

PlayStation

GAMES

nur
DM **4,90**

Das unabhängige PlayStation-Magazin

1/99

AKTUELL

R-Type Delta

Explosionsgeladene Ballerorgie

A Bug's Life

Das Spiel zum neuen Disney-Hit

TEST

Tomb Raider III

Test und Riesen-Komplettlösung auf 25 Seiten

AKTUELL

**Ridge
Racer 4**

Aller guten Dinge sind vier!
Alles über den Nachfolger
auf acht Seiten!

31 Seiten Tips und Tricks: Apocalypse,
Alle Tomb-Raider-III-Cheats, MediEvil,
Colony Wars: Vengeance, Formel 1 '98 u.v.m.





**Versteckte Arcade Games
als Geschicklichkeitstraining**

**Special Moves und versteckte Combo
Moves für jeden Charakter**

2-Spieler-Modus

**Zusätzlich versteckte
Bonus-Level**

**25 Level in fünf
riesigen Welten**



**Magische Power-ups mit
spektakulären Special Effects**

3 wählbare Charaktere

**Komplett in 3D gerendertes
Action Adventure**

Heiss ersehnt!



ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111

© 1998 TOKA. PUBLISHED BY FUNSOFT.

† Superstar Lara Croft durch den Winter

Die Plakate kündigen es großflächig an, damit es auch der letzte Videospielemuffel mitbekommt: Lara Croft ist wieder da! Schier Unglaubliches ist seit ihrem Videospiel 1996 passiert. Vom Überraschungserfolg mauserte sich das digitale Kurvenwunder zu einem absoluten Superstar. Niemand, selbst Hersteller Core Design, hatte diesen derartigen Zuspruch erwartet. Einen Kult kann man halt nicht planen. Es gab in der Geschichte der Video- und Computerspiele sicherlich schon einige virtuelle Gestalten, die es zu internationalem Ruhm gebracht haben, doch Lara Croft übertrumpft sie derzeit locker alle, was vor allem an ihrem reifen Sexappeal liegt, der besonders ältere Semester in Verückung bringt. Die Folgen sind somit eine logische Konsequenz ihres schier unglaublichen Erfolges: Bestseller in (fast) allen Ländern (alleine in Deutschland gab es bekanntlich 700.000 Vorbestellungen), Zeitungsberichte in allen Schattierungen sowie ein geplanter abendfüllender Kinofilm im nächsten Jahr. Lara Croft hat etwas geschafft, was noch niemandem aus dem Videospielbereich geglückt ist: Sie ist - pragmatisch ausgedrückt - zu einem Massenmedium aufgestiegen, weshalb die Firma Eidos mit ihrer Werbekampagne gleich an die Öffentlichkeit tritt anstatt in Videofachmagazinen zu werben. Nun kann man den Lara-Kult als nervig oder übertrieben empfinden, Fakt ist jedoch, dass Tomb Raider dem gesamten Videospielbereich einen großen Verdienst erwiesen hat, denn die gesamte Branche wird im Kielwasser ihrer Popularität ständig mitgezogen. Plötzlich wollen auch Herren

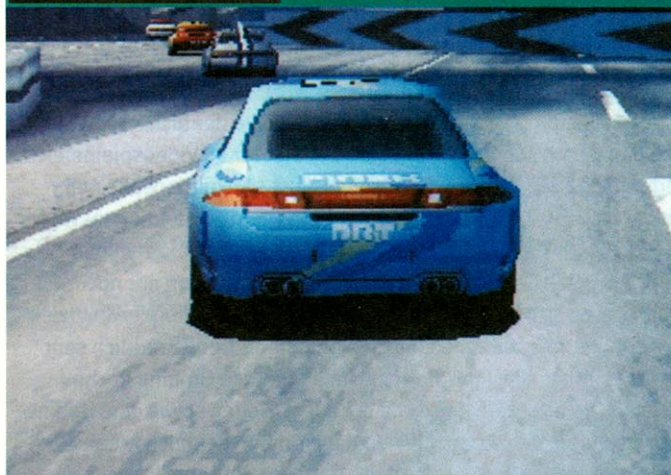
und Damen gesetzteren Alters, die zuvor den gesamten "Videospielbereich" despektierlich als Kinderkram bezeichnet haben, mit der Lara spielen. Die nackten Zahlen sprechen eine deutliche Sprache: Seit den letzten vier Jahren hat sich der Umsatz im Videospielbereich verfünffacht. Mit digitalen Spielereien lässt sich mittlerweile mehr Geld verdienen als mit gestandenen Hollywood-Produktionen. Wir sind uns daher sicher: Videospiele gehören schon bald zu einem ganz normalen Haushalt dazu wie ein Fernseher, denn nur noch wenige werden sich der Faszination der Videospiele vollends entziehen können. Wir sind über diesen eindeutigen Trend natürlich sehr froh und tragen diesem Lara-Hype im adäquaten Umfang Rechnung: Riesen-Test, eine komplette Lösung auf 20 Seiten sowie eine Hotline für alle diejenigen, die sich in den Katakomben dennoch hoffnungslos verirrt haben. Natürlich gibt es aber auch ein Leben abseits des virtuellen Superstars. Für die zahlreichen Rennspielfans halten wir mit der neuesten PS-Saga Ridge Racer Type 4 als weiteren Schwerpunkt einen ganz besonderen Leckerbissen parat. Ob Lara-Fan oder auch nicht: Wir wünschen euch auf jeden Fall noch besinnliche Tage und einen guten Rutsch ins neue Jahr!

PS: Hochhoffiziell orientieren wir uns mit dieser Ausgabe an den neuen Rechtschreibregeln - das nennt man Fortschritt (!)

Ever PlayStation-Games-Team



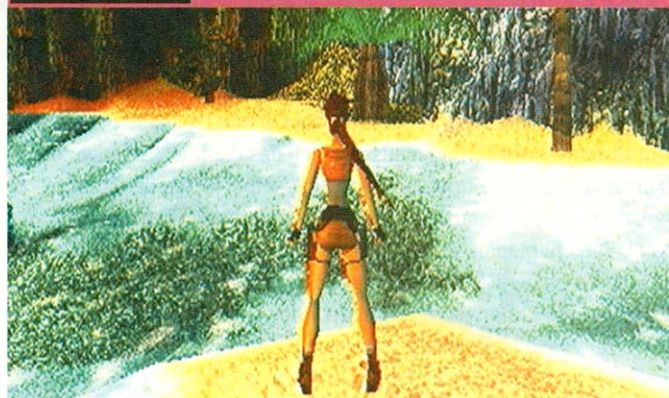
AKTUELL



Ridge Racer Type 4 Seite 8 Endlich! Zwei Jahre hat die Fertigstellung des Rennspielklassikers Ridge Racer gedauert. Pünktlich zum 3. Dezember erschien der Top-Racer in Japan, was wir natürlich zum Anlass nahmen, euch ausführlich auf acht Seiten alle Einzelheiten des Renners zu präsentieren

A Bug's Life	34
SCEDs zweiter Hüpfangriff auf die Kinderzimmer	
Asterix	42
Die große Römerschlacht auf der PlayStation	
Brave Fencer Musashi	43
Interessanter Genre-Mix der Edelschmiede Squaresoft	
Eliminator	28
Shoot 'em Up mit derben Renneinlagen	
Kingsley	26
Neuer Jump&Run-Spaß von Psygnosis	
Metal Gear Solid	27
Eine Videospiel-Legende lernt Deutsch	
Pro Pinball	42
Besser als in der Spielhalle?	
R-Type Delta	30
Polygonballerei der Oberklasse?	
Ridge Racer Type 4	8
Der heißeste Reifen auf der PlayStation	
Retroforce	29
Der Name verbindet	
Silent Hill	40
Nichts für schwache Nerven	
Tiger Wood's Golf '99	39
EA will jetzt den grünen Rasen erobern	
Vampire Savior EX Edition	25
Ein weiterer Capcom-Prügler im Anmarsch	
Warzone 2100	38
Command & Conquer in 3D?	

TEST



Tomb Raider III Seite 50 Miss Sexy is back! Mit neuen Ballermännern zieht sie in ein noch größeres Abenteuer, das wir einem ausführlichen Test unterzogen haben

Actua Golf 3	59
Besser putten als Bernhard Langer	
Asteroids	70
Neuaufgabe eines Arcade-Klassikers	
Blaze & Blades	58
Komplett eingedeutschter Rollenspielspaß	
Box Champions	74
Electronic Arts steigt in den Ring	
Bust a Move 4	66
Sequel des erfolgreichen Spielhallenknoblers	
Caesar's Palace 2	66
Virtuelles Spielkasino auf der PlayStation	
Devil Dice	74
Teuflischer Knobelspaß	
Dodgem Arena	69
Futuristischer Racer von Projekt Two	
FIFA '99	56
Noch besser als der Vorgänger?	
Invasion	71
Schrecklicher Pixelkrieg	
Lemmings	64
Zeitloser Klassiker	
NBA Live '99	62
Körbe werfen wie "Air" Jordan	
Psybadek	61
Fragwürdiger Funsportspaß	
Rival Schools	60
Capcoms neuer innovativer Prügelspaß	
Small Soldiers	68
Mehr als nur eine teure Lizenz?	
Tomb Raider III	50
Spektakuläres Comeback der Miss Sexy	
Victory Boxing 2	73
JVSs zweites virtuelles Boxvergnügen	
X-Games Pro Boarder	75
Lord of the Board?	

DEZEMBER

Charley Pak

Global Domination

Metal Gear Solid

Blood Line

Civilisation II

Movie

JANUAR

Monkey Hero

Racing Simulation

FEBRUAR

Nächste Ausgabe

Coming Up Seite 120 Lest, was euch in den kommenden drei Monaten softwaretechnisch erwartet

EXTRA

Codemasters-Special	18
Coming Up	120
Entwickler-Award	78
Game Mail	116
Gewinnspiel	115
Highscore	119
Impressum	122
Inserentenverzeichnis	122
Interface Leserbefragung	122
News	44
Start	3

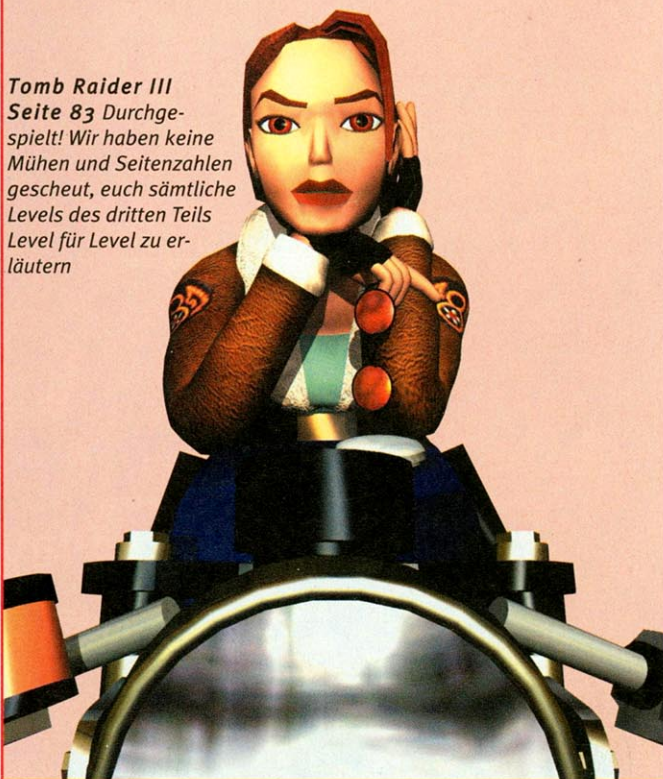
INDEX

A Bug's Life	34	MediEvil	84
Actua Golf 3	59	Metal Gear Solid	27
Air Race	82	Moto Racer 2	82
Alien Trilogy	84	Nascar '99	82
Apocalypse	84	NBA Live '99	62
Arkanoid Returns	83	NHL '99	83
Asterix	42	Ninja - Shadow of Darkn.	83
Asteroids	70	O.D.T.	83
Auto Destruct	82	Pro Pinball	42
Blaze & Blades	58	Psybadek	61
Box Champions	74	Retroforce	29
Brave Fencer Musashi	43	Ridge Racer Type 4	8
Bust a Move 4	66	Rival Schools	60
C&C2: Gegenschlag	88	R-Type Delta	30
Caesar's Palace 2	66	R-Types	84
Colony Wars	84	Silent Hill	40
Colony Wars: Vengeance	83	Small Soldiers	68
Cool Boarders 3	84	Spyro the Dragon	83
Croc	84	Syndicate Wars	83
Devil Dice	74	The Unholy War	82
Dodgem Arena	69	Tiger Wood's Golf '99	39
Eliminator	28	Tomb Raider III	50
Exhumed	83	Tomb Raider III	83, 94
FIFA '99	56	Trash It	84
Formel 1 '98	84	V 2000	82
Formel 1 '98	83	Vampire Savior EX Edition	25
Invasion	71	Victory Boxing 2	73
Kingsley	26	Warzone 2100	38
Lemmings	64	Wild 9	84
Madden '99	82	X-Games Pro Boarder	75

CODES

Air Race	82
Alien Trilogy	84
Apocalypse	84
Arkanoid Returns	83
Auto Destruct	82
C&C2: Gegenschlag	88
Colony Wars	84
Colony Wars: Vengeance	83
Cool Boarders 3	84
Croc	84
Exhumed	83
Formel 1 '98	84
Formel 1 '98	83
Madden '99	82
MediEvil	84
Moto Racer 2	82
Nascar '99	82
NHL '99	83
Ninja - Shadow of Darkness	83
O.D.T.	83
R-Types	84
Spyro the Dragon	83
Syndicate Wars	83
The Unholy War	82
Tomb Raider III	83, 94
Trash It	84
V 2000	82
Wild 9	84

*Tomb Raider III
Seite 83 Durchge-
spielt! Wir haben keine
Mühen und Seitenzahlen
gescheut, euch sämtliche
Levels des dritten Teils
Level für Level zu er-
läutern*



Während des Spiels austauschbare
Charaktere, weitere Spieler können in
das laufende Spiel einsteigen



Frei wählbarer Spielverlauf.
Alle Gegenden können
jederzeit wieder betreten werden



Acht verschiedene Charakter-Typen mit
individuellen Eigenschaften.
Mehrere mögliche Lösungswege



Charaktere per Memory Card exportierbar



4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter



Das Action-Rollenspiel



81%
MAN!AC

83%
PLAYSTATION ZONE
PLAYSTATION ZONE AWARD

81%
VIDEO GAMES
VIDEO GAMES CLASSIC AWARD

T&E SOFT

ABC
A FUNSOFT. COMPANY.

FUNSOFT.

ABC Spielspaß GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111

© 1998 T&E SOFT. Published by FUNSOFT. Developed by T&E SOFT.

Ridge Racer

Type 4

Endlich ist es so weit! Per *Post* trudelte die fertige *Japan-Version* von *Ridge Racer Type 4* ein, ohne Zweifel eines der interessantesten Rennspiele des *Jahres 1999*.

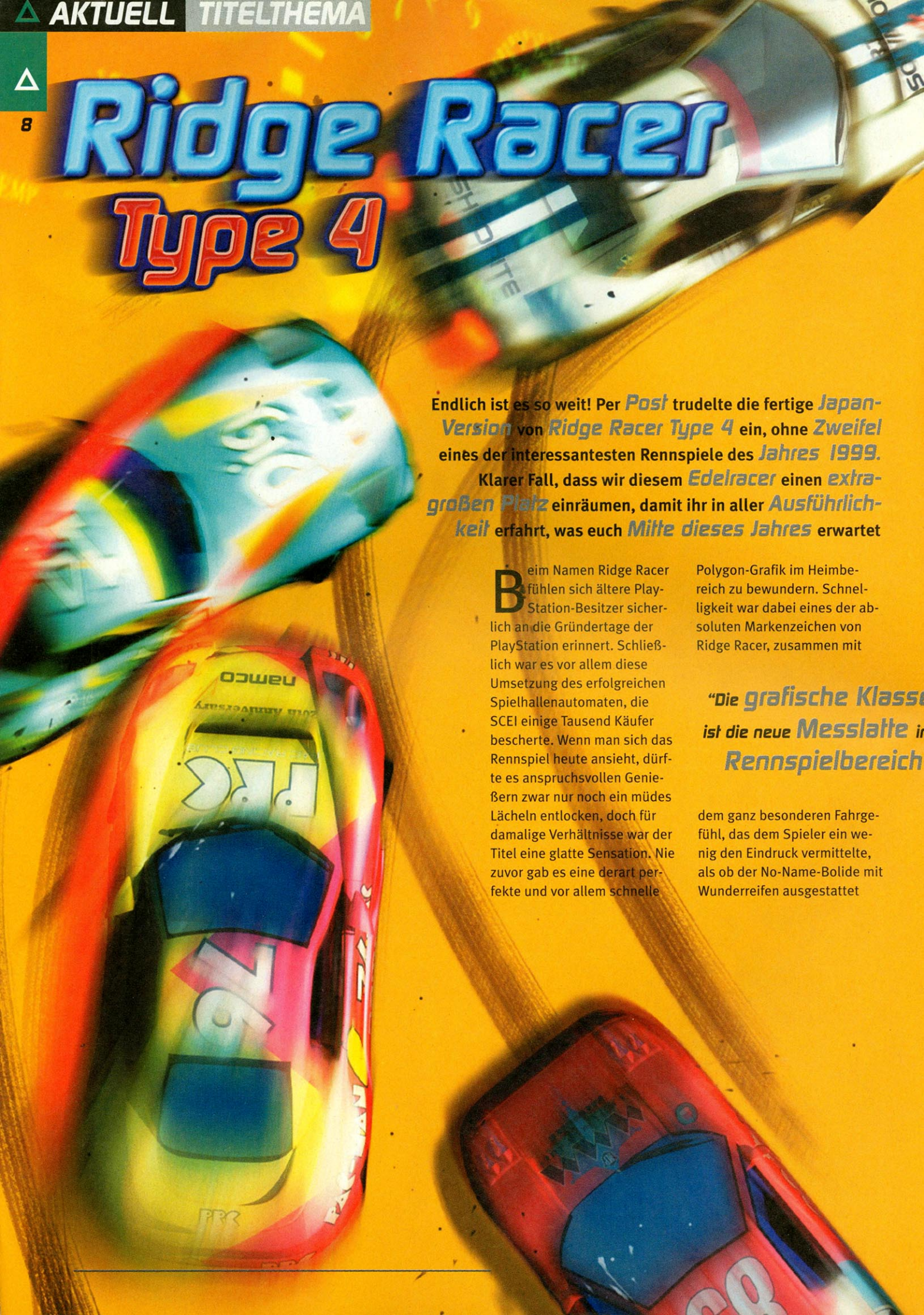
Klarer Fall, dass wir diesem *Edelracer* einen *extra-großen Platz* einräumen, damit ihr in aller *Ausführlichkeit* erfahrt, was euch *Mitte dieses Jahres* erwartet

