner. Zusätzlich bietet der Renner einen Link-Modus



Das neue **Reglement** der FIA schlägt sich auch auf die Fahrzeuge nieder. So besitzen die im Vergleich zur letzten Saison schmaleren Boliden nun auch Profilreifen statt der Slicks der vergangenen Jahre

Bauten und das relativ späte Überziehen der Fahrzeuge mit den **Detail-Texturen**. Das bedeutet, daß, wenn sich ein Fahrzeug nähert, zuerst nur die



Im Sequel wurde großer Wert auf realistisches Fahrverhalten der Fahrzeuge gelegt, die sich dank analoger **Steuerung** hervorragend steuern lassen



Während des Rennens wird die zeitliche Differenz zum Vordermann eingeblendet

Grundfarbe zu sehen ist (bei den Ferraris Rot) und erst wesentlich später die Werbeschriftzüge und andere Kleinigkeiten auf das Auto ploppen. An das Blitzen und Flackern der Polygone hat man sich ja mittlerweile gewöhnt. Zuweilen nervig erweisen sich auch die Kommentatoren, deren fachmännische Statements durchaus hörensenswert sind, aber nach dem zehnten Mal eher aufgesetzt als realistisch wirken. Diese Randerscheinun-



Habt Ihr durch einen Unfall den Anschluß zur Spitzengruppe verloren, ist es schwer, auf einen der vorderen Plätze zurückzukehren

„Jeder muß selbst entscheiden, was ihm wichtiger ist: Technik oder Spielspaß“

gen sind freilich nicht sehr wichtig für das eigentliche Gameplay, denn das hat - wie bereits erwähnt - um einiges zugelegt. Allerdings muß man festhalten, daß Formel 1 '98 trotz des enormen Umfangs und der **Detailtreue** der Originalstrecken nicht mehr dem technischen Standard auf der PlayStation entspricht, wohl aber zur Rennsport-Simulation selbste gehört. (Udo L.)



Bei Formel 1 '98 fahren die Gegner nicht mehr wie an einer **Perlenkette** gezogen hintereinander her. Außerdem unterlaufen den Konkurrenten Fehler, die Euch weiter nach vorne bringen

Action ...
Strategie ...
Abenteurer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
November
GRAFIK ...
SOUND/FX ...
durchschnitt ...
SPIELSPASS
86%

TEST Formel 1 '98

Entwickler/Vertrieb: Visual Science/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 16 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Psygnosis
Features: keine





Psybadek

MANIAC 8/98

"Knallbunte
Wintersportalternative
auf abgefahrenen
Kursen"

"...ungeheurer
Spielespass..."

Offizielles PlayStation
Magazin 10/98



VANS and the VANS logo are trademarks of VANS, Inc.
"E" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Psybadek, Xako, Mia, Psygnosis and the Psygnosis logo are ® and © 1990-8 Psygnosis Ltd. All rights reserved.



Software-Highlander

Viele kennen das **PS-starke Produkt**, doch kaum jemand das verantwortliche **Team**, das den erneuten Erfolg von **Formel 1 '98** garantieren soll. **Psygnosis** verfrachtete uns im Rahmen eines internationalen **Presse-Events** mitten nach **Schottland**, damit wir die Macher von **Visual Sciences** einmal näher kennenlernen



Gediegen & schön: In einem altertümlichen Marriot Hotel erholten sich die europäischen Journalisten von den Strapazen des Tages

Großbritannien gehört für einen langjährigen Redakteur zu den häufigsten Reiseländern, wenn man im Auftrag der Videospielzunft unterwegs ist. Dennoch hatte ich bis zu dieser Dienstreise noch nie das Glück gehabt, nach Edinburgh zu fliegen. Doch das dürfte sich wohl demnächst ändern. Rund eine Stunde Autofahrt entfernt befindet sich nämlich der Technology Park im be-

schaulichen Städtchen Dundee. Hier tüftelt Haus an Haus gedrängt ein illustrier Haufen von britischen Programmiertruppen, wie beispielsweise DMA Design, an ihren neuesten Softwarehits - eine Art Silicon Valley in Kleinformat sozusagen. Zu den bekanntesten Softwareschmieden gehört zweifelsohne Visual Science (nicht zu verwechseln mit den One-Machern Visual Concepts), die mit der PlayStation-Version von Formel 1 '98 gerade eines der verantwortungsvollsten Projekte in der Macher haben. Das Unternehmen wurde erst 1993 vom Lemmings-Mitprogrammierer Russell Kay gegründet, bei dem mittlerweile 30 Programmierer, Designer sowie Musiker im Sold stehen. Das Team, das durch seine spezielle VISOS-Technologie (Visual Sciences Operating System) für hohe Produktqualität und Pünktlichkeit (in dieser Branche nicht gerade gang und gäbe) bekannt ist, muß sein erarbeitetes Renommee bei Formel 1 '98 erneut unter Beweis stellen. Die Ausgangslage war dabei alles andere als einfach. Bizarre Creations, die Macher der beiden ersten Teile, wurden vom Spielhallen-Primus Sega aufgekauft und hinter-

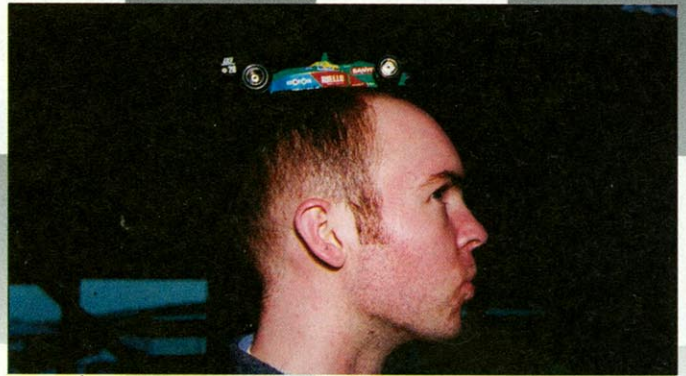


Spielografie

1993	Hired Guns (PC)
1993	Wiz 'N Liz (SNES)
1993	Lemmings 2 (PC)
1994	Lemmings 2 (FM-Towns)
1994	FIFA (Amiga)
1995	Lemmings (PC)
1996	Lemmings (Win 95)
1996	Lemmings Play Paintball (Mac, PC, PS)
1996	Myst (PS)
1997	Sentient (PS)
1998	Grand Theft Auto (PS)

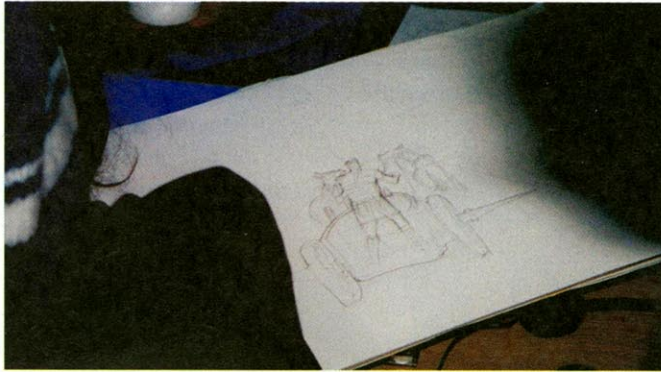


Hall of Fame: Im Williams-Museum stehen nahezu alle Boliden aus der Formel 1-Zeit von 1978 bis 1997



Marketing-Streß: PR-Recke Michael Paul hat derzeit nur noch Formel 1 '98 „auf dem“ Kopf

ließen somit einen immensen Zeitdruck. Gerade einmal zehn Monate hatte Visual Sciences Zeit, um die „Unvollendete“ noch pünktlich abzuliefern. Angesichts der Relevanz des Produktes mutet dieses Unterfangen fast schon wie ein Himmelfahrtskommando an. Um das scheinbar Unmögliche doch noch möglich zu machen, halfen ihnen nicht nur chronische Nachtschichten, sondern auch das besagte VISOS-Verfahren. Es handelt sich dabei um zusammengefaßte Programmerroutinen (Libraries), die beliebig erweiterbar sind und durch ihre Universalität auch für die Ent-



Enthüllt! Diese Skizze belegt, daß sich vermutlich ein römischer Pferdewagen als geheimes Bonusfahrzeug im Spiel befindet

wicklung unterschiedlicher Plattformen gleichzeitig geeignet sind, vergleichbar in etwa mit einem Universalschlüssel. Nach diesem interessanten Besuch wurde die internationale Schar an Schreiberlingen durch einen minutiös geplanten Tagesablauf bugsiiert. Auf dem Terminplan stand Go-Kart fahren sowie ein schmackhaftes Essen in einem schottischen Restaurant. Der eigentliche Höhepunkt fand jedoch erst einen Tag später statt. Durch den Psygnosis-kontakt war es uns

Journalisten sogar vergönnt, das heilige Territorium des William Formel-1-Stalls zu betreten. Das größte Heiligtum, die Werkstatt, durfte zwar keiner sehen, da die Ingenieure gerade an dem Boliden für die nächste Saison werkeln und sich logischerweise nicht so gerne in die Karten schauen lassen, dafür erlebten wir aber einen PR Manager, der frei von der Leber redete. Kostprobe: „Frentzen war im Training stets der bessere

Fahrer, im Ernstfall hatte er aber zu viele Durchhänger“ oder „Mit dem 99er Boliden gehen wir in eine völlig neue Richtung und werden dadurch in der nächsten Saison wieder ganz vorne mitmischen können.“ Das sicherlich beeindruckendste Erlebnis kam jedoch erst ganz zum Schluß. Der erfolgreichste Rennstall der letzten Jahre öffnete die Pforten zu seinem hauseigenen Museum, in dem nicht weniger als 30 Original-Formel-1-Wagen aus der Williams-Schmiede (jederzeit startbereit, wie der smarte PR-Herr betonte!) sowie andere sündhaft teure Exponate stehen, oder in Zahlen ausgedrückt: mindestens 100 Millionen DM. (Ulf S.)



Alleine für den europäischen Markt gibt es sechs unterschiedliche Hüllen. Während in Italien erwartungsgemäß das blinkende Rot des Ferrari frohlockt, wurde speziell für den skandinavischen Markt Wurz gegen Salo ausgetauscht



... mit Claude Thomas

„Ich liebe nach wie vor Gran Turismo“

Der Neuseeländer und **Produzent von Formel 1 '98** Claude Thomas über die Schwierigkeiten bei der Realisierung der **Rennsimulation**

PlayStation Games: Als geborener Neuseeländer drängt sich natürlich erst einmal die Frage auf, wie sie in Kontakt mit der Videospieldustrie gekommen sind?

Klaude Thomas: Das war eigentlich recht simpel. Man mag es zwar kaum glauben, aber auch auf Neuseeland gab es Videospiele, an denen ich mitgewirkt habe. Um meinen Horizont aber zu erweitern bin ich schon bald einfach rüber nach England gekommen, denn die neuseeländische „Videospieldustrie“ ist sehr, sehr klein.

PSG: Mit Formel 1 '98 sind sie dann aber förmlich ins kalte Wasser geworfen worden, denn durch den Weggang von Bizarre Creations war die Ausgangslage alles andere als einfach.

KT: Das ist wahr, denn wir mußten uns innerhalb kürzester Zeit das Know-how von Bizarre Creations aneignen, die sich bekanntlich zwei Jahre lang fast ausschließlich mit der Formel-1-Thematik auseinandergesetzt haben. Das war zwar sehr hart, gab uns aber auf der anderen Seite die einmalige Gelegenheit, so ein aufregendes Spiel zu entwickeln. Formel 1 ist für mich nämlich einfach eine der faszinierendsten Sportarten. Diese enorme Geschwindigkeit, die Eleganz der Boliden - einfach mitreißend!

PSG: Wie muß man sich den plötzlichen Wechsel von Bizarre Creations zu Visual Concepts eigentlich vorstellen? Habt Ihr mit den Pro-

grammierern noch gesprochen?

KT: Gesprochen haben wir mit ihnen nicht, wir haben aber das gesamte Material von ihnen gesichtet. Danach diskutierten wir erst einmal lange, was wir von ihnen übernehmen werden, kamen jedoch zum Entschluß, daß wir viele Dinge komplett überarbeiten müssen, um echte Fortschritte zu erzielen. Im Prinzip haben wir nur die 3D-Streckenmodelle der mächtigen Circuits übernommen. Für den Rest hatten wir gerade einmal neun bis zehn Monate Zeit.

PSG: Ich könnte mir vorstellen, daß dieses Projekt schnell in eine 7-Tage-Woche ausgeartet ist.

KT: Allerdings. Die Programmierer, die einen verdammt guten Job erledigten, haben teilweise die Nächte durchgearbeitet und so für zwei geschuftet.

PSG: Nun ist Formel 1 '98 eines der wichtigsten Titel für Psygnosis überhaupt. Habt Ihr diesen Druck eigentlich gespürt?

KT: (stöhnt) Oh ja! Russell, unser Managing Director, hat diesen permanenten Druck besonders stark gespürt, da er außerdem noch für den Großteil der Programmierung verantwortlich war und täg-

lich mit den Verantwortlichen von Psygnosis gesprochen hatte. Durch die Blume haben die einen natürlich schon unmißverständlich zu verstehen gegeben, daß dieser Titel immens wichtig ist. Ich kann Dir sagen, das war zeitweise kein Zucker-

schlecken.

über das wir auch oft diskutierten.

PSG: Glaubst Du, daß auf der PlayStation das Ende der technischen Fahnenstange allmählich erreicht ist?

KT: Überhaupt nicht! Wenn wir noch mehr Zeit gehabt hätten, würde der Titel noch besser aussehen.

PSG: Hatten sie eigentlich Feedback von Formel 1 Fah-

„Die Programmierer, die einen verdammt guten Job erledigten, haben teilweise die Nächte durchgearbeitet und so für zwei geschuftet.“



PSG: Viele Videospiele vergleichen Formel 1 '98 gerne kritisch mit Gran Turismo. Dieser Vergleich hinkt aber ein wenig, oder?

KT: Zunächst einmal: Bei Gran Turismo befinden sich nur sechs Wagen auf der Strecke, bei Formel 1 '98 hingegen 22. Außerdem gibt es bei Gran Turismo sehr enge, kurze Rundkurse, die natürlich so gebaut wurden, daß man Grafikfehler vermeiden kann. So etwas können wir aus Authentizitätsgründen natürlich nicht machen. Darüber hinaus sind unsere Kollisionsabfragen wesentlich komplexer. Aus diesen Gründen kann Formel 1 '98 einfach nicht so spektakulär aussehen wie Gran Turismo, welches aber auf jeden Fall ein exzellentes Spiel ist und

renn und Mechanikern?

KT: Leider nicht so viel, wie wir uns erhofft haben. Der Zutritt hinter die Fassaden des Formel-1-Zirkus' ist leider sehr schwer zu bekommen. Wir hätten es uns beispielsweise sehr gewünscht, daß ein Fahrer unsere Simulation einmal getestet hätte. Durch unser Engagement bei der McLaren-Mercedes-Nachwuchsarbeit könnte sich das allerdings eines Tages ändern.

PSG: Die anschließende Standardfrage: Wie lautet Ihr momentaner Liebling?

KT: Ich liebe nach wie vor Gran Turismo. Ich habe es schon so lange gespielt, und es ist immer noch f..... good!

PSG: Vielen Dank für dieses Interview!

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SCARS



NINTENDO⁶⁴



PlayStation



Du willst alles

**Action
+ Battle
+ Racing**

WWW.UBISOFT.DE

...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.

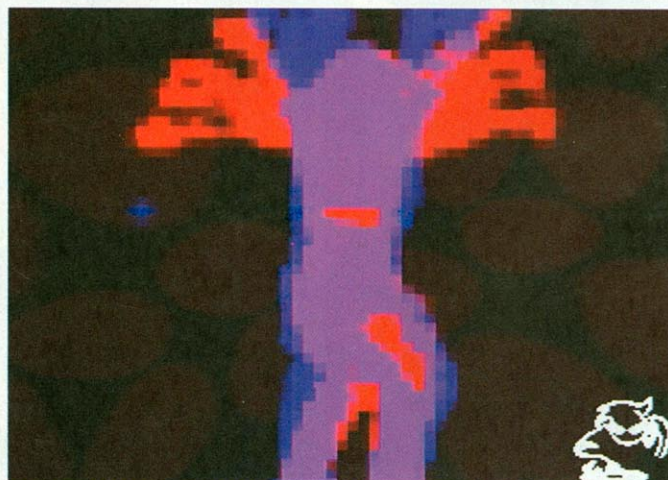


Music

Auf dem **PC** seit geraumer Zeit schon ein **Riesenerfolg**, versucht nun auch **Codemasters**, durch einen bislang einzigartigen **Musik-Kreator** den **DJ** im **PlayStation-Jünger** zu wecken

Gleich vorweg: Hinter dem schlichten Titel Music verbirgt sich kein Spiel, sondern ein bislang einzigartiges PlayStation-Programm, mit dem Ihr Eure eigenen Dancefloor-Stücke komponieren könnt. Wer hat denn nicht schon immer davon geträumt, wie Marusha oder Westbam hinter den Plattentellern zu stehen, während einem die Massen begeistert zugrölen? Dieser Silberling gibt Euch die Chance, das DJ-Handwerk zu erlernen, denn mit Music erstellt Ihr Schritt für Schritt Eure eigenen Kompositionen. Anfänger sollten sich zunächst einmal das Demo von der CD laden, um gleich einen guten Eindruck zu gewinnen, was in Music so alles an Möglichkeiten steckt. Danach geht es gleich ans Eingemachte: Aus einem vorgegebenen - reichhaltigen! - Sortiment an Percussion-, Synthie-, Voice- oder Beat-Samples arrangiert Ihr durch eine anfangs noch gewöhnungsbedürftige Benutzerführung schnell Eure Wunschstücke. Die Stilrichtungen

sind dabei breitgefächert und umfassen unter anderem House, Techno, Funk sowie Reggae. Wer mehr Erfahrungen gesammelt hat, wird schon bald die gesamte Palette der insgesamt 16 Kanäle ausnutzen sowie seine eigenen Riffs bzw. **Tonfolgen** komponieren, was natürlich



Der **Videoclip** kann per Tastendruck auch **Vollscreen** dargestellt werden

viel Geduld voraussetzt. Auch in diesem Bereich steht eine umfassende Bibliothek zur Verfügung, die beliebig erweiterbar ist. Wenn Ihr dieses Procedere perfektioniert habt, könnt Ihr durch ein ähn-

liches Verfahren auch Euren eigenen Videoclip drehen, der sich automatisch dem Rhythmus der erstellten Musik anpaßt. Wer sich hinge-

gen keine Arbeit machen möchte, ist per **CD-Spieler** in der Lage, seine Lieblingsmusik mit einem automatisch arrangierten **Videoclip** zu hinterlegen. Natürlich dürft Ihr Euer Werk auch der Memory Card anvertrauen, wobei anzumerken ist, das jeder Track mindestens einen Block Speicherplatz (hängt von der Länge des Liedes ab) benötigt. (Ulf S.)



Eure komponierten Stücke könnt Ihr zu jeder Zeit und an jeder Stelle anhören bzw. modifizieren



Das Erstellen eigener **Tonfolgen** ist recht aufwendig und sollte daher erst von erfahrenen Music-Spezialisten genutzt werden

Für die DJ-Stars von Morgen empfehlenswert



Positiv: Mit Music schließt Codemasters qualitativ hochwertig eine Softwarelücke. Wird man anfangs noch durch die kompliziert wirkende Benutzerführung ein wenig abgeschreckt, ist man im nächsten Augenblick bereits mit Feuereifer dabei, seinen heißen Dancefloor-Track zu arrangieren. Lobenswert ist vor allem die große Spannbreite an Samples und das recht intuitiv gestaltete Interface. Für ambitionierte Hobby-DJs ohne Zweifel eine tolle Sache.

Negativ: Möchtegern-Komponisten müssen sich im klaren sein, daß Music sehr viel Geduld erfordert, zumal - und das ist sicherlich das größte Manko - die Ladezeiten recht beträchtlich sind. Ferner wäre eine optionale Maus-Steuerung auf jeden Fall noch bequemer gewesen.



Der integrierte **CD-Spieler** unterlegt Eure Wunsch-CD mit einem dem Rhythmus angepaßten **Videoclip**. Einen großen Ausstattungskomfort gibt es leider nicht

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
November

GRAFIK ...
SOUND/FX ...
düfflig ... super

SPIELSPASS
k.W.

TEST Music

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





Bösartig: Der wahnsinnige **Graf Finsterwicht** fährt ganz schön große Geschütze auf, wie diese fliegende Festung beweist

Roter Baron im Vorkriegseuropa

Frenzy!

Das englische Wort „frenzy“ bedeutet auch **Ekstase**, eine Gefühlsregung, die **SCIs** neuester **Shooter** sicher auch gern hervorrufen möchte

Laut Anleitung handelt es sich bei Frenzy! um ein schnelles und schrilles Doppeldecker-Einer-gegen-Alle-Spiel, womit die Grundthematik durchaus treffend beschrieben ist. Grund für die erneute Ein-Mann-Rettungsaktion sind diesmal die Eroberungspläne vom **Graf Finsterwicht**. Um ihm Einhalt zu gebieten, durchstreift Ihr verschiedene schluchtartige 3D-Areale einzig und allein mit dem Ziel, alle Gegner, die sich zwischen Euch und der Festung des Bösewichts befinden, aus dem Weg zu räumen. Besiegte Feinde hinterlassen dabei gnädigerweise Power Ups und andere Goodies. An Waffensystemen kommen neben einem ausbaufähigen MG so bizarre Einfälle wie explosive Killertauben oder Pinguintorpedos zum Einsatz. Für noch mehr Abwechslung sorgt die rapide fallende

Tankanzeige Eures Fliegers, die nur durch Beschuß feindlicher Zapfsäulen aufgefrischt werden kann. (Raoul B.)

Statt Ekstase wohl eher Langeweile

Positiv: Allein die Endgegner können dem Game etwas Spielfreude einhauchen, da sie eine kunterbunte Mixtur aus stets sehr abgedrehten Kreaturen darstellen.

Negativ: Frenzy! wurde als innovatives Game angekündigt, ein Anspruch, dem es keinesfalls gerecht werden kann. Dazu fehlt es einfach an Rasanz und dem nötigen Einfallsreichtum. Die neun, zugegeben, umfangreichen Abschnitte bieten, abgesehen von den Levelbossen, kaum Abwechslung. Von Langzeitmotivation kann dabei leider überhaupt keine Rede sein. Der nervige Sound, den man nach fünf Minuten einfach abstellen muß, komplettiert den mäßigen Eindruck.



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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich dürrig

SPIELSPASS

31%

TEST Frenzy!

Entwickler/Vertrieb: SCI/Funsoft
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 9
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Funsoft
Features: keine



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

Twin 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 **249,99 DM**

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

Lasereinheiten 79,99 DM

(für alle Modelle)

05331-99590

BauConTec
Triftweg 12
38321 Denkte

<http://www.baucontec.de>
FAX 05331-995928
Händleranfragen erwünscht!



Motocross ist eine der beiden Motorrad-Varianten, die in *Moto Racer 2* zum Einsatz kommen. Die Grafik wirkt hier etwas flüssiger



Die Cockpitsicht macht im Gegensatz zu Autorennspielen besonders viel Spaß, denn das Geschwindigkeitsgefühl erhöht sich noch einmal



Wenn es durch den dichten Wald geht, wird die Strecke richtig eng. Kollisionen mit der Bande kosten wertvolle Zeit

Schlammsschlacht auf heißem Asphalt

Moto Racer 2

Das eiserne Gesetz der Fortsetzungen: **Electronic Arts** verbessert nicht nur seine klassischen Sportspiele, auch das **Motorrad-Rennspiel** *Moto Racer* geht nun mit einer **aufgemolzten Version** in die zweite Runde

Es gibt Motorrad-Rennspiele, die Euch entweder auf asphaltbeschichtete Grand-Prix-Strecken oder in schlammige Pfützen von Crosskursen führen. Electronic Arts' *Moto Racer 2* bildet da - ebenso wie der Vorgänger - eine Ausnahme, denn diese PlayStation-CD bietet beide Motorrad-Varianten gleichzeitig. Unabhängig davon, welcher Motorrad-Typ gewählt wurde, können als Standard-Modi Training, Einzelrennen und Meisterschaft ausgewählt werden,

wobei man natürlich auch per vertikal geteiltem Splitscreen gegeneinander antreten darf. Die Meisterschaften unterscheiden sich ebenfalls in drei Kategorien: reines **Motocross**, Straßenrennen oder ein Mix aus beidem. Mit einem festgelegten Schlüssel werden am Ende jedes Rennens Punkte vergeben. Habt Ihr schließlich die Meisterschaft errungen, gibt es Zugang zu einem weiteren Special Cup. Der eigentliche Clou von *Moto*

Racer 2 ist allerdings der **Streckenedi-**

tor, mit dessen Hilfe man eigene Kurse entwickeln darf. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Kurvenlänge und -krümmung, Kontrollpunkte, Hügel in einfacher und doppelter Ausführung und sogar das



Reifen an Reifen durch die Nacht: Diese Einstellung beschreibt die Spannung von Nachtrennen

ler im Streckenaufbau werden sofort vom Editor angezeigt, so daß auch schon nach nur wenigen Minuten Ausprobieren angesagt ist. Hat man seine Kreationen gespeichert, können diese auch später in eigene Mei-

„32 Strecken, 16 Bikes und zwei Motorrad-Varianten - was will man mehr“

Wetter, Tageszeiten oder das Streckenthema sind veränderbar. Unter anderem gibt es Wüsten-, Wald- und Gebirgsstrecken, die einfach per Knopfdruck ausgewählt werden. Feh-

sterschaften oder Einzelrennen einfließen. Natürlich gibt es in *Moto Racer 2* auch vorgefertigte Motocross-Strecken und Straßenkurse. Jeweils 16 Cross- und Big-Bike-Rundkurse wollen



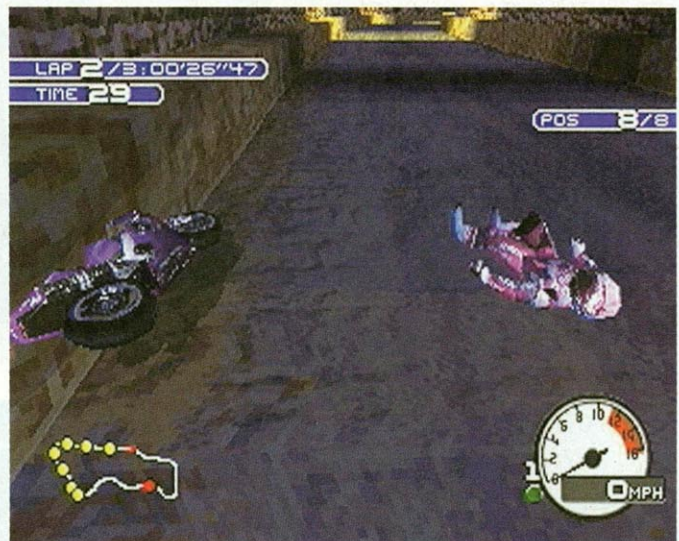
Zwei-Spieler-Splitscreen: Die Engine läßt ein wenig in puncto Detailreichtum nach, doch das ist aus technischen Gründen zu entschuldigen



Leider gibt es trotz des Regens keine Schlammputzen oder aufspritzten Morast

befahren werden. Im Vergleich zum Vorgänger also ein Vielfaches mehr. Wie schwierig nun jede Strecke ist, hängt in erster Linie davon ab, ob man im Arcade- oder Simulationsmodus sein Glück versucht. In der Spielhallen-Variante kosten Berührungen mit der Bande nur Geschwindigkeit, während bei der Simulation schon nach der

kleinsten Kollision ein Abflug unvermeidlich wird. Die Schwierigkeit beim Motocross sind freilich die Sprünge. Zum einen muß man sie richtig anfahren, um die nächste Kurve zu kriegen, zum anderen sollte die Geschwindigkeit stimmen, damit andere Hügel gleich mit übersprungen werden. Straßenrenner bergen da ganz andere Probleme. Hier geht es hauptsächlich darum, geschickt die Kurven anzubremsen und sauber zu beschleunigen. Im Fuhrpark stehen Euch acht Big Bikes und acht Cross-Maschinen zur Ver-



So geht es Fahrern, die die letzte Kurve unterschätzt haben. Diese Abflüge kosten wertvolle Zeit

fügung, jeweils mit automatischem oder manuellem Getriebe, die sich nicht nur grafisch, sondern vor allem in den vier Kriterien Beschleunigung, Top Speed, Bodenhaftung und Bremsen unterscheiden. Die richtige Wahl ist natürlich vom Kurs abhängig, und nur durch langes Üben und Ausprobieren werden die Feinheiten offenbar. Spielt man Moto Racer 2 alleine, gehen sieben computergesteuerte Gegner mit an den Start. Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad bzw. Arcade- oder Simulationsmodus lei-

sten die Gegner dann mehr oder weniger harte Gegenwehr. Auf dem dritten Schwierigkeitsgrad „Hard“ ist es bereits sehr schwer, der Konkurrenz zu folgen. Überholmanöver sind hin-

„Der Editor hilft über einige Schwächen des normalen Spiels hinweg“

gegen recht einfach durchzuführen, da Euer Geschwindigkeitsüberschuß gegenüber den Gegnern sehr hoch ist. (Frank F.)

Geheimtip für Rennsport-Fans mit kreativer Ader

Positiv: Zwei Rennvarianten und obendrein noch ein Streckeneditor, wann hat es das schon einmal auf einer CD gegeben? Besonders der Editor verbucht dicke Pluspunkte im Bereich Langzeitmotivation und Anwenderfreundlichkeit. Darüber hinaus gibt es 32 verschiedene Strecken, 16 Motorräder und den schweren Simulationsmodus. Außerdem ist die Umstellung zwischen den beiden recht unterschiedlichen Motorrad-Varianten „Straße“ und „Cross“ eine besondere Herausforderung. Mit der detailreichen Grafik sollte dies für einige Zeit Spielspaß reichen.