Beim Namen Ridge Racer fühlen sich ältere PlayStation-Besitzer sicherlich an die Gründertage der PlayStation erinnert. Schließlich war es vor allem diese Umsetzung des erfolgreichen Spielhallenautomaten, die SCEI einige Tausend Käufer bescherte. Wenn man sich das Rennspiel heute ansieht, dürfte es anspruchsvollen Genießern zwar nur noch ein müdes Lächeln entlocken, doch für damalige Verhältnisse war der Titel eine glatte Sensation. Nie zuvor gab es eine derart perfekte und vor allem schnelle

Polygon-Grafik im Heimbereich zu bewundern. Schnelligkeit war dabei eines der absoluten Markenzeichen von Ridge Racer, zusammen mit

“Die grafische Klasse ist die neue Messlatte im Rennspielbereich

dem ganz besonderen Fahrgefühl, das dem Spieler ein wenig den Eindruck vermittelte, als ob der No-Name-Bolide mit Wunderreifen ausgestattet





Einige Strecken bieten ein atmosphärisches Nachtszenario mit vielen Lichteffekten

sei. Diesen Stil hielten die Macher auch beim eher enttäuschenden Ridge Racer Revolution und dem dafür um so grandioseren Rage Racer bei. Mit letzterem Titel hatte Namco sogar für einige Zeit die Referenz inne (vor allem was die Grafik anging), was sich bekanntermaßen in diesem Jahr durch den Genre-Überflieger Gran Turismo schnell änderte. In der Zwischenzeit waren die findigen Namco-Programmierer jedoch nicht untätig. Bereits seit über zwei Jahren werkten sie im Verborgenen an diesem vierten Teil herum, um der Fachwelt zu demonstrieren, dass sie es wie kaum ein anderes Softwarehaus verstehen, absolute Höchstleistungen aus der PlayStation herauszukitzeln. Nun, dieses Vorhaben ist ihnen zu weiten Teilen gelungen, denn eines



Nachtfahrten erfordern wie in der Wirklichkeit höchste Konzentration



Die Wagen des jeweiligen Automobilherstellers verfügen über bestimmte Merkmale



Warnschilder kündigen scharfe Kurven immer rechtzeitig an



Auf den Geraden macht ihr gegenüber den computergesteuerten Wagen stets Boden gut



Die CPU-Karren verfügen über keine allzu hohe künstliche Intelligenz. Dennoch muss man alles geben, um Erster zu werden

steht nach der ersten längeren Spielsession fest: Ridge Racer Type 4 dürfte sich im 90%-Wertungsbereich festklammern. Doch der Reihe nach. Die japanische Version umfasst gleich zwei CD-ROMs. Auf der ersten befindet sich logischerweise das Rennspiel selbst, während der zweite Silberling allerlei Boni bietet in Form eines Namco-Kataloges sowie zwei überarbeitete Versionen zum Ur-Ridge-Racer (siehe Extrakasten). Nach ei-

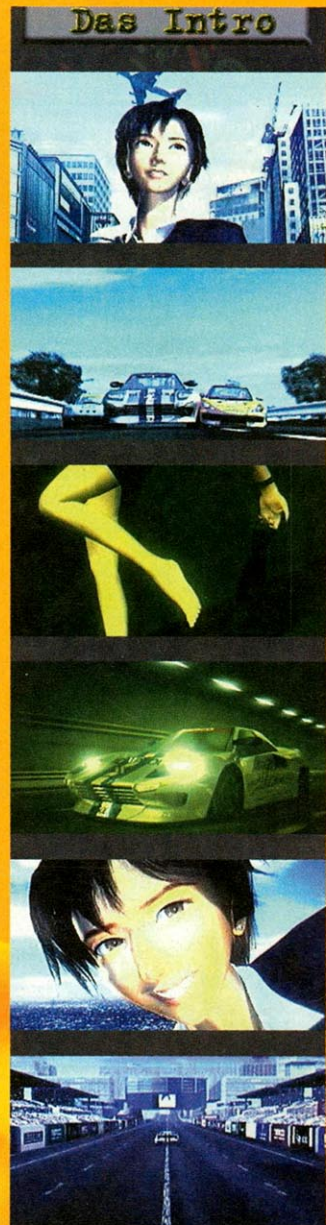
nem knappen Intro, in dem eine soulige Stimme inbrünstig die Ridge-Racer-Hymne erschallen lässt und die virtuelle Popsängerin Reiko Nagase die Hauptrolle spielt, werdet ihr durch ein aufgeräumt wirkendes Hauptmenü empfangen, das einige Spielmodi bietet. Fangen wir mit dem Grand-Prix-Modus an, denn dieser ist das Herzstück des Racers. Hier gilt es, den ruhmreichen Titel Real Racing Roots '99 einzuheimsen. Die Designer

“Das realistischere Fahrgefühl kommt dem Spielspaß sehr zugute”



Die Dramaturgie des Grand-Prix-Modus wird vor Rennbeginn ausführlich per Sprachausgabe erläutert

beließen es allerdings nicht bei einem simplen Turnier, sondern strickten noch allerlei Extras um diesen Wettkampf herum. Als Nobody sucht ihr euch zunächst den geeigneten Rennstall aus, derer es vier gibt: Pac Racing Club, Racing Club Micro Mouse Mappy, Racing Team Solvalou sowie Dig Racing Team (allesamt nach



Die Hintergrundgeschichte zum Intro ist zwar naiv, dennoch aber schön anzusehen: Ihr werdet Zeuge, wie eine überaus attraktive Japanerin sich auf der Straße einen Absatz abbricht. Als sie sich gerade seelisch auf einen beschwerlichen Heimweg eingerichtet hat, kommt glücklicherweise ein pfeilschneller Ridge-Racer-Bolide vorbei, der sie natürlich mitnimmt.

Ridge Racer History



Ridge Racer (1994)

Ridge Racer war nicht nur in den Spielhallen ein absoluter Renner, auch als Starttitel zum PlayStation-Launch feierte der Racer einen überwältigenden Erfolg. Er wurde damals als erstes Konsolen-Rennspiel einer neuen Generation gefeiert. Pumpender Technosound, eine unkomplizierte Steuerung (fahren wie auf Schienen) sowie die ausbaubare Strecke waren die Markenzeichen dieses wegweisenden Titels.

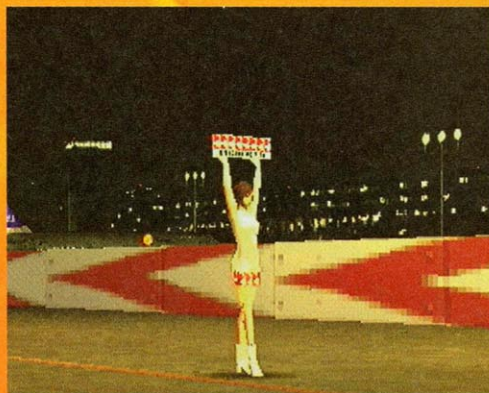
Ridge Racer Revolution (1995)

Nach dem überwältigenden Erfolg war Ridge Racer scheinbar darauf bedacht, möglichst schnell einen Nachfolger nachzuschieben, um noch mehr Kohle abzustauben. Wie dem auch sei, die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger halten sich auf jeden Fall arg in Grenzen. Ein paar Grafikelemente und Teilabschnitte mehr, ein Rückspiegel, Link-Modus, neue Wagen sowie ein neu arrangierter Soundtrack mussten ausreichen, um die Ridge-Racer-Fans zu einem weiteren Kauf zu animieren. Die Rechnung ging auch auf.



Ridge Racer Type 4 (1997)

Nach einer längeren Pause meldet sich Namco ziemlich beeindruckend mit einem völlig neuen Ridge Racer zurück. Zwar bietet auch dieses Rennspiel nur eine ausbaubare Strecke, die hat es aber in sich. Vor allem die für damalige Verhältnisse bahnbrechende Grafik und der motivierende Grand-Prix-Modus kennzeichneten diesen dritten Teil der Ridge-Racer-Saga.



In den Finalrunden präsentiert ein hübsches Nippon-Mädel die Startanzeige

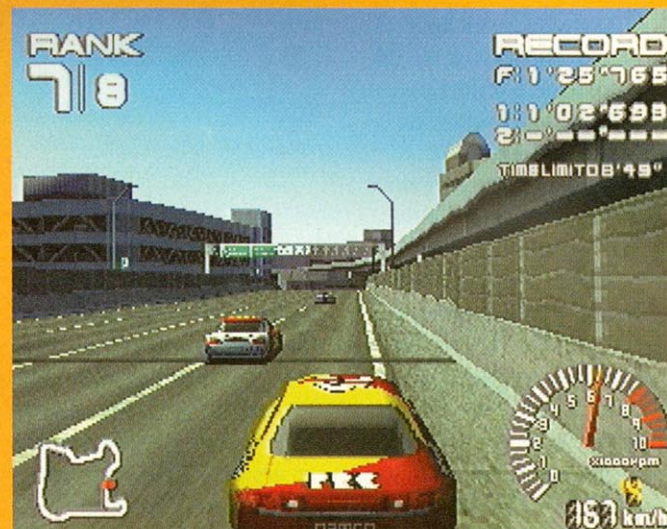


Sobald ihr die erforderliche Platzierung zum Weiterkommen inne habt, leuchtet die Zahl gelb auf

Namco-Spielhallen-Oldies benannt). Um jedes Team rankt sich eine kleine, aber feine Hintergrundgeschichte. Das Pac-Team nimmt zum Beispiel zum ersten Mal an diesem legendären Turnier teil, während das Dig-Team als das schwarze Schaf in der Szene bezeichnet wird, da sie in der Vergangenheit gerne einmal unlautere Mittel eingesetzt haben. Jedes Team steht gleichzeitig für einen Schwierigkeitsgrad und einen bestimmten Rennstil. Das Pac-Team ist für Anfänger geeignet und alle ihre Boliden beherrschen die Drift-Technik, um elegant durch die Kurven zu

sliden. Profis sollten sich hingegen am Solvalou- bzw. Dig-Team versuchen, da die Rennwagen hier nur durch rechtzeitiges Abbremsen zu bändigen sind. Habt ihr eure Wahl markiert, fehlt natürlich noch der entsprechende Wagen. Statt direkt den Sportwagen auszu-

suchen, vertraut ihr euch einen von vier Automobilfabrikanten an, die auch jeweils für ein bestimmtes Merkmal stehen. Die Ami-Schlitten der Firma Lizard beispielsweise gelten als ungemein dynamisch, während die französischen Age-Solo-Wagen als Inbegriff



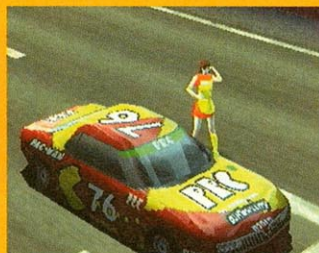
Drei Wagen gleichzeitig werdet ihr bei Ridge Racer Type 4 nur ganz selten erleben, da das siebenmotorige Konkurrenzfeld bewusst sehr weit auseinander gezogen wurde



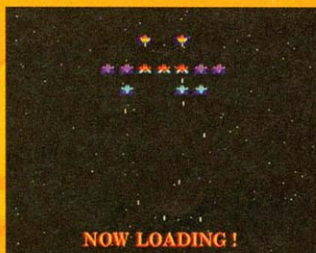
Durchgespielt: Wenn ihr den Grand-Prix-Modus für euch entschieden habt, winken stets in Abhängigkeit des gewählten Teams einige Boni



Der Abspann ist zwar recht stimmungsvoll, insgesamt aber kurz und schlicht ausgefallen



Vor Rennbeginn präsentiert ein Laufstegmodell im Rennstalldress den Boliden



Auf das bekannte Ladespiel Galaxy bzw. Galaga wurde diesmal verzichtet

für Zuverlässigkeit gelten. Auch hier unterscheiden sich die fahrbaren Untersätze nach Schwierigkeitsgraden. Das Zusammenspiel aus Rennstall und **Wagen** hat somit einen signifikanten Einfluss auf die Gangart und den Fahrstil. Danach startet das Turnier endlich. Insgesamt acht Strecken gilt es zu bewältigen, wobei

die letzten vier eine Art Remix der vorhergehenden sind. Der Rennverlauf unterliegt einer festgelegten **Dramaturgie**. Bei den ersten beiden Rennen müsst ihr euch jeweils unter den ersten Drei platzieren, um die zweite Runde zu erreichen. Dort sollte mindestens Platz zwei herauspringen, wenn ihr weiterkommen wollt. In den



Die Fahrt durch den **Hafen** gehört mit zu den gelungensten Streckenabschnitten



Beim Streckendesign wurde ein schöner Mittelweg zwischen modernen Architekturen und Naturlandschaften gefunden

letzten vier **Finalrunden** seid ihr schließlich zum Siegen verdonnert, damit ihr zum Abschluss ganz oben auf dem Siegtreppchen stehen dürft. Zwischen den Rennen spielen sich auch einige interessante Dinge ab. Euer Rennstallchef unterrichtet euch beispielsweise ständig über die neuesten Begebenheiten. Außerdem erhaltet ihr im Verlaufe des gesamten Turniers in regelmäßigen Abständen neue leistungsstärkere Boliden, um

mit der besser werdenden Konkurrenz Schritt zu halten. Einen direkten Einfluss als Mechaniker oder Manager

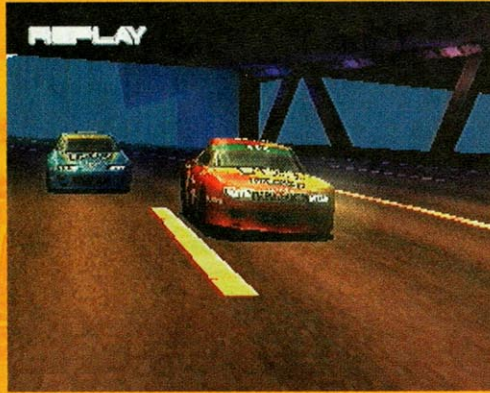


Das verträumte Abendrot sorgt bei dieser Strecke für eine atmosphärische Farbpalette



Selbst wenn man dicht auffährt, fällt bei der HiRes-Grafik keine störende Pixelierung ins Auge





“Mit der **Drift-Technik** engste **Serpentinen**
meistern – da kommt **Freude** auf!”



Auch beim weiten Blick in die Tiefe bauen sich nur selten Grafikelemente auf



HAUT VOLL HIN. COOL BOARDERS 3

Runter kommen sie
alle – aber wie!
Mehr Boarder, mehr
Boards, mehr Strecken.

PlayStation ist
Hauptsponsor des deutschen
Völkl-Snowboard-Teams.

PlayStation-Hotline:

01 90/578 578 (1.21 DM/Min.)

www.playstation-europe.com



....technisch besser
denn je." (Next Level 10/98)



PlayStation Snowboard-Camp:
O.B.S.ESSION Eventreisen
Hotline: 0 62 49/90 55 99



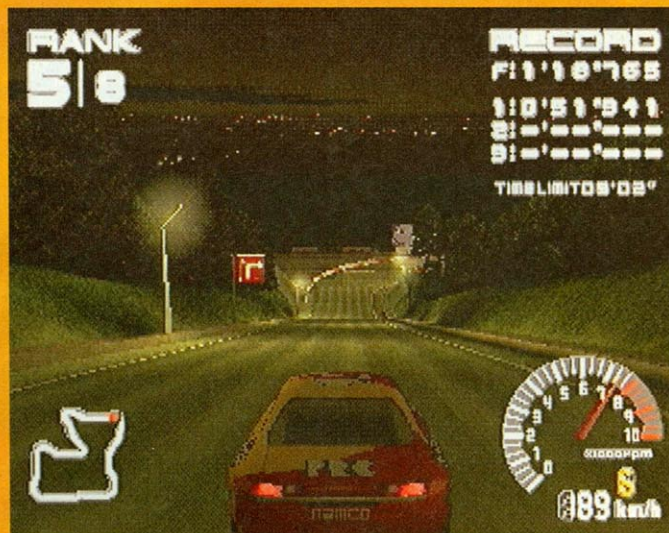
DUAL SHOCK
Link-Kabel



IT'S NOT A GAME



Das Finale des Grand-Prix-Turniers findet in Los Angeles statt. Der kurze Parcours kann überraschenderweise mit Bleifuß gemeistert werden



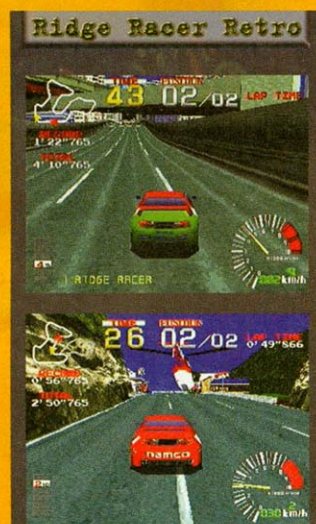
Abhängig von Schotterpiste, Karambolagen oder Sprungeinlagen kommen die Motoren des Dual-Shock-Pads sehr differenziert zum Einsatz

„Mit 48 Grundmodellen ist der Fuhrpark sehr üppig ausgestattet“

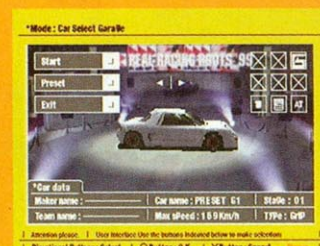
schlagen gilt. Lohn der Mühe: Ein weiterer, zumeist exotischer Bolide, beispielsweise ein Raketenauto oder ein Hovercraft. Wer noch mehr Au-

tos antesten möchte, sollte einen Abstecher in die Time-Attack-Option machen. Hier stehen nochmal acht PS-Monster zur Wahl, mit denen ihr euch auf den erspielten Pisten auf die Jagd nach Bestzeiten begeben. Immer noch nicht genug? Dann schnell die Garage

aufsuchen, denn dort bringt ihr im wahrsten Sinne des Wortes Farbe ins Spiel. Durch ein einfaches Malprogramm entwerft ihr eure eigenen Rennstallembelme und lackiert die erspielten Autos



Als kleinen Bonus packte Namco auf die zweite CD-ROM zwei neue Versionen von Ridge Racer drauf. Die erste Version ist dabei vom besonderen Interesse, da sie komplett überarbeitet wurde. So bietet der Remix jetzt oberflüssige 30 Bilder pro Sekunde, was dem Spielfluss (bzw. -spaß!) sehr zugute kommt. Auch sämtliche Grafikelemente sehen so aus, als hätten die Grafiker noch einmal kräftig daran gearbeitet, da sie etwas farbenprächtiger wirken. Einen Schönheitsfehler hat dieser Remix jedoch: Statt gegen sieben Konkurrenten treten ihr jetzt nur noch gegen einen an. Die zweite Version sieht indessen so wie das Original aus, wobei aber sämtliche Spielmodi und fast alle Gegner gestrichen wurden. Beide Versionen des Oldies unterstützen außerdem Namcos brandneues JogCon-Pad.