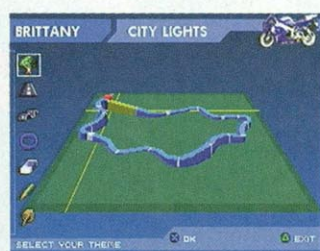
Negativ: So bemerkenswert Moto Racer 2 in Sachen Umfang auch ist, um so enttäuschender ist die technische Umsetzung. Der Grafik fehlt leider die technische Brillanz eines modernen Rennspiels. Auflösung und Detailreichtum sind zwar sehr gut, allerdings ist die Bildwiederholrate teilweise holprig. Außerdem lassen sich die Motorräder auch nur per Analog-Pad einigermaßen kontrollieren. Und im Simulationsmodus kommt bisweilen Frust auf wegen der haarigen Kollisionsabfrage. Dazu kommt, daß man im Zwei-Spieler-Modus nur gegeneinander und nicht im kompletten Fahrerfeld antreten kann.



Man sollte bereits vor dem Start auf Touren kommen, um durchdrehende Reifen zu vermeiden



Hohe Sichtweite und Details zeichnen die Grafik aus. Da macht ein Rennspiel erst richtig Spaß



Der Streckeneditor ist zweifelsofreier der größte Pluspunkt. Seine Bedienung ist einfach

Action	•••
Strategie	•••
Abenteuer	•••
Geschick	•••
Simulation	•••
ERSCHEINUNGSTERMIN	
erhältlich	
GRAFIK	SOUND/FX
sehr gut	gut
SPIELSPASS	
79%	

TEST Moto Racer 2

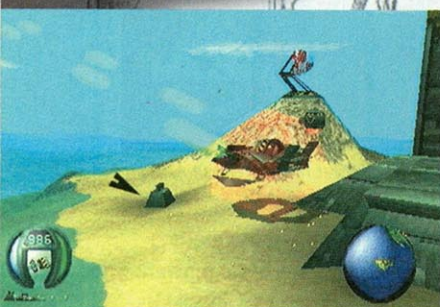
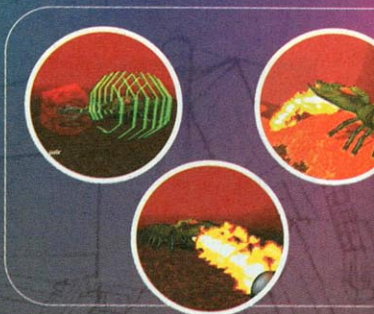
Entwickler/Vertrieb: Delphine/Electronic Arts
 Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
 Levels: 32 Strecken, 16 Motorräder
 Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
 Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
 Testmuster: Electronic Arts
 Features: Streckeneditor



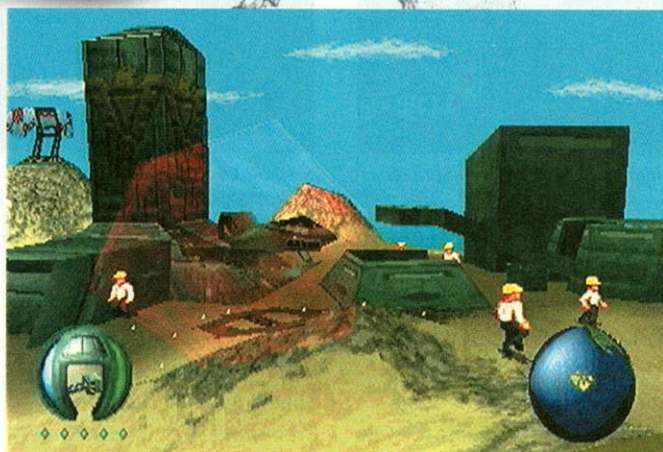
David Braben is back

V 2000

Nach einigen stillen Jahren meldet sich der Erfinder des Kultspiels *Elite* mit einer Neuauflage seines C64-Klassikers *Virus* zurück und setzt dabei auf *Innovation* und *intelligentes Gameplay*



Nur mit Hilfe dieses **Gewichtes** im Transporterraum könnt Ihr unter den Meeresspiegel sinken und die Unterwasserwelt erforschen



Gerettete Einwohner werden im Hauptquartier zu Ingenieuren umfunktioni-
niert, die dann nach verbesserten Waffensystemen forschen



In den späteren Levels werden die **Missionsziele** um einiges komplexer. Hier gilt es, den überhitzten Reaktor zu reparieren



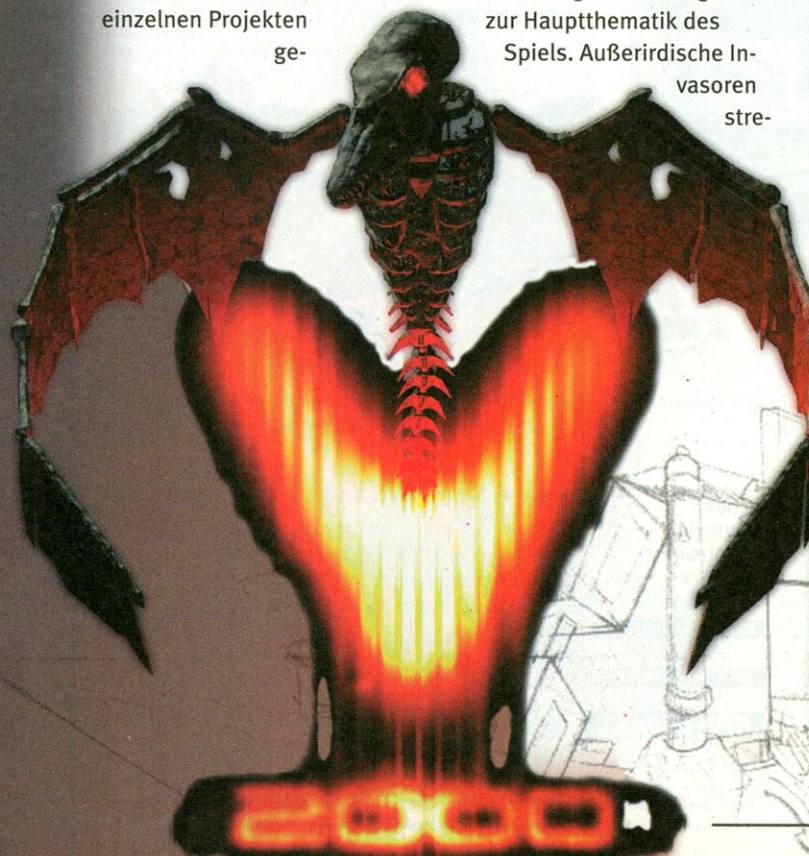
Der **Auto-Beam-out** ist bei der Rettung der Einwohner sehr hilfreich, da er sie direkt ins Hauptquartier teleportiert

ren ein für allemal in die Flucht zu schlagen, bleibt Euch nichts anderes übrig, als alle 30 Welten von mutierten Kreaturen zu säubern, um letztendlich auf dem feindlichen Heimatplaneten die **Königin der Aliens** selbst zu erledigen. In jeder Welt, die ein komplett in 3D gestaltete

Nach den Erfolgen von *Elite* und dem Nachfolger *Frontier-Elite 2* war es etwas stiller um David Braben geworden. Dies lag aber mit Sicherheit nicht an mangelndem Ideenreichtum, sondern vielmehr daran, daß David Termindruck verabscheut und sich schon immer sehr viel Zeit zwischen seinen einzelnen Projekten ge-

lassen hat. Auch an seinem neuen Werk haben er und sein Programmiererteam Frontier ausgiebig herumgebastelt, bevor sie sich nun entschlossen, es endlich auf die Spielwelt loszulassen. Der Titel *V 2000*, in dem V für Virus steht, bringt uns auch gleich zur Hauptthematik des Spiels. Außerirdische Invasoren stre-

ben nämlich nach der Herrschaft über ein ganzes System von Planeten, das sie mit Hilfe eines aggressiven Virus in die Knie zwingen wollen. Da dieser Virus die Tierwelt der Planeten zu willigen Monstern mutieren läßt, die binnen kürzester Zeit die Verteidigungsstreitmächte dahingerafft haben, scheinen die Aliens kurz vor dem Sieg zu stehen. Nur ein Schiff hat den Erstschock der Kreaturen überlebt, dessen Kontrolle nun dem Spieler zukommt. Um die Invaso-



Euer Stützpunkt steht unter schwerem Beschuß. Da schalten die Geschütztürme auf Dauerfeuer um

Vie angelt man sich einen Alien?

Ein beeindruckendes Feature ist der Possession Ray zu deutsch Fangstrahl, mit dem man in der Lage ist, die Kontrolle über nahezu alle Feindkreaturen zu übernehmen. Hier zu sehen ist ein sogenannter Feuerfresser, ein feuer-spuckendes Geschöpf, mit dem man dann das Nest der Aliens angreifen kann. Wird das in Besitz genommene Tier getötet, geht die Kontrolle einfach auf Euer Schiff zurück, das in der Zwischenzeit jedoch wehrlos auf dem Präsentierteller herumliegt.

Areal darstellt, befindet sich mindestens ein gegnerisches Nest, von dem aus die Mutationen ihre Angriffe auf die Bevölkerung koordinieren. Erst wenn alle Feinde besiegt und Eure Mis-

„Freunde geradliniger Actionspiele sollten vorher probespielen“

Manche Spiele muß man sich hart erarbeiten

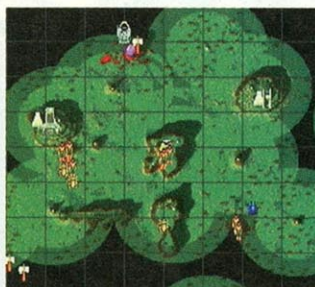


Positiv: V 2000 bietet dem Spieler eine immense Palette an Aktionsmöglichkeiten, die gepaart mit den großen 3D-Arealen und intelligent agierenden Gegnern für Langzeitmotivation sorgen. Jeder Level muß dabei mit einer ausgeklügelten Strategie absolviert werden, da man mit bloßem Herumgeballere gegen die Alien-übermacht nicht ankommt. Diese Kombination aus Action und taktischen Elementen ist ungemein packend, und man grübelt selbst in seiner Freizeit darüber, wie die aktuelle Welt zu retten ist. Soll ich nun erst den Virus eindämmen oder mich auf die Vernichtung der mutierten Insekten konzentrieren? Spieler, die etwas Geduld mitbringen, erwartet demnach mit V 2000 eine wahre Strategieperle und eines der eigen-sinnigsten Spiele der letzten Zeit.

Negativ: Leider wird der Genuß dieses sehr innovativen Spiels durch drei rein technische Mängel getrübt. So ist die Steuerung des Fliegers sehr kompliziert konstruiert worden und bedarf einiger Eingewöhnungszeit. Besonders deshalb, weil die eher mißlungene Kameraführung das Manövrieren im Gelände und vor allem das Zielen im Kampf enorm erschwert. Zu guter Letzt muß kritisiert werden, daß V 2000 das Grafik- und Soundpotential der PlayStation nicht annähernd ausreizt. Einige hübsche Lichteckeffekte und realistisch gestaltete Wasseroberflächen sind das Höchste der Gefühle.

sionsziele erfüllt sind, ist dieses Nest verwundbar und gibt nach Beschuß den Hive, einen von den Aliens benutzten Transportweg zwischen den einzelnen Planeten, frei. Diese Warpkanäle verbinden die bedrohten Welten zu einem komplexen Netz, so daß Ihr in der Lage seid, bereits befreite Systeme immer wieder zu besuchen, was aus Nachschubgründen immense Bedeutung erhält. Als Missionsziele müssen verschiedenste Aufgaben erfüllt werden, die im Laufe des Spiels an Komplexität zunehmen. Grundsätzlich dürfen nie mehr als eine festgelegte Anzahl an Bewohnern umkommen, und der Virus darf nur einen bestimmten Ausbreitungsgrad erreichen. Später gilt es aber auch, überhitzte Reaktoren zu reparieren, oder vom Virus befallene Basen zurückzuerobern. Selbst kleine Rätsleinlagen sind im Spiel enthalten, deren Lösung zwar nicht unmittelbar nötig sind, Euch aber ein erfolgreiches Weiter-

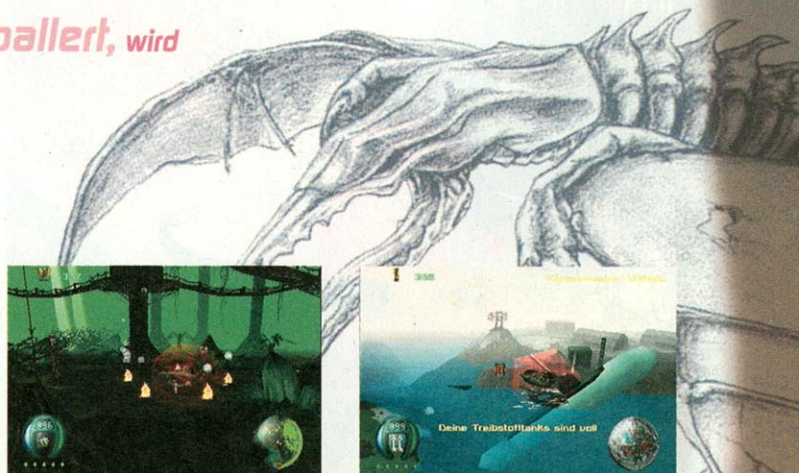
„Wer einfach drauflosballert, wird schnell das Zeitliche segnen“



Die Kartenfunktion ist Euer bester Freund, wenn es darum geht, bedrohte Einwohner zu retten



Verdammtes Biest! Der Lohn der ganzen Mühe ist es die Königin der Aliens selbst aufs Korn nehmen zu dürfen



Die düsteren Dschungelwelten sind grafisch die eindrucksvollsten des Spiels. Ansonsten herrscht eher neblige Tristesse



Noch ein schwieriges Missionsziel: Beschützt das beschädigte Atom-U-Boot, das im Hafen liegt

Die Monsterparade

70



Spinnen

Diese ekligen Kreaturen kommen in zwei Varianten vor. Große braune Spinnen konzentrieren sich ganz darauf, die Bewohner zu töten, während die Taranteln den Virus verbreiten und Jagd auf Euer Schiff machen.



Hummer

In Flußwelten machen Euch die Hummer zu schaffen. Da sie sich die meiste Zeit unter Wasser den Dörfern der Einwohner nähern, sind sie schwer zu erlegen. Wenn sie an Land kommen, stellen sie für einen Raketenbeschuß ein gutes Ziel dar.



Skorpion

Mit ihren giftspuckenden Stacheln sind die Skorpione ein gefährliches Angriffsziel. Bewohner, die sich in ihrer Nähe befinden, sollten schnellstmöglich aus ihrem Aktionskreis entfernt werden.



Käfer

Von den verschiedenen Käfervarianten ist diese blaue die problematischste. Sie verspritzt nämlich eine ätzende Flüssigkeit, die an Eurem Rumpf klebenbleibt und sich durch die Panzerung frisst.



Tausendfüßler

Dank ihrer harten Panzerung müßt Ihr schon schwere Geschütze auffahren, um diese Kreaturen zu erledigen. Da sie aber nicht sehr wendig sind, empfiehlt sich eine gut platzierte Granate.



Libelle

Die Libellen konzentrieren sich ganz auf die Virusverbreitung. Allerdings treten sie zumeist in Scharen auf, so daß sie möglichst bald zerstört werden sollten, bevor die Verseuchung einen kritischen Punkt erreicht.



Wespe

Eine Wespe allein ist relativ harmlos und bald vom Himmel geholt. Da sie aber stets in Schwärmen angreift, bringen sie einen unerfahrenen Piloten leicht ins Schwitzen.



Waldlaus

Ganz nach ihrem natürlichen Vorbild sind die mutierten Waldläuse immens schnell zu Fuß. Mit mäßiger Bewaffnung und Panzerung besteht Ihre größte Stärke darin, nach dem Tod in zahlreiche Nachkommen zu zerplatzen.



Drache

Der Ursprung dieser mysteriösen Fabelwesen ist noch unklar, sie könnten aber eine Kaste der Aliens darstellen. Mit ihrem Feueratem sind sie sowohl für Euer Schiff als auch für Einwohner immens gefährlich.



Pterasect

Bei diesen Kreaturen könnte es sich um die Aliens selber handeln. Eine gute Taktik, um mit ihnen klarzukommen, ist es, sie vor die Mündung eines oder mehrerer Geschütztürme zu locken.

kommen immens erleichtern. So besteht zum Beispiel die Möglichkeit, eine Flußwelt geradezu trocken zu legen, wodurch das Vorankommen der dort angesiedelten Hummerwesen enorm gebremst wird. Oder wie wäre es damit, einen Waldbrand zu entfachen, um alle Gegner einfach auszuräuchern? Dem Spieler wird also große Handlungsfreiheit überlassen. Zu Beginn jedes Ab-

schnitts solltet Ihr allerdings anhand der Übersichtskarte die unmittelbar gefährdeten Personen ausfindig machen und Euch darauf konzentrieren, diese in Sicherheit zu bringen. Sterben nämlich zu viele oder verpatzt Ihr eines der anderen Missionsziele, gilt die aktuelle Welt als verloren und verwandelt sich in eine schwarze, ausschließlich von Feinden besiedelte Hölle.

Um dies zu verhindern, düst Ihr mit Eurem Flieger zu den gefährdeten Personen und beamt sie in den Frachtraum. Sollten mehrere Dörfer gleichzeitig unter Beschuß stehen, gibt es ferner die Möglichkeit, den **Auto-Beam-out**, eine enorm nützliche Transportereinheit, zu verwenden. Dies ist aber nur eines von zahlreichen Hilfssystemen, die Euch im Kampf gegen die feindliche Übermacht zur Seite stehen. Zusätzlich gibt es Robotereinheiten, die, über einem Virusteppeich abgeworfen, selbstständig ein Gegengift versprühen, sowie transportfähige Radarstationen oder Geschütztürme. Zur Hauptwaffe selbst, Eurem Flieger, ist

zu sagen, daß er zwei unterschiedliche Fortbewegungsmodi beinhaltet. Der Hovercraft-Modus ist ideal, um in Bodennähe die Landschaft abzusuchen, während der Full-Flight-Modus, der Treibstoff verbraucht, Vorteile in Geschwindigkeit und im Gefecht mit fliegenden Gegnern vorzuweisen hat. Ganz den Gesetzen der Physik folgend,



Tja, das war's dann wohl. Sind Schilde und Rumpf zerstört, heißt es Abschied nehmen vom Leben

„Es gibt Spiele, an denen sich die Geister scheiden. V 2000 ist ein solches“



Im Kampf mit zwei mutierten Skorpionen helfen die Lenkraketen, eins von zahlreichen Waffensystemen, ungemein



In der Hitze des Gefechts. Im Kampf mit zwei Fledermäusen und einer Wespe sind Fingerspitzengefühl, Geduld und ein flinker Daumen gefragt



Selbst unter Wasser seid Ihr nicht sicher. Haie, Krebse und ein Mantarochen machen Euch das Leben schwer

„Action gepaart mit strategischen Elementen, ein typischer Braben-Titel also“

manövriert es sich um so schwerer, je mehr Material im Frachtraum geladen ist. Aberseits benötigt Ihr genügend Ballast in Form eines **Gewichtes**, damit die Suche nach Goodies auch unter Wasser möglich wird. Um auf die Bewohner des Planeten zurückzukommen, ist folgendes zu erwähnen. Einmal gerettet, dürfen sich diese nicht etwa auf die faule Haut legen. Nachdem sie im Hauptquartier abgeliefert sind, werden sie in die Kunst der Ingenieurstechnik eingewiesen und forschen in Fabriken nach verbesserten **Waffensystemen**. Nach der erfolgreichen Befreiung einer

Welt solltet Ihr dennoch einige Zeit dazu verwenden, den Munitionsvorrat aufzufrischen sowie nach versteckten Goodies und den sogenannten Levelpreisen zu suchen, da für fünf entdeckte Preise eine Belohnung in Form eines Extra-Schiffes winkt. (Raoul B.)



Verzwickte Lage. Werden die Felder, auf denen ein Lasergeschütz steht, vom Virus befallen, richtet es sich gegen seinen Erbauer



Lobenswert: Durch die Analog-Unterstützung hat man zusätzliche Kontrolle über die Kameraführung



Netter Gag: Nach erfolgreichem Durchspielen erwartet Euch eine Bonuswelt der Programmierer

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

TEST V 2000

Entwickler/Vertrieb: Frontier/Grolier
Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: 30+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: k.A.

Testmuster: Grolier

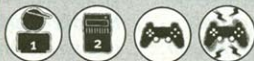
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich durchschnittlich

SPIELSPASS

80%



Game It!

① 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: <http://www.gameit.de>
④ email: info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

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

Knallhart kalkuliert
Unsere
TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller in ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. 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 15.9.1998
* = noch nicht verfügbar am 15.9.
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
Abe's Oddysee	79,99
Abe's Oddysee 2*	79,99
ACM 1918	89,99
Actua Hockey	89,99
Actua Golf 2	89,99
Actua Soccer 2	89,99
Actua Tennis 2	89,99
Adidas P. Soccer 2	89,99
Air Combat Plat.	89,99
Alien Trilogy	89,99
All Star Tennis 99	89,99
Alundra	89,99
Armored Core*	89,99
Asterix	89,99
Atari Arcade Hits 2*	89,99
Atlantis	89,99
Auto destruct	89,99
Baby Dreams*	89,99
B Movie	89,99
Baby Universe*	89,99
Baphomet's Fluch 2	89,99
Batman & Robin*	89,99
Battle Arena 1000men	89,99
Beach Volley Heroes	89,99
Beast Wars	89,99
Big Air*	89,99
Big Freaks*	89,99
Blast Radius	89,99
Blaze	89,99
Blaze & Blade*	89,99
Bloody Road	89,99
Comberman*	89,99
Box Champions*	89,99
Breath of Fire 3*	89,99
Bro. Special Ed.	89,99
Broken Heil*	89,99
Bug Riders	89,99
Bugs	89,99
Burrito Blade	89,99
But a Move 2	89,99
But a Move 3	89,99
C. Racing	89,99
Car Combat Game*	89,99
Cardinal Syn	89,99
Castlevania	89,99
Caesar's Palace	89,99
Cart World Series*	89,99
Casual	89,99
Cheatbook	89,99
Circuit Breaker	89,99
C. & C. 1 Platinum	89,99
C. & C. 2	89,99
C. & C. 2 Gegenschlag	89,99
Colonel Kelly	89,99
Colony Wars: Veng.	89,99
Constructor	89,99
Cool Boarders 2	89,99
Crash Bandicoot 1	89,99
Crash Bandicoot 2	89,99
Criminals	89,99
Croc	89,99
Cy Ball Zone	89,99
Dead of Alive	89,99
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby 2	89,99
Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Dogdom Arena*	89,99
Dreams	89,99
Duke Raider*	89,99
Dungeon Keeper 2*	89,99
Earthworm Jim 3D*	89,99
Everbody's Golf	89,99
Extreme Snowbreak	89,99
Fate to Black	89,99
Final Fantasy 7	89,99
Firerap	89,99
Fottenmanover*	89,99
Fluid siehe Pulse!	89,99
Formel 1 Platinum	89,99
Formel 1 98	89,99
FFRorsaken	89,99
Frankreich 98	89,99
Frenzy	89,99
Frogger	89,99
Future Cop*	89,99
G. Police	89,99
G. 3D	89,99
Ghost in the Shell*	89,99
Global Domination*	89,99
Gran Turismo	89,99
Grand Theft Auto	89,99
Hardball 6	89,99
Hard Boiled	89,99
Heart of Darkness	89,99
Hercules	89,99
Herks Adventure	89,99
Hexen	89,99
Hugo	89,99
Indy 500	89,99
Int. Superstar Soccer Deluxe	89,99
Int. Superstar Soccer Pro Pl.	89,99
International Track & Field	89,99
Jet Rider	89,99
John Madden NFL 99*	89,99
K. N. D.	89,99
Klonka	89,99
Kula World	89,99
Lemmings*	89,99
Lost World	89,99
Lucky Luke	89,99
Match Day 3*	89,99
Medieval 2	89,99
Medieval	89,99
Megaman 8*	89,99
Megaman Battle & Chase*	89,99
Megaman Legends*	89,99
Megaman X2*	89,99
Men in Black	89,99
Micro Machines V3	89,99
Midway's Arcade	89,99
Gr. Hits 2*	89,99

5th Element*	79,99
Alundra	89,99
Box Champions*	89,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	79,99
F1 98*	99,99
Final Fantasy 7	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	29,99 P
Sony Dual Shock	49,99
Controller	19,99
Controller Infrat	59,99
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	119,99
Lenkrad mit Pedal	
Drive Wheel	124,99
Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 15 Slot	29,99 P
15 Slot	19,99
120 Slot	44,99
360 Slot	59,99
720 Slot	89,99
Mouse Sony	47,99
Multi Tap Sony	54,99
360 Slot	59,99
PO-Link Paket	69,99
Playstation	

Playstation + Edge Controller + Memory Card 120 Slot DM 339,99
(incl. Dual Sh.) 249,99P
Playstation Unibachup für US+Jap 14,99
Playstation Tasche Sony 79,99
incl. Memory Card u. Controller
Predator Lichtpistole 59,99
Protector Gun 27,99
RC Kabel 19,99
Scorpion Gun 69,99
Verlängerungskabel für Pads 19,99
X-Florer 79,99

Kundenservice groß geschrieben:

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

www.gameit.com
bequem bestellen!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!

Fragen Sie nach unserem

Händler-Partnerschaftsmodell!

21335 Lüneburg

Heiligengeiststr. 26/27

64283 Darmstadt

Wilhelmstr. 9 - 06151/28860

66953 Pirmasens

Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

71032 Böblingen

Metzgergasse 1 - 07071/21847

76829 Landau

Lindlbrennstr. 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

Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm

Frauenstr. 118 - 0731/9216497

95028 Hof am Okt.

Karolinenstr. 35

95615 Marktreutitz

Leopoldstr. 7 - 09231/3161

Constructor

Die **kunterbunte** und ebenso witzige wie schwierige **Wirtschaftssimulation** wirft einige Ideen des Genres konsequent über den Haufen und sorgt schon auf dem PC für **angestregtes Grübeln**

Hinter dem harmlos klingenden Namen versteckt sich eine unkonventionelle Wirtschaftssimulation. Ihr spielt dabei den Chef eines aufstrebenden Unternehmens, das Wohnhäuser errichtet und weitervermietet. Hinzu kommen noch diverse Nutzanlagen, wie Fabriken und Polizeistationen, die Ihr für Bau und Vermietung benötigt. Ihr müßt nun gegen bis zu vier CPU-Gegner antreten und Eure Fähigkeiten beweisen. So weit, so gut. Constructor wird jedoch ziemlich gemein, wenn Ihr in die Trickkiste greifen dürft. Mit Hilfe Eurer schlagkräftigen Arbeit-

nehmerschaft könnt Ihr nicht nur gegnerische Workaholics angreifen, sondern sogar die Häuser der anderen Partei übernehmen. Doch der Reihe nach: Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen fünf verschiedenen Spielmodi, die sich vor allem in der Zielsetzung unterscheiden. So sollt Ihr beispielsweise innerhalb von 40 Jahren eine Million erwirtschaften oder Eure Leistungen mit einer Pyramide verewigen. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad dürft Ihr Euch eines der fünf Szenarien, die nicht von den Spielmodi

„Wenn die Polizei nicht mehr weiter weiß, muß eben die Mafia ran“



Von den verschiedenen **Mietern** sind ausgezeichnete Punks auf die Idee gekommen, in das Häuschen einzuziehen



Fordert Ihr einen neuen **Polier** an, muß dieser einen **Arbeitsstrupp** zugewiesen bekommen. Wie viele Leute ihm unterstellt werden, bleibt Euch überlassen



In der Asphaltstadt könnt Ihr nicht die gesamte Fläche bebauen. Zwischendurch gibt es ein paar Schienen, die Ihr nur über Brücken kreuzen könnt



Eine nützliche Einrichtung ist die U-Bahn. Sie verkürzt die Wege, die die Personen zurücklegen müssen

Tätigkeiten zu gebrauchen. Sie errichten die Gebäude, stellen Zäune auf, renovieren Schlaf- und Wohnzimmer und schaffen in den Fabriken. Habt Ihr nun genug Rohstoffe (außer Holz gibt es noch Ziegel, Zement und Stahl) zusammen, wird das erste Wohnhaus gebaut. Dieser Holzschuppen muß nun vermietet werden. Aus sechzehn **Mietern** (siehe Block) dürft Ihr

Ebenso originell wie schwer, und Constructor ist sehr originell ...

Positiv: Constructor ist extrem komplex und gut recherchiert. Der enorme Schwierigkeitsgrad wird durch die witzige Gestaltung gut vertuscht – da bleibt kein Auge trocken. Da den aufdringlichen Mietern ständig eine neue Beschwerde einfällt, ist jedes Spiel völlig anders. Motivation findet sich daher immer wieder.

Negativ: Des öfteren wirkt Constructor total unübersichtlich, insbesondere wenn sich gleich mehrere Mieter über irgendwas ärgern und ein Gegner Euch zudem noch stört. Die Spielgeschwindigkeit könnt Ihr nur in zwei Stufen einstellen: schnell und noch schneller. Das bringt viel zu viel Hektik ins Spiel und läßt kaum Zeit zum Überlegen. Ein dritter Kritikpunkt ist die technische Gestaltung, die nur auf durchschnittlichem Niveau angesiedelt ist.



Von den **Kommunen** aus könnt Ihr einen Bewohner losschicken, der mitten auf der Straße eine **Hippie-Party** veranstaltet und so die Arbeiter von ihrer Beschäftigung abhält



Sozialstufe 1

Produziert als Nachkommen entweder Mieter der Stufen 1 und 2 oder Arbeiter.

Hippies

Dieses Gewürm ist nicht nur am Anfang zu gebrauchen. Vor allem die Arbeiter stellen immerwährendes Kanonenfutter dar. Sie vermehren sich gut. Ihre Lieblingsbeschwerde ist der angeknackste Zaun.

Rocker

Ähnlich den Hippies fühlen sich die Rocker am wohlsten in Holzschuppen. Sie vermehren sich nicht ganz so schnell wie die Hippies, haben jedoch mehr Geld.

Sozialstufe 2

Produziert als Nachkommen entweder Mieter der Stufen 2 und 3 oder Polizeikadetten.

Punks

Chaos pur bei diesen Bewohnern. Statt sich wie alle anderen über den Lärm der benachbarten Fabrik aufzuregen, beschweren sie sich darüber, wenn das Werk eine Ruhepause einlegt.

Studenten

Ey, die Ökos, ey. Statt des allseits geliebten Lattenrostes als Zaun wollen diese Freaks unbedingt eine Hecke, wo allerlei Geflügel brüten kann.

Sozialstufe 3

Produziert als Nachkommen entweder Mieter der Stufen 3 und 4 oder kleine Mafiagefähigkeiten, die dann im Hauptquartier der Organisation eingelöst werden können.

Trottel

Tödlich langweilig sind diese Mieter. Sie sind sogar so monoton, daß sie sich nur im Extremfall über irgendwas beschweren.

Major mit Gattin

Militärisch Geschulte haben einen gewohnten Tagesablauf. Haben sie etwas gefunden, was da nicht hinein gehört, wollen sie das aber zackig und schnell korrigiert haben. Ihr Lieblingsstreitpunkt sind laute Parties.

Sozialstufe 4

Produziert als Nachkommen Mieter der Stufen 4 und 5.

Yuppies

Jung und enthusiastisch trachten sie danach, so viel wie möglich Geld anzuhäufen, das sie nur mit gutem Zureden abgeben.

Prof mit Gattin

Diese intelligenten Bewohner sind hervorragende Eltern, bringen jedoch nur wenig Nachwuchs hervor. Ihr großes Kapital ist die lange Lebensdauer.

Sozialstufe 5

Produziert Mieter der Stufe 5.

Börsenmaklerfamilie

Der Mann arbeitet unheimlich erfolgreich und hat nur wenig Zeit zum Kindermachen. Wo soll also der Nachwuchs herkommen?

Schickimickifamilie

Noch nie brauchen sie für ihr Geld zu arbeiten. Daher stellen sie sehr hohe Erwartungen an das Leben und vor allem an Euch.

Supermieter

Diese Mieter erhält Ihr, wenn Ihr in qualitativ hochwertige Häuser fünf Generationen derselben Mietergruppe einquartiert. Sie wirken sich besonders günstig auf Eure Grundstücke aus. Es gibt sechs Arten:

Buchhalter: aus der fünften Trottefamilie

Nachbarschaftswache: aus der fünften Majorsfamilie

Allgemeinarzt: aus der fünften Professorenfamilie

Finanzberater: aus der fünften Yuppiefamilie

Versicherungsvertreter: aus der fünften Schickimickifamilie

Richter: aus der fünften Börsenmaklerfamilie



Treffen zwei aggressive Arbeitstrupps aufeinander, kommt es zum **Angriff**, bei dem schon mal die gesamte Truppe draufgehen kann



wählen, jeder hat seine eigenen Bedürfnisse und Ansprüche, nicht zuletzt an das Haus. Deshalb wollen nur zwei Leute unser Haus beziehen. Sind sie endlich drin, fangen sie auch schon an, sich zu vermehren. Ihr legt dabei fest, ob der Nachwuchs erneut als Mieter oder als Arbeiter zu verwenden ist. Nach einer Weile beginnen die

Bewohner an, sich zu beschweren. Teils geht es um alltägliche Dinge wie Lärmbelästigung oder Renovierungen, teils um amüsante Lebenseinstellungen. Die Punks ärgern sich zum Beispiel darüber, daß eine Fabrik keinen Lärm macht. Das ist ein totaler Gegensatz zum Rest der Mieter. Übergeht Ihr die Beschwerden, so wird Euch als Strafe die alle paar Jahre zu zahlende Steuer kräftig erhöht. Habt Ihr eine funktionierende Gemeinde aufgebaut, wird zum **Angriff** auf die Gegner geblasen. Dafür gibt es dann spezielle Personenkreise, die gerne eine ungewöhnliche Tätigkeit übernehmen. Ein Mafia-Büro sorgt für kaputte Häuser und tote Gegner. Hin und wieder kann auch anderes Gesindel eingesetzt werden. Gestaltet Ihr eine

Hippie-Party, werden alle Arbeiter, die in der Nähe sind, davon angezogen. Leider sind auch die eigenen davon betroffen, daher ist eine solche Party mit Vorsicht zu genießen. (Raoul B.)

„Constructor wird als Special Edition mit Memory Card für ganze 99,- DM verkauft“



Eure Fabriken könnt Ihr upgraden. Sie produzieren dann schneller, können mehr Rohstoffe lagern und haben diverse Zusatzfunktionen

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

Oktober

GRAFIK SOUND/FX

durchschnitt durchschnitt

SPIELSPASS

75%

TEST

Entwickler/Vertrieb: Probe/Acclaim

Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: 5 Szenarien

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./keine

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

Testmuster: Acclaim

Features: Special Edition mit Memory Card



Deutschland-Special: Sunflowers

Flower-Power aus Hessen

Deutsche Softwarefirmen sucht man im Konsolenbereich nahezu vergeblich. Der PC-Entwickler **Sunflowers** versucht sich nun zum ersten Mal auf der **PlayStation**



Die komplette Crew von Sunflowers zum Appell! 23 feste Mitarbeiter zählt das deutsche Unternehmen bereits

Wo bitte ist die Ohmstraße 2? Und was hat Sunflowers, die Macher des PC-Erfolgs Anno 1602, mit der PlayStation zu tun? Fragen, die einem durch den Kopf gehen, wenn man gerade durch das verregnete Langen fährt. Die Strategie-Simulation Anno

1602 galt als der Überraschungserfolg des vergangenen Jahres, denn einem Produkt aus Deutschland hätte man niemals eine solche Qualität zugetraut. Das Spiel wurde sogar vom Computec-Verlag als bestes PC-Spiel

1998 nominiert. Nun versuchen sich die Jungs um Geschäfts-

führer Adi Boiko zum ersten Mal nach den PC-Titeln Aufschwung Ost, Die Fugger II und Holiday Island an der PlayStation. Das hätte sich vor gut fünf Jahren auch niemand träumen lassen, daß aus Sunflowers der deutsche Shootingstar für PC und PlayStation werden würde. Damals war das Gründungsteam aus nur drei Leuten zusammengesetzt, heute arbeiten immerhin schon mehr als 20 festangestellte und noch einmal 25 freie Mitarbeiter in der Firma. In einem riesigen Flachbau,

der eher an eine Lagerhalle erinnert, mitten im Langener Industrieviertel hausen die kreativen und klugen Köpfe von Sunflowers. Renate Grof, Marketing Managerin, und Sascha Ramali, Product Support Coordinator,

Techno meets Metal

Techno Mage

Das erste **Konsolen-Projekt** der deutschen **Softwareschmiede** Sunflowers entführt Euch in eine **Welt** der Magier, Monster und Mythen

Mittlerweile sind 5000 Jahre auf Gothos ins Land gegangen. Die Old Ones haben sich in zwei Völker aufgespalten, in die Streamer und die Dreamer. Beide verließen damals im Streit ihre Heimatstadt, um in der Ferne ihr Glück zu versuchen. Die Streamer sind eine Gruppe von mechanisch begabten Handwerkern, die versuchen, sich mit allerlei techni-

schem Aufwand ihr Leben zu vereinfachen. Dem hingegen sind die Dreamer mit magischen Talenten ausgestattet und können mit dem Lebensstil der Streamer überhaupt

nichts anfangen. So gingen die Jahrhunderte in friedlicher Koexistenz vorbei, ohne daß man richtig voneinander Notiz nahm. Heute weiß eigentlich keiner mehr genau, warum

sich beide Völker voneinander getrennt haben, und als vor kurzem ein Mann auftauchte, der die Eigenschaften von Streamern und Dreamern in sich vereinigte, glaubten die Ältesten an eine schlechte Verheißung der Ahnen. So kam es, daß der Techno Mage, wie der Neue heißt, von allen gehaßt und verstoßen wird. Und als nun eine Stadt der Streamer von seltsamen Monstern verwüstet wurde, gab man kurzerhand dem Techno Mage die

„Sunflowers gehört zu den PlayStation-Pionieren in Deutschland“



Grafiker bei der Arbeit: Bleick und András verlieren ihren Humor auch bei Besuchern nicht ...

beantworten bereitwillig meine Fragen, zeigen mir alle Räumlichkeiten und führen mich schließlich zum Herzstück des Anwesens: zu den **Programmierräumen**. In einem abgedunkelten Raum sitzen rund ein halbes Dutzend geschäftig arbeitender Herren vor ihren Bildschirmen. Eine Unterteilung in Grafik- und Soundabteilung oder dergleichen gibt es nicht. Alle sind in einem Zimmer zusammengepfertcht. So sitzen Bleick Bleicken und András Kavalecz, die beiden



Reges Treiben in den **Programmierräumen** beherrscht den Alltag der Sunflowers-Crew

Grafiker, am selben Tisch und brüten über neue Texturen und Monsterkreationen. „Die Texturen von Tomb Raider haben keinen Stil. Die wirken alle so verwaschen“, meint Bleick, als er mir seine Entwicklungen zu Techno Mage

zeigt. Akribisch genau setzt er Pixel für Pixel nebeneinander, während András von Monstern, Streamern und Dreamern erzählt. „Wir wollten eine vollkommen neue Welt erschaffen“, fügt András hinzu, während eine 3D-Rendersequenz der Hauptfigur über den Bildschirm flimmert. Programmierer Eike Radunz zeigt mir anschließend seinen selbstentwickelten **Level-Editor**, der ihn mehr als sechs Monate Entwicklungszeit kostete. Mit dem Tool ist es ein Leichtes, 3D-Objekte zu platzieren oder Monster einzubinden. In Sekundenschnelle dreht er Gebäude- und Landschaftselemente, beleuchtet sie mit imaginären Lichtquellen oder erstellt ganze Wälder. Für das Ressort Musik und Sound zeigt sich Alexander Röder verantwortlich, der in diesem frühen Entwicklungsstadium eher mit Effekt-erzeugung als mit Komponieren ausgelastet ist. Zur Zeit überlegt man sich noch, wie viele Musikstücke bei Techno Mage letztendlich eingebaut werden sollen, welches Kom-



Hier habt Ihr einen Blick auf ein PlayStation-Entwicklungs-Kit. Auf ihm befindet sich die frühe Version von Techno Mage



Diese ehemalige **Lagerhalle** ist das Zuhause von Sunflowers. Inmitten des Langener Industriegebietes liegt das Gebäude gut versteckt

Schuld und verbannte ihn. Nun ist es natürlich an Euch, die Geschehnisse des Techno Mage zu lenken, seinen Ruf wieder reinzuwaschen und Gothos vor der Bedrohung aus der Unterwelt zu erretten. Sunflowers' erster Gehversuch auf der PlayStation erinnert stark an das Kultspiel Diablo, ist aber vom Leveldesign direkter aufgebaut. Das wird besonders diejenigen freuen, die bislang einen Fantasy-Titel mit Rollenspiel-, Action- und Adventure-Elementen



Mit schönen **Light-Sourcing-Effekten** überzeugt die Grafik-Engine bereits jetzt. Andere Levels werden auch andere Texturen haben

ten gleichermaßen suchten. Techno Mage bietet eine geschickte und leicht verdauliche



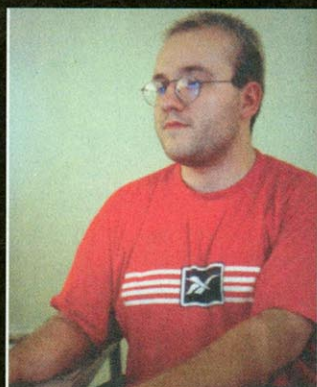
Der Meteoritenregen deckt viele Gegner auf einmal mit Feuerschaden ein. Als Kraftanzeige dienen die beiden farbigen Flaschen

Mischung aus Echtzeit-Ballerei und RPG-Zutaten und muß selbst grafisch der zeitgleich entwickelten PC-Version kaum nachstehen. Besonders bei

den Lichteffekten haben sich die Programmierer richtig ins Zeug gelegt. Fluoreszierende Würmer tauchen zum Beispiel einen kleinen Teil des Höhlen-



Alexander komponiert auf seinem Synthesizer die Rhythmen der Spiele



András ist einer der beiden kreativen Grafikerköpfe



Bleick trägt hier zwar Kopfhörer, macht aber gerade die Texturen



Eike arbeitet derzeit am Level-Editor, den er selbst entwickelte



Michael ist Programmierer. Lieblingsbeschäftigung: Code kürzen

primierungsverfahren benutzt wird usw. Gänzlich unberührt von der Diskussion über die technische Umsetzung zeigt mir Michael Kleps am Ende der

Führung die augenblickliche Version von Techno Mage und erklärt freudig alle Features, technischen Feinheiten und das Leveldesign. „Der Spieler weiß gar nicht, welchen Aufwand es kostet, Geheimräume oder besondere Features einzubauen.“ Und daß die Jungs wirklich voll bei der Sache sind, erkennt man schon daran, daß es immer Gerangel um das Joypad gibt. Plötzlich entstand helle Aufregung, als die Hauptfigur von einem Monster in einen ungünstigen Bereich des Levels gedrängt wurde. „Die Bugs werden bis zum Release verschwunden sein“, sagt Bleick verschmitzt. Da bin ich mir sicher, Sunflowers! (Udo L.)



„Blitz dich find, werde blind!“ Blitzschläge kosten zwar viel Mana, doch sind sie gegen mächtige Monster sehr effektiv

systems in Grün, während ein Blitzzauber des Helden kurzzeitig den gesamten Bildschirm grell färbt. Zauber, Gegenstände und Geheimräume,

damit wurde bei Techno Mage nun freilich nicht gezeigt. Abhängig davon, welchen Erfahrungsgrad der Knabe erreicht, erhält er andere Fähigkeiten

Interview mit Renate Grof

„Techno Mage ist eine Mischung aus Diablo und Alundra“

Die Marketing Managerin von Sunflowers spricht über den ersten **PlayStation-Titel** aus eigenem Hause: **Techno Mage**

PlayStation Games: Wie lange arbeiten Sie schon an Techno Mage?

Renate Grof: Seit November 1997. Damals gab es Probleme mit der Umsetzung der Spielidee. Wir machten schließlich einen kompletten Neuanfang mit einem anderen Team.

PSG: Was sind die größten technischen Probleme bei der Umsetzung?

RG: Die speziellen 3D-Effekte des PCs auf der PlayStation zu erzeugen. In unserem Team gibt es richtige Meister im Einsparen und Optimieren von Programmcodes. Beide Versionen werden nahezu identisch sein.

PSG: Haben Sie noch andere Pläne für die PlayStation?

RG: Ja. Zur Zeit darf ich aber noch nichts verraten, denn wir wollen zuerst den Erfolg von Techno Mage abwarten.

PSG: Welche Idee lag Techno Mage zugrunde?

RG: Techno Mage ist eine Mischung aus Diablo und Alundra. Wir wollen ein einfaches, aber spannendes Spielprinzip erschaffen, das den Spieler reizt, nicht nervt.

PSG: Wann ist mit der Fertigstellung zu rechnen?

RG: Voraussichtlich kann man Techno Mage im 2. Quartal '99 erwarten.



Wer Wände genauer untersucht, wird des öfteren **Geheimräume** und -gänge finden. Dort gibt es natürlich hübsche Goodies



Man beachte die Farbübergänge: Der Zauber über dem Helden erhellt die Umgebung weiß, der Feuerball rot und der Wurm grün

oder baut vorhandene weiter aus. Mit diversen Waffen, wie Schwertern oder Schußwaffen, geht es natürlich den Mon-

stern an den Kragen. Techno Mage verspricht uns also pure Fantasy-Action-Kost mit Tiefgang.

Denke nie, es ist nur ein **Spiel!**



Denn wer so denkt, kann nur verlieren! Für alle anderen gibt es MEGA FUN – das unentbehrliche VIDEOSPIELE-MAGAZIN. Alles über die neuesten Nintendo-, Sega- und Sony - GAMES! Wir testen kompetent und unbestechlich. Auf über 100 Seiten – von Spieleprofis für Spieleprofis!

**MEGA FUN –
und Du hast ein
leichtes Spiel.
Für nur DM 5,90.**



PlayStation-ABC

Allerlei **Fachchinesisch**, Ausdrücke und Abkürzungen gibt es rund um die PlayStation.
Lest hier die Antworten und **Erklärungen**



Warum sind die PlayStation-CDs eigentlich schwarz? Was ist ein Frame, und warum ist die Banane krumm? Fragen über Fragen, für deren Aufklärung wir hier sorgen wollen.

32-BIT:

Dieser Begriff gibt die gleichzeitig verarbeitbaren Daten (Befehle) innerhalb einer CPU an.

Alpha (-Version):

Der erste griechische Buchstabe definiert eine Spielversion in einem sehr frühen Stadium. Oft sind diese gar nicht richtig spielbar, stürzen laufend ab und sollen dem Betrachter nur einen ersten Eindruck vermitteln.



Vorbildlich: Sony beschriftet News-, Preview- und Testversionen schon von Haus aus. So sehen die Scheiben aus, mit denen wir täglich arbeiten

Analog-Pad:

Im Gegensatz zum normalen Pad auf der PlayStation ist eine analoge Steuerung in der Lage, ein Objekt in unendlich viele Richtungen zu steuern. Beim normalen Steuerkreuz sind nur acht fest definierte Richtungen möglich. Eine analoge Steuerung kann hingegen stufenlos zusätzlich einen sich steigernden Wert erzeugen, der eine Spielfigur zum Beispiel je nach Stärke des Drückens langsamer oder schneller laufen läßt.

Assembler:

Maschinenlesbarer Code. Spiele auf der PlayStation werden nicht direkt in Assembler für den R-3000 „geschrieben“. Der Programmierer setzt sich erst einmal hin und schreibt ein Spiel bzw. eine Anwendung in C oder C++, bevor er mit Hilfe eines Compilers den Quellcode maschinenverständlich übersetzt.

Banane:

Frucht aus Afrika, die krumm wächst. Leider wissen wir auch nicht, wieso das so ist.

Beta (-Version):

Der zweite griechische Buchstabe definiert eine Spielversion, die im Gegensatz zur Alpha (-Version) spielbar ist und für Preview-(Vorschau)-Berichte geeignet ist. Eine Beta-Version vermittelt schon stark den späteren fertigen Eindruck. Allerdings werden Beta-Versionen noch eingehend auf Bugs, also Fehler, getestet.

Bit:

Kleinste zuweisbare binäre Einheit. Entweder Strom an oder aus, 0 oder 1.

Bitmap:

(Pixel) Allgemeine Grafik.

Bmp:

Abkürzung für Bitmap. Ein Bmp ist ein fest definiertes Dateiformat für Bildinformationen. Auf einigen PlayStation-CDs liegen Bilder im Bmp-Format vor, die auf einem Computer mit entsprechender Ausstattung be-

trachtet werden können (beispielsweise bei Dead or Alive.)

Boot(en):

Auch als Startvorgang oder Hochfahren bezeichnbar. Schaltet Ihr die Stromzufuhr bei der PlayStation ein, wird zuerst das Betriebssystem (OS) geladen, bevor die PlayStation anfängt, die RAM von der CD mit Daten zu füttern.

Bug:

Das englische Wort für Wanze oder Käfer wird bei Software als Synonym für Fehler gebraucht. Bugs können sich als Fehler im Spiel äußern, beispielsweise werden in einem Rennspiel Reifen trotz Abnutzung dicker. Schlimmstenfalls stürzt das gesamte System ab. Da anders als im PC-Bereich bei einer PlayStation nicht der Datengeber (ROM) beschrieben werden kann (die PlayStation hat ja keine Festplatte), muß wesentlich genauer nach Fehlern vor einer Veröffentlichung gesucht werden.

Byte:

Speichereinheit, bestehend aus acht Bits.

C:

Maschinennahe Programmiersprache.

C++:

Objektorientierte Programmiersprache.

Cache:

Quasi ein Zwischenlager für Daten. Beispielsweise liest die Cache eines CD-ROM-Laufwerks die Daten schon voraus, was bewirkt, daß ein Datenzugriff wesentlich schneller erfolgen kann.

CD-ROM:

Compact-Disk-Read-Only-Memory. Das PlayStation-CD-Laufwerk schaufelt bis zu 600 Kilobyte pro Sekunde in Rich-

tung CPU.

CD-Track:

Könnte man auch als Datenspur auf einer CD bezeichnen. Die PlayStation-CDs haben einen Datentrack sowie meistens zusätzliche Musik-Tracks. Hierdurch können von vielen Spielen die Musikstücke auch auf einem herkömmlichen CD-Spieler angehört werden.

Clipping:

Teilweises Auslassen eines Objektes, um Rechenpower einzusparen. Es werden auf dem Schirm nur sichtbare Bereiche eines Objektes angezeigt. Von anderen Objekten verdeckte Bereiche werden ausgelassen.

CPU: Central Processing Unit, auch Prozessor genannt. Dieser Chip bildet quasi das Gehirn in der PlayStation, das alle Vorgänge abarbeitet, steuert und weiterleitet.

Engine:

Unter einer Engine versteht man eine Art Baukasten für ein Spiel. Hat man z.B. eine 3D-Grafik-Engine entwickelt, können mit dieser beliebig viele Spiele in der gleichen Art zusammengestellt werden. Zusätzlich werden durch sie durch eine Art Baukasten unterschiedlichste Levelgestaltungen möglich.

FMV (-Sequenzen):

Stehen für nichts anderes als richtige Filmsequenzen, die eine Spielhandlung unterstreichen bzw. unterstützen sollen.

Frame:

Ein komplettes Bild auf einem Fernseher bzw. einem Monitor. Bilder auf der Matscheibe werden durch einzelne Bildzeilen dargestellt. Da dies nicht schnell genug geschieht, um unserem trägen Auge ein stabiles Bild vorzugaukeln, werden die Zeilen versetzt erstellt. Erst





werden entweder die geraden Zeilen und dann die ungeraden aufgebaut, oder umgekehrt. Die komplette Darstellung eines gesamten Bildes nennt man dann Vollbild (Einzelbild) bzw. Frame. Im PAL-Modus werden 25 Einzelbilder pro Sekunde aufgebaut und im NTSC-Modus 30. Hierdurch werden uns fließende Bewegungen vorgeführt.

Fps:

Frames per second. Frames pro Sekunde, kann man auch Einzelbilder pro Sekunde nennen.

Glitch:

Fehlerhafte Darstellung im Polygonbereich. Nennt man auch oft „ploppende Polygone“.

Gourad Shading:

Berechnungsverfahren für Polygone. Hierbei werden zuerst die Farben an den Polygonecken berechnet und dann die restlichen Farben. Die PS kann bis zu vier verschiedene Transparenzmodi gleichzeitig darstellen. Allerdings nur bei 32768 Farben

(High Colour) insgesamt.

Hi-Res:

High-Resolution. Zu Deutsch: hochauflösend.

Jpeg:

Ein Jpeg (Jpg) ist ein fest definiertes Dateiformat für Bildinformationen. Sein Vorteil liegt darin, hochkomprimiert noch gute Bildinformationen zu beinhalten. Hierdurch wird Speicherplatz eingespart.

KI:

Künstliche Intelligenz.

Kilobyte:

1024 Bytes (wer hätte es gedacht!).

Link-Kabel:

Kabel, mit dem zwei PlayStations miteinander verbunden werden. Einige Spiele unterstützen den sogenannten Link-

Modus, durch welchen Ihr gegeneinander auf verschiedenen Fernsehern spielen könnt. Voraussetzung: 2 PS-Konsolen, 2 Fernseher, 1 Linkkabel und 2mal dasselbe Game.

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	Centipede	DA 78,90	Klonoo	DA 82,90
Abe's Exodas	DA 83,90	Colin McRae Rally	DV 85,90	Kula World	DA 82,90
Academy 1918	DA 81,90	Colony Wars: Vengoe	DA 82,90	Kurushi	DA 74,90
Actua Golf 3	DV 81,90	Construtor	DV 87,90	Last Report	DV 83,90
Actua Soccer 2	DV 85,90	Cool Boarders 2	DA 82,90	Lemmings	DA 44,90
Actua Soccer 3	DV 81,90	Cool Boarders 3	DA 83,90	Lucky Luke	DV 85,90
Actua Tennis	DV 81,90	Crash Bandicoot 2	DA 82,90	Mageslayer	DA 79,90
Acute Pool	DV 81,90	Crash Bandicoot 3	DA i.V.	Match Day 3	DA 85,90
Adidas Power Soccer '98	DV 81,90	CyBall Zone	DV 82,90	MDK - incl. Soundtrack	DV 87,90
Adidas Power Soccer 2	DV 81,90	Dark Omen	DV 84,90	MediEvil	DA 82,90
All Star Tennis 99	DA 81,90	Dead Ball Zone	EV 82,90	Megaman 8	DA 80,90
Alundra	DV 82,90	Dead or Alive	DA 83,90	- Battle and Chase	DA 80,90
Apocalypse	DA 88,90	Deathtrap Dungeon	DV 90,90	Megaman Legends	DA 81,90
Armored Core	DA 82,90	Deer Stalker	DA 81,90	Megaman X4	DA 81,90
Assault	DA 82,90	Diablo	DV 82,90	Men in Black	DA 89,90
Asteroids 3D	75,90	Discworld 2	DV 82,90	Metal Gear Solid	DA 89,90
Atari Arcade Gr. Hits 2	76,90	Dodge Arena	DA 81,90	Monopoly	DV 82,90
Atlantis	DV 85,90	Dreams	85,90	Moto Racer 2	DV 83,90
Auto Destruct	DV 82,90	Dungeon Keeper	DV 86,90	Motorhead	DA 84,90
Azure Dreams	DV 84,90	Dungeon Keeper 2	DV 85,90	Myst	DA 82,90
B-Movie	83,90	Earthworm Jim 3D	DA 81,90	N2 Adrenalin	DA 81,90
Baby Universe	DA 76,90	Everybody's Golf	DA 75,90	Nagano Olympic G. 98	DV 92,90
Baphomets Fluch 2	DV 82,90	F1 Racing Sim. 2	DV 81,90	Nascar '99	DV 85,90
		Fifa '99	DV 85,90	NBA '98	DV 79,90

Warum woanders mehr bezahlen?!

Batman & Robin	DV 88,90	Fifa 98 - WM Quali.	DV 83,90	NBA Live '99	DV 85,90
Beast Wars	DV 79,90	Fighting Forces	DV 89,90	Need for Speed 3	DV 84,90
Big Air	DV 85,90	Final Fantasy VII	DV 96,90	Newman Haas Racing	DV 83,90
Bio Freaks	DA 76,90	Flottenmanöver	DV 82,90	NHL '99	DV 83,90
Blade Radius	DA 83,90	Fluid	DA 75,90	Nightmare Creatures	DA 82,90
Blasto	DA 74,90	Football '99	DA 81,90	Ninja	DV 90,90
Blaze & Blade	DA 91,90	Formel 1 '97	DV 96,90	O.D.T.	DA 82,90
Blifuss 2	DV 74,90	Formel 1 '98	DV 89,90	Oliver Bierhoff Soccer	DV 82,90
Bombberman World	DA 76,90	Frenzy	DA 82,90	Parasite Eve	US 112,90
Box Champions	DV 85,90	Frigger	DV 82,90	Pax Corpus	DA 79,90
Breath of Fire 3	DV 87,90	Future Cop LAPD 2100	DV 83,90	Perihelion	83,90
- Special Ed.	DV 103,90	Ghost in the Shell	DA 82,90	Pet in TV	DA 76,90
Bubble Bobble 2	DA 77,90	Global Domination	DA 82,90	Player Manager	DV 83,90
Buggy	DV 81,90	Glover	84,90	Point Blank	DA 76,90
Busta Groove	DV 83,90	Gran Turismo	DV 85,90	Point Blank + Gcon 45	DA 138,90
Busta Move 4	DA i.V.	Grand Theft Auto	DV 78,90	Pool Shark	DV 81,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV 94,90	Heart of Darkness	DV 87,90	Populous 3rd Coming	DV 86,90
C+C 2: Gegenschlag	DV 83,90	Hugo 1	DV 87,90	Pay! Pay!	DA 83,90
Caesars World	DA 81,90	Int. Super Star Soccer '98	DV 92,90	Premier Manager '99	DV 81,90
of Gambling 2	DA 81,90	J. McGrath Super. 98	DA 87,90	Psychoback	DA 82,90
Car Combat Game	83,90	John Madden NFL '99	DA 85,90	R-Type	DA 81,90
CART World Series	DV 74,90	Kick off World	DV 83,90	Racing Simulation 2	DV 81,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

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

Mo.-Do. 8:00 - 18:00 Fr.-17:15, Sa. 9:00 - 13:00 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.