Der Fuhrpark beim Time-Attack besteht aus insgesamt acht No-Name-Wagen, er ist jedoch um sämtliche Bonus-Wagen erweiterbar



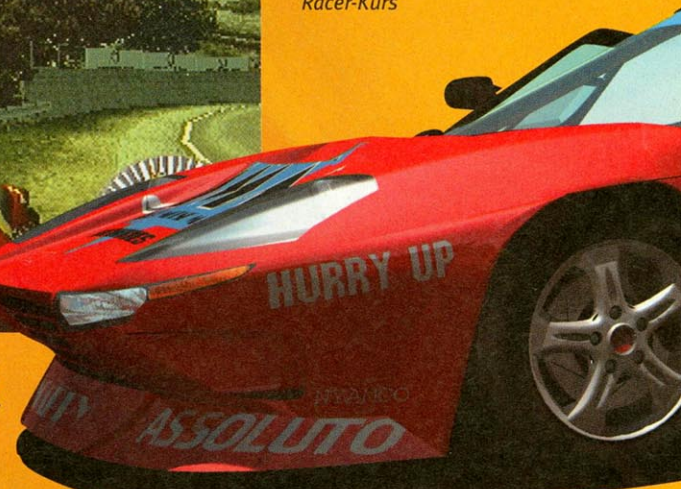
Ridge Racer Type 4 geizt nicht gerade mit grafischen Details



Die erste Strecke Helter Skelter erinnert stark an den Ur-Ridge-Racer-Kurs

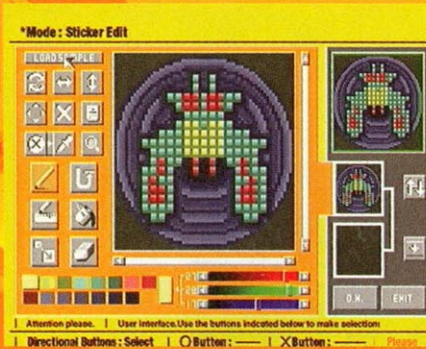


Die Drift-Technik ist recht einfach: In die Kurve einschlagen, einmal kurz vom Gas gehen und dann sofort wieder Stoff geben. Danach solltet ihr darauf achten, den Wagen durch geschickte Lenkbewegungen auf der Spur zu halten





Namco gefällt es offensichtlich, fliegende Objekte, wie diesen Zeppelin, vorbeischieben zu lassen



In der Garage entwerft ihr anhand eines Malprogrammes euer eigenes Rennstallsymbol und wählt die Lackierung aus. Jede Kreation kann selbstverständlich der Memory-Card anvertraut werden

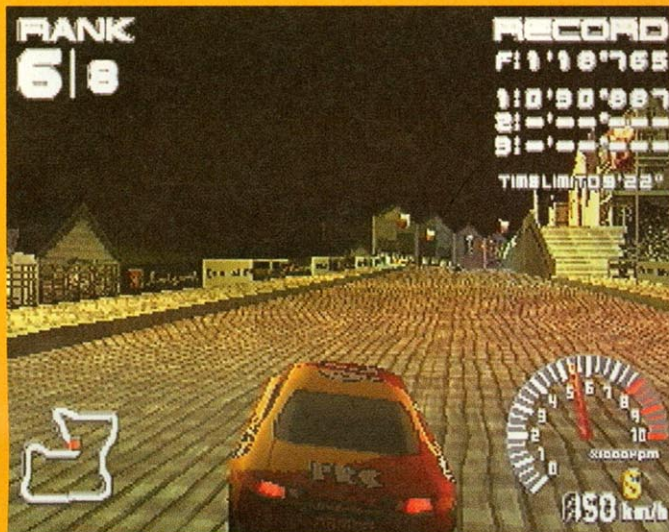


nach eurem Geschmack um. Zusammen mit den Farbvariationen kommt der Fuhrpark auf stattliche 320 Wagen. Zählt man allerdings nur die Grundmodelle, bleiben unter dem Strich "nur" 48 Namco-

Karren übrig. Last but not least dürfen sich zwei Joypad-Piloten noch im **Zwei-Spieler-Modus** via Splitscreen austoben. Diese an sich gängige Spielform ist in zweifacher Hinsicht ungewöhnlich. Er-

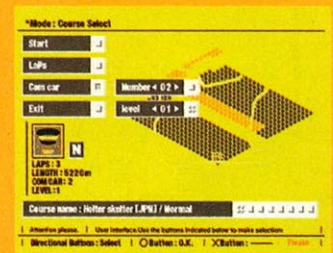
stens ist es das erste Mal, dass Namco einen Splitscreen verwendet hat, und zweitens ist er sensationell gut geworden. Musste man bei den meisten Splitscreens erhebliche Einbußen bei der Spielge-

schwindigkeit, der Detailfülle und dem Grafikaufbau in Kauf nehmen, spielt sich der Zwei-Spieler-Modus bei Ridge Racer Type 4 wie aus einem Guss und praktisch ohne einen nennenswerten grafischen Qua-

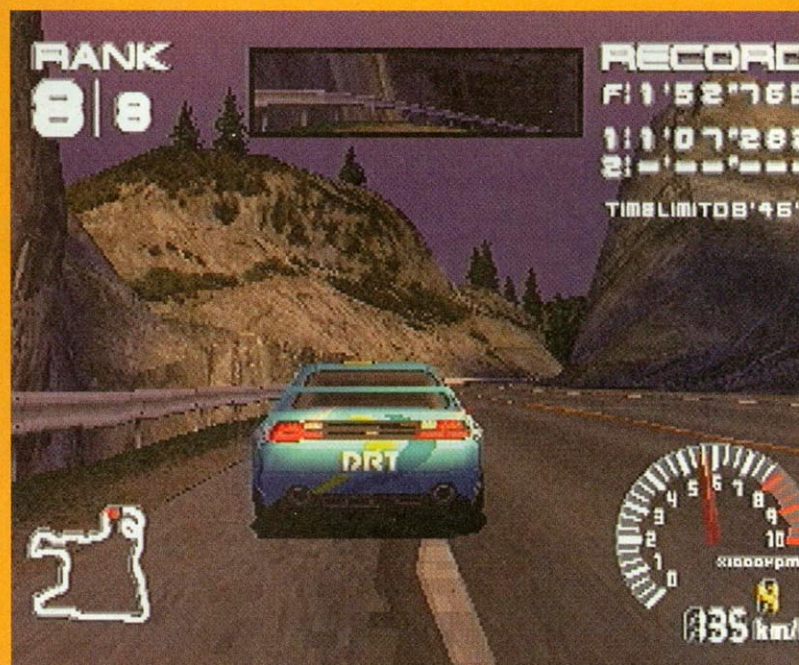


Einige Strecken bieten ein atmosphärisches Nachtszenario mit vielen Lichteffekten

"Neue Wagen, Strecken sowie Spielmodi: Bei Ridge Racer Type 4 gibt es eine ganze Reihe an erspielbaren Boni"



Der **Zwei-Spieler-Modus** ist eine Klasse für sich, da er in technischer Hinsicht perfekt gelöst wurde. Man kann übrigens auch CPU-Wagen dazuschalten



In der Cockpit-Perspektive steht euch ein Rückspiegel hilfreich zur Seite, da er drohende Überholmanöver rechtzeitig ankündigt

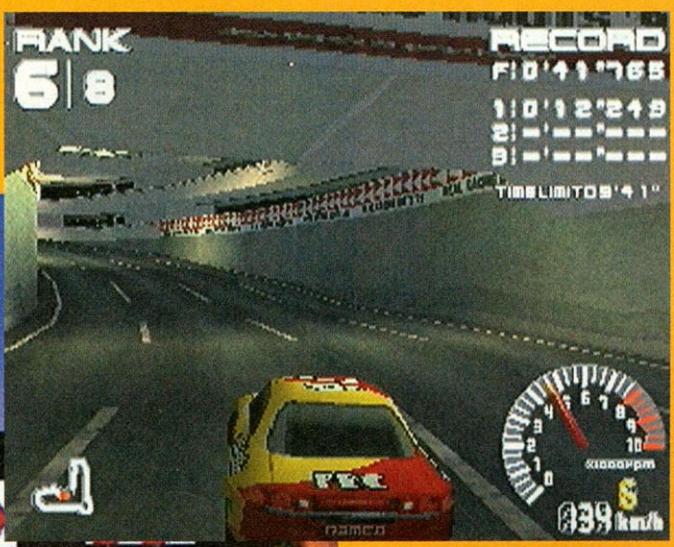
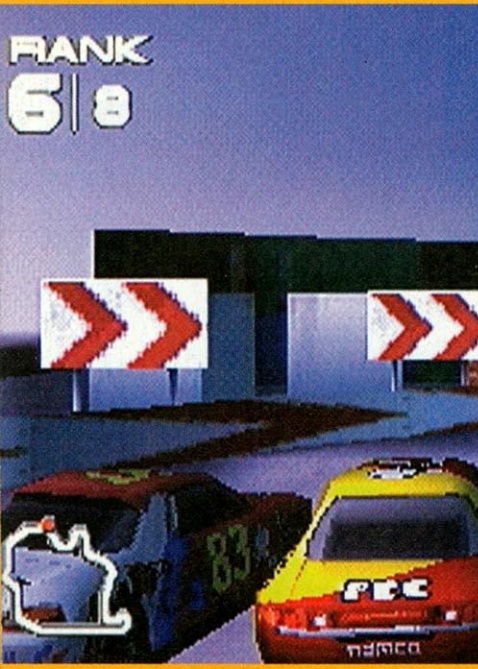


“Der ausgeklügelte Aufbau des Grand-Prix-Modus sorgt für Dauermotivation”

litätsverlust (okay, der Rückspiegel fehlt im Zwei-Spieler-Modus). Die grafische Qualität ist ohnehin fast schon eine Klasse für sich. Selten zuvor durfte man bei einem Rennspiel durch derart schöne Polygon-Szenarien fahren. Egal ob man mit dem PS-Monster durch einen detailliert in Szene gesetzten Hafen brettet oder ob vor einer malerischen Kulisse die untergehende Sonne die gesamte Strecke in einen warmen Orangeton hüllt,

nur äußerst selten bauen sich sichtbar Polygon-Elemente auf. Namco geizte außerdem nicht gerade mit grafischen Leckerbissen. So reflektiert beispielsweise das Licht auf der Karosserie, und bei den zahlreichen Nachtfahrten gibt es erwartungsgemäß tolle

Lichte-
effekte zu be-
wundern. Von der grafischen Seite her erreicht dieser Titel locker die Qualität von Gran Turismo. Zum Abschluss möchte ich noch erwähnen, dass Ridge Racer Type 4 sehr viel Zubehör unterstützt. Es ist nämlich einer der ersten Titel, die mit der Pocket-Station zusammenarbeiten, wodurch man zum Beispiel untereinander



Beinahe jede Strecke bietet eine Tunnelpassage



Euer Rennstall-Leiter füttert euch zwischen den Rennen mit Infos

der erspielte Autos austauschen kann. Fazit: Nur selten zuvor hatte ich derart viel Spaß mit einem Rennspiel. Ridge Racer Type 4 bietet zwar nicht den umfangreichen Story-Modus à la Gran Turismo, überzeugt dafür aber durch seine grafische Klasse und ein Fahrgefühl, das erfreulicherweise realistischer ausgefallen ist als bei den drei Vorgängern. Vor allem wenn man die Drift-Technik perfektioniert hat und so selbst derbste Kurven mit Bleifuß meistert, steigert sich der Spielspaß in höchste Sphären. Wir freuen uns schon auf die Test-Version! (Ulf S.)



Beim Start sollte man den Zeiger kurz vor dem roten Bereich halten



Im Grand-Prix-Modus habt ihr für jede Strecke nur drei Versuche, euch für die nächste Runde zu qualifizieren

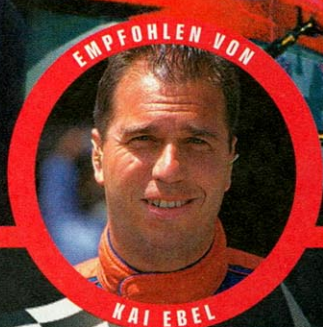
Action .. Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ...	INFO Ridge Racer Type 4 Hersteller/Vertrieb: Namco/SCED Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer Levels: 8 Strecken (+Mirror) GEPLANT FÜR 2. Quartal '99 ERSTER EINDRUCK super
--	---

“Ohne Zweifel eines der wichtigsten Rennspiele des kommenden Jahres”

Das Bild täuscht: Aggressive Überholmanöver sind bei dieser Bleifuß-Simulation eher selten

DAS LEBEN IST EIN GAME.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



Racing 2

SIMULATION

WWW.UBISOFT.DE

“Bestzeit in Echtzeit.”

RACING SIMULATION 2, DAS IST GRAND-PRIX-ZIRKUS PUR. ERST STELLEN SIE IHR TEAM ZUSAMMEN, WÄHLEN FAHRER AUS ODER FAHREN Sogar SELBST MIT. DANN ENTSCHIEDEN SIE NOCH SCHNELL ÜBER DAS RICHTIGE SETUP, DIE RICHTIGE TANK-TAKTIK UND DIE PERFEKTE REIFENWAHL. SCHON IST ZEIT FÜRS ERSTE QUALIFYING, BEI DEM IHNEN NICHT NUR DER EIGENE TEAMKOLLEGE, SONDERN AUCH DAS WETTER ÜBEL MITSPIELT. JETZT NUR NICHT DIE NERVEN VERLIEREN, DENN SONST WIRD ES NIE WAS MIT DEN PUNKTEN IM KARRIERE-MODUS!

IN KOOPERATION MIT:



Die Briten können auch anders!

Innerhalb kürzester Zeit hat sich das englische Softwarehaus **Codemasters** durch Toptitel wie **Colin McRae Rally** oder **TOCA 2** eine hohe Reputation geschaffen. In den letzten Monaten expandierte der Konzern aus dem beschaulichen **Warwickshire** beständig. Einen kleinen Vorgeschmack auf das kommende Jahr bot die **Präsentation** am 2. November, bei der mit **No Fear Downhill Mountain Biking** und **Prince Naseem Boxing** zwei brandneue potentielle Hits vorgestellt wurden



Charmante "Quotenfrau": Angie Kühbandner ist eine der wenigen Frauen im von Männern dominierten Videospiegelgeschäft

Codemasters hat es schon immer äußerst geschickt verstanden, unermüdlich an ihrem eigenen Erfolg zu stricken. Anstatt wie einige andere kleine Softwarefirmen sich zu Tode zu expandieren, um schließlich von einem großen Konzern geschluckt zu werden, oder bei der Produktion der wenigen Titel im Jahr mehr auf das Geld als auf den Spielspaß zu schielen, blieb das Softwarehaus stets ihrem Einfallsreichtum und hohem Qualitätsanspruch treu. Nicht ohne Grund lautet ihr Slogan bereits seit Jahren "Pure Gameplay". Den endgültigen

Durchbruch auch außerhalb ihrer Heimat in Europa erreichten die Briten allerdings erst in den letzten beiden Jahren durch PlayStation-Kracher der Marke Colin McRae Rally sowie TOCA 1 und TOCA 2. Mit nur wenigen Titeln gelang dem 1986 durch die Gebrüder Darling gegründeten Softwareunternehmen das Kunststück, sich den Ruf als einer der besten Hersteller von Rennspiel-Simulationen anzueignen. Derzeit besteht somit keine Gefahr, im schnelllebigen Videospiegelgeschäft von einem anderen Konzern übernommen zu werden. Im Gegenteil: In den

letzten Monaten expandierte der Konzern in einem atemberaubenden Tempo. Gab man sich zuvor mit zwei bis drei Titeln pro Jahr zufrieden, erhöht Codemasters künftig die Schlagzahl erheblich. So wurde nach langer Zeit wieder mit dem schwedischen Team UDS ein Spielauftrag an eine ausländische Firma vergeben. Außerdem orientieren

sich die Produkte zukünftig stärker an dem internationalen Markt, weg vom "Commonwealth-only-Image". Dass Codemasters dabei auch keine Experimente und neue Videospiegel-Gefilde scheut, beweisen der Titel Music sowie die beiden neuen Produkte, bei denen es sich um eine Mountainbike- und eine Box-Simulation handelt. (Ulf S.)

Codemasters Historie

1986 Firmengründung durch die Brüder Richard und David Darling



1987 BMX-Simulator (NES) wird der erste Nummer-1-Hit in Großbritannien.



1990 Mit dem Game-Genie wurde ein erfolgreiches Schummelmodul entwickelt.



1991 Die Micro-Machines-Erfolgsstory beginnt auf dem Nintendo-Entertainment-System. Codemasters beginnt mit der Herstellung ihrer eigenen Cartridges.