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

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

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

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

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



Xploder
16,90

PSX Hardware

Konsolen m. Dual Shock	245,00
Dual Shock Analog Contr.	55,90
Controller SONY - farbige	29,00
Infrarot Pad	81,90
Mouse - original SONY	54,90
Lenkrod & Pedale:	
- MK II Steering Wheel	128,90
- Top Drive Wheel	145,00
- V3 Racing Wheel	128,90
Multinorm Set 29,90	
Boothip* & 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	29,00
120 Blöcke	49,00
360 Blöcke	49,90
720 Blöcke	63,90
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

Breath of Fire 3	87,90
C.C. Gegenschlag	83,90
Colin McRae Rally	85,90
Construtor	87,90
Cool Borders 3	83,90
Fifa '99	85,90
Formel 1 '98	89,90
Hugo 1	87,90
MediEvil	82,90
Moto Racer 2	83,90
NHL '99	83,90
O.D.T.	82,90
Racing Sim. 2	81,90
Spyro The Dragon	83,90
Tekken 3	89,90
Tenchu	87,90
Tomb Raider 3	94,90
Wild Arms	76,90

PLATINUM

Command & Conquer, Croc	
Crash Bandicoot	
Destruction Derby 2	
Formel 1 '96	
Frankreich 98 WM	
Hercules, Mechwarrior 2	
Mickey's Wild Adv.	
Micro Machines V3	
Ortsansässiges Übel! 1	
Multi Tap	
Soul Blade	
Tekken 2	
TOCA Touring Car Ch.	
Tomb Raider, True Pinball	
V-Rally, Worms	

je 45,90

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



PlayStation Games

R-Type	DA 81,90	Timeshock (Pro Pinball)	DV 82,90
RC Stunt Copter	DA 81,90	Tomb Raider 2	DV 89,90
Rebel Assault 2	DV 89,90	Tomb Raider 3	94,90
		Tombi	DA 83,90
Rival School	81,90	T. Mäkinen Rally	DA 82,90
Riven: Sequel to Myst	DV 82,90	Treasures of the Deep	DA 82,90
Road Rash 3D	DV 83,90	Tunguska	DV 81,90
S.C.A.R.S.	DV 81,90	Ubik	DV 83,90
San Francisco Rush	DA 79,90	Victory Boxing 2	DA 81,90
San Francisco Rush 2	76,90	Vigilante 8	DA 86,90
Sentinel 2 (Returns)	DA 83,90	Virus	DA 85,90
Shadow Gunner, Robot	DA 81,90	VIVA Football	81,90
Skull Monkeys	DV 83,90	VR Baseball '99	DA 82,90

Time to Kill 83,90

Small Soldiers	DV 85,90	VS	DA 89,90
Spyro - The Dragon	DA 83,90	War Games	DA 89,90
Star Wars: Masters	DA 82,90	WCW vs. The World	DA 88,90
Street	83,90	Wild 9	DA 79,90
Streetfighter Collection	DV 79,90	Wild 9's incl. T-Shirt	DA 88,90
Super Pocket Fighter	81,90	Wild Arms	DA 76,90
Tai Fu	DA 79,90	Wing Commander 4	DV 79,90
Tekken 3	DV 89,90	Wing Over 2	DA 81,90
Tenchu	US 98,90	Wrecking Crew	DV 89,90
Tenchu	DA 87,90	WWF: Warzone	DA 81,90
Test Drive 4x4	DV 85,90	X-Files	DA i.V.
Test Drive 5	DV 85,90	Xmen vs. Street Fight	101,90
Theme Hospital	DV 83,90	Xmen vs. Street Fight	DA 88,90
Tiger Woods '99	DA 85,90	Yungblood	DA 83,90

solange Vorrat reicht: Sonderpreise!!

Abe's Odyssey	DV 47,90	Powerboat Racing	DV 49,00
Caesars Palace	DA 49,00	Ray Tracer	39,00
Forsaken	DV 69,00	Riot	DA 29,00
Golden Goal	DV 49,00	Snowcracer	DV 49,00
Jersey Devil	DA 65,00	Test Drive 4	DV 69,00
Motor Mash	DA 39,00	Total NBA '97	DA 39,00
NHL Face off '98	DA 49,00	Trash It	29,00

ADDY Lernsoft	je 67,90	Heart of Darkness	62,90
Anno 1602	71,90	Halflife	78,90
Battle Zone	26,90	Jagged Alliance 2	72,90
Dakotana	78,90	Knights & Merchants	69,90
Die Siedler 3	69,90	Need for Speed 3	76,90
Dune 2000	74,90	N.I.C.E. 2	72,90
Final Fantasy VII	79,90	Shogo	81,90
Gangsters	82,90	SIN	75,90
Gold Games 3	55,90	Unreal uncut	79,90

MB:

1 MegaByte (= 1024 Kilobyte)

MDEC:

Routine, mit welcher die PlayStation komprimierte Daten entpackt.

Megabit:

1.024.000 Bits.

Megabyte:

1.024.000 Byte.

Memory Card:

Mit „Flash“ Memory-Technologie bestückte Speichermöglichkeit für die PlayStation. Das Speichern wird von der Software gesteuert.



Die originale Memory Card der PlayStation. Auf 15 sogenannte Blöcke verteilt sich die Speichermöglichkeit

MIPS:

Million Instructions per Second. Die PlayStation schafft hiervon 30, also 30.000.000 Instruktionen in der Sekunde abzubauen.

Motion Capturing:

„Bewegungen einfangen“. Verfahren, bei dem Bewegungen durch einen Rechner genau erfaßt und aufgezeichnet werden. Hierdurch sind realistische Bewegungsabläufe auf Spielcharaktere übertragbar.

Mjpg (Motion-jpg):

Hier handelt es sich um das Filmformat, welches auf der PlayStation zum Einsatz kommt. Es wird jeweils jedes einzelne Bild im **Jpg**-Format gespeichert und aneinandergeheftet hintereinander abgespielt. Oder es werden nur die Bereiche, die sich verändern, neu eingelesen. Je mehr Bilder in der Sekunde gezeigt werden, desto stabiler und besser wirkt sich die Bildqualität auf das Auge des Betrachters aus. In unseren Breitengraden kommen normalerweise 25 Einzelbilder pro Sekunde zum Einsatz, um unserem trägen Auge eine flüssige Bewegung vorzutäuschen. (Achtung, verwechselt das nicht mit Mpeg!)

Multinorm-Chip: Auch als MOD-Chip bekannt. Dieser Chip, der nachträglich in eine PlayStation eingebaut werden kann, sendet beim **Booten** die Länderkennungen der JAP-/US- und PAL-PS-CDs. Somit kann auch auf einer europäischen PS ein japanisches bzw. amerikanisches Importspiel gezockt werden.

Multitap:

Padweiche, um mehrere Pads anzuschließen. Mit zwei Multitaps können somit maximal 8 Pads gleichzeitig auf eine PS zugreifen, außer ein Spiel würde ein Multitap an einem anderen Multitap unterstützen.

Net Yaroze:

Toolkit, um sich mit einer speziellen PS eigene (allerdings begrenzt) Spiele zu programmieren.



Bereits mit einem 486er PC kann man sich mit der Net Yaroze eigene Spielchen auf der PS programmieren

NTSC:

National Television Standards Committee. Fernsehnorm, die in den USA und Japan verwendet wird. Anders als bei der PAL-Norm werden hier 60 Halbbilder, also 30 einzelne Vollbilder pro Sekunde dargestellt. Es werden 525 Zeilen von oben nach unten auf dem Screen aufgebaut.

OS:

Abkürzung für Operating System, also ein Betriebssystem. Es dient als Schnittstelle zwischen Soft- und Hardware.

Pad:

Steuerungseinheit. Ähnlich wie bei einer Tastatur oder einer Computermaus werden durch Knöpfe vordefinierte Befehle und eine Reaktion auf die in der **RAM** vorhandenen Information ausgelöst. Weitere Bezeichnungen: Controller, Joystick, etc.

PAL:

Phase Alternate Line. Fernsehnorm, die beispielsweise in

Deutschland benutzt wird. Sie baut 50 Halbbilder, also 25 einzelne Vollbilder, in der Sekunde auf. (50 Halbbilder, da bei unserem Strom die Phase in der Sekunde 50mal wechselt.) Es werden 625 Zeilen von oben nach unten auf dem Screen dargestellt.

Dadurch, daß bei **NTSC** nur 525 Zeilen benutzt werden, entstehen durch schlampige Spielumsetzungen die sogenannten PAL-Balken (am oberen und unteren Bildschirmrand sind schwarze Balken dargestellt), da ja logischerweise 100 Bildzeilen fehlen.

Parallax Scrolling:

Eine Methode, um Dreidimensionalität vorzugaukeln. Beispielsweise werden bei einem Spiel, das von links nach rechts scrollt, verschiedene Ebenen in unterschiedlichen Geschwindigkeiten bewegt.

Pixel:

Picture Element. Die kleinste Einheit, die auf einem Bildschirm eine Farbe zeigt.

Polygon:

Ein zweidimensionales Mehreck mit mindestens drei Geraden. Polygone werden verwendet, um Objekte zu „erzeugen“. Je mehr Polygone benutzt werden (somit also kleinere), desto feiner wirkt eine Spielgrafik.

PSX (PS-X):

Bezeichnung für die PlayStation in der Entwicklungsphase. Viele benutzen den Ausdruck PSX einfach immer noch.

R-3000:

Bezeichnung für die CPU der PS.

RAM:

Random Access Memory. In diesem Bereich werden quasi Daten „gelagert“, auf die die CPU sehr schnell zugreifen kann.

2 MB stehen der PS zur Verfügung.

RISC:

Reduced Instruction Set Computing. RISC-Prozessoren sorgen für schnelle Kommunikation, da sie auf einfache Anweisungen reduzierte Befehle verarbeiten und auf komplexere Befehlssätze verzichten.

RGB:

Steht für Rot Grün Blau. Aus diesen Farben werden alle anderen Farben auf einem Fernsehgerät zusammengesetzt.

ROM:

Steht als Abkürzung für Read Only Memories. Zu Deutsch: Liest nur Daten. Es handelt sich also um einen Datengeber, der nicht nachträglich beschrieben werden kann.

SCART:

21-poliger PIN-Stecker. Sein Vorteil liegt darin, daß das **RGB**-Signal separat gesendet werden kann. Hierdurch wird ein wesentlich besseres Bild als durch den normalen Antennenanschluß erzeugt. Eine weitere Bildübertragungsmöglichkeit bietet ein S-VHS-Signal (nicht zu verwechseln mit dem Videoaufzeichnungsverfahren). Allerdings liegt die Qualität des S-VHS-Signals unter dem des RGB-Signals.

Source Code:

Quellcode.

Sprite:

Ein zweidimensionales Objekt (z.B. eine sich bewegende Figur), das separat verändert werden kann, ohne daß andere Bereiche (z.B. der Hintergrund) beeinflusst werden.

Texture Mapping:

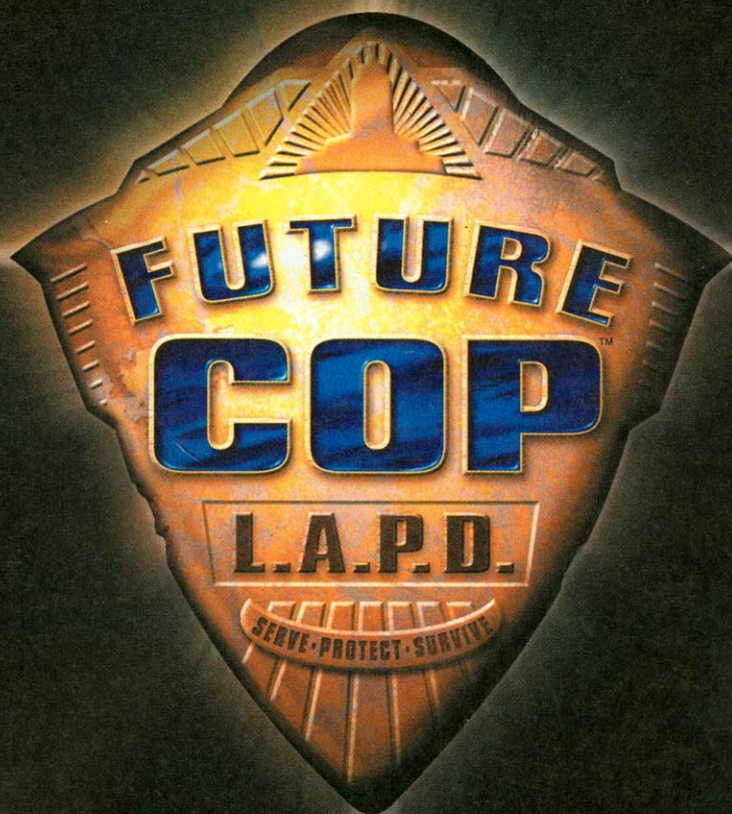
Damit werden **Bitmaps** um und auf **Polygone** gelegt, um mehr Realismus zu erzeugen.

VRAM:

Schnelle **RAM** für die Darstellung der Spielgrafik auf dem Monitor. Die PS hat hiervon 1 MB zur Verfügung.



Wir hoffen, Euch etwas weitergeholfen zu haben, und wollen hier noch den Jungs von NEON (Tunnel B1) und Wolfsoft danken, die wir mit Dauertelefonaten bestimmt ganz gehörig genervt haben.



Die Stadt der Engel braucht Dich.

Aber laß Deinen Heiligenschein zu Hause.



SCHÜTZEN. RETTEN. ÜBERLEBEN.

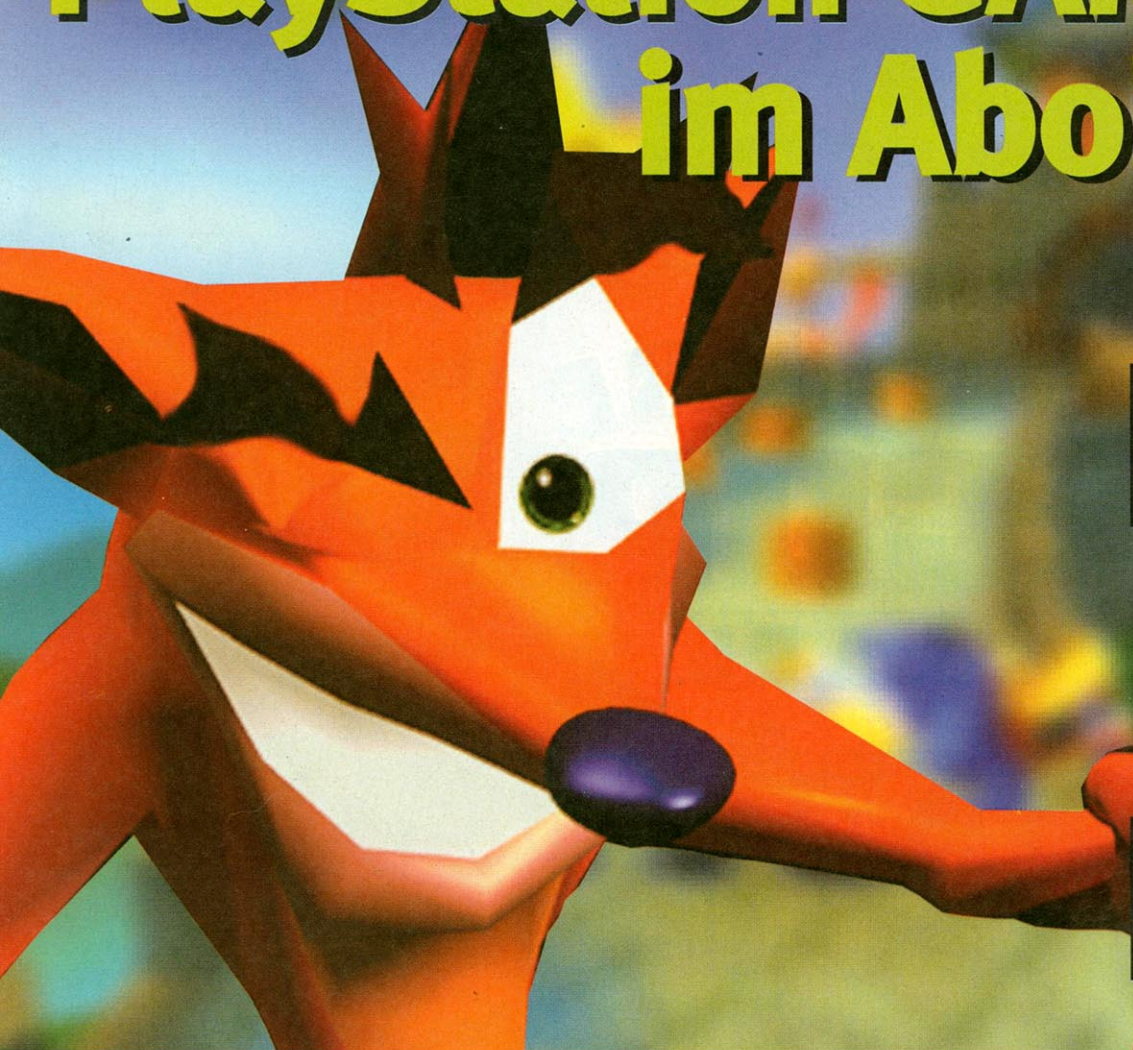
ES IST DAS 22. JAHRHUNDERT. DIE HAUPTSTRASSEN VON LOS ANGELES SIND ZUM MITTELPUNKT DES GESCHEHENS GEWORDEN. KRIMINELLE GANGS KÄMPFEN UM DIE ALLEINIGE KONTROLLE. ABER SIE HABEN EINEN NEUEN GEGNER. DICH! AUSGESTATTET MIT EINER SPEZIELLEN KERAMIK-RÜSTUNG UND BEWAFFNET MIT DER NEUESTEN PLASMA-TECHNOLOGIE, VERSUCHST DU, DIE BÖSEN JUNGS AUSZUSCHALTEN. UND WENN DU DIE LAGE ENTSCHÄRET HAST, KANNST DU MIT ODER GEGEN EINEN FREUND IM GETEILTEN 2-SPIELER-BILDSCHIRM ANTRETEN. ODER UM GNADE WINSELN.

www.futurecop.com

 ELECTRONIC ARTS™



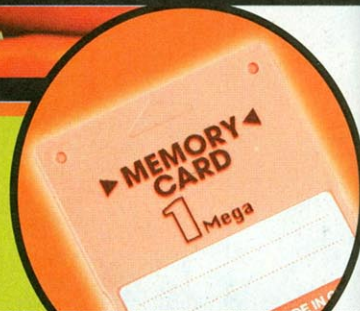
PlayStation GAMES im Abo!



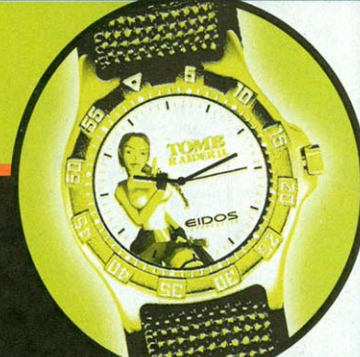
Der T&T-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PSG-Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten!



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 57,-/Jahr; Ausland: DM 81,-/Jahr; ÖS: 429,-/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 MEDIA AG Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 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)

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung
(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

B313

In die Schlacht mit einer High-Tech-Ausrüstung

87

Future Cop L.A.P.D.

Im 22. Jahrhundert ist die **Metropole Los Angeles** von kriminellen Subjekten überschwemmt. Als vorderster Frontmann tretet Ihr mit Eurem multifunktionalen Vehikel **XI-Alpha** dieser Bedrohung entgegen. Hier ein paar allgemeine Tips & Tricks für angehende **Polizisten**

Alle Waffen bei Future Cop L.A.P.D. 2100 im Überblick

Leichte Waffen

- Automatikkannone:** Die Standardwaffe ist auch über größere Entfernungen optimal einsetzbar, aber nicht so durchschlagend.
- Flammenwerfer:** Optimal für den Nahkampf und große Zerstörungskraft. Nicht nur gegen Infanterie einsetzbar. Schnelle Gegner sind schwer zu treffen.
- Gattinglaser:** Stärkere Durchschlagkraft als die Automatikkannone. Zusammen mit Raketen und Konkussionsstrahl sehr effektiv.
- Blitzkanone:** Über große Entfernung vernichtend. Muß jedoch dauernd auf das Ziel eingelockt sein.

Schwere Waffen

- Hellfire-2000-Rakete:** Drei bis vier Stück müssen auf die größeren Gegner abgeschossen werden, damit sie Wirkung zeigen.
- Konkussionsstrahl:** Schnelligkeit und Effektivität zeichnen diese Waffe aus. Sie schaltet die meisten Flugeinheiten ohne Probleme aus.
- Hypergeschw. Rakete:** Pro Abschluß werden zwei der Raketen auf die Reise geschickt. Schneller und stärker als die Hellfire.
- Fussionstorpedo:** Optimale Antwort auf alle Feinde im Wasser.

Spezialwaffen

- Mörser:** Auch in höheren Levels ist diese Waffe immer noch effektiv. Aus sicherer Entfernung lassen sich langsame Feinde vernichten. Gegen Flugeinheiten, Infanterie und agile Feinde ist eine Mörsergranate jedoch eine Verschwendung.
- Minen:** Einmal abgelegt, detoniert eine Mine nach drei Sekunden. Kleiner Radius, aber sehr hohe Sprengkraft, die stationäre und langsame Feinde in das Reich der Hölle schickt.
- Plasmakugelwerfer:** Eine Verbesserung der Mörsergranaten mit hoher Vernichtungskraft und optimaler Reichweite.
- Schockwellengen.:** Größerer Radius und ein idealerer Vernichtungsgrad als die Minen. Im Gegensatz zu Mörsergranaten und dem Plasmakugelwerfer fehlt jedoch einfach die Reichweite.

Darüber hinaus findet man während der Missionen Spezial-Upgrades aller drei Waffengattungen. Normalerweise wird die Durchschlagkraft der Waffen für ein ganz bestimmtes Munitionskontingent erhöht, jedoch gibt es auch Ausnahmen: Die Mörsergranaten, zum Beispiel, öffnen sich kurz vor dem Einschlag und decken ein größeres Gebiet ein. Daher werden gut geschützte Ziele nicht getroffen, und Ihr solltet immer darauf achten, was Ihr abschießen wollt.

Allgemeine Tips zur virtuellen Verbrecherjagd

Während Eures **Einsatzes** ist ein überlegtes Vorgehen der Garant für eine erfolgreiche Mission. Man sollte immer darauf achten, welche Bauwerke man als Schutz benutzen kann und welche Gegner aus sicherer Entfernung vernichtet werden können. Teilt Euch die Munitionsdepots ein, d.h., nehmt einen etwas längeren Rückmarsch ruhig in Kauf, damit Ihr immer genügend Munition besitzt. Dies gilt vor allem für die Panzerung.

Im **Kampf** ist Bewegung Trumpf. Weicht den Geschossen der Feinde aus, was vor allem durch Sidesteps bestens funktioniert, und beschießt diese selbst mit Eurem Arsenal. Gegen Infanterie ist auch einfaches Drüberlaufen mit Eurem Mech nützlich. Achtet immer darauf, daß Ihr ein freies Schußfeld habt, und nutzt die Karte, um zu sehen, wo sich Feinde verstecken.

Manche Gegner – meist die **Raketenwerfer** oder **Geschütztürme** – können erst getroffen werden, wenn auch sie auf Euch schießen können. Daher solltet Ihr sie aus dem Ruhezustand locken und mit Sidesteps den Schüssen ausweichen und die Gegner auseinandernehmen.

Beim Angriff auf **Flugeinheiten** sollte immer darauf geachtet werden, daß ein freies Schußfeld vorhanden ist. Steht Ihr z.B. zwischen Gebäuden und habt einen Schwebler in Eurem Ziel, kann es sein, daß die Bauwerke Euren Angriff verhindern. Die meisten Flugeinheiten benutzen immer den gleichen Weg, also sucht nach der besten Schußposition. Wenn Euch Bombergeschwader angreifen, ist eine ständige Bewegung wichtig. Die besten Waffen gegen fliegende Feinde sind die Automatikkannone, der Gattinglaser, der Konkussionsstrahl und die beiden Raketen.

Im **kooperativen Zwei-Spieler-Modus** ist besonders auf die Teamarbeit zu achten: Während ein Spieler vorgeht, deckt der andere dessen Erkundungsaktion. Die Nachschubdepots sollten gerecht aufgeteilt werden, was insbesondere für die Erneuerung des Schildes gilt. Sobald Ihr verschiedene Waffengattungen wählen könnt, solltet Ihr Eure Ausrüstung so wählen, daß alle Waffen vertreten sind.



Wenn Ihr an **Minen** (gelbe Pfeile) geratet, solltet Ihr in den **Schwebemodus** umschalten. Das gleiche gilt für **Lava** und **Säure**



Formel 1 '98

Wollt Ihr so schnell wie **Schumi** und die **Silberpfeile** sein? Trotz höchster Simulationsschwierigkeitsstufe von Psygnosis' Rennspektakel zum **Weltmeister** werden? Dann fahrt wie ein Profi mit den **original** Gang- und Speed-Angaben zu allen Grand-Prix-Strecken des Jahres 1998. TEIL 1



1. Rennen - 6.-8. März 1998
Albert Park in Melbourne, AUSTRALIEN

Streckenlänge: 5,303 km - Rundenanzahl: 58 (307,574 km)
Schnellste Runde bis '97: 1'30"585 - Heinz Harald Frentzen, Williams ('97)
Schnellste Runde '98: 1'30"010 - Mika Häkkinen, McLaren



2. Rennen - 27.-29. März 1998

Autodromo José Carlos Pace in Interlagos, BRASILIEN

Streckenlänge: 4,292 km - Rundenanzahl: 72 (309,024 km)

Schnellste Runde bis '97: 1'18"397 - Jacques Villeneuve, Williams ('97)

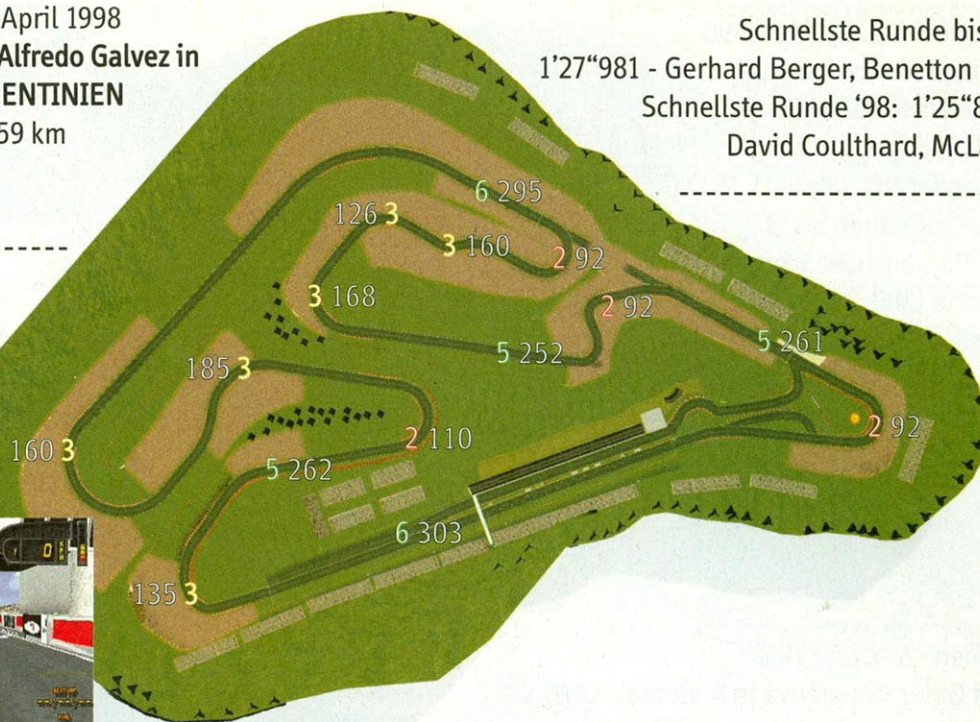
Schnellste Runde '98: 1'17"092 - Mika Häkkinen, McLaren

Zeichenerklärung:

- 120 2 Weiße Zahlen entsprechen km/h.
- Farbige Zahlen symbolisieren den Gang.
- Rot = untere Gänge (1 & 2)
- 3 160 Gelb = mittlere Gänge (3 & 4)
- Grün = obere Gänge (5 & 6)
- 195 5 Die Gangangabe zeigt direkt auf den Brems- bzw. Beschleunigungspunkt.

3. Rennen - 10.-12. April 1998
Autodromo Oscar Alfredo Galvez in Buenos Aires, ARGENTINIEN
 Streckenlänge: 4,259 km
 Rundenanzahl:
 72 (306,535 km)

Schnellste Runde bis '97:
 1'27"981 - Gerhard Berger, Benetton ('96)
 Schnellste Runde '98: 1'25"852 -
 David Coulthard, McLaren



4. Rennen - 24.-26. April 1998
Autodromo Enzo e Dino Ferrari in Imola, SAN MARINO
 Streckenlänge: 4,930 km - Rundenanzahl: 62 (305,696 km)
 Schnellste Runde bis '97: 1'25"531 -
 Heinz Harald Frentzen, Williams ('97)
 Schnellste Runde '98: 1'25"973 -
 David Coulthard, McLaren



5. Rennen - 8.-10. Mai 1998
Circuit de Catalunya in Barcelona, SPANIEN

Streckenlänge: 4,728 km - Rundenanzahl: 65 (307,336 km)
 Schnellste Runde bis '97: 1'20"989 - Michael Schumacher, Benetton ('93)
 Schnellste Runde '98: 1'20"262 - Mika Häkkinen, McLaren

6. Rennen - 22.-24. Mai 1998

Circuit de Monte Carlo in Monte Carlo, MONACO

Streckenlänge: 3,367 km

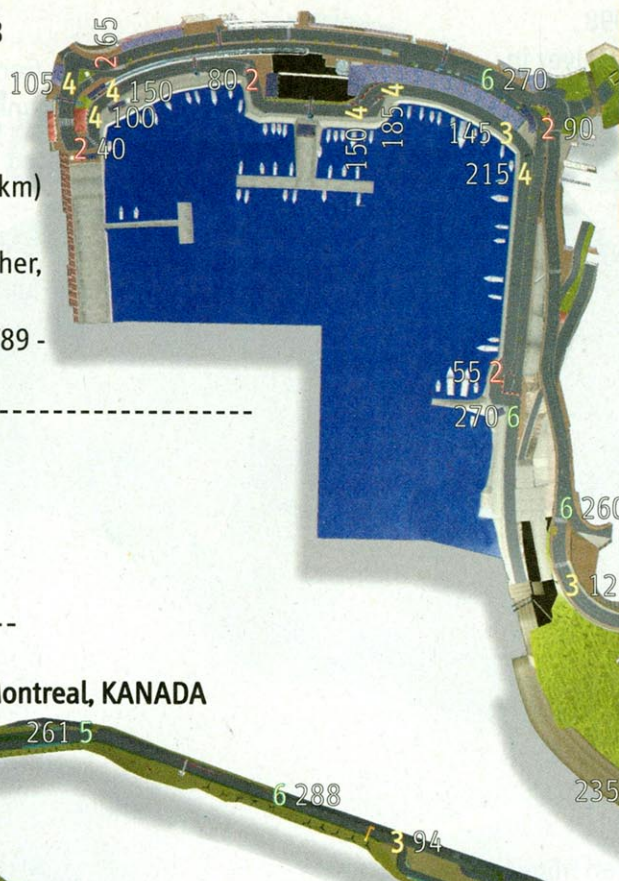
Rundenanzahl: 78 (262,626 km)

Schnellste Runde bis '97:

1'21"076 - Michael Schumacher, Benetton ('94)

Schnellste Runde '98: 1'19"789 -

Mika Häkkinen, McLaren



7. Rennen - 5.-7. Juni 1998

Circuit Gilles Villeneuve in Montreal, KANADA

Streckenlänge: 4,421 km

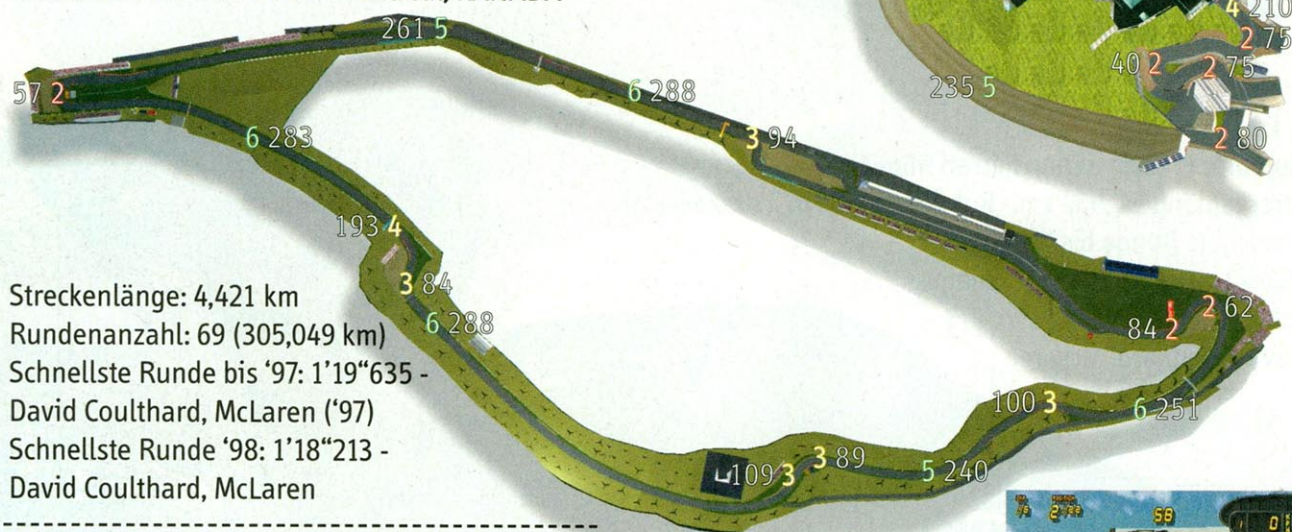
Rundenanzahl: 69 (305,049 km)

Schnellste Runde bis '97: 1'19"635 -

David Coulthard, McLaren ('97)

Schnellste Runde '98: 1'18"213 -

David Coulthard, McLaren



8. Rennen - 26.-28. Juni 1998

Circuit de Nerves in Magny-Cours, FRANKREICH

Streckenlänge: 4,250 km

Rundenanzahl: 72 (305,814 km)

Schnellste Runde bis '97:

1'07"070 - Nigel Mansell, Williams ('92)

Schnellste Runde '98: 1'14"929 -

Mika Häkkinen, McLaren

9. Rennen - 10.-12. Juli 1998

**Silverstone in Silverstone,
GROSSBRITANNIEN**

Streckenlänge: 5,140 km

Rundenanzahl:

60 (308,406 km)

Schnellste Runde

bis '97: 1'22"515 -

Damon Hill,

Williams ('93)

Schnellste Runde '98:

1'23"271 -

Mika Häkkinen, McLaren



10. Rennen - 24.-26. Juli 1998

A1-Ring in Spielberg, ÖSTERREICH

Streckenlänge: 4,319 km

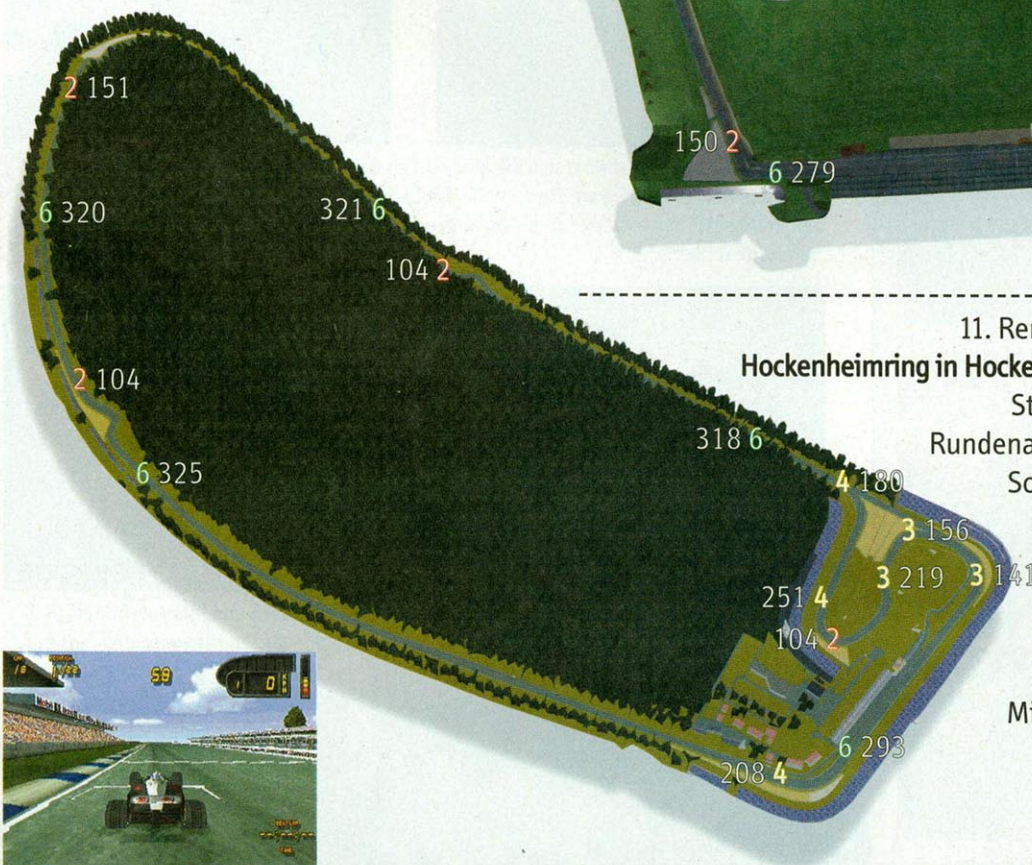
Rundenanzahl: 71 (306,649 km)

Schnellste Runde bis '97: 1'11"814 -

Jacques Villeneuve, Williams ('97)

Schnellste Runde '98: 1'29"598 -

Giancarlo Fisichella, Benetton



11. Rennen - 29.-31. Juli 1998

Hockenheimring in Hockenheim, DEUTSCHLAND

Streckenlänge: 6,823 km

Rundenanzahl: 45 (307,022 km)

Schnellste Runde bis '97:

1'41"590 -

Ricardo Patrese,

Williams ('92)

Schnellste Runde '98:

1'41"838 -

Mika Häkkinen, McLaren

Alle Mudokons sind schon da, oder?

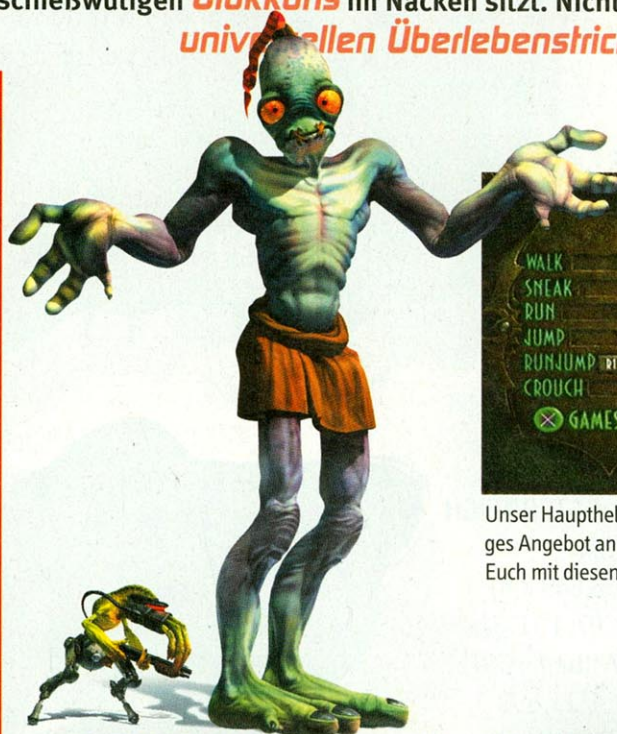
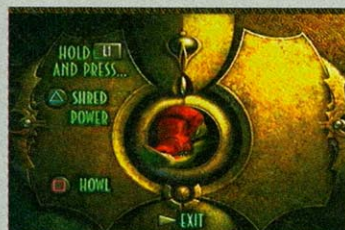
Oddworld: Abe's Exoddus

Als **Mudokon** hat man es wirklich alles andere als leicht. Erschwerend kommt hinzu, daß **Molluck** mit seinen schießwütigen **Glukkons** im Nacken sitzt. Nichtsdestotrotz hier die **universellen Überlebenstricks** der **Oddworld**

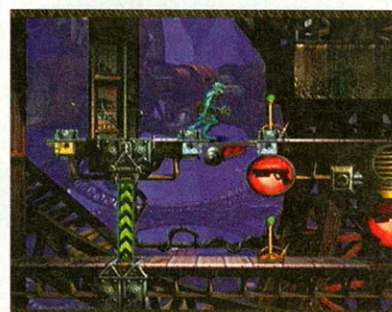
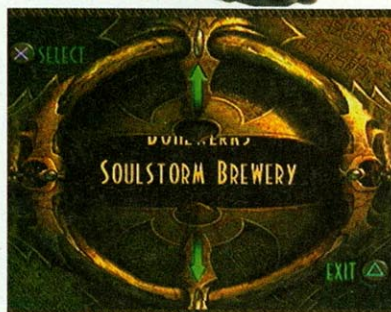


Das BlaBla der Oddworld

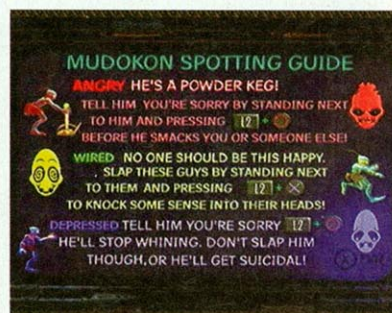
Prägt Euch genau ein, welcher Oddworld-Bewohner wie kommuniziert, oder haltet stets diese Seite parat.



Unser Hauptheld verfügt über ein reichhaltiges Angebot an Bewegungsabläufen. Macht Euch mit diesen genauestens vertraut



Unter den Optionen befindet sich die Möglichkeit Demo. Benutzt diese einfach und schaut Euch alle Stücke in Ruhe an. Zum einen wißt Ihr dann schon einmal, was Euch in den einzelnen Abschnitten erwartet, und zum anderen seht Ihr hier viele Lösungsmöglichkeiten für beinharte Rätsel



Zu Beginn des Spiels werdet Ihr Dutzende von Hinweisschildern und Infos vorfinden. Seid so schlau und haltet Papier und Bleistift parat, um Euch die ganzen Hinweise und Tips mitzuschreiben. Ihr werdet sie später noch brauchen





Organisiertes Chaos

Constructor

Die nicht ganz ernstgemeinte Wirtschaftssimulation gehört ohne Frage zu den **kniffligeren Vertretern** des Genres. Daher geben wir Euch ein paar **Startertips**, damit Ihr nicht gleich zu Beginn die **Hoffnung** verliert

Zunächst einmal ...

solltet Ihr mit einem einfachen Spieltyp ohne Computergegner beginnen. Da stehen Euch die Modi "Bauen, Bauen, Bauen" und "Ego-manie" zur Verfügung, bei denen Ihr ohne größeren Druck alles ausprobieren könnt. Die anderen legt Ihr am besten zunächst ad acta.

Bautrupp und Reparatur

Poliere und Mechaniker sind die wichtigsten Personen, über die Ihr frei verfügen könnt. Zu einem Polier gehört immer ein Arbeitstrupp von drei bis fünf Leuten. Erschafft Ihr einen neuen Polier (aus vier freien Arbeitern), müßt Ihr darauf achten, daß genügend weitere Arbeiter ohne Beschäftigung sind. Diese ordnet Ihr dem Polier zu, indem Ihr beim Polier das Menü "Arbeitstrupp erstellen" aufruft. Die tatkräftige Gruppe schickt Ihr dann zu fast allen Bauarbeiten in Eurer Welt oder in eine Eurer Fabriken. Mechaniker sind recht einfach zu bedienen. Ihr schickt jeweils einen zu jedem Häuserblock und stellt bei ihm die Autoreparatur ein. Sämtliche Häuser sind dann immer gepflegt.

Gebäude

Alles beginnt mit einem Sägewerk. Anschließend könnt Ihr die ersten Wohnhäuser bauen. Die unterklassigen Häuschen sind nicht mehr als Schuppen und nur für Mieter der Stufe 1 geeignet. Habt Ihr jeweils eine

der drei Schuppenvarianten gebaut, bekommt Ihr die Genehmigung für ein Zementwerk, das Euch die Möglichkeit gibt, Häuser der Stufe 2 zu bauen. Habt Ihr alle Typen der etwas besseren Wohnhäuser errichtet, dürft Ihr eine Ziegelei bauen. Entsprechend trifft das für das Stahlwerk zu, so daß Ihr danach die Häusertypen der Stufe 4 und 5 erstellen dürft. Diese Fabriken könnt Ihr im Laufe der Zeit mehrmals upgraden. Sie arbeiten dann schneller und haben Zusatzfunktionen. Des weiteren gibt es noch die sogenannten Nutzanlagen wie die Gerätefabrik, mit denen Ihr Eure Mieter zufriedenstellt oder Euch selbst ein wenig Arbeit abnimmt. Errichtet die Wohnhäuser auf einem großen Grundstück.

Die ersten Mieter

Das erste Wohnhaus steht. Nun wird es Zeit für die ersten Bewohner. Ihr habt nun die Wahl zwischen den einzelnen Mieterklassen. Jede Stufe sollte nur in die entsprechenden Haustypen einquartiert werden. Es geht zwar auch anders, doch fehlplazierte Mieter vermehren sich nicht. Bei jeder Stufe habt Ihr die Wahl zwischen zwei Mietertypen. Der eine Typus bringt ein wenig mehr Geld, der andere reproduziert sich schneller. Sie unterscheiden sich auch in den Bedürfnissen, so daß Ihr das bei der Häuserplanung berücksichtigen solltet. Stellt dann noch ein, was der

Nachwuchs werden soll, und der erste Vertrag ist perfekt.

Allgemeine Tips

Gehen Euch die Finanzen aus, so baut den kleinsten Schuppen und verkauft ihn ans Bauamt. Dadurch sind zwar ständig 3.500 Dollar im Umlauf, Ihr bekommt aber pro Verkauf gute 1.500 Dollar als Gewinn gutgeschrieben.

Euch fehlen Mieter für eine neue Stufe?

Dann müßt Ihr im Haus einen Computer installieren, den Ihr in der Gerätefabrik fertigt. Später errichtet Ihr eine Schule, die den teuren Computer ersetzt.

Die Arbeiter eines Bautrupps laufen langsamer als der Polier. Dann sind die Arbeiter müde und müssen ausruhen. Schickt sie daher ins Hauptquartier oder später ins Krankenhaus.

Euch gehen die Arbeiter aus? Dann müßt Ihr den Nachwuchs von Mietern der Stufe 1 auf Arbeiter umstellen. Kommen trotzdem keine neuen Arbeiter, dann sind die Mieter mächtig sauer auf Euch und weigern sich, Nachwuchs zu zeugen.

Baut vor jedem wichtigen Gebäude eine U-Bahn-Station. Diese Einrichtung wird von jedem Bewohner Eurer Welt benutzt und verkürzt damit den Weg.

Beschwerdebriefe

Mit dem Bauamt solltet Ihr Euch gut stellen. Treffen zu viele Beschwerden ein, wird Euch im günstigen Fall die Steuer erhöht. Im ungünstigen Fall wird Euch die Baulizenz entzogen, und das Spiel ist vorbei. Für den Anfang hier ein paar wichtige Hinweise: **Ihr sollt 90 Prozent der Fläche bebauen.**

Bei großen freien Flächen errichtet Ihr einen einzelnen Schuppen mit möglichst großem Garten rundherum. Das macht Ihr so lange, bis die Zufriedenheitsmeldung des Bauamtes kommt. Dann habt Ihr Ruhe bis zur nächsten Inspektion und könnt den Schuppen wieder verkaufen.

Bau einer Hippie-Kommune

Wenn Ihr eine Kommune bauen wollt, dann müßt Ihr anschließend alle Bäder in den Wohnhäusern des Häuserblocks renovieren, und das kostet! Stellt die Kommune daher in einer Gegend auf, wo nur ein einziges Wohnhaus steht.

"Monstrum" im Garten

Damit ist der Bauzaun um das Grundstück gemeint. Errichtet einen neuen, und der Mieter ist zufrieden.

Fabriklärm

Die meisten Mieter beschwerten sich darüber. Installiert bei ihnen das Isolierglas, und sie geben Ruhe. Die Punks allerdings wollen den Lärm hören und ärgern sich über eine Fabrik ohne Produktion. Schickt dann ein Arbeitsteam in die Fabrik.

Ungeziefer

Weigern sich die Mieter partout, in ein Haus einzuziehen, dann müßt Ihr es manuell reparieren und die Plage beseitigen.

Gesindel und Psychopathen

Ab und zu tauchen diese garstigen Gesellen auf und legen sich unter anderem mit den Zäunen an. Schickt dann eine Polizeistreife in die Gegend, welche sie dann einlockt. Manche Mieter fordern anschließend einen Hundezwinger, den Ihr in der Gerätefabrik baut.

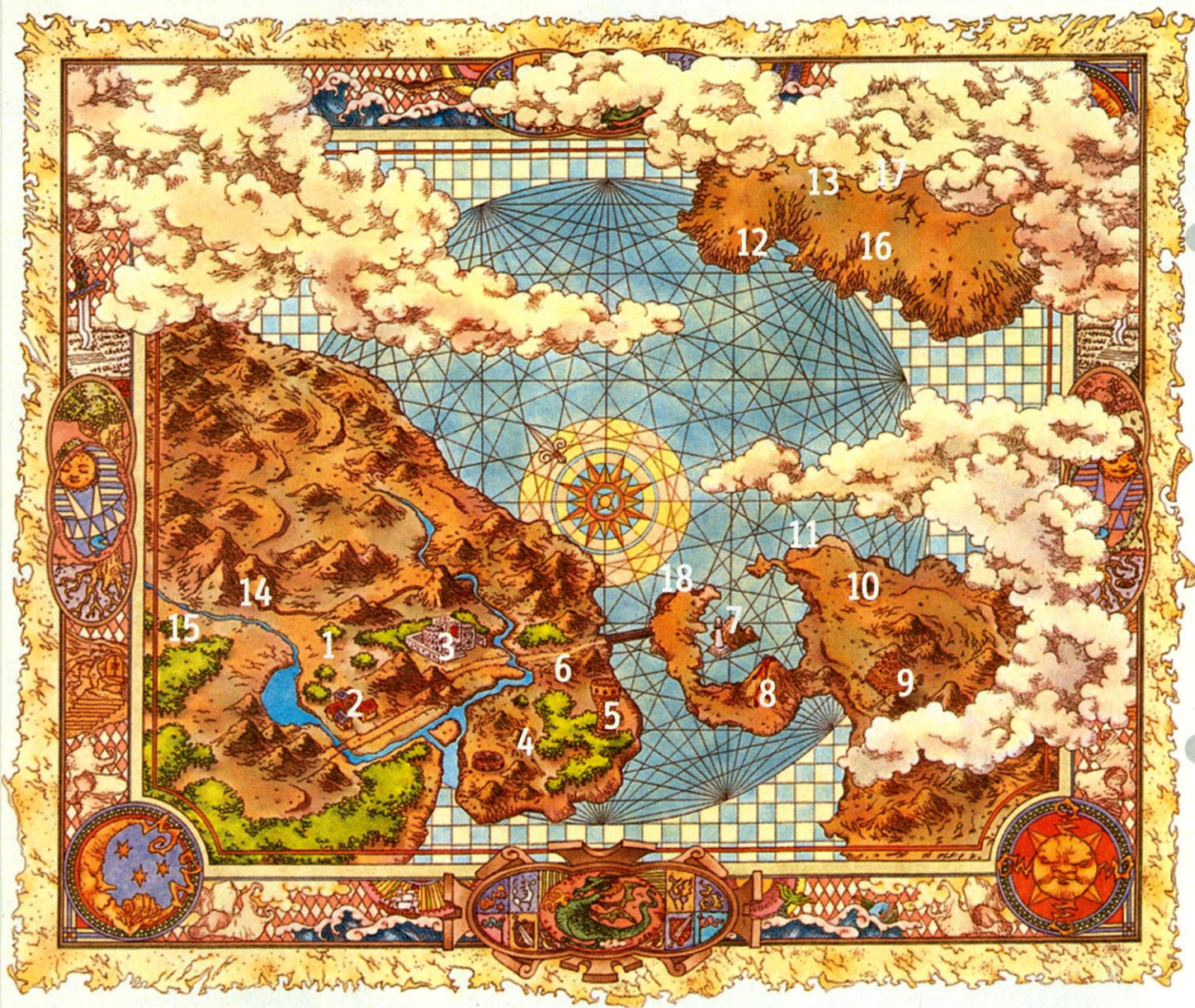
Unmutige Polizei

Habt Ihr ein Polizeirevier errichtet und Ihr bekommt ein paar Beschwerden direkt aus der Behörde, dann braucht Ihr ein Gefängnis. Diese Maßnahme senkt auch die allgemeine Kriminalitätsrate.



Breath of Fire III

Wie die meisten **Rollenspiele** wird auch BoF3 nach einer gewissen Zeit unübersichtlich. Zudem verbirgt das **RPG** kleine und nette Nebensächlichkeiten, die wir Euch nicht vorenthalten wollen. In dieser Ausgabe präsentieren wir Euch die Geschichte von **Baby-Ryu** und in der nächsten die des erwachsenen **Drachensohnes**



- 1 - Zedernwälder, Glausberg
- 2 - McNeil-Dorf
- 3 - Wyndia, Relaisstation B
- 4 - Arena (Genmel)
- 5 - Turm
- 6 - Anlage, Café
- 7 - Rhapala, Leuchtturm
- 8 - Zubloberg
- 9 - Urkan Tapa, Engelturm

- 10 - Trödelstadt
- 11 - Stahlstrand, Relaisstation A
- 12 - Kombinat
- 13 - Kolonie
- 14 - Daunamine
- 15 - Sündstadt
- 16 - Dragnier
- 17 - Wüste des Todes, Caer Khan
- 18 - Feendorf, Einöde



Anführer wechseln!

Alle eure Charaktere haben unterschiedliche Fähigkeiten. Daher ist es wichtig, immer die passenden Leute mitzunehmen, um bestimmte Aufgaben erfüllen zu können.

Ryu könnt ihr nur im Ausnahmefall nicht mitnehmen. Seine Spezialität ist das Zerhacken von Gräsern, in denen ihr ein paar Zennies oder Goodies findet.

Rei ist der Schlösserspezialist in der Party. Es gibt kein Schloß, was der geschickte Dieb nicht aufkriegt.

Teepo hat starke Beine und latscht gegen alles, was im Weg ist. Mit ihm kommt ihr an Löcher unter kleinen Steinen und an Äpfel, die ihr von Bäumen schütteln könnt.

Peco ersetzt später den kräftigen Teepo – zumindest was die Beinstärke betrifft. Mit Anlauf kann er die Steine ziemlich weit schießen. Die hüpfende Zwiebel benötigt ihr auch, wenn ihr euch mit dem Lebensbaum Yggdrasil unterhalten wollt.

Nina, das Prinzeßchen, hat einen Zauberstab bei sich, mit dem sie die Krys-Kristalle oder verschiedene Krys-Maschinen aktivieren kann.

Momo ist die Technikerin und ohne Frage die Intelligenteste von allen. Wenn alle anderen nur noch fragend gucken, muß Momo ran. Mit ihrer Bazooka kann sie zudem herumstehende Fässer zerlegen.

Garr überzeugt durch seine Stärke. Er allein ist in der Lage, große Felsbrocken oder schwere Objekte zu verschieben.

Die Ausgrabung

Ryu, der kleine Drache, ist von den Minenarbeitern aufgeweckt worden. Da sie ihn unbedingt einfangen möchten, muß er sich gegen sie wehren. Kommt es zum Kampf, so ist es egal, wie ihr angreift – zum Ende der Runde wird der Zauber **Whelp-Hauch** ausgesprochen, und der Kampf ist vorbei. Die einzelnen Screens verläßt ihr jeweils durch die Wege ganz rechts außen. Beim letzten Kampf wird der kleine Drache hinterrücks k.o. geschlagen. Als er erwacht, wird er gerade auf eine Eisenbahn geladen. Ist sie abgefahren, fängt Ryu an, mit all seinen Kräften an dem Käfig zu rütteln (Richtungstasten und Action-Knopf).

Erste Gehversuche

Nachdem der Dieb Rei den Jungen gefunden und zu Hause ins Bett gesteckt hat, verschwindet er mit Teepo ins Dorf **McNeil**. Ryu erwacht und geht die zwei Gauner suchen. Im Dorf findet er sie, und sie besorgen ihm erst einmal Kleidung. Die zwei nehmen ihn mit zur **Yrallweg**, wo er sein Geschick beweisen soll. Die Truppe versteckt sich an der angezeigten Stelle (etwas weiter rechts liegt ein Sack voll Goodies). Der Überfall auf den Holzfäller Bunyan bringt Rei auf die Idee, in dessen Haus nach Eßbarem zu suchen. Ryu findet im Kellerschrank etwas. Danach werden die drei vom Holzfäller Bunyan gekascht. Rei muß zum **Glausberg** gehen, während Ryu und Teepo Holzscheite zerhackeln. Ihr müßt dabei die Scheite treffen, kurz nachdem sie zu kippen anfangen. Habt ihr 18 oder mehr geschafft, könnt ihr gehen.

Glausberg

Bevor ihr zum Glausberg aufbrecht, solltet ihr Teepo und Ryu mit anständiger Rüstung versorgen. Die nötigen Finanzen holt ihr aus Kämpfen, die euch gleichzeitig gute Erfahrungsstufen und ein paar Skills bringen. Sucht dabei am besten den **Zedernwald** ab. Auf dem Weg zum Glausberg müßt ihr durch ein Gebiet, das mit einem **Fragezeichen** gekennzeichnet ist. Geht dort über die Brücke und schießt mit Teepo beim großen Felsen den kleinen Stein davor weg. Das macht einen Weg zu einer Schatztruhe frei. Alle anderen kleinen Steine solltet ihr auch wegtreten, da sich darunter Goodies befinden können. Am **Glausberg** angekommen, sammelt ihr die herumliegenden Säckchen ein. Geht ihr den langen Anstieg hinauf, könnt ihr den Sandhang wieder herunterrutschen. Betretet ihr den Hang an den Stellen, wo Linien erkennbar sind, so rutscht ihr direkt auf zwei Vorsprünge, auf denen ihr Goodies findet. Wieder oben findet ihr Rei in einem Häuschen. Ruht euch aus und trefft auf die Nue, wie das Ungeheuer genannt wird. Teepo sollte zaubern, und die anderen beiden sollten zum Schwert greifen. Geht dann in die Höhle. Erkundet sie in Ruhe und sammelt alle Goodies ein. Unterhalb des Wasserfalls hat Teepo eine Idee, die er allerdings erst oberhalb des Wasserfalls zu Ende denkt. Stimmt ihm zu und springt ins Wasser. In der Höhle hinter dem

Wasserfall trefft ihr erneut auf die Nue. Bekämpft sie und schaut euch die dahinterliegende Höhle an. Verläßt den Berg durch das Wasser.