1994 Innovativ: Per J-Cart sind Spiele bis zu vier Personen gleichzeitig möglich.
1996 Mit der PlayStation startet auch Codemasters mit Erfolgstiteln wie Pete Sampras Tennis oder Micro Machines V3 voll durch.
1997 TOCA wird der erste Rennsimulationserfolg.
1998 Mit Colin McRae Rally und TOCA 2 festigt Codemasters seinen Ruf als exzellenter Softwarehersteller.

Codemasters™

Runter kommen sie alle – oder doch nicht?

No Fear Mountain Biking

Ein **schwedisches Team** sorgt dafür, dass man künftig auch ohne **Blessuren** einen **Abhang** per **Mountainbike** herunterjagt

Mountainbikes haben sich mittlerweile zu einer festen Größe im Fahrradsport gemausert, auch wenn es klassische Tour-de-France-Fans kaum nachvollziehen können, was einen dazu bringt, wie ein postmoderner Ritter gepanzert mit einem Affentempo einen steinigen Abhang herunterzubrettern. Downhill fahren nennt sich diese Extremsportart, die unter Adrenalinjunkies immer beliebter wird. Das größte schwedische Programmiererteam UDS war von dieser Sportart derart fasziniert, dass sie gleich daraus eine Videospiel-Adaption gemacht haben. Vor dem Beginn der eigentlichen Programmierung wussten sie allerdings noch nicht, mit welchen Schwierigkeiten sie dabei zu kämpfen haben. Es ist nämlich sehr schwer, einen Fahrradfahrer zu simulieren, der per Pedalkraft einen Abhang herunterfährt. Um die starke physische Komponente mit ins Gameplay zu integrieren, ließen sich die Designer daher einige gute Features einfallen. So sorgt ihr zwar wie bei einem normalen Rennspiel per simplen Knopfdruck für die nötige Beschleunigung, ein spezieller Energiebal-

ken zeigt euch allerdings an, über wie viel Puste euer Pedaltreter noch verfügt. Taktisch klug müsst ihr daher eure Kräfte einteilen, damit ihr nicht an einem Abhang elendiglich versagt. In der **Ego-Perspektive**, bei der ihr über das Lenkrad guckt, wurde dieser Ausdauer-Effekt auch akustisch umgesetzt, denn sobald der Energiebalken in den roten Bereich abfällt, erschallt ein leidendes Ächzen und Stöhnen aus den Boxen. Da auch die Lenkbewegungen sehr viel Übung erfordern, hat man anfangs seine Mühen, den Drahtesel sicher den Abhang hinunter zu manövrieren. Fehler haben nämlich unerbittliche Konsequenzen für den Fahrer, da er sich nach einer Kollision durch eine unfreiwillige Flugeinlage (in Slow Motion) rabiat von seinem fahrbaren Untersatz entfernt.



Durch aktives Abdrängen verschafft man sich Vorteile beim Kampf um die Positionen

Nur die Profis dürften daher die Muse haben, während der Sprungeinlagen noch locker einen kleinen Trick zu vollführen. Es gibt somit viel zu üben, zumal der Tummelplatz für die Biker recht groß ausgefallen ist. Zehn internationale Traumabhänge stehen zur Wahl, angefangen vom simplen Waldstück über die marokkanische Wüste bis hin zum großen **Canyon** in den Staaten. Ebenso umfangreich gestaltet sich auch das Hauptmenü, das gleich eine ganze Riege an Spielmodi bietet. Solisten vergnügen sich hier beim Time-Trail, auf dem Stunt-Kurs oder nehmen gleich an einer Meisterschaft teil, um sich gegen die 15 Konkurrenten durchzusetzen. Wenn euch ein Partner zur Seite steht, lädt hingegen ein lupenreiner Zwei-Spieler-Modus per Splitscreen zu harten Downhill-



Während der Sprungeinlagen kann man nur zum Spaß kleinere Stunts vollführen



Der **Canyon** mit seinen hohen Felswänden gehört mit zu den schönsten Austragungsorten



Auch schummrige Höhlenpassagen gilt es zu meistern

Gefechten ein. Zum Abschluss noch ein Wort zur Technik. Momentan bietet der Titel noch durchwachsene Qualitäten. Während die Detailfülle am Straßenrand und die HiRes-Optik überzeugen, wimmelt es noch an Grafikfehlern. So trüben Blitzer (auffällige Verfärbungen an Polygonschnittstellen) ebenso den Gesamteindruck wie die überaus pixeligen Zuschauer am Wegesrand und einige Probleme beim Grafikaufbau. Bis zum endgültigen Release hat das Team allerdings noch sehr viel Zeit für kosmetische Korrekturen. (Ulf S.)



Die **Ego-Perspektive** sieht durch das eingeblendete Lenkrad besonders effektiv und atmosphärisch aus



Ab durch die Kleinstadt: In der Regel jagt ihr jedoch durch bloße Naturlandschaften



Prince Naseem Boxing

Mit dem britischen **Federgewicht-Superstar** als kompetenten **Berater** an ihrer Seite wagt sich **Codemasters** erstmals an dem schwierigen **Videospiel-Boxgeschäft**

Natürlich wäre es für Codemasters momentan die sicherste Schiene, einen weiteren Racer zu veröffentlichen, stattdessen betritt die Firma mit dieser Boxsimulation völliges Neu-

land (ich bin mir allerdings ziemlich sicher, dass in Rennspielbereich wieder etwas im Busch ist). Einige kritische Zeitgenossen würden sogar sagen, dass Codemasters mit dieser Entscheidung Glatteis betreten, schließlich hat sich

in der vergangenen Zeit keine einzige Simulation sonderlich mit Ruhm bekleckert. Dave Vout, Produzent von Prince Naseem Boxing, war sich dieser Tatsache durchaus bewusst und hat daher bereits im Vorfeld bei den Konkurrenzprodukten intensive Fehlersuche betrieben. Als erste Erkenntnis war klar, dass solch eine Sport-Simulation unbedingt eine charismatische Galionsfigur benötigt, mit der sich die Käufer identifizieren. Mit dem exzentrischen Federgewicht-Superstar Prince Naseem Hamed hätte Codemasters wohl kein besseres Zugpferd finden können, zumindest für den britischen Markt, denn dort genießt der gebürtige Jemeniter absoluten Kultstatus unter den zahlreichen Fans (siehe auch Extrakasten). Sich allerdings nur auf die Zugkraft des Namensgebers zu verlassen, wäre angesichts Codemasters' hoher Qualitätsansprüche natürlich fatal. Das Team analysierte daher gleich im Vorfeld die Fehler der bisherigen Boxsimulationen auf dem Markt. Den erfahrenen Spieledesignern fiel dabei auf, dass es oftmals an Dynamik mangelte, sprich der Schlag erst mit Verzögerung ausgeführt wird. Grund dafür war u.a. die Motion-Capture-Technologie (direktes Einfangen

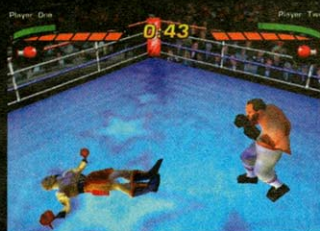


Ein Blick in den Trainingsraum, den Ausgangspunkt eurer künftigen Profikarriere

von Bewegungsabläufen per Sensoren), da dieses Verfahren sehr viel Rechenzeit und viele einzelne Bewegungsabschnitte erfordert, wodurch das Spieltempo natürlich leidet. Codemasters hat daher das sogenannte Dynamic-Node-Skeleton-Verfahren entwickelt. Grob umschrieben werden bei diesem Verfahren die Animationen zu 100 % auf dem Computer entworfen mit gerade einmal acht Bewegungsabschnitten pro Sekunde. Dieser Schritt stellt für die Grafiker den besten Kompromiss zwischen Optik und Spieldynamik dar. Ein weiterer Grund, auf Motion-Capture-Animationen zu verzichten, ist zweifelsohne eine Kostenfrage, da es im Faustkampf selbst sehr viele Boxer mit unterschiedlichen Stilen gibt. Das Resultat kann sich sehen lassen. Zwar muten die Animationen nicht 100%ig authentisch an, dafür ist bei den Schlagabtäuschen aber mächtig viel Tempo drin. Ein weiterer großer Schwachpunkt vieler bisheriger Boxsimulationen war die spielerische Einfalt. Meist reich-



Prince Naseem Hamed boxt im bekannten Leoparden-Dress. All seine typischen Bewegungsabläufe sollen für die Boxsimulation übernommen werden

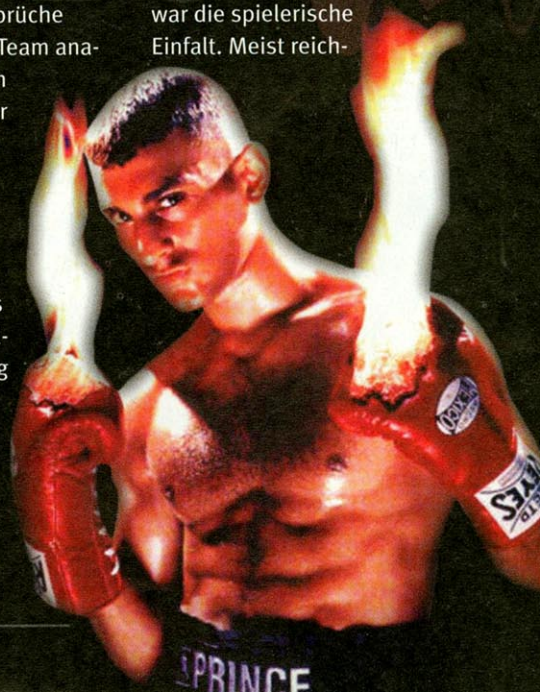


Für den ersten Niederschlag benötigt man eine Weile, erst danach wird der Gegner zum Fallobst



Jeder Recke verfügt auch über einen individuellen Specialmove. Prince Naseem beispielsweise traktiert seine Gegner mit einem 360-Grad-Roundhouse-Schlag

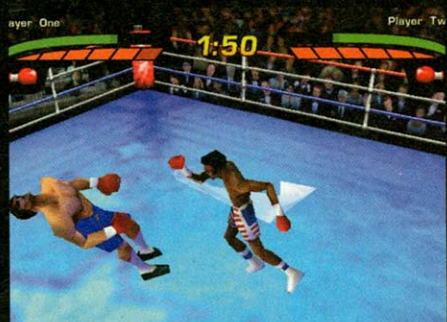
Codemasters™





THON ANGEHEND!





Uppercuts haben eine fulminante Wirkung, sind allerdings anfällig für Konter



Noch wirkt die Grafik ein wenig steril, da solche Details wie herumspritzender Schweiß fehlen



Jeder Boxer hat seinen eigenen Auftritt. Hier sonnt sich der Ami im Lichtgewitter

te es aus, den Widersacher mit einem simplen Tastengehämmer auf die Bretter zu schicken. Gerade an diesem Punkt arbeitet das Team derzeit fieberhaft. So steht euch mit der Gerade zum Körper und zum Kopf, mit Jabs oder **Uppercuts** nicht nur ein solides Repertoire an Schlägen zur Verfügung, auch an die Defensive wurde gedacht. Neben der bekannten Blockhaltung schubst ihr den Gegner auch weg oder windet euch geschickt zur Seite, um so elegant den aggressiven Schlägen auszuweichen. Gerade Letzteres macht fast noch mehr Laune, als dem Kontrahenten eins auf die Rübe zu hämmern. Denn nichts ist bekanntlich schöner als mit einem guten Timing dem Schlag auszuweichen und danach eiskalt zu kontern. Bei

der ersten Spielsession blieb der Titel dennoch den Beweis schuldig, dass Taktik besser ist als wütende Dauerattacken, doch das soll sich ja bekanntlich noch ändern. Zufriedene Minen gibt es hingegen bei der Gestaltung des Managerbereiches, denn mit reinem Boxergeschick ist es nicht getan, wenn ihr an einer umfassenden Boxerkarriere strickt. Fast wie im richtigen Profialltag müsst ihr nämlich als Trainer, Manager und Boxer an viele Dinge denken, damit euer Recke nach dem WM-Gürtel greift. Anhand von zwei übersichtlich gestalteten Menüs habt ihr Zugriff zu allen wichtigen Bereichen. Zunächst tretet ihr aber als Nobody gegen einen grimmigen Sparringspartner an. Je nachdem wie gut ihr euch schlägt, wird euch an-

schließend einer von drei Trainern zugeordnet. Danach beginnt der Boxeralltag. In einem Trainingsmenü müsst ihr die beste Formel finden, damit euer Schützling bis zum ersten Kampf fit wird. Währenddessen arrangiert ihr als pflichtbewusster Manager den ersten Kampf, was gar nicht so einfach ist, da man in der Rangliste nicht jeden fordern darf und viele Kontrahenten schon für einen anderen Kampf gebucht wurden. Diese Grundidee veredelten die Designer durch eine ganze Reihe von guten Einfällen. So wird die verstrichene Zeit durch einen Kalender simuliert, damit ihr wisst, wie viele Tage noch bis zum Kampf bleiben. Nach jedem abgelaufenen Tag wird

dabei stets eine Zeitung mit den neuesten Nachrichten eingeblendet, so dass ihr erfahrt, was sich in der Boxerszene so alles tut. Darüber hinaus muss auch permanent auf das zulässige Gewicht geachtet werden, damit der Kampf überhaupt stattfindet. Diese motivierende Boxerkarriere wird in zwei Spielmodi praktiziert. Beim Showcase tretet ihr gegen eine Riege von 16 internationalen Boxern an, wobei die einzelnen Faustkämpfer erst nach und nach freigeschaltet werden. Beim Weltturnier gibt es sogar 90 Boxer, die in drei Gewichtsklassen unterteilt sind. Wer hier der Meister aller Klassen werden möchte, muss schon eine Weile einplanen. (Ulf S.)



Die Stile der Boxer sind höchst unterschiedlich. Bei dieser Partie begegnen sich ein asiatischer Boxer mit Martial-Arts-Anleihen und ein Pfundskerkel mit Holzfäller-Charme

Superstar Prince Naseem Hamed

Er ist gerade einmal 24 Jahre alt und kann auch trotzdem bereits jetzt auf eine unglaubliche Karriere zurückblicken. Der WBO Federgewicht-Champ blieb bei seinen 31 Kämpfen unbesiegt, 28 davon waren sogar klare K.o.-Siege. Er ist für die meisten Experten der beste Federgewichtskämpfer aller Zeiten. Ihm ist es zu verdanken, dass die ansonsten eher uninteressante Gewichtsklasse Zuschauer in Scharen anzieht, die bereitwillig den Obolus für das Pay-TV bezahlen. Seine Popularität verdankt der gebürtige Jemeniter nicht zuletzt seinem exotischen Auftreten. Stets mit einer Leopardschorte bekleidet, hüpfert er mit einem Salto in den Ring und nimmt bei seinen Fights nur sehr selten die Deckung hoch, um stattdessen locker den wütenden Attacken mit blitzschnellen Körperwindungen auszuweichen – eine klassische One-Man-Show! Zusammen mit seiner großen Klappe erwarb er sich schnell den Ruf eines Großmauls, was er privat aber nicht ist. Wenn er nicht gerade in der Öffentlichkeit steht, zockt er übrigens auch gerne auf der PlayStation, weshalb er bei seinem erstem Videospiel-Engagement auch sehr viel Interesse zeigte.



“Prince Naseem ist ein leidenschaftlicher Zocker”

Dave Vout, Produzent von Prince Naseem Boxing, über das **Wagnis Boxsimulation**, Teamarbeit und den vermeintlich eiteln **Superstar**

PlayStation Games: Ich beginne das Interview zur Abwechslung einmal mit einem Statement: Es gab bislang noch keine vernünftige Boxsimulation, da es meistens wieder in stupides Tastengehämmer ausartet. Diese Sportart umzusetzen ist demnach eine verdammt schwierige Sache.

Dave Vout: (engagiert) Da gebe ich dir 100%ig recht! In der Tat sind Boxsimulationen eine ziemlich heikle Angelegenheit. Mir war das auch von Anfang an bewusst, und im Prinzip ist auch gerade dieser Punkt der Grund, warum mich Prince Naseem Boxing so gereizt hat. Ich kenne nämlich nahezu alle Boxsimulationen, die es derzeit auf dem Markt gibt, und bei allen blieb stets ein fader Nachgeschmack übrig. Aus diesen Erfahrungen habe ich meine Lehren gezogen, um mit diesem Titel zu beweisen, dass Boxsimulationen sehr wohl Spaß machen können. Glaub mir, wir arbeiten sehr gewissenhaft daran, die bekannten Fehler der bisherigen Simulationen zu vermeiden. Beispielsweise war es bislang fast immer der Fall, dass der Schlag erst Bruchteile von Sekunden später ausgeführt wird. Bei uns ist das anders, denn bei Prince Naseem hat man durch das hohe Tempo das Gefühl, direkte Kontrolle über den Boxer zu haben. Hinzu kommen ein umfangreicher

Story-Modus und eine hohe künstliche Intelligenz, um das stupide Tastengehämmer als Allheilmittel zu vermeiden. Gerade auf den letzteren heiklen Punkt werden wir uns sehr lange konzentrieren müssen.

PSG: Wie bereitet man sich denn als völliges Boxer-Greenhorn auf eine Simulation vor?

DV: Also, in den Ring sind wir nicht gestiegen, falls du das meinst (lacht). Nein, wir haben uns im Prinzip sehr gewissenhaft vorbereitet und beispielsweise mit Managern und Amateuren gesprochen. Letzten Freitag kam dann Prince Naseem sogar höchstpersönlich vorbei, um das Spiel zu testen und konkrete Verbesserungsvorschläge zu machen. Als weitere Qualitätskontrolle steht uns ein erfahrenes Produktionsteam zur Seite, das an allen bisherigen Hits beteiligt war und bereits sechs Monate, bevor ich überhaupt bei Codemasters anfang, intensive Box-Recherchen durchführte. Gerade dieses Feedback von den “alten Hasen” ist für uns sehr wichtig.