McNeils Landsitz

Unten angekommen, werdet ihr von Bunyan empfangen und geht zum Haus zurück. Geht dann ins Dorf, wo euch die Bewohner begrüßen. Quatscht dann die Gestalt mit dem Umhang an und sichert eure Hilfe zu. Rüstet nun auch Rei aus. Verläßt das Dorf in nördlicher Richtung und geht nach Westen zum **Baumstumpf**. Dort findet ihr den Magier Mygas, der die ganze Party als Schüler aufnimmt. Auf der Farm trefft ihr die Gestalt wieder, die sich Loki nennt. Im Schuppen wartet ihr dann auf die Nacht. Um den Landsitz zu betreten, müßt ihr das **frisch gemauerte Stück** erkunden. Rei und Teepo kommen hinzu und das Stück Mauer fällt um. Im Gelände geht ihr die Mauer entlang, wo ihr einen Dieb um 50 Goldstücke ärmer machen könnt. Die werdet ihr allerdings bei der ersten Wache wieder los. Solltet ihr von einer anderen Wache erwischt und vor die Tür gesetzt werden, dann macht die gleiche Prozedur noch einmal – der Wachmann will erneut das Geld, leider will der Dieb aber nichts mehr herausrücken. Geht nun die Treppe rauf und dann nach links. Hinter einer Hausecke nahe der Mauer liegt eine **Geldbörse**, versteckt die der Wachmann oberhalb der Treppe haben möchte. Er macht euch den Weg frei. An der nächsten Wache schlüpft ihr vorbei, wenn sie nach der anderen Seite schaut. Die Treppe runter und immer geradeaus. Am Ende findet sich ein **kleiner Turm mit einer Glocke**, welche Ryu mit seinem Schwert läutet. Der neben dem Turm wartende Wachmann geht, und ihr könnt durch. Marschiert nach oben bis zum **Brunnen**. Dort schickt euch eine rauchende Wache zu einem Hund, den ihr killen müßt. Zurück zum Brunnen und nach rechts. Dort sind mehrere Hecken, wo sich drei **Zivilisten** aufhalten. Sprecht alle drei an und geht dann die Mauer entlang zur Wache am **Schuppen**. Erzählt ihr von dem Mädel, das ihr gesehen habt, und der Typ verschwindet. Im Schuppen trefft ihr auf einen etwas groß geratenen Hahn, mit dem ihr einen euch prügeln dürft. In dem Kampf sollte Ryu den sehr nützlichen Spruch "Springen" erlernen. In dem darauffolgenden Chaos geht ihr am Brunnen vorbei den Weg zurück bis zur nächsten Treppe. Dort geht ihr rauf und dann rechts. Am **Portal** startet Rei ein Ablenkungs-



Nutzt die Möglichkeit, bei einem Meister in die Lehre zu gehen, der euch gezielt aufpäpelt. Selbst wenn er keinen Bonus besitzt (siehe Block, Seite 174), bringt er euch neue Zauber bei



manöver, und die anderen beiden schlüpfen hinein. In der Eingangshalle geht Ihr nach rechts, wo Ihr außer einigen Goodies in den Schränken auch einen Butler findet. Bei ihm könnt Ihr Euch ausruhen und abspeichern. Wieder in der **Eingangshalle** geht Ihr zur Treppe und müßt gegen einen McNeil-Geist kämpfen. Geht dann die Treppe rauf. Rechts ist nur die Bibliothek – sie hat keine Bedeutung für die Handlung. Dann also nach links. Trefft Ihr unterwegs auf Donnerruf-Monster, so laßt Teepo den Spruch "Ansturm" lernen. Auf dem Weg zur Treppe hinab trefft Ihr weitere McNeil-Geister. Geht dann nach unten, an den Betten vorbei durch die Küche. Die Treppe hoch findet Ihr ganz rechts 600 Zenies. Wieder unten müßt Ihr auf dem Weg nach rechts einen weiteren McNeil besiegen. Geht zum Fahrstuhl und drückt den Knopf. Oben angekommen, klettert Ihr die Leiter hoch und könnt Euch erst einmal ausruhen. Oben auf dem **Dach** rennt Ihr nach links und sammelt den Enterhaken ein. Nun findet sich auch Rei wieder ein. Auf dem **anderen Gebäude** nehmt Ihr den linken Eingang (ganz links liegt übrigens noch ein Säckel). Im Haus trefft Ihr dann auf den lebenden McNeil. In der folgenden Magieschlacht müßt Ihr Euch gegen die versammelten Urahnen zur Wehr setzen.



Ein Haufen aufgebrachter Bürger

Geht nun zur **Farm**. Dort trefft Ihr Loki wieder, der Euch im Schuppen treffen will. Doch es kommt nicht Loki, sondern Bunyan, der Euch über die aktuelle Lage aufklärt. Ganz nach Rei's Idee lauft Ihr zu Eurem Haus und findet es in Flammen vor. Im anschließenden Kampf habt Ihr keine Chance. Ryu erwacht im Haus von Bunyan. Er hat es sich in den Kopf gesetzt, nach Wyndia zu reisen. Holt Euch bei Mygas den unbedingt notwendigen Frost-Spruch ab. Geht ins Dorf und deckt Euch mit den nötigen Utensilien ein. Auf dem Yrallweg geht Ihr dann nach Osten zum **Myrnegberg**. Beim Hinaufklettern trefft Ihr auf ein Monster neben einer Truhe, das Euch ein paar nützliche Tips gibt. Ganz im Osten auf der zweiten Ebene ist hinter dem Berg eine Truhe mit einem Fledermaus-Amulett versteckt. Oben angekommen, trefft Ihr Sunder und Balio, die zwei Räuber, wieder. Sie verschleppen Ryu nach Wyndia.

Knastgeschichten

Im Gefängnis wird die Prinzessin von den Räubern gekidnappt. Ryu läuft voller Taten-drang zum Gatter, das er aufbrechen muß – nach dem Wächter rufen nützt nichts. Er läuft den Einhörnern hinterher. Er unterliegt im anschließenden Kampf erneut, rettet jedoch dadurch die Prinzessin, die sich ihm anschließt. Das Gefängnis könnt Ihr nur durch den Weg nach unten verlassen. Ryu kann sich inzwischen in einen Drachen verwandeln (Besteigen). Er besitzt bereits das **Flammen-Gen**. In der Gruft müßt Ihr zunächst **alle Grabstei-**

ne lesen. Drückt die grünen Wörter und merkt Euch die roten. Den Grabstein, auf dem von vielen Wörtern die Rede ist, laßt zunächst in Ruhe. Habt Ihr alle sieben **grünen Wörter** gedrückt, so geht über den Steinweg zum großen Grabstein und drückt den Knopf dort. Ihr fallt nun eine Etage tiefer und findet einen Schatz. Geht wieder hoch (es gibt nur einen Weg) und geht zu dem Grabstein mit den vielen Wörtern. Hier habt Ihr bei jeder Frage drei Alternativen. Antwortet jedesmal mit den gemerkten **roten** Wörtern ("Roten", "Hochzuklettern", "Ich", "Ist", "Such", "Unter", "Dies"). Habt Ihr alles richtig gemacht, so fällt Ihr eine Etage nach unten und ein paar Pixel unterhalb ein zweites Mal. Dort ist der Ausgang aus der Gruft.

Wyndias Kinder

In Wyndia angekommen, orientiert Ihr Euch erst einmal. Geht durch das **Café** hindurch



Fähigkeiten erlernen:

Ihr habt die Möglichkeit, neue Fähigkeiten im Kampf und bei einem Meister zu erlernen. Ihr solltet diese Chancen nutzen. Im Kampf benötigt Ihr etwas Glück: Ihr müßt den zaubernden Gegner mehrmals beobachten (das Auge im Menü), das Lernen klappt selten beim ersten Versuch. Für die Meister gibt es die Maßregel, daß nach acht bis zehn Stufen Eures Charakters das Potential des Lehrers erschöpft ist. Keine Sorge, Ihr könnt oft genug wechseln. Einige Meister stellen ein paar Forderungen, damit sie Euch annehmen. Yggdrasil will eine Klugfrucht, Emitai und Mygas wollen Geld. D'Lonzo erwartet von Euch, daß Ihr mindestens zehn Waffen im Inventar habt. Hier also die Meister samt ihrer Boni:

Name	Position	Bonus	Nachteil
Bunyan	Zedernwälder	HP+2, Stärke+2, Defensive+1	AP-2, Intelligenz-3
Mygas	Yrallien	AP+1, Intelligenz+2	Stärke-1, Defensive-1
Yggdrasil	Ostwyndia	AP+1, Defensive+1, Intelligenz+2	HP-1, Stärke-2, schwach gegen Feuer
D'Lonzo	Café	Stärke+1, Agilität+1, Genauigkeit	HP-1, AP-2
Fahl	Arena	HP+4, Stärke+1, Defensive+3	Agilität-3, Intelligenz-3
Durandal	Wyndia	-	-
Giotto	Rhapala-Region	HP+4, AP+3	Stärke-1, Defensive-1, Agilität-1, Intelligenz-1
Emitai	Duanagegend	AP+4, Intelligenz+4	Stärke-2, Defensive-2
Deis	Zubloberg	AP+3, Stärke+1, Agilität+1, Intelligenz+3	HP-3, Defensive-3
Hachio	Wyndia	HP+2, Stärke+2, Defensive-1	AP+2, Agilität-1, Intelligenz-1
Bais	Wyndia	Stärke+1	-
Lang	Wyndia	Defensive+1	-
Lee	Wyndia	Intelligenz+1	-
Wynn	Wyndia	HP+1	-
Ladon	Dragnier	Stärke+2, Defensive+2, Agilität+1, Intelligenz+2	HP-6, AP-6
Meryleap	Ostwyndia	Agilität+2	HP-1, Stärke-1, Defensive-1
Hondara	Urkan Tapa	AP+1, Intelligenz+1	Stärke-2



Nußmenschen sind trotz ihrer wenigen Lebenspunkte etwas unangenehm zu schlagen, da sie nur schwer zu treffen sind. Abhilfe schafft da ein Feuerzauber

und die Treppe hinunter. Weiter rechts sind ein paar spielende Kinder, die Euch zum Versteckspielen auffordern. Das erste Kind ist gleich rechts hinter den Bäumen beim Heiler. Das zweite ist hinter dem Bettler an der Treppe versteckt. Das dritte ist bei den Wachen am Tor. Das vierte, welches Ihr finden müßt, ist oben im Café hinter einem Baum. Habt Ihr alle gefunden, geben sie Euch einen Tip, worauf Ihr Wyndia verlassen könnt. Geht dann westlich durch den Wald bis zur Stadtmauer zurück. Dort ist eine Truhe versteckt. Wieder am Eingang zur Stadt ist rechts ein Gang zwischen zwei Mauern. Geht Ihr dort entlang, findet Ihr einen weiteren **Meister**, Durandal genannt.

Auf der Flucht

Geht nun zur Mühle am **Eynockweg**. Betretet Ihr diese, so werdet Ihr von Balio und Sunder nach **Genmel** verschleppt. Ihr könnt aus den Fängen des besoffenen Fahl fliehen. Deckt Euch hier in der Stadt mit vernünftiger Rüstung ein – Eure Finanzen könnt Ihr beispielsweise am Bumorberg in Kämpfen auffüllen. Die Gegend um Genmel könnt Ihr nur über den **Bumorberg** verlassen, da die Brücke nach Wyndia im Norden der Stadt versperrt ist. Am Berg sind zwei Kisten versteckt. Die eine liegt mehr oder weniger auf dem Weg, die zweite erreicht Ihr, wenn Ihr rechts vom Haus die Stufen herunterhopt. Wieder oben spricht Ihr den Mann an der Tür an, der Euch für die Nacht aufnimmt. Als Ihr am nächsten Morgen aufwacht, wollt Ihr Eure Gönner begrüßen, doch die Tür zum Lagerraum ist abgeschlossen. Verlaßt den Lagerraum also durch die offene Tür. Ganz hinten ist das Schalterpult für die Seilbahn, schaut es Euch an. Mit Mühe und Not könnt Ihr vor Sunder flüchten. Auf dem anderen Berg verlaßt Ihr die Bahnstation. Geht Ihr am Tor vorbei, findet Ihr ein Säckel. Rennt dann den langen Berg hoch. Oben trifft Ihr erneut auf Sunder. Ihr entkommt nur durch einen beherzten Sprung in die Tiefe.

Der Turm

Bevor Ihr den Turm betretet, solltet Ihr am Berg nach einer Stelle mit einem Fragezeichen suchen. Dort findet Ryu das **Umkehrungs-Gen**, das ihm zu einer neuen Drachengestalt verhilft. Betretet nun den **Turm**. Bei den Kämpfen ist Ninas "Ruck"-Zauber eine große Hilfe. Unten wartet ein Waffen-

händler, bei dem Ihr aufrüsten könnt. Links vom oberen Eingang schwebt ein Roboter namens Pooch, der Euch ein paar Tips gibt, unter anderem wie Ihr im Kampf fliehen könnt. Geht Ihr beim **Brunnen** in das Gebäude, findet Ihr einen großen Kristall. Nina bezaubert diesen, und in den nächsten 30 Sekunden müßt Ihr links die Treppe hoch, aus dem Gebäude heraus und die vier kleinen Kristalle am Brunnen bestäuben. Das kann eine ziemlich nervige Stelle werden. Habt Ihr es geschafft, wird das Wasser aus dem Brunnen gelassen und Ihr kommt an eine Truhe ran. In der zweiten Etage ist eine Tür. Sie führt zu einem Labor, in dem Ihr Euch ausruhen und abspeichern könnt. Einen Stock höher trifft Ihr auf **Momo und Mausi**, die sich Euch anschließen. Im Nachbarzimmer ist ein **Rätsel mit Bodenplatten**. Hier müssen alle Platten grau werden. Es ist nicht weiter schwierig: Die Felder, die bereits grau sind, müssen zweimal betreten werden (siehe Bild). Als Belohnung stehen im Hinterzimmer drei Truhen. Folgt dann der Treppe nach oben. Ein wenig später erreicht Ihr eine Stelle mit **Fallen**. Geht Ihr durch die Fallen durch, fällt Ihr einige Stockwerke nach unten und landet vor dem Labor mit den Betten. Jede Falle hat einen Schalter. Drückt den zweiten und vierten von links, und Ihr kommt über die Falltür hinüber. Das nächste Hindernis überwindet Ihr, indem Ihr den **roten Hebel** umlegt. Die Platten plazieren sich so, daß Ihr problemlos zur Treppe gelangen könnt. Etwas später kommt Ihr an eine Stelle, wo Ihr mit sich bewegenden Bodenplatten auf eine andere Plattform übersetzen könnt. Dort steht ein **Kristall**, den Ihr aufladen müßt. Dazu muß Nina mindestens achtmal ihren Stab benutzen. In der nächsten Szene müßt Ihr durch eine Stelle, wo ein Kristall hinter einer **roten Lichtschranke** steht. Nina beschießt den Kristall. Daraufhin verschwindet die rote, und hinter dem Kristall er-



Hier seht Ihr eine Möglichkeit, das Plattenrätsel im Turm zu lösen. Ist das vollbracht, könnt Ihr eine Tür zu einem Raum mit drei Kisten öffnen



Drückt die Knöpfe an der zweiten und vierten Statue. Nehmt Ihr die falschen, so fällt Ihr durch eine Falltür bis zu der Stelle, wo die Betten sind

scheint eine violette. Bewegt die Party zwischen die beiden Schranken und löst den Kristall erneut aus. Paßt dabei auf, daß Ihr nicht an die Strahlen kommt, da sie vergiften. Die violette Lichtschranke verschwindet, und die rote erscheint, sowie noch weiter hinten eine blaue. Jetzt bewegt die Ihr Party zwischen die violette und die blaue. Beschießt den Kristall erneut. Die blaue Lichtschranke verschwindet, und der Weg zur Tür dahinter ist frei. Geht Ihr durch die Tür, so kommt Ihr in eine Bücherei. In der Mitte ist ein Schreibtisch mit einem Knopf. Wird der gedrückt, so könnt Ihr mit einer versteckten Rakete flüchten.

Riesenpflanzen

Geht nach der Landung zur **Cafeteria** (am Landeplatz gibt es das **Dorn-Gen**). Dort trifft Ihr Palet, der Momo um Hilfe für seine Pflanzung bittet. Und da die Gauner, die Euch verfolgen, die Brücke nach Wyndia gesperrt haben, stimmt Ihr zu. Oberhalb des Ladens wartet D'Lonzo, eine Heroine, bei der Ihr die Lehre gehen könnt. Dann nach Westen. In der **Anlage** müßt Ihr irgendwie versuchen, Direktor Palet zu finden. Benutzt dazu jeweils die Rollwege, die nach innen führen. Die Richtungsschalter befinden sich zumeist in der Nähe. Palet selbst spricht Ihr mit Momo an. Er erzählt Euch von den Mutationen und schickt Euch in die **westlich gelegene Müllhalde**. Die Pflanzung verlaßt Ihr am schnellsten über den Sandhang bei Palets Terrasse. In der Höhle sind Kisten auf einem Förderband. Verschiebt am Schalter die Kisten so weit nach links, bis Ihr an alle Truhen herankommt und der weitere Weg frei ist. Im nächsten Raum gibt es wieder ein paar Hebel. Verschiebt mit dem roten die Kisten so weit, bis Ihr an die Truhe herankommt. Dann geht in die **Höhle neben dem Magmapool** rein. Dort müßt Ihr gegen eine Mutation kämpfen. Laßt Ryu sich in einen Feuerdrachen verwandeln, und mit "Feuerclaw"- sowie "Simoon"-Zaubern ist der Sieg Euer. Der Mutant verlangt von Euch, in die Lava geworfen zu werden. Dem Wunsch müßt Ihr nachkommen, und als Dankeschön schließt sich Baby mutant **Peco** Eurer Party an. Mit Stufe 1 ist er noch nicht zu gebrauchen, ihn müßt Ihr gezielt aufpäpeln. Nehmt Euch die Zeit dafür, er wird ein sehr starker Krieger. Vergeßt nicht, ihn bei D'Lonzo als Schüler anzumelden. Marschiert dann zur Pflanzung zurück.



Das große Finale in der Arena von Genmel: Ryu tritt gegen den Wächter Garr an und wird diesen Kampf verlieren

Der Wettstreit

Wieder in der Arena von Genmel nehmt Ihr an dem Wettstreit teil. Doch Ihr müßt entweder Momo oder Peco als Pfand zurücklassen. Der unausgebildete Peco ist wohl die bessere Wahl. Ihr könnt Genmel zwar verlassen, doch weder über den Bumorberg noch über die Brücke im Norden könnt Ihr entweichen. Also müßt Ihr kämpfen. Vor dem Kampf könnt Ihr Euch ganz unten in der Arena ausrüsten – erforderliches Geld müßt Ihr Euch am Bumorberg erkämpfen. Der erste Gegner erwartet Euch in der **Halle des Feuers**. Hier besiegt Ihr ein anderes Dreierteam im Kampf Mann gegen Mann. Verwandelt Ryu in einen Feuerdrachen, und es ist ein einfacher Fight. Der nächste Gegner ist Emitai und seine beiden Golems in der **Null-Magie-Halle**. Bekämpft zunächst Emitai und dann erst seine Monster. Sie verprügeln sich dann gegenseitig. Ihr braucht nur noch abwechselnd die Golems treffen, Ihr könnt sogar zugucken, bis einer übrigbleibt. Der finale Kampf findet in der **Halle der Meister** gegen den Titelverteidiger Garr statt. Gegen ihn könnt Ihr nicht gewinnen, doch er hilft Euch anschließend und holt Euch aus den Fängen der Einhörner. Da die Seilbahn am Bumorberg nach wie vor nicht benutzbar ist, geht Ihr die Brücke über die **Myrrschlucht** nach Norden. Dort erwarten Euch erneut Sunder und Balio, die Euch nicht gehen lassen wollen. Nach einem kleinen Kampf kommt Euch Garr wieder zu Hilfe und schließt sich Eurer Party an. Nun kommt es zum Showdown mit den Einhorn-Gebrüdern. Geht dann unter der Brücke hindurch zum Haus. Neben der Tür findet Ihr das **Frost-Gen**. Als krönende Einlage holt Ihr Euch schwerverdienende Sprüche bei Mygas, Durandal und D'Lonzo ab. Nördlich der Pflanzung findet Ihr eine Quelle mit vielen versteckten Items. Nehmt Peco mit, der die daraufliegenden Steine wegschießt.



Das gemeine Brüderpaar Sunder und Balio verbinden sich zu dem Stallion, einem der vielen schweren Bosse

Der Leuchtturm von Rhapala

Als nächstes betretet Ihr Wyndia. Nina muß in der Party sein. Sie spricht die Wache am Eingang des Schlosses an. Später erwacht sie in ihrem Zimmer. Sie hört einen Schrei und spricht die Magd an, die das Geschirr fallen gelassen hat. Ihr seht **Mausi** davonlaufen. Verfolgt sie bis in den Weinkeller. Dort müßt Ihr die Kamera drehen und Mausi finden, die gleich wieder davonläuft. Schaut dort noch bei der versteckten Maus vorbei, von der Ihr ein Stück Käse erhaltet. Ihr erwischt Mausi auf dem **Balkon** hinter Ninas Schlafzimmer. Und da war die Party wieder vollzählig. Marschier nun nach Osten durch den **Checkpoint** durch. In der Region Rhapala angekommen, geht Ihr zunächst zu dem einzeln stehenden Haus im Norden. Dort findet Ihr am Strand das **Donner-Gen**. Südlich der Brücke findet Ihr Giotto, einen weiteren Meister, bei dem Ihr Garr in die Lehre schickt. Geht nun nach **Rhapala**. Da Ihr eine Überfahrt wollt, schickt Euch die Transportgilde zu Sinkar, der in der Kneipe residiert und Euch prompt an seine Tochter verweist. Shadis, eine blonde Schönheit, findet Ihr im Hafen. Sie schickt Euch mehr oder weniger über den Zubloberg, doch der ist versperrt, wie ihr Vater bestätigt. Verlaßt Rhapala und geht nach der Sequenz mit Nina als Anführer zurück auf den **Kai** zum Buchhalter der Gilde Beyd. Er bittet Euch, ihm für 1000 Zennies etwas Rüstung zu kaufen. Macht Ihr das nicht, so erhaltet Ihr nochmals 1000 Zennies von ihm, was dann reichen muß. Beyd braucht ein Schwert und eine Rüstung. Pöppelt ihn ein paar Nächte auf (nicht gleich umnieten!), dann geht's in den verseuchten **Leuchtturm**. Vorher muß der Angeber Zig besiegt werden. Helft Beyd nur, wenn Zig mit seiner Hand herumfuchelt. Ihr erhaltet dann das Gildezeichen, das Euch Zutritt zum Leuchtturm verschafft. Dort gibt es eine Maschine, die mit **Feuer-Krys** betrieben wird. Am Pult, das dort steht, müßt Ihr den Schalter an der Maximumamplitude erwischen, sonst bleibt die Maschine stehen. Gehen Euch das Krys aus, so könnt Ihr im Waffenladen von Rhapala welche kaufen. Steuert den leuchtenden Strom an den zwei Schaltern im Osten und Norden nach oben. Am **Eingang** in den eigentlichen Leuchtturm trifft Ihr auf den Gazer-Boss, eine ziemlich harte Nuß, die Ihr mit Ryu als Feuerdrachen und dem Spruch "FeuerClaw" kleinkriegt. Oben auf der Plattform findet Ihr das **Eldritch-Gen**. Anschließend schaltet das Signalfeuer ein, und der Job ist erledigt – dachtet Ihr, bis die Fee auftaucht und Eure Dienste einfordert.

Feenring

Gehen wir also die Feen besuchen. Betretet deshalb den **Feenring** bei Rhapala. Nach der Ankunft betretet Ihr das erste Haus, wo Ihr von den Feen erfährt, daß sie ein Monster bedroht. Da es Euer Schicksal ist, allen zu helfen, müßt Ihr es auch den Feen recht machen. Wartet also am Strand. Des Nachts kommt ein Delphin, der sich als ziemlich unhöflich herausstellt. Im anschließenden Kampf braucht Ihr gute Ausdauer und vor allem viele

Heilzauber. Die Feen bedanken sich auch ganz artig, auch wenn Ryu danach ziemlich platt ist. Zurück in Rhapala läßt das Schiff immer noch auf sich warten. Selbst Beyd hat keine Erklärung dafür. Wenigstens läßt uns der Gildemeister Sinkar den Weg durch den **Zubloberg** benutzen. Paßt dort auf die Magmastellen und die Geysire auf. Besonders nett sind die Felsen als Gegner. Sie müssen erst mit einem Feuerzauber aktiviert werden und lassen ab und zu Magmapanzer zurück, die Euch bei einem Feuerangriff heilen. Wenn Ihr Euch rechts haltet, kommt Ihr zu einem alten Mann, der Euch aus Prinzip bekämpft. Seine Schoßtierchen kriegt Ihr mit Eiszaubern klein, und ihn erwischt Ihr spätestens, wenn sein Mana, von dem er sehr viel hat, verbraucht ist. Kurz vor dieser Stelle findet Ihr das **Wunder-Gen**.

Engelsturm

Willkommen im fernen Urkanien. Schnell ist der Engelsturm gefunden, doch Ihr benötigt die Erlaubnis des Patriarchen von **Urkan Tapa**. Sucht mit Garr als Anführer den Patriarchen auf. Jetzt zum Turm (Garr nicht vergessen!). Klettert Ihr die Stufen nach oben, müßt Ihr bei dem Wächter die Plattformen herunterhopsen. Unten führt ein Weg in eine Gruft. Dort liegt eine Frau hinter einem Lichtschild, welcher sich nicht abschalten läßt. Den Turm selbst betretet Ihr ganz oben. Für die Steine, die Ihr drinnen findet, braucht Ihr Garr, da nur er sie verrücken kann. Ihr kommt in einen Raum mit drei Blöcken. Ihr müßt sie so anordnen, daß Ihr einen Übergang von der Mitte, wo Ihr auf eine erhöhte Position steigen könnt, bis zur **Treppe in der rechten Ecke** des Raumes gebaut habt. Paßt dabei auf, daß Ihr Euch nicht selbst den Ausgang versperrt. Unten wird Nina weggeschickt, und Ryu erkundet zusammen mit Garr die beschriebenen Steine. Doch Garr stellt sich als Verräter heraus, der den kleinen Ryu töten will. Ihr besiegt ihn mit dem Wechsel zur Drachengestalt. Eine wirksame Kombination ist beispielsweise Frost-, Eldritch- und Verteidiger-Gen. Nun erfährt Ryu das Erbe der Brut.

Die Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe ...



New Rock & Metal

Holt euch den
neuen HAMMER!

Ab 16. Oktober am Kiosk!

HAMMER

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



CD
+ HEFT = DM
8,90

Ab jetzt
jeden Monat

NEUER SÄNGER, NEUER STIL?

SEPULTURA

MARILYN
MANSON

PLUS: THE GATHERING * RHAPSODY * MY DYING BRIDE *
BLACK SABBATH * ASH * ROB ZOMBIE * J.B.O. u.v.a.

Vorweihnachtliche Einkaufsberatung

Die **Weihnachtszeit** naht und somit auch die Hochzeit für **Videospieler**. Im Zeitraum zwischen Oktober und Dezember erscheinen beinahe **70%** der gesamten **Titel** eines kompletten Jahres. Um Euch bei dieser **Softwaremasse** den richtigen **Durchblick** zu verschaffen, berichten wir in dieser und der kommenden Ausgabe über die **Highlights** dieses Jahres



Akuji the Heartless

Mit Akuji the Heartless werkeln die Programmierer von Crystal Dynamics zur Zeit an einem 3D-Action-Adventure, das sich vor der großen Konkurrenz (z.B. Tomb Raider III) wahrlich nicht zu verstecken braucht. So erwarten Euch beispielsweise mehr als 30 Gegner innerhalb der 14 riesigen Welten. Dank des Voodoo-Zaubers könnt Ihr Euch jedoch schlagkräftig gegen die Höllenbrut erwehren. Neben der Beseitigung der Gegner gilt es, versteckte Schlüssel zu entdecken, mit deren

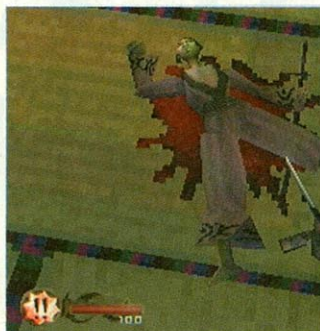
Hilfe Ihr immer tiefer in die Hölle eindringen könnt. Einziger Negativpunkt: Erst im Dezember können wir Akuji aus seinem Alptraum erretten.



Legacy of Kain: Soul Reaver

Mit Soul Reaver starten die Jungs von Crystal Dynamics ihren zweiten Angriff auf den Referenzthron. Dabei werden auch im zweiten 3D-Action-Adventure technische Höchstleistungen erbracht. Die Basiscode für die leistungsstarke Grafik-Engine stammen auch bei diesem Produkt vom Jump&Run-Knaller Gex 3D. Im Sequel zu Blood Omen schlüpft Ihr in die Rolle eines Vampirs und müßt in einer riesigen Welt gegen eine Unzahl gegnerischer

Horden bestehen. Das gesamte Abenteuer ist dabei nicht in unterschiedliche Levels unterteilt, sondern Ihr bewegt Euch in Echtzeit durch eine komplette Welt. Erscheinen wird die Software-Perle aller Voraussicht nach im Dezember.



Tenchu

Wer auf Ninja-Feeling und rohe Gewalt steht, der sollte sich unbedingt Activisions Tenchu zulegen. Das 3D-Action-Adventure ist ein überaus intelligentes und ausgereiftes Spiel, das vor allem durch seine düstere Atmosphäre lebt. Als einer von zwei anwählbaren Ninja-Charakteren müßt Ihr tödliche Missionen erfüllen, die von einfachen Befreiungsaktionen bis hin zur Beseitigung von Tyrannen reichen.

Um die Aufgaben zu erledigen, stehen Euch Wurfsterne, Granaten oder Rauchbomben zur Verfügung. Wer mehr über das Gemetzel wissen möchte, der sollte sich den Testbericht in unserer letzten Ausgabe einmal genauer anschauen (Spielspaß 81%).



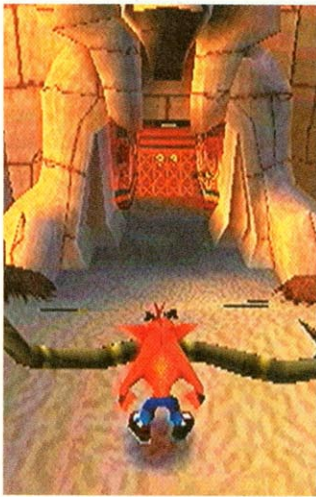
Tomb Raider III

Der weibliche Superstar der Videospielbranche wird auch dieses Jahr ein todsicherer Kandidat für den Gabentisch sein. Das Spielprinzip an sich sollte jedem Videospieler bekannt sein: Ihr durchlauft mit Miss Sexy mehr als zwölf vollkommen unterschiedliche Levels und erwehrt Euch dabei mit todbringenden Waffen der bösen Gegnerschar. Dabei hat Lara in diesem Jahr endlich gelernt, sich analog durch die finsternen Welten zu bewegen. Zusätzlich

wird auch die Dual-Shock-Funktion des Pads unterstützt, was den Spieler noch tiefer in das Abenteuer ziehen dürfte. Des weiteren hat Core der verbesserten Grafik-Engine eine höhere Auflösung spendiert. Freunde der neuerdings gepiercten Lady müssen sich jedoch noch bis Dezember gedulden.



3D-Action-Adventure



Crash Bandicoot Warped

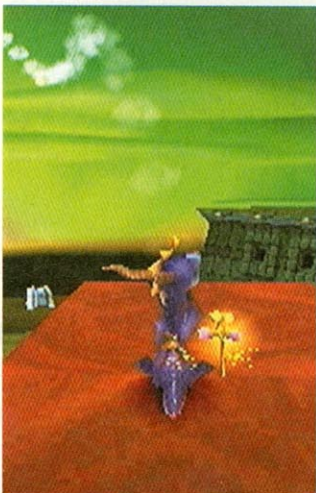
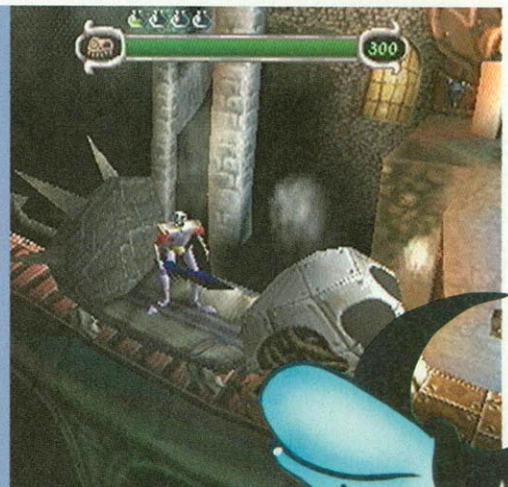
Ein simples Update zu produzieren, das genügt SCEE nicht. So entschloß man sich, beim dritten Teil des Jump & Runs das alte geniale Spielprinzip mit neuen Ideen zu versüßen. Die Levels gestalten sich nun wesentlich abwechslungsreicher, als es bei den Vorgängern noch der Fall war. In einem Level beispielsweise donnert Ihr gegen 15 virtuelle Gegner mit einer Harley über Asphaltstrecken, die bestückt sind mit einem Haufen unangenehmer Hindernisse. Im nächsten Level dagegen fliegt Ihr à la Manfred Richthofen in einem Doppeldecker über den Himmel und leistet Euch heiße Luftgefechte. Diese Genre-Vielfalt gepaart mit der unverkennbaren Grafik und dem stellenweise sehr derben Humor sollte

auch den dritten Crash Bandicoot zu einem echten Highlight werden lassen. Wir merken uns jedenfalls den 11. Dezember vor.



MediEvil

Mit der Veröffentlichung von MediEvil präsentierte SCEE einen absoluten Jump&Run-Kracher, der mit zwei Jahren Entwicklungszeit eines der aufwendigsten Videospielprojekte Sonys darstellt. Der mit vielen Rätselementen gespickte Hüpfen kann besonders durch seine saubere und fließende Grafik-Engine überzeugen. Doch auch spielerisch ist MediEvil ein absoluter Hochgenuss, was nicht zuletzt am überzeugenden Level-design liegt. Wie ein Puzzle wurden die Levels geschickt miteinander verknüpft und mit einer Vielzahl von raffinierten Überraschungen gespickt. Wer einen ausführlichen Test über das Meisterwerk lesen möchte, der sollte in unsere letzte Ausgabe hineinschauen (Spielspaß 88%).



Spyro the Dragon

In SCEGs neuestem Produkt dreht sich alles um einen kleinen lilafarbenen Drachen, der die Welt retten soll. Technisch zeigt das Urvieh dabei keine Mängel: Die 3D-Engine ist absolut sauber und fließend, und die kunterbunten Welten lachen das Spielerherz förmlich an. Auch spielerisch ist der Hüpfen über jeden Zweifel erhaben. Der kleine Drache läßt sich dank analoger Unterstützung punktgenau durch die Welten lenken, und seine vielen Aktionsmöglichkeiten, wie das Speien von Feuer, lassen so manchen Gegner alt aussehen. Offensichtlich jedoch wird mit diesem Produkt die jüngere Käuferschicht angesprochen, was so manchen alten Zocker-Hasen ab-

schrecken könnte. Wollt Ihr mehr über den kleinen Spyro erfahren, dann schaut doch einfach in den ausführlichen Test dieser Ausgabe.



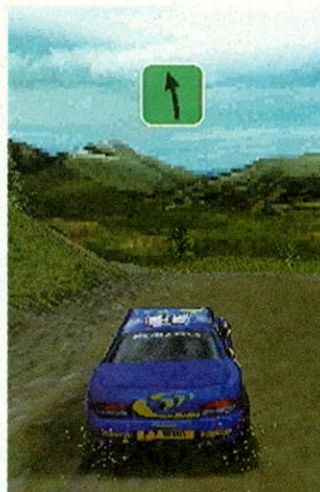
Wild 9

Shinys Jump & Run setzt sich vollkommen von seinen Genre-Kollegen ab. Um die insgesamt 13 Welten erfolgreich zu bestehen, müßt Ihr die Gegner mit Hilfe Eurer Strahlenwaffe oftmals auf grausame Art und Weise beseitigen. So werden beispielsweise Hindernisse wie lodernde Flammen einfach gelöscht, indem Ihr einen Bösewicht packt und diesen kurzerhand in die heiße Glut werft. Doch auch grafisch braucht sich der Hüpfen nicht vor der Konkurrenz zu verstecken. Stimmungsvolle Hintergrundgrafiken und dynamische Lichteffekte werden Euch genauso begeistern wie die ausgefallenen 3D-Bonuslevels, in denen Ihr zum Beispiel mit einem Gleiter in dichten Waldgebieten böse Fieslinge

jagen müßt. Einen ausführlichen Testbericht findet Ihr in der letzten Ausgabe (Spielspaß 85%).



3D-Jump & Run



Colin McRae Rally

Wer authentisches Rennfeeling auf verstaubten Pisten liebt, der sollte sich unbedingt Colin McRae Rally von Codemasters zulegen. In dieser Rallye-Simulation wird das Wort Realität großgeschrieben. Es fängt bei der absolut realistischen und sauberen Steuerung der Boliden an und hört beim Ablauf der Rennen auf. So durchfährt Ihr insgesamt 48 Einzeletappen auf originalgetreuen Rennabschnitten. Dabei befindet Ihr Euch - wie im echten Rallye-Leben - ganz alleine auf der Piste und tretet lediglich gegen die Zeit an. An Checkpoints erfahrt Ihr die Zwischenzeit und Eure momentane Platzierung. Wer noch mehr über den Renner lesen möchte, der sollte sich den Test in der Ausgabe 7/98 einmal genauer ansehen (Spiespaß 83%).



Formel 1 '98

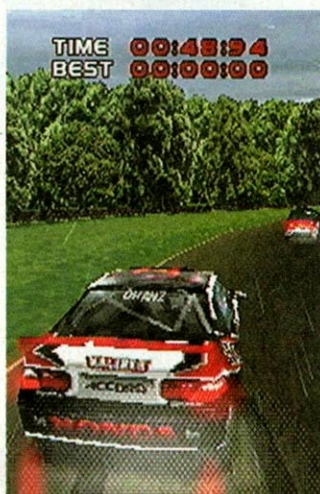
Alle Jahre wieder... Psygnosis legt auch in diesem Jahr den Klassiker erneut auf und bittet den virtuellen Piloten ein drittes Mal zu einer Fahrt in einem Rennboliden. Dabei wurde die Neuaufgabe von einem komplett neuen Team entwickelt, was sich besonders im Fahrverhalten der PS-Monstren bemerkbar macht. So lassen sich die Fahrzeuge nun wesentlich realistischer um die Kurven scheuchen, als es bei den Vorgängern der Fall war. Leider wurde jedoch die AI der Gegner nur unwesentlich verbessert. Wer es genauer wissen möchte, der sollte sich den sechsstufigen Test in dieser Ausgabe anschauen.



Gran Turismo

Viele Worte brauchen wir über dieses Spitzenprodukt wohl nicht mehr zu verlieren. Es gibt eigentlich keinen wirklichen Schwachpunkt, den wir dem Rennspiel ankreiden könnten. Gran Turismo besticht durch den enormen Umfang von mehr als 150 Boliden und durch zwei gänzlich verschiedene Spielmodi. Von denen überzeugt vor allem der Story-Modus, in dem Ihr nach erfolgreich bestrittenen Rennen Eure Boliden aufmotzen könnt. Habt Ihr genügend Preisgelder angespart, könnt Ihr Euch bei einem der zahlreichen Autohäuser der Stadt sogar ein neues Fahrzeug kaufen, mit dessen Hilfe Ihr auch diffizilere Parcours meistern solltet. Fazit: Wer SCEGs Renner noch nicht besitzen sollte, der

hat bezüglich Rennspielkauf wirklich keine andere Wahl als Gran Turismo. (Spiespaß 94%; PSG 6/98)

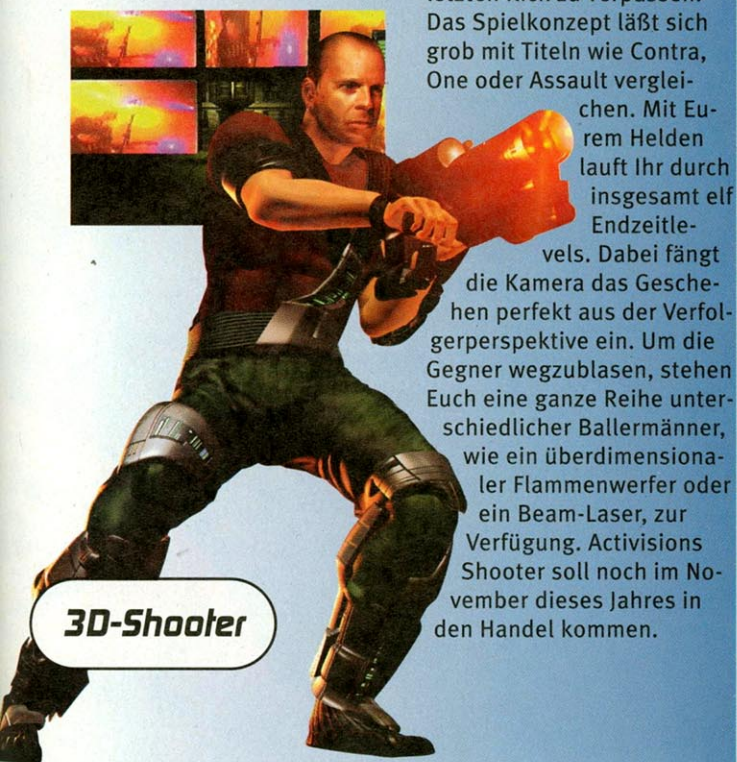
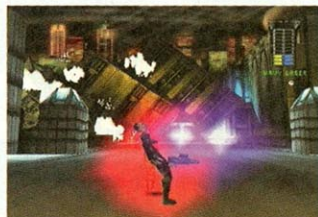


TOCA 2

Codemasters' zweite Touring-Car-Simulation könnte aufgrund erster Eindrücke wieder einer der Rennspiel-Hits des Jahres werden. Wie schon im Vorgänger seid Ihr einer von 16 wilden Rennfahren der britischen Tourenwagen-Meisterschaft. Dabei habt Ihr die Auswahl zwischen 16 authentischen Fahrzeugen, mit denen es auf die realistisch nachgebildeten Rennkurse der Serie geht. Im Sequel sorgen zusätzlich noch strategische Boxenstopps für den nötigen Adrenalinkick. Auch für den totalen Mehrspiespaß ist gesorgt: Neben dem Splitscreen-Modus wird Euch zusätzlich eine Link-Funktion zur Verfügung gestellt. Wir werden Euch voraussichtlich schon in

der nächsten Ausgabe einen ausgiebigen Hätetetest des Racers präsentieren können.





3D-Shooter

Apocalypse

Pure Actionkost vom Feinsten verspricht Activisions 3D-Shooter Apocalypse. Kein geringerer als Bruce Willis himself wurde engagiert, um der Ballerorgie den letzten Kick zu verpassen. Das Spielkonzept lässt sich grob mit Titeln wie Contra, One oder Assault vergleichen. Mit Eurem Helden läuft Ihr durch insgesamt elf Endzeitevels. Dabei fängt die Kamera das Geschehen perfekt aus der Verfolgerperspektive ein. Um die Gegner wegzublasen, stehen Euch eine ganze Reihe unterschiedlicher Ballermänner, wie ein überdimensionaler Flammenwerfer oder ein Beam-Laser, zur Verfügung. Activisions Shooter soll noch im November dieses Jahres in den Handel kommen.

Colony Wars: Vengeance

Psygnosis' Weltraumepos geht in die zweite Runde. Dabei wurden solche Elemente wie der nichtlineare Handlungsstrang aus dem Vorgänger übernommen und mit neuen Features gespickt. So bietet das Sequel neuerdings sogar Missionen auf Planetenoberflächen, bei denen gegenrassische Installationen zu vernichten sind. Die Grafik-Engine des Vorgän-

gers wurde dabei komplett überarbeitet, was sich besonders positiv auf die Darstellung der Explosionen auswirkt. Natürlich werden erneut die aufwendigen Filmsequenzen im Nachfolger enthalten sein, die die Story des Shooters komplett in deutscher Sprache fortführen. Colony Wars: Vengeance wird voraussichtlich im November erscheinen.



ACME
the game company

0221-240 88 00
VERSANDKOSTENFREI



PlayStation



プレイステーション

PlayStation + Dual Shock Controller.....	299,00	3 Wonders.jp (Shooter/JNR/Puzzle).....	129,90
PlayStation+2.Contr.+Mem.Card.....	333,00	All Japan Grand Touring Car CC.jp (Race)	129,90
Video-CD Adapter Incl. RGB-Kabel.....	249,90	Armored Troopers.jp (3D Shooter).....	189,90
Analog/Digital-Controller Dual-Shock. (Sony).....	59,90	Blue Becker Bust.jp (Action)	129,90
Controller (Sony) grau, schwarz, weiß.....	44,90	BLUE - Legend of Wales.jp (Adventure)	129,90
Controller NeGcon.....	89,90	Bombman Fantasy Race.jp (Race)	129,90
		Bombman Wars.jp (Strategy).....	129,90
Game Buster 2 (Mogel Modul).....	99,90	Boys Fencer M.jp + Demo FF VII (RPG)	149,90
Guncon.....	89,90	Bushido Blade 2 (3D-Fighting).....	119,90
Memory Card (Sony).....	39,90	Capcom Generations (Collection).....	129,90
Memory Card (EXONY).....	29,80	Chocobo's M. Dungeon.jp (RPG - Square).....	99,90
Mouse (Sony).....	49,90	Cities Beat.jp (Fighting)	129,90
RGB-Kabel (EXONY).....	29,90	Cities City.jp (Action)	129,90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out.....	44,90	Dragon Ball Z Final Bout.jp (Fighting).....	79,90
RGB Umschaltbox (4-Fach).....	99,90	Dark Messiah.jp (Horror-Adventure)	129,90
Controller-Verlängerungskabel.....	19,90	Eco-Night.jp (Adventure)	129,90
Umbausatz.....	39,90	Epic Seta.jp (Rolspiel)	129,90
Umbau (ca. 20 min).....	89,90	Frontmission Alternative.jp (Strategy).....	139,90
		G-Darius (Shooter).....	129,90
		Gran Turismo.jp (Race) +Memory Card.....	119,90
		Guardian Reel.jp (Simulation/RPG)	149,90
		Image Fight & X-Multiply.jp (Shooter).....	129,90
		King of Fighters 97 (Fighting)	129,90
		Kitchen Panic.jp (Jump'n Run)	119,90
		Lunar the Silverstar.jp (Rolspiel).....	139,90
		Metal Gear Solid.jp (Action-Adventure 8.Sep.)	139,90
		Metal Gear Solid.jp Platinum Pack	199,90
		Metal Slug.jp (Jump'n Shoot).....	129,90
		Namco Anthologies 1 & 2 (Collection).....	119,90
		Neon Genesis Evangelion.jp (Anime-Adv).....	119,90
		Nectaris.jp (Strategy).....	129,90
		Paranoid Scape (3D-Shooter)	129,90
		Parasite Eve.jp (Action).....	139,90
		Para Wars.jp (Strategy).....	119,90
		Pocket Fighter.jp (Fighting)	129,90
		Puzzle Bobble 4.jp (Tüftelspiel)	99,90
		Rama.jp (Adventure).....	129,90
		Samurai Shadowdown I & II (Beat'n Up).....	139,90
		Solaban Basic 2.jp (Tüftelspiel)	89,90
		Soulcalibur.jp (Action-Adventure)	139,90
		Star Ocean The 2nd Story.jp (Rolspiel)	139,90
		Super Adventure Rockman.jp (Adventure)	129,90
		Tenchu.jp (3D-Action-Adventure).....	139,90
		Tekken III.jp (3D-Fighting) + T3 Key Ring.....	119,90
		Thunderforce 5.jp (Shooter).....	129,90
		Twinsbee RPG.....	139,90
		X-Men vs. Streetfighter.jp (Fighting).....	129,90
		Xenogears.jp (Rolspiel).....	139,90
		X.jp (Puzzle)	109,90
5th Element (Action)	99,90		
Abe's Odyssey (Action Jump'n run).....	99,90		
Aldora (Rolspiel)	99,90		
Atari Arcade Greatest Hits 2 (Coll).....	99,90		
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Race).....	89,90		
Azure Dreams (Rolspiel)	109,90		
Baby Universe (Kaleidoskop)	89,90		
Baphomets Fluch II (Adventure).....	99,90		
Batman & Robin (Action-Adventure)	109,90		
Bloody Roar (3D-Fighting).....	99,90		
Breath of Fire 3 (Rolspiel)	99,90		
Breath of Fire 3 II Ed. (Drachen 15cm Pin.)	149,90		
Cardinal Syn (Fighting)	99,90		
Circuit Breakers (Race)	99,90		
Colin McRae Rally (Race)	99,90		
Crime Killer (Action)	99,90		
Deathtrap Dungeon (Adventure).....	109,90		
Diablo (Strategy)	99,90		
Dreams (Jump'n Run)	99,90		
Everybody's Golf.....	89,90		
Final Fantasy Tactics us (Rolspiel).....	129,90		
Raid/Depth (Musik-Adventure)	89,90		
Frankreich '98 (Fußball).....	99,90		
Ghost in the Shell (3D-Shooter).....	99,90		
Gran Turismo (3D Race).....	99,90		
Grand Stream Saga us (Rolspiel)	129,90		
Heart of Darkness (Adventure)	99,90		
Jeremy McGrath Supercross '98 (Race)	99,90		
Mega Man X3 (Jump'n run)	99,90		
NBA Live '98 (Basketball).....	99,90		
NHL Face Off '98 (Eishockey).....	89,90		
NHL Powerplay Hockey (Eishockey).....	99,90		
One (Action).....	99,90		
Ogre Tactics us (Strategy).....	139,90		
Parasite Eve us (Adventure - 10. Sept.)	129,90		
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon)	99,90		
Rockman Dash (Action)	129,90		
Road Rash 3D (Bike-Race)	99,90		
Saga Frontier us (Rolspiel).....	129,90		
Shining Force II (RPG)	99,90		
Small Soldiers us (Action)	129,90		
Streetfighter Collection (3D-Fighting).....	99,90		
Super Pang Collection (Puzzle).....	99,90		
Total NBA '98 (Basketball).....	99,90		
Treasures of the Deep (Adventure)	99,90		
War Games (Strategy)	99,90		



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



Do

Play

Herzflimmern!

Die Top-Games des Monats
im Video-Überblick –
atemberaubende Trailer
und Filmsequenzen zu:
Tomb Raider III, Libero Grande,
Crash Bandicoot 3 Warped,
Spyro the Dragon und
Cool Boarders 3.

Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe – Spielelexikon
mit Infos und Experten-
bewertung zu über
455 PS-Games.
Erste Hilfe – Tips &
Tricks-Datenbank
zu 176 PS-Games.
Leicht gemacht – mit den
Save Games und der Memory Card
in unentdeckte Levels vordringen:
Gran Turismo, Tekken 3, Colin McRae Rally
**Alles einfach und bequem
von der CD On-Screen abrufbar!**

jetzt neu! • ab 11.11.98 • Heft inkl. CD • mona

ping für Deine PlayStation!

Station Zone - starkes Heft plus Wahnsinns-CD

Suchtgefahr!

5 spielbare Demos zu aktuellen Neuerscheinungen und Top-Games: Formel 1 '98, O.D.T., Psybadek, Colony Wars - Vengeance und Ninja - Shadow of Darkness. Hit-Tip - Die rasantesten Newcomer des Monats im Bilder-Überblick: Tekken 3, Wild 9, MediEvil, Moto Racer 2, Legends, u.a.

Geheimlabor!

Work in Progress:

Der Blick in die Entwicklungslabors der Hersteller. Massenweise Bilder zu 13 topaktuellen Games (A Bug's Life, Syphon Filter u.a.) in einer spannenden, interaktiven On-Screen-Show.



**Mehr Heft-
mehr Fun!**
PlayStation Zone
ist die geballte
PS-Energie auf 132
Seiten. Spannende
Infos und aufregendes
Insiderwissen über
Deine Konsole und alle
aktuellen Games.
Ein absolutes Muß
für alle echten
PlayStation-Fans.
PlayStation Zone -
wissen was läuft.



ch • 12 • **jetzt neu!** • ab 11.11.98 • mor



Nach zwei Ausgaben präsentieren wir Euch die ersten **Zwischenergebnisse** unseres großangelegten **Spieldesign-Wettbewerbes**, bei dem Ihr nicht nur tolle Preise einheimsen könnt, sondern auch der Eintritt in die **Videospielbranche** wäre möglich

Die Anzahl der Einsendungen war bisher zwar noch rar, dennoch entnehmen wir den Briefen und Anrufen, daß das Interesse an diesem außergewöhnlichen Wettbewerb groß ist. Bislang sind uns nur skriptive Spieldesign-Entwürfe zugegangen, die fast vollständig auf Zeichnungen oder Skizzen verzichteten. Der bis dato kompletteste Entwurf kommt von der femininen Seite. Nina Günther aus Oberursel erdachte sich ein durchaus interessantes Echtzeit-Strategie-Spiel im Stile von Command & Conquer. Wesentlicher Unterschied: Statt zwei futuristische Armeen treten hier die Parteien Polizei gegen Gangster an. Je nachdem welche Partei Ihr wählt, müßt Ihr beispielsweise einen Banküberfall minutiös planen bzw. vereiteln. Via Cursor plaziert Ihr zum Beispiel als Polizeikommandant Eure Scharfschützen und legt fest, wann und wo Ihr die Bank erstürmt. Ohne Zweifel

ein interessanter Ansatz. Bernd Bullacher aus Heidelberg träumt hingegen von einem „Ich-mache-was-ich-will-Spiel“, bei dem Ihr in einer hektischen Großstadt Eurem Alltag nachgeht, wobei er betont, daß es kein spezifisches Spielziel gibt. Hmmm, ist der wirkliche Alltag nicht schon schlimm genug...? Sehr interessant ist ferner die Idee von Christopher Zybell. Bei seinem 3D-Action-Adventure City of Murder agieren gleich zwei Charaktere gleichzeitig per Link-Kabel. Die beiden Spieler haben somit die Möglichkeit, sich gegenseitig zu helfen, sei es beim Rätsellösen oder beim Kämpfen. Diese ersten Spielbeschreibungen sind zwar noch nicht genau das, was wir uns unter einem ausgereiften Spieldesign vorgestellt haben, (denn bislang fehlen noch Zeichnungen oder zumindest abdruckfähige Skizzen), sie belegen aber, wie viele Ideen in unseren Lesern stecken. Also, fleißig weiter tüfteln!

So läuft das Spiel...

Der Wettbewerb läuft rund ein halbes Jahr bis einschließlich zur Ausgabe 03/99 (den genauen Einsendeschluß geben wir noch bekannt). Innerhalb dieses Zeitraumes habt Ihr die Möglichkeit, Eure Entwürfe bei uns einzusenden. Da wir jeden Monat die besten Zwischenergebnisse vorstellen möchten, solltet Ihr zu Euren Werken ein Foto von Euch plus ein paar Angaben zur eigenen Person beilegen. Die Regeln im einzelnen:

1. Beste Programmierung: In dieser Kategorie gelten logischerweise nur Produkte, die auf irgendeinem PC oder Net Yaroze erstellt worden sind. Um zu verhindern, daß sich jemand mit fremden Software-Federn schmückt, solltet Ihr beweisen können, daß Ihr das Werk alleine programmiert habt, indem Ihr beispielsweise Euren Namen im Titelschirm vermerkt oder Disketten beilegt, die Eure Arbeitsschritte dokumentieren. Ihr habt übrigens auch die Möglichkeit, bereits

vorab Eure ersten Zwischenergebnisse einzusenden, damit wir sie näher vorstellen können. Vergeßt außerdem nicht, konkrete Erklärungen zum Spiel (Story, Aufbau, Gameplay etc.) anzugeben.

2. Bestes Spieldesign Auch wenn Ihr nicht über Programmierfähigkeiten verfügt, könnt Ihr selbstverständlich an diesem Wettbewerb teilnehmen und uns Eure Ideen für ein Spielkonzept zuschicken. Die Form der Präsentation ist uns dabei egal. Skizzen, Zeichnungen von Charakteren, Grafik-Demos auf Disketten, etc. Jede Einsendung wird berücksichtigt. Wichtig ist jedoch, daß aus Euren Entwürfen und schriftlichen Beschreibungen genau hervorgeht, welches Spielprinzip Euch vorschwebt (nicht handschriftlich bitte!). Auch in dieser Kategorie habt Ihr selbstverständlich die Möglichkeit, uns bereits vorab Eure ersten Zwischenergebnisse einzusenden, damit wir sie näher vorstellen können.

Die Preise...

Programmierung:

Hauptpreis: Ein Besuch bei Psygnosis in Liverpool, bei dem Ihr die einmalige Gelegenheit erhaltet, bei einem Software-Projekt Eurer Wahl den Programmierern über die Schulter blicken zu dürfen, plus ein Psygnosis-Softwarepaket.

2. - 3. Preis: Jeweils ein Psygnosis-Softwarepaket.

Spieldesign:

Hauptpreis: Das beste Design wird mit einem kompletten Net-Yaroze-Set im stolzen Wert von ca. 1400,- DM belohnt plus einem tollen Psygnosis-Softwarepaket.

2. - 3. Preis: Jeweils ein Psygnosis-Softwarepaket.





MOTIV 1
1,18M x 1,68M



MOTIV 2
2,36M x 0,84M

FÜR NIX UND WIEDER

NIX.

Das Probe-Abo PLAYSTATION GAMES: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich ein Original-Lara-Plakat abstauben!



☒ Ja, ich möchte PlayStation GAMES eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgendes Original-Lara Croft-Plakat (bitte nur eines ankreuzen!):

- ☐ Motiv 1 (Sitzende Lara), Art.-Nr 1174 oder
☐ Motiv 2 (Liegende Lara), Art.-Nr 1175

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PlayStation Games jeden Monat frei Haus – die 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, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 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: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

Wer jetzt **PLAYSTATION GAMES** im Abo testet, erhält eines der abgebildeten **Lara Croft-Originalplakate** als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

Empörung & Zufriedenheit



„Mit ohne Demo-CD“

Herzlichen Glückwunsch zur richtigen Demo-CD-Entscheidung. Jetzt schmerzt es mir bei 4,90 DM nicht mehr so im Portmonee (neue Rechtschreibung!). Die Demos waren Scheiße. Ich hoffe daher, es bleibt bei „mit ohne CD.“

Thomas Hoppe

PSG für 'n Heiermann

Ich halte voller Stolz meine erste Abo-Ausgabe der PlayStation Games in den Händen! Zuerst enttäuscht von der Tatsache, daß es keine Cover-CD mehr gibt, machte ich mich auf die Suche nach den auf der Frontpage angepriesenen Gim-micks. Und tatsächlich fand ich den Rundumaufkleber, nur das Doppel-poster konnte von mir nicht ausfindig gemacht werden (snief), und das, wo doch die schöne Lara so lieblich aus dem Fenster lächelt. Ich hoffe, Ihr werdet mir dieses Poster noch nachsenden.



Bezüglich der Demo-CD meine ich: Gut so! Lieber ein Heft für 'n Heiermann als einen Zehner für 'ne CD mit Müll. PlayStation-Spiele kann man ohnehin beim Händler probierspielen, was eine Cover-CD in der Tat unnötig macht. Den Vorschlag, auch über andere Konsolen zu berichten, finde ich übrigens blödsinnig, schließlich seit Ihr ein PlayStation-Magazin und kein Allrounder, wie zum Beispiel die Mega Fun. Noch eine Frage zum Abschluß: Werdet Ihr auch weiterhin nur über die „alte“ PlayStation berichten, wenn der Nachfolger erscheint, oder über beide?