PSG: Bleiben wir doch einmal bei Prince Naseem: Ist der Superstar denn an der Entwicklung der Simulation beteiligt oder promotet er das Spiel nur?

DV: Prince Naseem interessiert sich wirklich sehr für “sein”

Spiel. Als er bei uns war und das Produkt eine Weile testete, äußerte er eine ganze Reihe an guten Vorschlägen, die allerdings fast immer mit seiner eigenen Person zu tun hatten. Nicht das du jetzt glaubst, dass er im Videospiel als eine Art Superman agieren soll, er ist lediglich darauf bedacht, im Spiel exakt porträtiert zu werden. Beispielsweise haben wir einen bulligen Trainer mit einer Zigarre mit in diese Simulation programmiert. Prince Naseem gefiel dieses Klischee überhaupt nicht, da kein Box-Trainer dieser Welt eine Zigarre vor seinem Schützling paffen würde. Resultat: Der Trainer ist ab sofort ein bekennender Nichtraucher. Solche Details erkennt nur einer, der wirklich im Boxgeschäft tätig ist.

PSG: Prince Naseem gilt nicht zuletzt durch sein protziges Auftreten als ziemlich exzentrisch. Wie war dein Eindruck?

DV: Diesen Eindruck teile ich nicht, im Gegenteil, Prince Naseem war einer der nettesten Stars, die ich bislang getroffen habe. Das erkennt man doch schon daran, dass er nicht einer dieser Typen war, die bei uns vorbeigekommen sind, um schnell mal eben den Check abzuholen. Er ist übrigens auch privat ein leidenschaftlicher Zocker. Seine PlayStation hat er stets dabei,

wenn er auf Tour ist. Er hat somit Ahnung von der Materie. Außerdem verfügt er über eine fast magische Präsenz. Als er in unser Büro reinkam, wurde es sofort ruhig und alle guckten ihn unentwegt an - wir alle waren wie elektrisiert. Man spürte sofort, der hat etwas zu sagen. Ich finde sein Auftreten um so bemerkenswerter, da er gerade einmal 24 ist und Leute in seinem Umkreis ihm ständig eintrichtern, dass er der Größte sei - wer kann mit solch einer Situation schon umgehen?

PSG: Prince Naseem ist nun wieder eine sehr britische Lizenz. Wollt ihr diese Marketingstrategie eines Tages mal ändern?

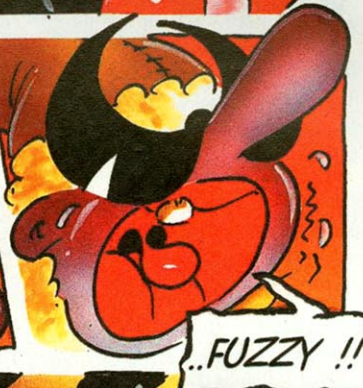
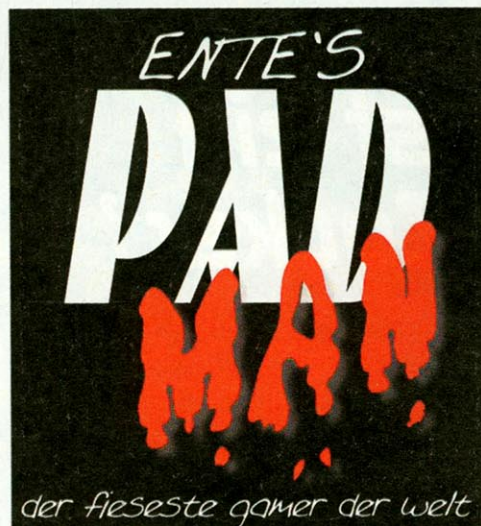
DV: Ja. Wir fangen allmählich an, immer stärker auf den internationalen Markt zu achten. Natürlich ist der britische nach wie vor der mit Abstand wichtigste für uns, wir expandierten aber in den letzten Monaten enorm, um die Firma Codemasters auf einen größeren Markt Schritt für Schritt vorzubereiten. Prince Naseem Boxing zum Beispiel lässt sich auch in anderen Ländern wunderbar vermarkten.

PSG: Abschließend: Mal abgesehen von Codemasters-Produkten, welches Spiel steht bei dir ganz oben auf deiner persönlichen Hitliste?

DV: (leicht verlegen) Du wirst das jetzt vielleicht etwas sonderbar finden, aber Mario Kart 64 auf dem Nintendo 64 ist nach wie vor mein absoluter Liebling, denn es ist schlichtweg ein sehr, sehr unterhaltsames Spiel, das man auch locker zocken kann, wenn man nach ein paar Bier nach Hause kommt. Meine kleine Tochter liebt dieses Rennspiel übrigens auch.



“In der Tat sind Boxsimulationen eine heikle Angelegenheit. Mir war das auch von Anfang an bewusst, und im Prinzip ist gerade das der Grund, warum mich dieses Spiel so gereizt hat.”



HÖRMAL, DU KAPUZENHEINI, WAR
ICH NICHT IMMER SCHÖN BRAV...?!
HAB ICH ETWA NIX GEGEN DAS
LEIDEN DIESER WELT GETAN...SAG
SCHON, BIN ICH ETWA NICHT...





Bulleeta sieht zwar aus wie Rotkäppchen, scheut sich aber nicht die Uzi unter den Umhang hervorzuziehen



In der düsteren Dark-Force-Zone verfügt euer Kämpfer über durchschlagskräftigere Attacken



Zotteltier Sasquatch verspeist seine Gegner dank seiner Riesengosch schon einmal mit Haut und Haaren

Capcoms comicartiges Gruselkabinett

Vampire Savior EX Edition

Neues aus **Capcoms** Prügellabor: Zur Abwechslung schickt der **Nippon-Konzern** sein schlagkräftiges **Grusel-Ensemble** ins **aberwitzige Handgemenge**

Von Zeit zu Zeit wird Capcom von einem Hauch Innovation übermannt und schickt ein Prügelspiel in die Spielhalle, das ohne die Charaktere aus der Street-Fighter-Serie auskommt. Aus diesem „Wagnis“ heraus ist 1995 das morbide-witzige Werk Darkstalkers entstanden. Im Mittelpunkt steht dabei ein Charakterfeld, das einem Horrorkabinett entsprungen ist. Da peinigt beispielsweise Franksteins unbekannter Sohn Victor seine Feinde mit Elektrostößen, während Zombie Zabel nach einem Sieg stets die Klampfe zückt. Capcom hat scheinbar

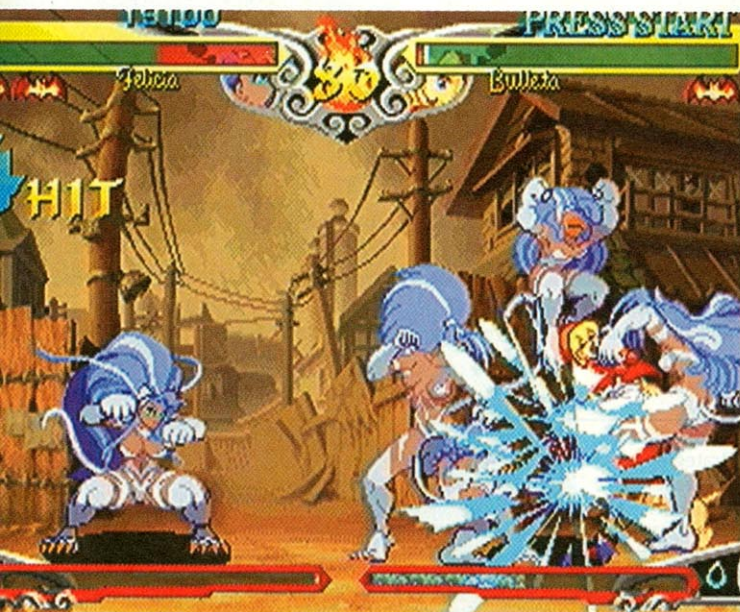
wieder einmal den Geschmack der Spieler getroffen (zumindest den der Japaner), denn mittlerweile gibt es zwei Nachfolger dieses Grusel-Prüglers. Teil 3 namens Vampire Savior hat die besten Chancen, nächstes Jahr durch Virgin auch hier zu Lande veröffentlicht zu werden. Wer die beiden Vorgänger nicht kennt, braucht keine Angst zu haben nur Bahnhof zu verstehen, denn auch bei diesem Klopfer wird in erster Linie Street-Fighter-Kost geboten: Sechs Schlag- bzw. Trittknöpfe, Energieleiste, Klopfen bis zum Umfallen, man kennt das ja zur Genüge. Beim Charakterdesign

bietet Capcom dennoch eine erfrischende Portion Einfallsreichtum. Neuling **Bulleeta** beispielsweise, die in Japan mittlerweile Kultstatus genießt, erinnert sicherlich nicht unbeabsichtigt an Rotkäppchen, hat es aber faust dick unter dem Umhang (Minnen, Uzi, etc.). Alleine ihr beim Kämpfen zuzusehen ist die reinste Freude. Bei Vampire Savior geht es überhaupt sehr kurios zu. Oftmals verschwindet die Grenze zwischen einem normalen und einem Specialmove. Yeti-Nachfahre Sasquatch schmilzt zum Beispiel dem Gegner den Boden unter den Füßen weg, so dass er in ein Wasserloch fällt und als Haifraß endet.

Ansonsten sind die neuen Einfälle wieder einmal rar gesät, aber es gibt sie. So können Supermoves beispielsweise in zwei Arten genutzt werden, als konkrete Aktion oder mit einem Abstecher in die **Dark-Force-Zone**, in der man einige Privilegien genießt. (Ulf S.)



Da viele Bewegungsabläufe recht komplex sind, empfiehlt sich ein Abstecher in den Trainingsraum



Alle gegen einen: Bei Felicias Supermove eilen schon einmal ihre Schwestern vorbei, um den Widersacher gehörig zu vermöbeln



Die Kämpfer sind nicht streng in Runden unterteilt. Das bedeutet, nach dem ersten Niederschlag wird gleich weitergekämpft



Neu: Vampire Savior gibt euch die Möglichkeit, das Charakterfeld farblich zu überarbeiten und ihre Stärken individuell festzulegen

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

GEPLANT FÜR
I. Quartal '99
ERSTER EINDRUCK
gut

INFO Vampire Savior EX Edition

Hersteller/Vertrieb: **Capcom/Virgin**
Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
Levels: **18+ Kämpfer**



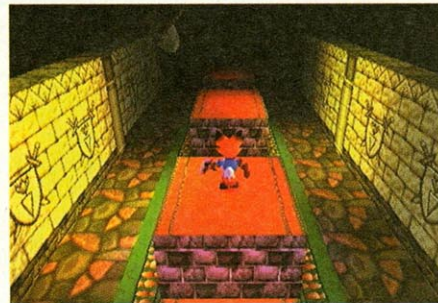
"Aberwitziger 2D-Klopfer mit einem sehenswerten Kämpferensemble"



Auf der Oberwelt werdet ihr viele merkwürdige Gesellen treffen, die euch oft nicht wohlgesinnt sind



Das Verschieben von Steinblöcken hat der kleine Fuchs wohl von Lara abgeschaut



Eine der typischen **Geschicklichkeitseinlagen** bei Kingsley: mit gezielten Sprüngen über Abgründe hinweg

Großmutter, warum hast du ...?

Kingsley

Im Sektor der **kinderfreundlichen** Software tut sich die PlayStation noch immer **schwer**. Nach Spyro the Dragon **versucht** nun ein neues Action-Adventure **das** zu ändern

Action Adventures sind bis zum heutigen Tage die absolute Domäne des Nintendo 64, was Zelda 64: Ocarina of Time momentan beweist. Einer der renommiertesten Third-Party-Hersteller für PlayStation, Psygnosis, versucht nun mit seinem neuesten Titel ähnliche Ergebnisse auf der CD-Schleuder zu erzielen. Kingsley ist ein rassiges Action-Adventure um einen kleinen Fuchs in einer ebenso tierischen wie abgedrehten Welt. In der frühen Alpha-Version lässt sich freilich noch nicht allzu viel über technische

und spielerische Qualitäten von Kingsley sagen, nur so viel, dass es durchaus vielversprechend ist. Am Anfang geht es für den elternlosen Fuchs noch um das schlichte Erlernen von Waffentechniken und körperlicher Ertüchtigung. Aber je länger er sich in den komplexen 3D-Landschaften und -Gebäuden bewegt, um so mehr erfährt er von zukünftigen Missionen, mysteriösen Geheimnissen und finsternen Gesellen. Sein Mentor Old Wrinkle schickt Kingsley nach bestandener Prüfung schließlich zum **Königspaar** und dann beginnt



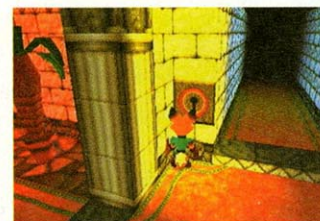
Der freundliche Wachmann händigt euch zu Testzwecken alle Nah- und Fernkampfwaffen aus

das Abenteuer erst richtig... Für die PlayStation ist das neue Action-Adventure grafisch – sofern zu beurteilen – sehr abwechslungsreich gestaltet worden. Die Polygone und Texturen sind sauber programmiert und verpassen Kingsley eine eigene Atmosphäre. An der hakeligen Steuerung muss Psygnosis aber noch dringend feilen, denn besonders bei den vielen **Geschicklichkeitseinla-**

gen ist eine präzise Steuerung unerlässlich. Ebenfalls recht merkwürdig mutet die "Sprachausgabe" an, die aus verschiedenen Quak-Geräuschen zusammengesetzt ist. Da es sich aber wie gesagt um eine sehr frühe Alpha-Version handelt, wird sich sicherlich bis zum Release einiges tun. (Frank F.)



Auf ein Wort: Kingsley erhält nach einigen heldenhaften Taten einen höheren Rang durch das **Königspaar**

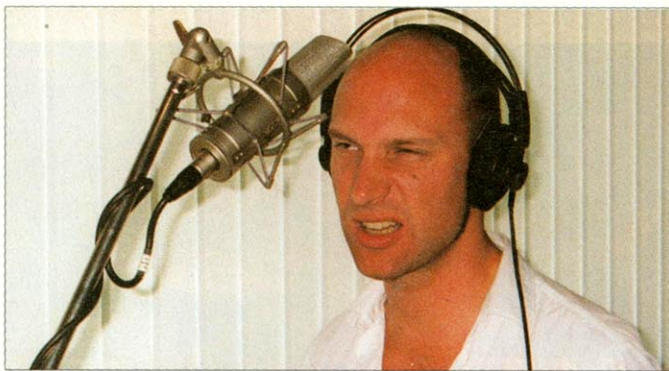


Mit dem passenden Schlüssel öffnen sich auf wundersame Weise zuvor unpassierbare Wände



Der alte Greis hilft Kingsley gerne bei seinem Vorhaben ein wahrer Kämpfer zu werden. Was er wohl vor hat?

Action ••• Strategie ••• Abenteuer ••• Geschick ••• Simulation •••	INFO Kingsley Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: k.A.
GEPLANT FÜR Ende März	ERSTER EINDRUCK gut
"Technisch ausgereiftes Action-Adventure mit kindlichem Einschlag"	gut



Kaltblütig: Stephan Grothgar verpasst Solid Snake die deutsche Stimme

Man spricht Deutsch

Metal Gear Solid

Das sehnlich erwartete **Agentendrama** nähert sich langsam, aber sicher seiner Fertigstellung. In **London** fanden vor kurzem die **Synchronisationsaufnahmen** zur lokalisierten Version statt

Das Frühjahr naht und mit ihm die komplett eingedeutschte Version von Konamis virtuellem Agentendrama Metal Gear Solid. Mittlerweile wurde in den weltberühmten Londoner Abbey Road Studios, in denen bereits die Beatles, Sting oder die Spice Girls ihre Platten aufnahmen, die Lokalisierung des 100.000 Wörter (ca. 700 DIN-A4-Seiten) umfassenden Scripts vorgenommen. Schon im Vorfeld mussten in wochenlanger Knochenarbeit die Texte von sechs Übersetzern eingedeutscht werden. Zu den eigentlichen Tonaufnahmen wurden 16 Sprecher geladen, die während einer zwölf-tägigen Aufnahmesession bis zu

13 Stunden täglich in einer noblen Penthouse-Suite verbrachten, um den japanischen Spielfiguren die deutsche Sprache zu verpassen. Die professionellen Sprecher stammen aus den Bereichen Werbung und Film, jedoch wurde absichtlich auf „berühmte“ Stimmen, zum Beispiel die von Klaus Danneberg (Arnold Schwarzenegger), verzichtet, um dem Spiel

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

GEPLANT FÜR
März
ERSTER EINDRUCK
super

INFO Metal Gear Solid

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



„Der beste PlayStation-Titel aller Zeiten?“



Der mysteriöse Ninja ist einer der außergewöhnlichsten Burschen im Abenteuer

nicht das ureigene Flair zu nehmen. Die größte Hürde, die es bei den Aufnahmen zu nehmen galt, lag in den Synchronszenen der Cutscenes, bei denen die Sprecher absolut „lippensynchron“ sprechen mussten. Auf Monitoren ließ man die entsprechenden Szenen in die Sprecherkabinen eingespielen, um die Synchronisation zu verwirklichen. Im Anschluss an diese Arbeiten benötigte Konami noch einen guten halben Monat, um die Aufnahmen nachzubearbeiten. Übrigens, nicht nur die Sprachausgabe hat man den deutschen Landen angepasst, sondern auch die Bildschirmtexte wurden übersetzt. Leider müssen wir uns noch bis zum März gedulden, um endlich das vielleicht spannendste PlayStation-Spiel aller Zeiten komplett lokalisiert spielen zu dürfen. (Udo L.)