Thomas Bock, Flintbek

Drohung

Habe gerade heute meine 1. PSG im Abo erhalten. Totale Enttäuschung! Wo ist die Demo-CD? Ich hatte mich für Euch entschieden, weil:

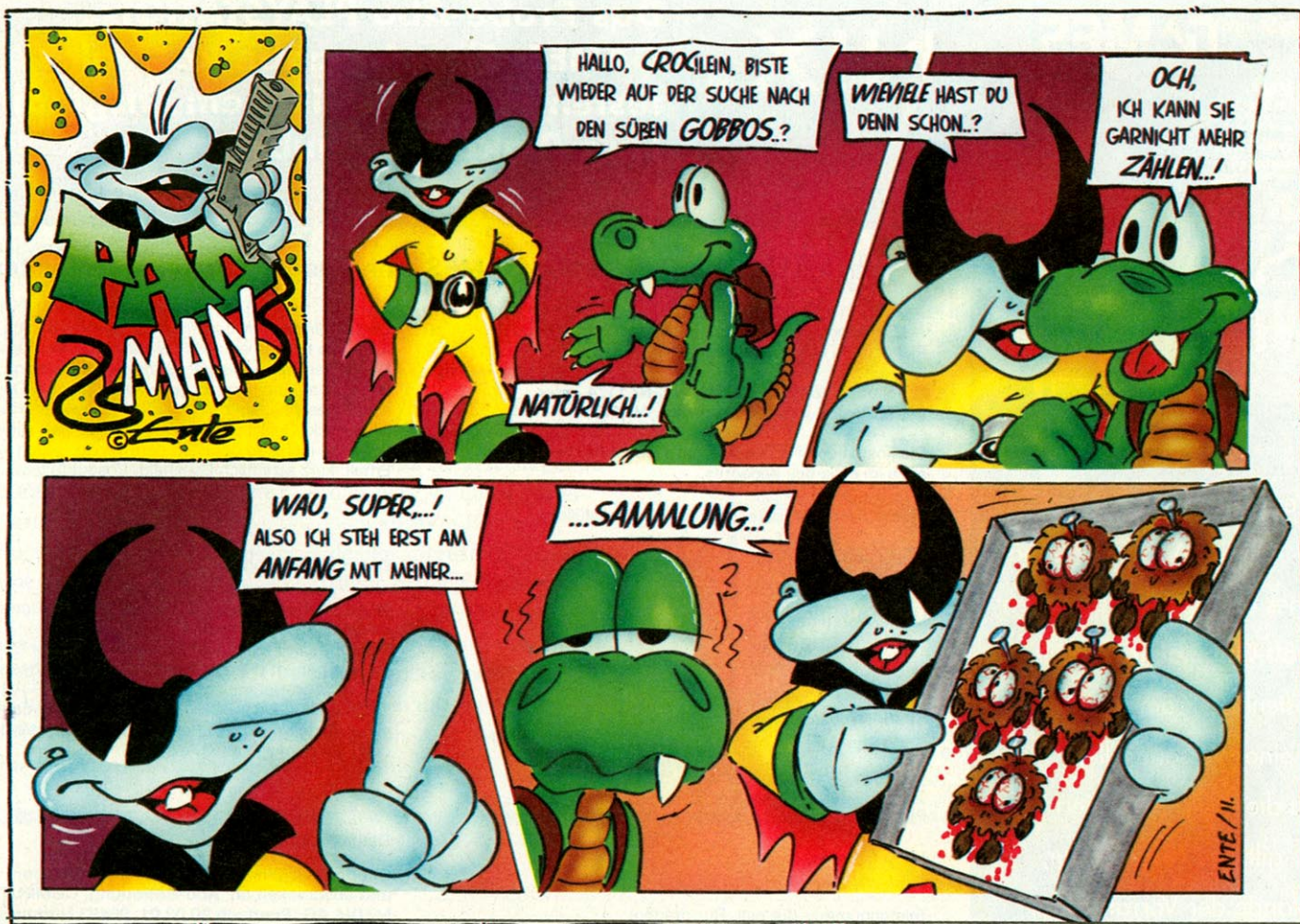
1. Gestaltung/Aufmachung gut.
2. Sehr gutes Preis/Leistungsverhältnis durch die Demo-CD.

Ich komme mir echt veralbert vor. Wenn ich bis morgen von Euch keine Antwort per Fax erhalte, ist meine Kündigung gewiß!

PS: Die Mehrheit fordert die Demo-CD!!!

Ingo Cappel

Diese drei selektierten Briefe spiegeln in etwa die Meinungen rund um das Fehlen der Demo-CD wider. Während der Großteil der Leser diese Entscheidung begrüßt, fühlen sich einige (nicht alle) junge Abonnenten etwas verarscht, was wir auch verstehen können. Nur: Wenn nach einem Jahr die saftige Preisanpassung fällig wird, werden auch viele Abonnenten die



Demo-CDs mit ganz anderen Augen sehen. Und noch etwas: Diese Entscheidung kam damals auch für uns etwas überraschend, da sie kurzerhand von „oben“ (Compu-tec Media AG) beschlossen wurde, was natürlich auch finanzielle Gründe hatte. In der Zwischenzeit glauben wir fest daran, daß diese Entscheidung gegen die Demo-CD die richtige war, aus all den Gründen, die wir in der letzten Ausgabe genannt haben (Qualität, Aufwand, hohe Kosten). Zum Abschluß gehe ich auf die Briefe im einzelnen ein:

Zum Brief 2: Ups! So etwas kann durch einen Produktionsfehler leider schon einmal vorkommen (sollte aber nicht). Wir schicken Dir Dein geliebtes Lara-Poster selbstverständlich noch nach. Zu Deiner Frage: Wir verstehen und als PlayStation-Magazin und berichten daher über alles, was damit zusammenhängt, und dazu zählt natürlich auch die PlayStation 2.

Zum Brief 3: Erst einmal etwas Grundsätzliches: Wir sind stets bemüht, Eure Fragen per Telefon oder Fax zu beantworten, doch letzteres nur dann, wenn es sich um simple Fragen handelt, da wir einfach keine Zeit haben, für jede Anfrage einen langen Brief aufzusetzen (dafür müßten wir ansonsten noch einen weiteren Redakteur einstellen). Daher unser Appell: Wenn Ihr schon unbedingt eine direkte Antwort zu einer enorm wichtigen Frage erwartet, dann gebt bitte Eure Telefonnummer an. Wenn Du, lieber Ingo, anfängst, solche Drohgebärden an uns zu richten, stellen wir uns sofort taub, denn so etwas hat einfach keinen Stil. Denk doch noch einmal über diese angedrohte Abo-Kündigung nach, denn auch ohne (gerade ohne!) Demo-DC

wird die PSG in den nächsten Monaten noch in einigen Punkten besser werden, versprochen. PS: Aus sicherer Quelle wissen wir: Die Mehrheit möchte keine Demo-CD in der bisherigen Qualität.

Indizierungsgefahr

Mit Verlaub, aber tickt Ihr nicht mehr ganz richtig?! Wenn ich in Eurer Ausgabe 10/98 im Artikel zu Metal Gear Solid lese, wie man das Töten der Wächter perfektionieren kann, kommt mir schnell die Galle hoch. Daß dieses Spiel die Inkarnation des perfekten Spiels auf der PS darstellt, ist mir schon klar, aber habt Ihr denn noch etwas von der BPJS gehört? Stellt Euch einmal folgendes Szenario vor: Euer 12jähriger Sohn kommt völlig weggetreten auf Euch zu gerannt und faselt etwas von „muß ich haben!“ und deutet gleichzeitig auf diesen Artikel hin. Jetzt geht das jeweilige Elternteil an die Decke und stellt einen Antrag an die BPJS. Mir bleibt also gar nichts anderes übrig als mir das Teil über meinen Importhändler schon einmal vorab zu bestellen, denn mit 28 Jahren habe ich keine Probleme mir das Spiel notfalls als englische PAL-Version zu organisieren.

Oliver Gehler

Bei all Deiner berechtigten Angst, aber Videospieldmagazine sind nur selten direkt daran Schuld, daß ein Titel indiziert wird. Ob Du es glaubst oder nicht, es gibt viele selbsternannte Jugendwächter, die Videospiele auf gewalttätigen Inhalt sichten. Glücklicherweise haben hingegen fast alle Eltern zu dem Videospielhobby ihrer Kinder keinerlei Zugang, was man positiv, aber auch negativ bewerten kann. Zum speziellen Fall Metal Gear Solid sei angemerkt, daß die Indizierungsgefahr nicht so

groß ist, da es bei diesem Spiel nicht darauf ankommt, Menschen wahllos zu töten, sondern dies nach Möglichkeit zu vermeiden. Vor dem Hintergrund eines christlich-moralischen



08/98



09/98



10/98

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

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

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 08/98 mit CD	zu DM 9,90	
☐ PlayStation GAMES 09/98 mit CD	zu DM 9,90	
☐ PlayStation GAMES 10/98	zu DM 4,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)



Anspruches hast Du dennoch recht, wenn Du explizite Tötungsanweisungen verurteilst, doch mußt Du auch unseren Anspruch sehen, Euch einen möglichst guten Eindruck von einem Spiel zu vermitteln. Wie dem auch sei: Wir leben halt in Deutschland, und da gehört die BPJS leider nunmal dazu.

Entwickler-Award

Viele kreative deutsche Landsmänner bzw. Landsfrauen werden Euch für die Aktion Entwickler-Award in ihre Abendgebete einschließen (so wie ich). Trotzdem habe ich deswegen noch einige Fragen:

1. Wer trifft eigentlich die Qual der Wahl, die Leute von Psygnosis oder Ihr?
2. Hat man als normaler Mensch, nur mit Papier und Bleistift bewaffnet, eine reale Chance, überhaupt genommen zu werden? Um es auf den Punkt zu bringen: Was sind Eure Mindestanforderungen?
3. Was passiert eigentlich mit den Ideen Eurer Leser? Landen schlechte in irgendeinem Archiv, während die guten von einer Softwarefirma mit einem höflichen „Dankeschön für ihre Anregung“ verwendet werden. Kümmert Euch doch bitte darum, daß die kreativen Ideen entsprechend gewürdigt werden, denn es geht vielen Teilnehmern um mehr, als nur einen Preis zu gewinnen.

Mrs. Design, Hofstett

Deine Fragen sind gut und vor allem berechtigt, daher werde ich Dir unverzüglich antworten.

Frage 1. Beide Parteien suchen die Sieger aus. Die PlayStation-Games-Crew wird dabei die Vorauswahl treffen, während Psygnosis die beiden finalen Gewinner ermittelt.

Frage 2. Natürlich, denn darum geht es bei diesem Förderungswettbewerb doch gerade. Logischerweise erhöht Ihr aber Eure Gewinnchance, wenn Ihr ein bißchen mehr Energie reinsteckt und beispielsweise ein abdruckfähiges Charakter- oder Leveldesign erstellt. Mindestanforderungen gibt es in dem Sinne im Prinzip nicht, dafür aber die simple Regel: Je umfangreicher, präziser und aufwendiger Eure Programmierung und Spieldesign, desto besser.

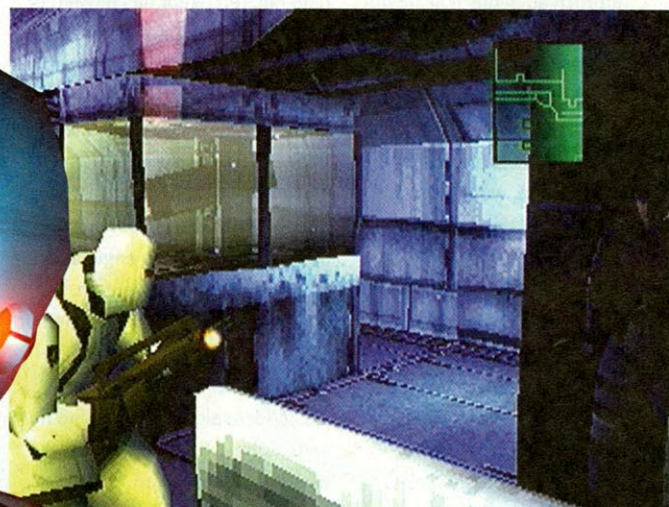
Frage 3. Genau mit dieser Thematik haben wir uns auch auseinandergesetzt. Deine Befürchtungen,

Lesercharts Top 10

- (1) 1. Gran Turismo
- (2) 2. Tekken 3
- (3) 3. Colin McRae Rally
- (5) 4. indiziertes Spiel 2
- (10) 5. Alundra
- (Neu) 6. Tomb Raider 2
- (Neu) 7. Crash Bandicoot 2
- (8) 8. Command & Conquer 2
- (Neu) 9. Final Fantasy VII
- (Neu) 10. MediEvil

daß ein Spieledesigner von beispielsweise Psygnosis abgezockt wird, ist jedoch kaum gewährleistet, da laut dem Softwarehaus, die Wahrscheinlichkeit, daß eine Spielidee übernommen wird, sehr gering ist. Dennoch ist sie durchaus reell und in diesem Falle wird

sicherlich mehr als ein feuchter Händedruck herauspringen, dafür werden wir uns schon einsetzen, versprochen. Aber wie gesagt: Das hängt alles einzig und alleine von der Qualität der Einsendungen ab. Also, hängt Euch kräftig rein!



Zu offene Gewaltdarstellung? Für Oliver Gehler könnte der Metal Gear Solid-Bericht Anlaß für einen Indizierungsantrag werden

KURZ & BÜNDIG

Habt Ihr eine E-Mail-Adresse?
Natürlich: uk0001@wuerzburg.baynet.de.
Schon bald wird diese Adresse jedoch durch eine wesentlich einprägsamere ersetzt, was wir dann auch bekanntgeben werden.

Stimmt es eigentlich, daß alle Abonnenten automatisch an allen Wettbewerben teilnehmen?
Nein, Chancengleichheit für alle!

Ich möchte eine Homepage einrichten und frage mich daher, ob ich auch Artikel von Euch verwenden darf?
Aus urheberrechtlichen Gründen bedarf jegliche Verwendung von PSG-Artikeln einer schriftliche Genehmigung.

Kann man eigentlich noch ältere Demo-CDs

nachbestellen?
Im Rahmen des Nachbestellservices ist dies möglich (Computec Media AG, Leserservice, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg). Andere Alternative: Wir haben eine Sonderausgabe rausgebracht, die gleich drei ältere Demo-CDs beinhaltet.

Was heißt eigentlich Arcade?
In unserer Anwendung stets Spielhalle.

Eure Erstausgabe war die 2/98, wird es daher auch eine Ausgabe 13/98 geben?
Häh? Nein, wir haben ganz normale Kalenderausgaben und feiern somit mit der 2/99 Ausgabe unser einjähriges Jubiläum.

Könntet Ihr uns einmal den Programmierfehler bei Tomb Raider II im Venedig-Level erklären?
Leider nicht, da wir ihn bislang nicht ausfindig machen konnten. Wir sind uns daher auch

recht sicher, daß die vermeintliche TBII-Gewinnerin Mirjam uns einen Bären aufbinden wollte. Den Preis hat sie übrigens nicht erhalten.

Wißt Ihr schon Genaueres über den James-Bond-Titel Tomorrow never dies?
Es handelt sich um einen sehr abwechslungsreichen Genre-Cocktail (Ego-Shooter, Jump & Shoot, Rennspiel), der recht ansehnlich aussieht. Den genauen Veröffentlichungstermin kann ich Dir leider noch nicht nennen.

Gibt es einen Soundtrack zu Gran Turismo?
Einen frei verkäuflichen gibt es leider nicht.

In Thailand habe ich zu einem auffällig niedrigen Preis PlayStation-Spiele erstanden, handelt es sich dabei um Raubkopien?
Davon kannst Du nahezu 100%ig ausgehen, und sie sind auch nicht legal.

HIGHSCORE

Nanu, was ist denn los mit Euch? Nicht einmal eine einzige Einsendung ist bei uns eingegangen. Dieser traurige Umstand könnte natürlich drei Gründe haben: 1.) Die letzte Ausgabe ist beim Sicht der ersten Bestzeiten erst ein paar Tage auf dem Markt. 2.) Viele Videospieler taktieren gerne herum und schicken ihre Bestleistung erst gegen Ende des Wettbewerbes (die Mega-Fun-Kollegen berichten vom selben Phänomen). 3.) Da wir nur noch Videokassetten als Beweismaterial zulassen, nimmt das Interesse an dieser Rubrik spürbar ab. Vermutlich ist es eine Mischung aus all diesen Gründen. Anyway, wir hoffen natürlich, daß sich dieser Umstand demnächst wieder ändern wird.

Schickt Eure Bestzeit an folgende Adresse:

PlayStation Games

Stichwort: Highscore (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Tekken 3

Okay, Ihr wagemutigen Knochenbrecher: Wer nistet 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 Video-



band, auf dem wir jedes Manöver begutachten können. Nur die Version mit deutschen Bildschirmtexten findet Anklang bei uns!

GAMESHOP KRASCHL

A - 5200 JENBACH/TIROL POSTGASSE 1
TEL+FAX: 05244 / 64959
AUS BRD & ITALIEN 0043/5244/64959

SONY

Breath of Fire 3	ende Okt.	748.-
Breath of Fire 3 1st. Edition	ende Okt.	898.-
C & C 2 Gegenschlag	15. Okt.	698.-
Superstar Soccer 98 (mit Metal Gear Demo)	Okt.	748.-
Moto Racer 2	10.10.	698.-
Ninja	Okt.	748.-
Spyro the Dragon	20. Okt.	698.-
Medi Evil	14. Okt.	698.-
Duke Rider	Okt.	748.-
Tencha	Okt.	748.-
ODT	ende Okt.	748.-

NINTENDO 64

Mission Impossible	sofort	848.-
F 1 World GP	sofort	748.-
Gex 2	Okt.	998.-
1080° Snowboarding	15.10.	748.-
Bombeman Hero	Okt.	748.-
Tonic Trouble	Okt.	898.-
Back Bumble	Okt.	898.-
F Zero X	ende Okt.	748.-
Turok 2 dt	Okt/Nov	748.-
Turok 2 engl. Uncut	Okt/Nov	848.-
Extreme G 2	Okt/Nov	898.-
Earthworm Jim	Okt/Nov	898.-

Formel 1 98	Okt/Nov	798.-
Abe's Exodas	Nov	748.-
Colony Wars 2	Nov.	748.-
Tomb Raider 5	Nov.	798.-
Teoring Car 2	Nov.	698.-
Test Drive 5	Okt/Nov	748.-

ZELDA 64 ende Nov. 848.-

800,000 800,000.-

AB ENDE NOVEMBER SEGA DREAM CAST JAP.

DIE 1. 120 MIT KONSOLE - 6000.-

Sega Adventure Sega Rally 2 Virtua Fighter 3

Quadrant Videokassette

GAMESHOP IN TIROL ENDE NOV. 1098.-

ALLE PREISE IN ÖSTERR. SCHILLING.

GUTENACHTEN FÜR EINE VERANDKOSTENFREIE LIEFERUNG.

(Order im Wert von ATS 50.-. Bei der Bestellung angeben. Gültig bis 30.11.98)

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation

→ Sega Saturn

→ Sega Mega Drive

Neu- und

Gebraucht-

Spiele

→ Nintendo 64

→ Super Nintendo

→ PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

Sony PlayStation:

Assault	D neu	89,90
Batman & Robin	D neu	89,90
Bio Freaks	D neu	89,90
Bombberman World	D neu	85,50
Fifth Element	D neu	88,00
Fluid	D neu	79,90
Frenzy	D neu	89,90
Future Cop	D neu	89,90
Heart of Darkness	D neu	89,90
ISS Pro '98	D neu	89,90
Mega Man 8	D neu	88,00
N2O	D neu	89,90
NHL '99	D neu	88,00
Premier Manager 98	D neu	89,90
Street Fighter Collection	D neu	89,90
Tombi!	D neu	89,90
Tomb Raider 3 (ab November)	D neu	89,90

Parasite Eve (US)

Square's offizieller
Strategy Guide für
nur DM 34,80

129,90

Tommi Mäkinen Rally	D neu	69,90
VR Baseball '99	D neu	79,90
WarGames	D neu	89,90
Wild 9	D neu	89,90
Wreckin' Crew	D neu	89,90
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	25,00
PSX-Schlüsselanhänger	neu	5,90
RGB-Kabel (mit Audio)	neu	29,90

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

MEDIAATTACK

Games & Service

Versand

030/450 20 208

Fax 030/450 20 209

von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

OKTOBER

NFL Extreme

Mit dieser American-Football-Simulation soll auch in Deutschland endlich das Eis gebrochen und der deutsche Konsolenfreak in die Geheimnisse des amerikanischen Volkssportes eingewiesen werden. Eine schwere Aufgabe, die das Game aber souverän löst, da es auf übertrieben taktische Hintergründe verzich-

tet und eindeutig den Spaßfaktor in den Vordergrund stellt. Also mehr ein Spiel für AF-Neulinge, was nicht heißen soll, daß der richtige Profi und NFL-Fan keinen Spaß haben wird. Wer mehr über diesen Titel erfahren will, der muß in diesem Heft nur im Index nachschlagen und sich den ausführlichen Testbericht zu Gemüte führen.



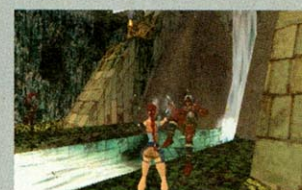
02. Oktober	Wild 9	Acclaim	85% (10/98)
02. Oktober	Baby Universe	SCEE	
02. Oktober	Zero Divide 2	SCEE	
09. Oktober	Buggy	Acclaim	
09. Oktober	Moto Racer 2	Electronic Arts	79% (11/98)
09. Oktober	MediEvil	SCEE	88% (10/98)
20. Oktober	Ninja - Shadow of Darkness	Eidos	78% (10/98)
22. Oktober	Constructor	Acclaim	75% (11/98)
22. Oktober	C&C 2: Gegenschlag	Electronic Arts	87% (10/98)
23. Oktober	Actua Golf 2	Acclaim	73% (08/98)
23. Oktober	Duke Nukem: Time to kill	GT Interactive	
23. Oktober	Pet in TV	SCEE	71% (10/98)
23. Oktober	Spyro the Dragon	SCEE	86% (11/98)
29. Oktober	NASCAR '99	Electronic Arts	
30. Oktober	Formel 1 '98	Psygnosis	86% (11/98)
30. Oktober	NFL Extreme	SCEE	76% (11/98)
31. Oktober	The Unholy War	Eidos	73% (11/98)
Mitte Oktober	Mega Man Battle & Dash	Infogrames	
Oktober	Caesars World of Gambling 2	Acclaim	
Oktober	Breath of Fire III (Special Edition)	Infogrames	88% (09/98)
Oktober	Pocket Fighter	Virgin	
Oktober	Thrill Kill	Virgin	
Ende Oktober	Legend	Funsoft	

NOVEMBER

Tomb Raider III

Ein Datum ist diesen Monat für alle Fans von Action-Adventures und oberweilenlastigen Frauen von besonderer Bedeutung: Der 20. November! An diesem Tag soll der dritte Teil des Kultspiels

Lara Croft über den Ladentisch wandern und wieder viele Männer glücklich machen und für viele verzweifelte Frauen sorgen, denn der Satz "Schatzi, komm ins Bett" wird auf taube Ohren stoßen.



01. November	Car Combat Game	GT Interactive	
01. November	Perihelion	GT Interactive	
05. November	Small Soldiers	Electronic Arts	
05. November	NBA Live '99	Electronic Arts	
06. November	O.D.T.	Psygnosis	72% (11/98)
06. November	Lemmings	Psygnosis	
06. November	Blasto	SCEE	
06. November	Bust A Groove	SCEE	65% (11/98)
08. November	Test Drive 5	Electronic Arts	
10. November	Rogue Trip	GT Interactive	
13. November	Colony Wars: Vengeance	Psygnosis	
13. November	Hercules (Platinum)	SCEE	
13. November	Mickey's Wild Ad. (Plat.)	SCEE	
15. November	B-Movie	GT Interactive	62% (10/98)
15. November	All Star Tennis	Ubi Soft	71% (10/98)
16. November	Oddworld: Abe's Exoddus	GT Interactive	89% (11/98)
20. November	Music	Codemasters	k.W. (11/98)
20. November	Tomb Raider III Adventure of Lara Croft	Eidos	
20. November	Global Domination	Psygnosis	
20. November	Cool Boarders 3	SCEE	
20. November	Wild Arms	SCEE	87% (07/98)
20. November	Psybadek	Psygnosis	
26. November	Tiger Woods '99	Electronic Arts	
26. November	FIFA '99	Electronic Arts	
27. November	Actua Soccer 3 feat. Oliver Bierhoff	Acclaim	
27. November	Pool Shark	Acclaim	
27. November	TOCA 2	Codemasters	
30. November	NFL Blitz	GT Interactive	
30. November	Streak	GT Interactive	
Anfang Nov.	San Francisco Rush	GT Interactive	46% (06/98)
Anfang Nov.	Rushdown	Infogrames	43% (11/98)
Anfang Nov.	C3 Racing	Infogrames	
Mitte Nov.	Asterix	Infogrames	
November	VR Baseball	Acclaim	71% (10/98)
November	Dodgem Arena	Acclaim	
November	Apocalypse	Activision	
November	Tenchu	Activision	81% (10/98)
November	Blaze & Blade	Funsoft	
Ende Nov.	Master of Monsters	Konami	

DEZEMBER

Crash Bandicoot 3

Alle Fans des zackigen Beuteldachses aufgepaßt. Diesen Monat springt Crash wieder durch seine verschiedenen Welten und ist immer noch auf der Suche nach Kristallen, die er aber diesmal nicht ganz alleine suchen muß. Crash hat ein weiteres Familien-

mitglied für seine kuriosen Abenteuer eingebunden. Coco ist seine Schwester und wird Euch in einigen Levels als voll spielbarer Charakter zur Verfügung stehen. Außerdem erwarten Euch eine Menge innovative Level und einige neue Moves.



04. Dezember Centipede PSX

11. Dezember Crash Bandicoot 3

11. Dezember Libero Grande

15. Dezember Sensible Soccer 2000

Dezember Asteroids

Dezember T'ai Fu

Dezember Box Champions

Dezember Rival Schools

Hasbro Interactive

SCEE

SCEE

GT Interactive

Activision

Activision

Electronic Arts

Virgin

Libero Grande

Namcos neuester Dribbelspaß wird die fußballbegeisterten Fans durch außergewöhnliche Realitätsnähe und Detailverliebtheit überzeugen. Um das zu erreichen, hat Namco seinen Programmierern sämtliche künstlerischen Freiheiten gelassen.

Daß sich das Ergebnis sehen lassen kann, werden wir Euch in der nächsten Ausgabe zeigen, wenn das Game unseren knallharten Testparcours durchlaufen hat und unsere Tester wieder ansprechbar sind.



NÄCHSTE AUSGABE

Devil Dice

Nach Redaktionsschluß haben wir noch dieses lustige und innovative Game in die Finger bekommen. Natürlich haben wir gleich unserem „Neuen“ das gute Stück in die Hände gedrückt. Die Ergebnisse könnt Ihr in der kommenden Ausgabe nachlesen. Neben diesem Puzzle-Action-Spiel werden wir noch eine

ganz, gewaltige Menge anderer Highlights bieten können, denn nicht nur zu Euch ist der Weihnachtsmann unterwegs, sondern auch zu uns, und er hat uns schon versprochen, ein paar zusätzliche Seiten für unser Magazin mitzubringen, damit wir Euch noch mehr und noch detaillierter über Eure Lieblingstitel berichten können.



Cool Boarders 3

In Hinblick auf das kommende Weihnachtsgeschäft und die ersten Schneemeldungen in den Alpen haben wir uns gedacht, daß wir unseren großen Testbericht zu Sonys erfolgreichster Snowboard-Simulation erst in unserer Weihnachtsausgabe bringen, um Euch dann so richtig auf den Urlaub einzustimmen. Wer mit solchen

Sportsimulationen aber nichts anfangen kann, der freut sich bestimmt zu hören, daß auch Lara Croft auf ihren Testlauf wartet. Hoffentlich können sich unsere Redakteure schnell von dem englischen Busenwunder wieder losreißen, sonst sieht es schlecht bestellt für unsere Weihnachtsausgabe und andere Toptitel aus.



**Ausgabe
12/98
erscheint
am 19.
November**

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

11/98

Redaktion PlayStation Games

Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg

Impressum PlayStation Games

So erreicht Ihr 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

Anzeigenendisposition
 Andreas Klopfer

Redaktion
 Uwe Kraft, Ulf Schneider, Udo Lewalter,
 Gunther Hruby

Online-Vermarktung
 Susanne Szameitat

Bildredaktion
 Karel Stumpf

Anzeigenassistentz
 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
 Psygnosis und FIA

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

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.

Vertrieb
 Gong Verlag GmbH

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

Beilagen
 Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des H&S Vita AG bei.

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.....	103	Media Attack.....	111
Baucontec.....	65	Media Inside.....	15
CDG.....	41	MVG.....	99
Computec Verlag.....		NBG.....	43
.....	77, 82, 104, 105, 107, 109	Okay Soft.....	79
Dynatex.....	21	Playcom.....	25
Electronic Arts.....	27, 45, 47, 81	Psygnosis.....	U2, U3, U4, 59
Game It!.....	71	SCEG.....	37
Hasbro.....	13, 22, 23	Ubi Soft.....	29, 55, 63
Infogrames.....	9, 17	WIAL.....	19
Kraschl.....	111		



Das Grauen bekommt eine neue Dimension

- Mischung aus RPG und Action-Adventure
- Vier Charakterklassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Kampftechniken
- Ausgeklügeltes Kampfsystem für den Einsatz von Waffen und Zaubersprüchen
- Über 40 Arten von intelligenten Gegnern
- Über 16 unterschiedliche Zaubersprüche und 4 verschiedene Waffensysteme



“Die brillante Mischung aus RPG und Action-Elementen lädt auch den Rollenspielmuffel zum Zocken ein” First Look:
Sehr gut

(MegaFun 8/98)

“O.D.T. geht an die technischen Limits der PlayStation”

(Off. PlayStation Magazin 1/98)



www.odt-game.com



COLONY WARS

V E N G E A N C E

Der Frieden des Universums wird erneut erschüttert. Die in den Colony Wars besiegten Völker haben sich gerüstet und dürsten nach Vergeltung. Lassen Sie sich gefangennehmen von bombastischen Weltraumschlachten in einem epischen Kampf der Welten. Colony Wars: Vengeance – die Rache ist süß.

ERHÄLTlich AB NOVEMBER '98