Das komplette Script zu Metal Gear Solid besteht aus mehr als 100.000 Wörtern

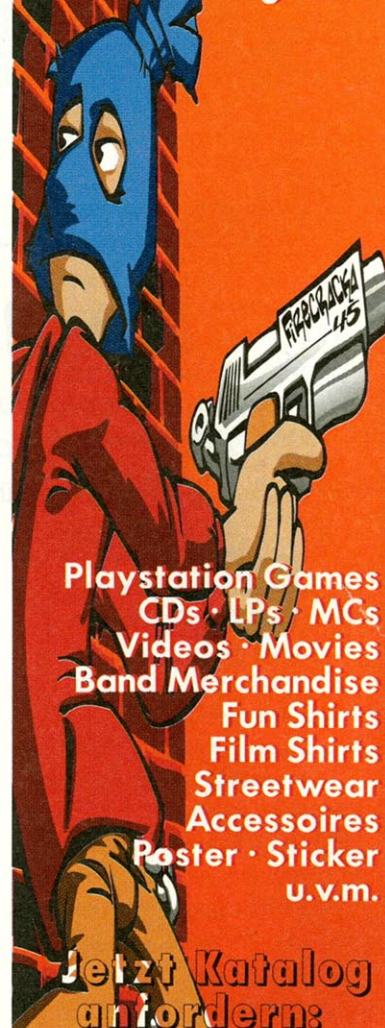


Hans-Joachim Amann, seines Zeichens PR-Recke bei Konami Deutschland, verließ seine Stimme einem FOXHOUND-Soldaten

• **Gratis**

EMP

... more than games



Jetzt Katalog anfordern:

(05 91) 9143 11

Fax: (05 91) 9143 20

www.emp.de
mailto:mailbox@emp.de

ABGESCHNITTEN & ABSCHICKEN!
Ich möchte kostenlos das EMP Magazin!
Ja! EMP - Postfach 1721
49803 Lingen
Stichwort: "PlayStation Games"



Solche Zeitgenossen feuern zwar nicht aus allen Rohren, versuchen euch aber zusätzlich zu zerquetschen



Satte Explosionen der Gegner werden durch die intelligente Kameraführung sehr geschickt in Szene gesetzt



Dieses Minenfeld muss schnell durchflogen werden, ansonsten nehmen euch die Bodengeschütze aufs Korn

Einer gegen alle

Eliminator

Bist du jung, draufgängerisch und selbstmordgefährdet? Dann bist du genau der Richtige für den Eliminator-Wettkampf!

Deine armselige Existenz als ein Gefangener des 21. Jahrhunderts hat dich in eine missliche Lage gebracht: In 60 Sekunden kann bereits alles vorbei sein. Denn das Militär erprobt mit ungebrochenem Eifer an neuen noch effektiveren Vehikeln und Waffen. Und als Testperson hat man dich ausgewählt, denn du bist als Versuchskaninchen entbehrlich. Um es dir aber nicht allzu leicht zu machen, hat man dir ein kleines Present mit einem Zeitzunder

unter den Hintern geklebt. Eliminator ist ein flottes Rennspiel/Action-Shooter ohne Kompromisse. Zu Anfang stehen vier Gleiter zur Verfügung, die sich in den drei Kategorien Schaden, Geschwindigkeit und Steuerbarkeit unterscheiden. Die Leistungsfähigkeit der Waffen wird im Laufe des Spiels mit herumliegenden Power-ups erhöht. Manchmal gibt es auch besondere Zusatzwaffen, die dann im Gegensatz zur Boardkanone nur limitiert zur Verfügung stehen. Darun-

ter befinden sich Granaten, Raketen oder Minen. Die einzelnen Levels sind sehr labyrinthlastig aufgebaut. Verirren wird man sich aber nie, da der Weg klar mit Goodies, Gegnern oder Elektrobarrieren markiert ist. Als sehr gewöhnungsbedürftig erweist sich die schwer zu erlernende Steuerung: Mit den R- und L-Tasten ist das „Sliden“ nach rechts und links möglich, währenddessen beschleunigt, gebremst, gewendet und natürlich gefeuert wird. Hinzu kommen sehr intelligente und gewandte Gegner, deren Taktik erst nach mehrmaligem Spielen zu erkennen ist. Frustrierend wird es ab und an, wenn sich euer Schild dem Ende entgegen neigt und kein Speicherstein in der Nähe ist. Verliert man in einer solchen Situation eines seiner fünf Leben, heißt es wieder ganz von vorn oder am letzten Speicherstein an-



In solchen Situationen hat sich das Sliden direkt vor dem Gegner als besonders wirkungsvoll erwiesen

zufangen (sofern es einen gab). Eine nette Dreingabe stellt der Zwei-Spieler-Modus dar, in dem es gegeneinander im horizontalen Splitscreen an den Start geht. Power-ups und Bonusenergie gibt es dann mehr als genug, ohne die lästigen Computergegner. Aus technischer Sicht wird in der Preview-Version noch keine Meisterleistung vollbracht. Eliminator ist solide, ohne größere Schnörkel, programmiert und muss bis zum Release noch ein wenig zulegen, damit der große Wurf gelingt. (Frank F.)



Die Endgegner sind natürlich richtig harte Brocken. Mit sturem Draufhalten ist hier kein Blumentopf zu gewinnen



Nehmt ihr mit eurem Gleiter ein Extra auf, gibt es als Bestätigung einen grellen blauen Lichtblitz



Nur mit dem Pfeil-Goodie lässt sich die dahinterliegende Energiebarriere öffnen

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

GEPLANT FÜR
Februar
ERSTER EINDRUCK
gut

INFO Eliminator

Hersteller/Vertrieb: Mangenta Software/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 8+



„Nettes Shoot 'em Up mit Renneinlagen, aber ohne ungewöhnliche Aspekte“



Die Endgegner von Retroforce sind leider nicht sonderlich innovativ ausgefallen



Nur wer genügend Power-ups andocken konnte, hat eine Chance bei dieser Übermacht...

Klassische Ballerei

Retroforce

Alten **Atari-VCS-Veteranen** schlägt das Herz höher bei den Namen Phoenix, Gyruss oder Centipede. Mit diesem **Shoot 'em Up** hält Psygnosis die alte **Tradition** hoch

Es ist zwar schon einige Jährchen her, aber wer erinnert sich nicht gerne an die alten Atari-Cartridges und die pixeligen Arcade-Maschinen in der Kneipe um die Ecke. Und selbst heute, im Zeitalter von 3D-Grafik und CD-Sound, haben diese Spiele ihren eigenen Reiz (siehe R-Type). Retroforce ist natürlich

kein neuaufgelegter Klassiker, dennoch erinnern viele Elemente des Shooters an vergangene Tage. Beispielsweise hält die flache Story das, was jeder Shoot'em-Up-Fan erwartet: Die Welt muss einmal mehr vor einer tödlichen Bedrohung aus dem Weltall gerettet werden. Und nur ein Quartett aus gestandenen



Lediglich bei den genretypischen Explosionen gibt es grafische Effekte zu bewundern

Recken mit ihren außergewöhnlichen Raumgleitern kann der Übermacht Herr werden. Dank einer Multiplayer-Option können alle vier Gleiter gleichzeitig von Menschenhand ins Gefecht geführt werden. Geballert wird mit den üblichen Waffensystemen **Laserbeam**, Boardkanone oder Streuschuss. Dazu kommt ein Bombenwerfer, der die vernichtenden Projektile im hohen Bogen auf feindliche Bodenstationen bugsirt. Nach alter Tradition werden die Waffen per Power-up in drei Stufen aufgerüstet. Das Leveldesign erinnert stark an den Klassiker Zaxxon. Raumschiffformationen müssen ebenso abgeschossen werden wie umherfahrende Panzereinheiten und hartnäckige Bodengeschütze. Dabei macht Retroforce trotzdem regen Gebrauch von den 3D-Möglichkeiten der PlayStation. Häuser, Berge und Baumlandschaften werden als Polygone dargestellt. Leider vermittelt die Grafik in der Preview-Version noch keinen allzu fertigen bzw. einen schlichten Eindruck. Bis zum Release muss da also noch einiges geschehen, denn Retroforce kann nicht auf den Kult-Bonus eines R-Type zurückgreifen. (Frank F.)



Mit den durchschlagenden Argumenten des **Laserbeam** werden gegnerische Formationen weggewischt

Action	•••	INFO Retroforce Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: k.A.
Strategie	•••	
Abenteuer	•••	
Geschick	•••	
Simulation	•••	
GEPLANT FÜR Mitte März		ERSTER EINDRUCK durchschn.
„Technisch wie spielerisch erinnert dieser Shooter an vergangene Videospielsessions“		



Nur DM
49⁹⁵*

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

„Das macht ja absolut süchtig!“
Powerplay



Nur DM
49⁹⁵*

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

* Unverbindliche Preisempfehlung



R-Type Delta

DER *Kult-Shooter* schlechthin meldet sich **1998** kurz vor dem **Jahreswechsel** wieder zurück mit **neuem Grafikstil**, neuen Levels und **Balleraction** pur

Die drei „Ballermänner“



R-9aII/Delta: Das bekannte Raumschiff vergangener Tage verfügt über die bekannten Waffensysteme, die durch ihre Allrounder-Qualitäten vor allem für Anfänger interessant sind.



R-X: Die fliegende Festung mit dem Spitznamen „Albatros“ verfügt über ein raffiniertes Tentakel-Waffensystem, das besonders im Nahkampf Vorteile bringt.



R-13: Der pechschwarze Ableger lässt Energieblitze über den Bildschirm zucken, die einen sehr weitgestreuten Wirkungsradius bieten, in der Durchschlagskraft jedoch schwächer sind.



Der biomechanoiden Grafikstil aus R-Type II wurde von den Grafikern wieder neu aufgegriffen



Das A und O ist wieder einmal der geschickte Einsatz des umfangreichen Waffenarsenals



Ihr werdet auch mit einem **Mech** konfrontiert, den ihr einmal umrunden müsst, ehe ihr bis zu seinem Schwachpunkt vordringt

Irem gehört in Japan mit zu den älteren Softwarehäusern. In den letzten Jahren wurde es jedoch bedenklich still um den Branchenoldie. Nach einigen Flops dachten bereits viele Kenner an eine bevorstehende Konkursmeldung. Irem konnte dieses drohende finanzielle Fiasko jedoch noch gerade abwenden und besann sich seiner Stärken: Ballerorgien. Schließlich war es Irem, die 1987 der gesamten Fachwelt mit dem Kult-Shooter R-Type den Kopf verdrehte. Damalige Kennzeichen: Leveldesign in Perfektion, mächtige Endgegner, die zu Ikonen wurden, sowie ein höchst innovatives Waffensystem. Knapp neun Jahre nach dem letzten Ballerstreifzug in R-Type II startet das Raumschiff R-9 wieder durch, um Videospielern in aller Welt zu beweisen, dass geradlinige

Shoot 'em Ups noch lange nicht passe sind. Irem ließ sich dabei für das Comeback recht viel Zeit, schließlich gilt es den guten Ruf als Hersteller von Ballerorgien zu verteidigen. Erwartungsgemäß wurde nicht am grundsätzlichen R-Type-Fundament gerüttelt, vielmehr wollten die Designer primär die Vorzüge des Klassikers mit einer feinen Würze an neuen Spielelementen abschmecken und das Ganze in ein zeitgemäßes Gewand verpacken. Zeitgemäß bedeutet in den 90er-Jahren selbstverständlich eine Polygon-Grafik, um einen 3D-Effekt herauszukitzeln. Nun, die Polygon-Optik trifft auf R-Type Delta voll und ganz zu, eine Dreidimensionalität in seiner vollen Pracht darf man jedoch nicht erwarten, denn schließlich wäre R-Type nicht mehr R-Type, wenn man plötzlich bei voller Bewegungsfreiheit durch die Szenarien düste. So wurden die 3D-Effekte eher sehr sparsam eingesetzt. Im ersten Level beispielsweise wühlt sich ein riesiger **Metallwurm** von hinten nach vorne durch. Auch die Endgegner rotieren und zoomen dank neuer Polygon-Pracht hin und her, so dass einem beinahe schwindelig wird. Dieser neue Grafikstil hat meines Erachtens jedoch auch ei-

nen kleinen Nachteil gegenüber der klassischen Bitmap-Grafik vergangener Tage. Geht es besonders heiß zu auf dem Bildschirm, verliert

ihrer Ableben eine Waffendrohne, die sich als wirkungsvoller Schutzschild an euer Raumschiff heftet und systematisch mit verschiedenen Extrawaffen ausbaubar ist. Per Knopfdruck sprengt ihr diese Drohne jederzeit ab,

„Insgesamt **drei** unterschiedliche Raumschiffe versprechen noch mehr Abwechslungsreichtum“

man im Gewühl aus Explosionen und Gegnerschaft leicht die Übersicht. Kommen wir zu den spielerischen Verbesserungen: Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei den Veränderungen bei der Spielmechanik lediglich um Detailfragen. Nach wie vor düst ihr mit eurem Raumschiff stetig von links nach rechts, um mit gezielten Schusssalven die mannigfaltigen militärischen Einrichtungen zu pulverisieren. Ein ausgeklügeltes Waffensystem steht euch dabei hilfreich zur Seite. Herumfliegende **Power-up-Träger** hinterlassen nach

so dass sie in anderen Winkeln pflichtbewusst ihren Waffendienst leistet. Ihr habt sogar die Möglichkeit, die Drohne am Heck eures Raumschiffes wieder anzukoppeln, um gegen Angriffe von hinten gewappnet zu sein. Der effektive Einsatz dieses multifunktionalen Waffensystems erfordert somit auch taktische Überlegungen. Des Weiteren kitzelt ihr aus der

Schutzlos ohne sein Mutterschiff stellt dieser Wurm blankes Kanonenfutter dar



Bereits der erste Endgegner bietet Bildschirm ausfüllende Ausmaße



Der riesige **Metallwurm**, der langsam, aber tödlich über den Screen schlängelt, hat mit dem geschützten Kristall nur einen Schwachpunkt





Das Leveldesign ist nach wie vor top: In dieser Szene durchfliegt ihr eine Wasserpassage, bei der tonnenschwere Stahlträger bedrohlich langsam von oben nach unten schweben



Die kleinen Power-up-Träger sind das begehrteste Ziel, da sie die unentbehrlichen Waffensysteme bieten



Potzblitz: Die Spezialität des Raumschiffes Typ R-13 sind zuckende Energieblitze

Drohne einen **Superschuss** heraus, wenn ihr die entsprechende Taste lange genug gedrückt haltet. So weit gibt es für erfahrene R-Type-Kenner noch nichts Neues. Der Clou ist jedoch, dass sich durch Treffer eine spezielle Energieleiste allmählich auffüllt (diese Idee haben sich die Designer scheinbar von Prügelspielen abgeschaut). Voll aufgeladen braucht ihr nur noch die Drohne abzukapseln, damit sie auf dem Bildschirm als eine Art **Mega-Bombe** ihre volle Zerstörungsgewalt entfaltet. Richtig eingesetzt, geben so selbst

größere Endgegner schnell klein bei. Wem diese Abwechslung noch immer nicht ausreicht, dem sei gesagt, dass sich neben dem Grundmodell R-9 diesmal noch zwei weitere Raumschiffe dazugesellen, die jeweils über ein völlig anderes Arsenal an Waffensystemen verfügen (siehe Extrakasten). Und noch etwas hat sich gegenüber dem Ur-R-Type verändert: Musste man früher noch Power-ups einsammeln, um die Geschwindigkeit zu erhöhen, dürft ihr diesmal bequemerweise die Flugeschwindigkeit per L-Tasten

nach Belieben verändern, eine gute Idee. Ansonsten ist beim Leveldesign noch auffällig, dass es in jedem Abschnitt immer wieder zahl-

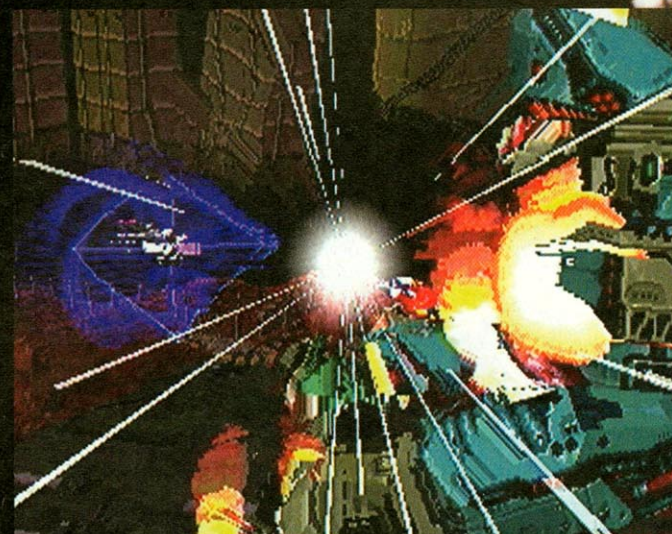
ehe ihr zu seinem Schwachpunkt gelangt. Einziger Unterschied: War es bei R-Type noch eine Raumschiffstation, habt ihr euch diesmal mit einem mächtigen **Mech** auseinander zu setzen. (Ulf S.)

„In einem **Punkt** blieben die **Designer** dem **Ur-R-Type** treu: Auch die neueste **Ballerorgie** ist ein Fall für **Joypad-Akrobaten**“



Der aufladbare **Superschuss** richtet sich bei seiner Wirkung immer nach dem Waffensystem, über das ihr gerade verfügt

reiche Anleihen von früheren R-Type-Ballereien gibt. So besteht ein Level zum Beispiel erneut aus einem einzigen Riesengegner, den ihr einmal völlig umrunden müsst,



Zündet ihr die voll aufgeladene **Mega-Bombe**, haben auch große Endgegner keine Chance mehr. Die grafischen Auswirkungen sind übrigens sehenswert und je nach Raumschiffstyp völlig anders

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

INFO R-Type Delta

Hersteller/Vertrieb: Irem/k.A.
Schwierigkeitsgrad: sehr schwer Levels: 7



GEPLANT FÜR 1999

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

„Gutes R-Type-Comeback mit Top-Leveldesign und raffiniertem Waffensystem - höllisch schwer!“



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**

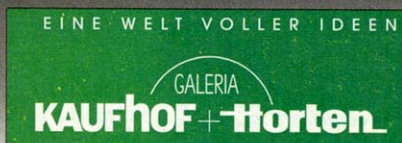


**7/97
86%**

MANIAC

**7/97
86%**

JETZT BEI:



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



www.infogrames.de

Dudu macht das schon

34

A Bug's Life

Als direktes Konkurrenzprodukt zum **Kinoerfolg** Antz schlägt nun auch das neuste **Animationsmeisterwerk** von Walt Disney in die **gleiche Kerbe**

Flik, eine kleine schlaue Ameise, ist der Held des brandneuen Disney-Streifens A Bug's Life. Als Produzenten zeigen sich die Erfinder des Welterfolgs Toy Story verantwortlich, die mit ihrem

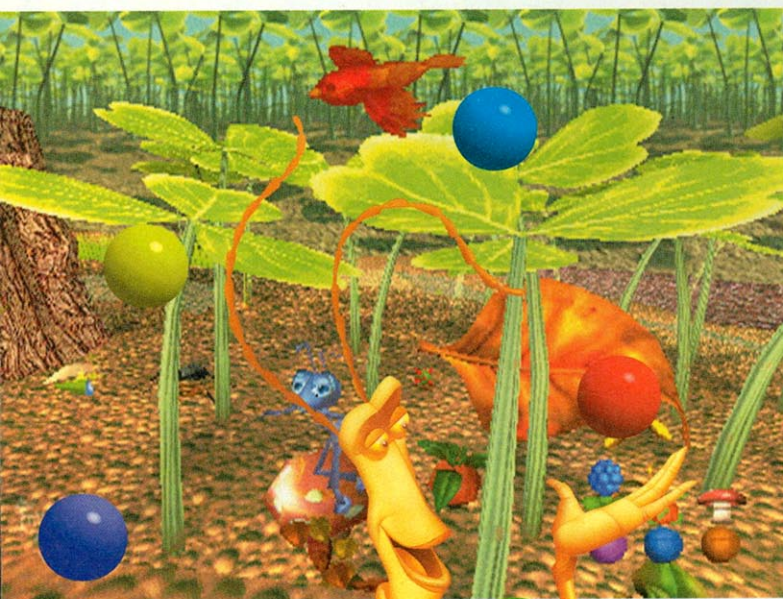
aktuellen Werk in direkte Konkurrenz mit dem ebenfalls computeranimierten Film Antz treten. Flik lebt in einer riesigen **Ameisenkolonie** und ist nur einer unter Millionen. Er findet sich aber mit seiner Rolle als



Alle in die Schutzbunker! Den Luftattacken riesiger **Vögel** kann man nur durch schnelles Laufen ausweichen

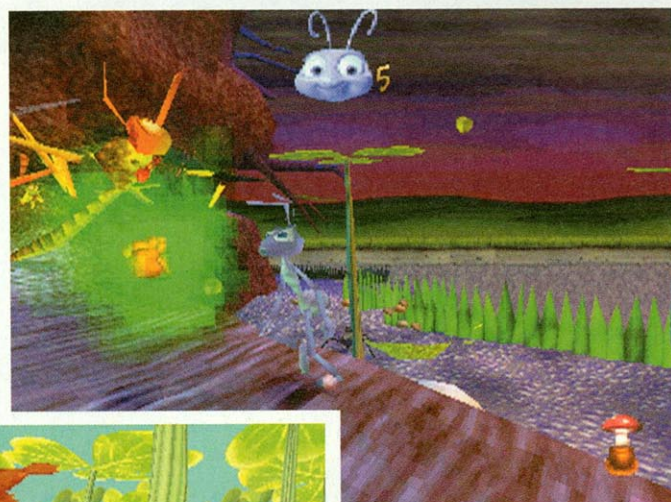
Arbeiter ab und ist mit sich und seinem Leben zufrieden. Eines Tages jedoch wird die Kolonie von einem Grashüpferarmee überfallen und unterworfen. Alle Ameisen werden durch den finsternen **Hopper** versklavt und müssen unter seiner Herrschaft arbeiten bis zum Umfallen. Angewidert von der Tatenlosigkeit seiner Artgenossen fasst Flik den Entschluss, Hopper und seine Grashüpferarmee zu bezwingen. Die Story des Play-

Station-Spiels richtet sich dabei stark an der Kinovorlage aus. Das wird noch mit vielen originalen Animationssequenzen aus dem Film verstärkt. Die Qualität der Ausschnitte ist ansprechend. Sie leiten jeden Level passend ein. Der Rahmen für ein weiteres Softwarehighlight ist also gesteckt. Doch wie wir aus der Vergangenheit wissen, sind besonders Spiele mit teuren Lizenzen dazu verdammt, nur einen vielverspre-



In dieser Einstellung kann man deutlich die überdimensionalen Kleeblätter und **Steine** erkennen

„Nach **Spyro the Dragon** gibt es einen weiteren Titel für die **Jüngsten**“



Mit kernigen Nüssen kann Flik sich seiner Haut erwehren. Nach einem Wurf fliegt das Geschoss automatisch Richtung Gegner



Je nachdem welche besondere Fähigkeit von Flik eingestellt ist, verändert sich die Farbe der **Samen**



Hopper, der im Laufe des Spiels immer wieder als Endgegner auftaucht, versucht Flik ins Gewissen zu reden



Atta ist die Prinzessin der Ameisenkolonie (deshalb hat sie auch Flügel) und verliebt sich während des Abenteuers in Flik



Im Ameisenstock haben sich die finsternen Grashüpfer schon breit gemacht



Berührungen mit solchen Minen kosten der blauen Ameise ein Stückchen des Lebensblattes

chenden Titel, aber kein spannendes Gameplay zu haben. Um es bei A Bug's Life besser zu machen, wurden extra die Animations- und Grafikexperten von Traveller's Tales engagiert. Und schon der erste Level dieses klassischen Jump & Runs hat optisch einiges zu bieten. Man steuert Flik in der Third-Person-Perspektive durch die Levels und hat wirklich den Eindruck, alles aus der Ameisen-sicht zu sehen. Blumen, Gräser, **Steine** und Tiere sind entsprechend riesig. Teilweise tauchen natürlich auch Insekten auf, die Flik nicht gerade freundlich ge-

sonnen sind. Wespen, Spinnen, gigantische **Vögel** und andere Viecher wollen unserem Freund ans Leder. Nach einem Feindkontakt wird ihm ein weiteres Stück aus seinem „Energie-Blatt“ (Lebensanzeige) herausgebissen. Nach fünf Berührungen verliert man schließlich eines der vier Leben. Positiv ist, dass es nach einem Lebensverlust sofort an dieser Stelle weitergeht und nicht wieder von vorn begonnen werden muss. Es gibt aber auch Levels, wie beispielsweise die Flugeinlage mit dem Schirmchen einer Pustelblume, in denen erst ein

größerer Abschnitt überwunden werden muss, bevor es weitergehen kann. Das ganze Konzept von A Bug's Life ist eher klassisch und schlicht gehalten und soll wahrscheinlich das jüngere PlayStation-Publikum ansprechen. Die Puzzles, die es zu lösen gilt, sind ebenfalls nicht sehr schwierig. Höher gelegene Plattformen erreicht die blaue Ameise mit besonde-

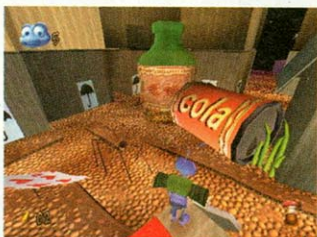
ren **Samen**, die je nach ausgewähltem Effekt bestimmte Pflanzen sprießen lassen. Fliegenpilze sind nicht sehr hoch, haben dafür aber einen Trampolineffekt. Dann gibt es wiederum Super-Beeren, die euren „normalen“ Nuss-Schuss erheblich verbessern. Manchmal müssen auch die passenden Samen kombiniert werden, um

Erfolg zu haben. Mit der Mischung aus Pilz und Pflanze geht es erst richtig hoch hinaus. Spie-

Krieg der Zeichentrick-Giganten



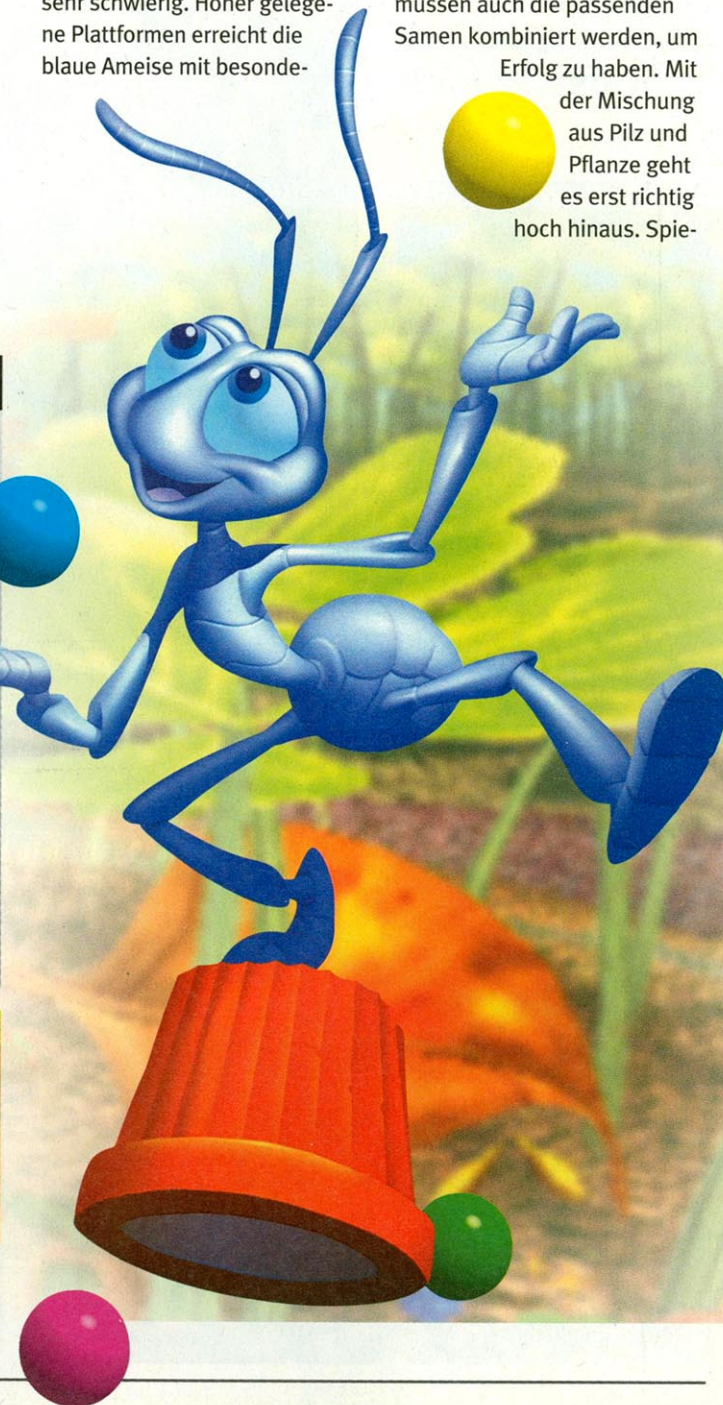
Ende November ist in den Staaten „A Bug's Life“ nur wenige Wochen nach „Antz“ in den Kinos angelaufen. Wie hart das Geschäft des Zeichentricks und der computeranimierten Filme ist, kann man bereits daran erkennen, dass geradezu ein Presse- und Medienkrieg zwischen den beiden Produktionsfirmen Dreamworks und Walt Disney ausgebrochen ist. Der Grund dafür ist recht einfach: Einige Disney-Schlüsselfiguren sind von Dreamworks abgeworben worden und brachten dort natürlich ihr Wissen in die Produktion ein. Es ist also kein Zufall, dass beide Filme ähnlichen Hintergrund und ähnliche Storys haben.



Manche Levels bringen Flik in die Nähe von Menschen. Dann ist natürlich besondere Vorsicht angesagt



Nachdem Flik seinen Gegner mit genügend Wurfgeschossen eingedeckt hat, bleibt von ihm nur ein gelber Fleck übrig



erisch gibt es bis dato also nichts Neues. Technisch benötigt die Preview-Version ebenfalls noch Aufbesserung. Bisweilen kommt die optisch hervorragende Engine in rechenintensiven Levelbereichen ins Stocken und fängt stark an zu ruckeln. Ebenso ist die Kamera nicht optimal gelöst. Viel zu langsam wird die Perspektive nach schnellen Drehungen korrigiert. Im Spiel macht sich das besonders in hektischen Kampfsituationen bemerkbar. Meistens weiß man gar nicht, wo und wie weit entfernt der Gegner steht, und wird unvermittelt attackiert. Die Steue-

„A Bug's Life befördert den Spieler in die optische Welt einer Ameise“



Ohne besondere Items ist gegen die fiesen Grashüpfer kein Kraut gewachsen



Auch Hinweise auf die menschliche Zivilisation machen unserem kleinen Freund arg zu schaffen

rung - vor allem mit dem digitalen Steuerkreuz - ist noch nicht feinfühlig genug und gibt so manchen Grund zum Ärgern. Des Öfteren fällt die Ameise einen Abhang hinunter, weil einige ungünstige Umstände (Kameraführung, Steuerung) zusammentreffen. Diese Mankos können aber sicher noch bis zum Release ausgemerzt werden und würden bei einer Verbesserung das Spiel erheblich

Die Charaktere



Hopper

Er ist ein finsternerer Geselle mit einer noch finsternerer Gang im Rücken. Nach-

dem er die Ameisenkolonie unterworfen hatte, manipulierte er das gesamte Ameisenvolk, dass es der natürliche Lauf der Dinge wäre, dass Ameisen Grashüpfern zu dienen hätten. Zitat: Es ist nun mal eine Käfer-frisst-Käfer-Welt!



Heimlich

Er ist groß. Er ist grün. Er ist Heimlich! Dieses grüne Tierchen mit den vielen Gesichtern hat ständig

ein waches Auge vom Ausguck und sucht nach Snacks, ohne selbst einer zu werden. Obwohl er wie ein Koloss aussieht, hat er ein weiches Herz, dafür aber Nerven aus Stahl.



Flik

Die kleine blaue Ameise ist ein schlauer Zeitgenosse unter den Kolonisten. Er ist immer auf der Suche nach Verbesserungen und Vereinfachungen für die Ernte. In den Augen

der Prinzessin Atta ist er ein toller, starker Hecht mit den Möglichkeiten sie und ihre Untertanen für immer von der Grashüpfer-Plage zu befreien.



Atta

Um zu beweisen, dass sie als Prinzessin nicht nur das Geburtsrecht, sondern auch die Einstellung hat, das Amt der Königin zu übernehmen, arbeitet sie jeden Tag hart an sich selbst. Die größte Herausforderung ihres Lebens wartet aber noch auf sie ...

Auf den Schwingen der Luft reitet Flik mit dem Schirmchen einer Pustelblume. Nur Vorsicht vor den nahen Vögelchen!

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

GEPLANT FÜR
Februar

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO A Bug's Life

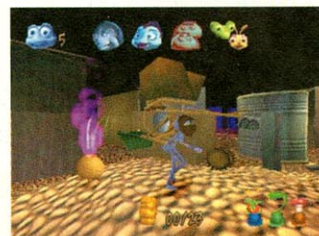
Hersteller/Vertrieb: Traveller's Tales/SCED
Schwierigkeitsgrad: leicht Levels: k.A.



„Optisch opulentes Jump & Run mit spielerischen Unzulänglichkeiten“

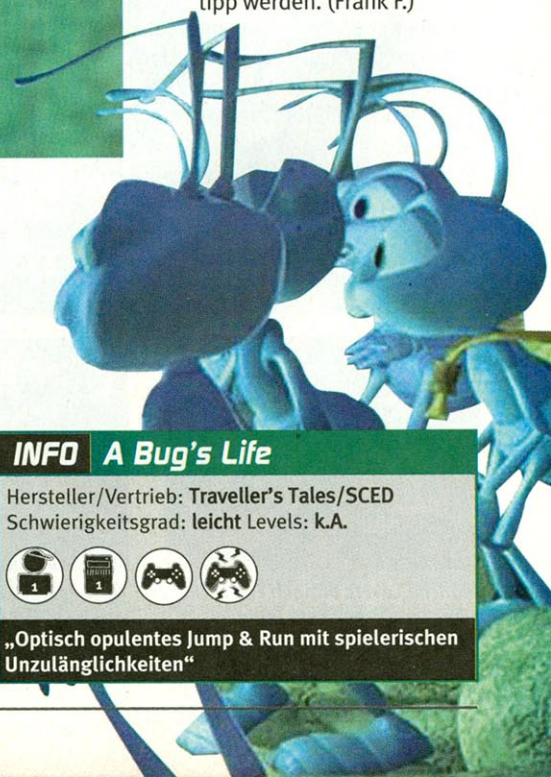


Hinter dem Blätterzaun warten viele Ameisen auf die baldige Rettung durch ihren Artgenossen Flik



Einige Levels, in denen Flik andere Fähigkeiten hat, lockern das Gameplay erfreulich auf

aufwerten. Als sehr gut erweisen sich bereits jetzt schon die Soundeffekte, die ebenfalls direkt aus dem Film stammen und dem ganzen Spiel das passende Zeichentrick-Flair geben. Und wie bei Traveller's Tales nicht anders zu erwarten war, ist das ganze Drumherum auch professionell durchgestylt worden. Unterm Strich hat A Bug's Life ein großes Potential und könnte, falls noch einige entscheidende Änderungen durchgeführt werden, nicht nur für die Jüngsten zu einem Geheimtipp werden. (Frank F.)



PLAYSTATION PRESENTS
**CRASH BANDICOOT 3
 TIME WARP TOUR**



START: 11.12.98 *VERY SPECIAL GUEST: COCO*
**470 V. CHR. ROM • 1536 LONDON • 201 V. CHR. CHINA
 XX ATLANTIS • 1916 VERDUN • 2450 V. CHR. ÄGYPTEN**

GRÖSSTES COMEBACK ALLER ZEITEN • ACTION UND FUN DER SUPERLATIVE • GENIALE 3-D- UND LIGHT-EFFECTS
 PLAYSTATION-HOTLINE: 0190/578 578 (1,21 DM/MIN.) • www.playstation-europe.com

NAUGHTY DOG



IT'S NOT A GAME

UNIVERSAL
 UNIVERSAL
 INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com

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. Crash Bandicoot 3: WARPED TM & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc.
 All rights reserved. www.universalstudios.com. Developed by Naughty Dog Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

is a trademark



Die eigene Basis ist noch relativ klein, steht aber gut geschützt in einer Schlucht mit einem schmalen Ausgang



Im Sturmangriff wird das feindliche Lager genommen und dem Erdboden gleichgemacht



Der Spion auf dem Hügel hat sich ein wenig verschätzt und steht nun unter massivem Beschuss des CPU-Gegners

3D-Echtzeitstrategie

Warzone 2100

Man nehme ein Stück **Command & Conquer** und eine **3D-Engine**, schüttle gut und fertig ist **Eidos'** neues **Strategical**

Was Eidos hier abgeliefert hat, klingt richtig vielversprechend: Jeder kennt Command & Conquer. Stellt euch dieses Spielprinzip mit echter, frei beweglicher **3D-Grafik** vor, das beschreibt Warzone 2100 wohl am ehesten. Die Geschichte handelt von einer Katastrophe. Durch einen Computerfehler wurden drei Nuklearsprengsätze auf die Städte Washington, Moskau und Peking geworfen. Der darauf folgende Krieg vernichtete alles, was wir heute kennen. Gerade einmal eine Million Menschen überlebten

das Desaster und dessen Folgen. In Hunderte kleine Gruppen zersplittert, bekämpft sich nun der klägliche Rest der einst so stolzen Menschheit. Warzone ist untergliedert in drei Kampagnen: Wüste, Stadt und Gebirge. Jede besteht aus einer großen globalen Karte und sechs kleineren Einsatzgebieten, in denen ihr unter den Gegnern aufräumen sollt. Die wichtigste Aufgabe ist es, eine starke Basis aufzubauen, die von Öl aus nahen Ölquellen gespeist wird. Für das Lager existieren spezielle Roboter, die Gebäude errichten und sie

nach einem Angriff wieder instand setzen. Hinzu kommen Panzer, Infanterie und Luftwaffe, die in den Fabriken gebaut werden. Anfangs besitzt ihr nur einen einfachen Kettenpanzer mit einem MG. Mit Hilfe einer **Forschungsanlage** entwickelt ihr diese unterlegene Technik weiter. Insgesamt sollen so über 400 weitere Technologien erforschbar sein. Dabei entdeckt ihr neue Waffen, neue Fahrzeuge und neue Fortbewegungsformen. Die einzelnen Systeme dürft ihr in neuen Einheiten nach eigenem Interesse durchmischen, was dann rein rechnerisch über 2.000 ver-

schiedene Units ergibt. Die Truppen werden vorrangig über Grüppchenbildung gesteuert. Bis zu zehn werden in einer Kompanie zusammengefasst. Wird diese Gruppe bewegt, so marschiert eine Anführer-Einheit vornweg und die anderen dackeln hinterher. Habt ihr einen solchen Trupp in Stellung gebracht, agieren die Militärs eigenständig, sobald sie angegriffen werden. Das hat den Vorteil, dass Einheiten an der Front die Stellung halten, während ihr in aller Ruhe für Nachschub sorgt. Wer für Basisbau recht wenig übrig hat, darf sich in den Fast-Play-Missionen austoben. Ausgehend von einer vorgefertigten Station müsst ihr euch nur um den Nachschub an neuen Truppen kümmern. Diese Death-Match-Games sind auch zu zweit spielbar, extra dafür wird eine Link-Option eingebaut. (Udo L.)



Fährt man mit einer Gruppe auf einen Berg, so erkennt man die Vor- und Nachteile der **3D-Grafik** im Kampf



In einer **Forschungsanlage** entwickeln wir das Design der Fahrzeuge in allen Einzelheiten weiter



Aggressiv geführte Feuergefechte sind in Warzone an der Tagesordnung. Hin und wieder kommt es dabei zu einem Massengefecht

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

GEPLANT FÜR
März

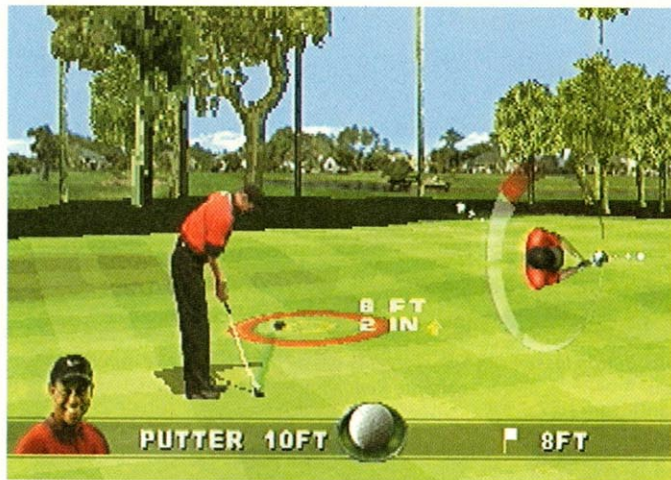
ERSTER EINDRUCK
super

INFO Warzone 2100

Hersteller/Vertrieb: Eidos/Eidos
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 18



„Sehr innovativ und vielversprechend wird Warzone sicher eine starke Konkurrenz zu KKND und C&C“



Als eine der wenigen Orientierungshilfen beim Putten dient ein grüner Strich, der die Bodenbeschaffenheit kennzeichnet

Der weckt den Tiger in dir

Tiger Woods '99

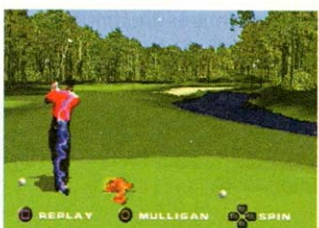
Electronic Arts hat für ihre Golf-Simulation ein neues Zugpferd eingespannt

Der blutjunge Tiger Woods ist der absolute Golf-Shooting-Star. Bereits mit Anfang 20 heimste der gut aussehende Afro-Amerikaner nahezu alle relevanten Pokale ein, die es im Golfsport zu holen gibt. Seine sympathische Ausstrahlung macht sich nun auch Electronic Arts für mehrere Jahre zu Nutze. Dabei grümt Tiger Woods nicht nur freudig auf dem Cover, durch das Motion-Capture-Verfahren wurde auch seine perfekte Schwungtechnik eingefangen

und mit seinem Sachverstand füttert er die Designer ständig mit Feedback. Herausgekommen ist eine anspruchsvolle und dennoch kompakt konzipierte Golf-Simulation, die vor digitalisierten Grafikelementen nur so strotzt. Mit nur wenigen Orientierungshilfen locht ihr den Ball ein und selbst die „Swing-Zone“ wurde erstaunlich einfach gehalten. Im Umfeld stehen dafür gleich fünf Golfanlagen und viele Spielmodi zur Auswahl. (Ulf S.)



Vor dem Abschlag solltet ihr Windverhältnisse und Streckenverlauf genau überprüfen



Gelingt Tiger Woods ein besonders guter Drive, steht er für kurze Zeit unter Strom

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

INFO Tiger Woods '99

Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 5 Golfanlagen à 18 Löcher



„Einstiegerfreundliche und dennoch anspruchsvolle Golf-Simulation“

GEPLANT FÜR
21. Dezember
ERSTER EINDRUCK
gut

ACME the game company
0221-240 88 00
Bei jeder PlayStation-Software/Zubehörbestellung dabei: 15 aktuelle Sticker für Deine Memory-Cards

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89 e-plus: 0177-888 35 33

Bei jeder PlayStation-Software/Zubehörbestellung dabei: 15 aktuelle Sticker für Deine Memory-Cards

PlayStation PlayStation プレイステーション

PlayStation + Dual Shock Controller 249,00	Advan Racing jp (Race)	129,90
PlayStation +2 Contr.+Mem.Card 299,00	Beat Mania jp (DJ-Action)	129,90
PocketStation (PDA.jp)	Bishibashi Spedal jp (46 Spiele - Action)	109,90
Arcade Joyboard (Namco)	Bombberman Classic jp (Action)	129,90
Controller (Sony) schwarz weiß	Bombberman Fantasy Race jp (Race)	129,90
Controller (Sony) schwarz weiß	Bug (Action)	129,90
Controller JoGoon (Namco)	Cushing Blade 2 (3D-Fighting)	119,90
Controller Dual-Shock (Sony) grau	Generations 1-4 (Action)	129,90
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß	Generations 1-4 (Action)	129,90
Controller Dual-Shock (Sony) grün, blau	Generations 1-4 (Action)	129,90
Controller NeoGoon (grau, schwarz)	Generations 1-4 (Action)	129,90
PlayStation-CD-Case für 14 CD's	Generations 1-4 (Action)	129,90
CD-Case+Midway's Wild Adv. oder Herkules 4	Generations 1-4 (Action)	129,90
Guncon	Generations 1-4 (Action)	129,90
Memory Card 1MEG (EXONY)	Generations 1-4 (Action)	129,90
Memory Card 1MEG (Sony)	Generations 1-4 (Action)	129,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)	Generations 1-4 (Action)	129,90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out	Generations 1-4 (Action)	129,90
RGB Umschaltbox (4-Fach)	Generations 1-4 (Action)	129,90
Controller-Verlängerungskabel	Generations 1-4 (Action)	129,90
Umbausatz (plus) in Verbindung mit Software	Generations 1-4 (Action)	129,90
Umbau (plus) mit Lifetime-Garantie	Generations 1-4 (Action)	129,90
Umbau (plus) in Verbindung mit Software	Generations 1-4 (Action)	129,90

360 (Action Adventure)	99,90
Atlantis (Adventure)	99,90
Abe's Exodius (3D-Adventure 2.Teil)	99,90
Apocalypse (3D-Shooter)	99,90
Atlantis (Adventure)	99,90
Blaze & Blade (Adventure)	99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG)	139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel)	99,90
Bregandine us (RPG)	139,90
Bust-a-Groove (Dance-Action)	89,90
Colony Wars/Vengeance (Space Combat)	99,90
Crash Bandicoot III (3D-Adventure)	99,90
Cool Boarders 3 (Snowboard-Action)	99,90
Discworld Noir (Adventure)	99,90
Driver (Race)	99,90
Gran Turismo (3D Race)	99,90
Grand Stream Saga us (Rollenspiel)	129,90
Indy Jones (3D-Adventure)	99,90
Kartia us (Rollenspiel)	129,90
Legend (3D-Beat'em up)	99,90
Lunar: the Silverstar Sp.Ed. us (RPG)	159,90
Musik (Musik-Editor)	99,90
Ninja (Adventure)	99,90
Onicron (Adventure)	99,90
Parasite Eve us (Adventure)	129,90
Pocket Fighter (Fighting)	99,90
Resident Evil D.C us (Dual Shock)	59,90
Rival School (Fighting)	99,90
Saga Frontier us (Rollenspiel)	129,90
Tales of Destiny us (Rollenspiel)	139,90
Tekken III (3D-Fighting + Keyring)	109,90
Test Drive 4x4 (Offroad-Race)	99,90
Test Drive 5 (Race)	99,90
Thunderforce 5 us (Shooter)	119,90
Toca 2 (Tourenwagenrennen)	89,90
Tomb Raider III (3D-Adventure)	109,90
Wild Arms (Rollenspiel)	99,90
Xenogears us (Rollenspiel)	139,90

NEOGE OCKE

16bit CPU/160x152dot/16kbyte RAM/Kalender/Uhr
NEOGE POCKET.....149,90
Link Kabel.....39,90
King of Fighters R-1 (Fighting).....99,90
Neo Geo Cup '98 (Sports).....89,90
Baseball Stars (Sports).....89,90
Pocket Tennis (Sports).....89,90
Samurai Spirits (Fighting).....99,90

Dreamcast jp	799,90
Controller	99,90
Racing Controller	109,90
Archie Stick	139,90
Keyboard	109,90
VMS Memory Card	59,90
D2 (Horror Adventure)	179,90
Daytona 2 (Race)	179,90
Evolution (Rollenspiel)	179,90
Godzilla Generations (Action)	179,90
Ghost Force (3D-Shooter)	159,90
Incoming (Shooter)	159,90
July (Adventure)	169,90
Monaco GP (Race)	179,90
Pen Pen Tri-Icelon (Fun-Race)	159,90
Seventh Cross (Adventure)	169,90
Sonic Adventure (3D-Adv)	179,90
Streetfighter III (3D-Fighting)	179,90
Virtua Fighter III (3D-Fighting)	179,90

NINTENDO 64

1080° Snowboarding	99,90
Mission Impossible	119,90
Turk 2 (eng. PAL)	109,90
Zelda 64	99,90
Shaker Pack incl. Memory	199,90
Memory Card	9,90
Zelda Merchandise	
Link-Schlüsselanhänger	9,90
Link-Actionfigur	39,90
Zelda-Actionfiguren Set	59,90
T-Shirt (L-schwarz)	49,90
Sweater (L-XL - schwarz)	89,90
Baseball-Cap (schwarz)	39,90

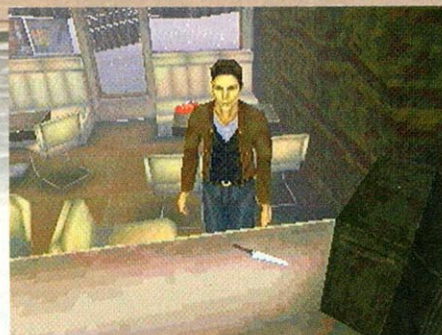
1 Controllerverlängerung gibt es bei jeder N64-Software-Bestellung kostenlos dazu!!
N 64 - Software ab 49,90!

METAL GEAR
Original Zippo* with Cigarettecase.....299,00
Chronograph 899,- (tit. auf 1000 Stück weltweit)
Baseballcap (Fox).....59,90
Baseballcap (Metal Gear Solid).....59,90
Pin (Fox).....19,90
Pin (Metal Gear Solid - fluoreszierend).....19,90
Beatmania Zippo (tit. 500).....149,90

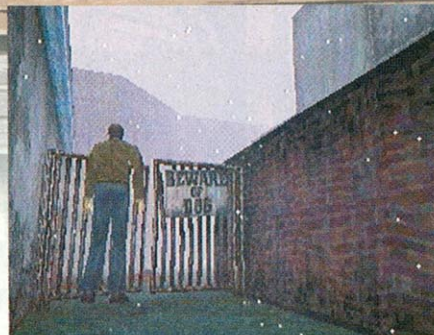
ACME the game company
Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

ACME the game company
Tyrellsestraat 13
NL - 6291 AK Vaals (Aachen)
Tel.: 0177 - 888 35 33 (e-plus)

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei zzgl. 30M NN-Gebühr. Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unerwünschte Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.



Finderlohn: Im Verlauf des Abenteuers findet euer Held nette Waffen, z.B. dieses **Küchenmesser**



Sesam, öffne dich: Dank Aktions-Button lassen sich verschlossene Türen öffnen



Die Story des Gruselspektakels wird durch fulminante Rendersequenzen fortgesetzt

Virtueller Horrorspaß

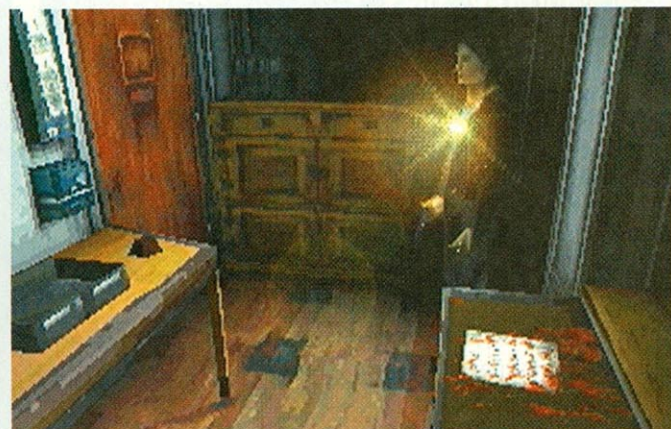
Silent Hill

Konamis Thriller entführt euch in eine **düstere Welt** voller fieser **Ungeheuer** und kniffliger **Rätsleinlagen**

Das Frühjahr des kommenden Jahres dürfte der Softwareschmiede Konami gehören. Nicht nur der virtuelle Agentenhammer Metal Gear Solid schleicht sich im März in die Richtung deutscher Software-Regale, sondern auch Silent Hill scheint ein echter Top-Titel zu sein. In diesem Gruseldrama dreht sich alles um eine Person namens Harry Mason. Der Familienvater macht

sich eines Nachts mit seiner Tochter Cheryl auf eine lange Reise in den wohlverdienten Urlaub. Plötzlich setzt starker Nebel ein, so dass der Held den weiteren Straßenverlauf kaum erkennen kann. Ein Polizeimotorrad überholt das Fahrzeug von Harry Mason und verschwindet in der nebligen Dunkelheit. Schon kurze Zeit später begegnen die beiden Protagonisten erneut dem Zweirad. Diesmal steht das Bike jedoch verlassen am Straßenrand.

Noch bevor Harry Mason die Situation beurteilen kann, steht eine Person mitten auf der Fahrbahn und veranlasst den Fahrer zu einer Vollbremsung. Er verliert die Kontrolle über sein Fahrzeug und knallt mit voller Wucht in die Leitplanke. Harry verliert die Besinnung und als er wie-

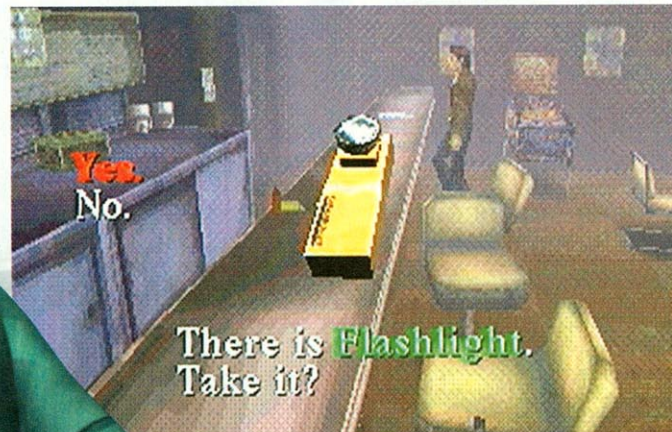
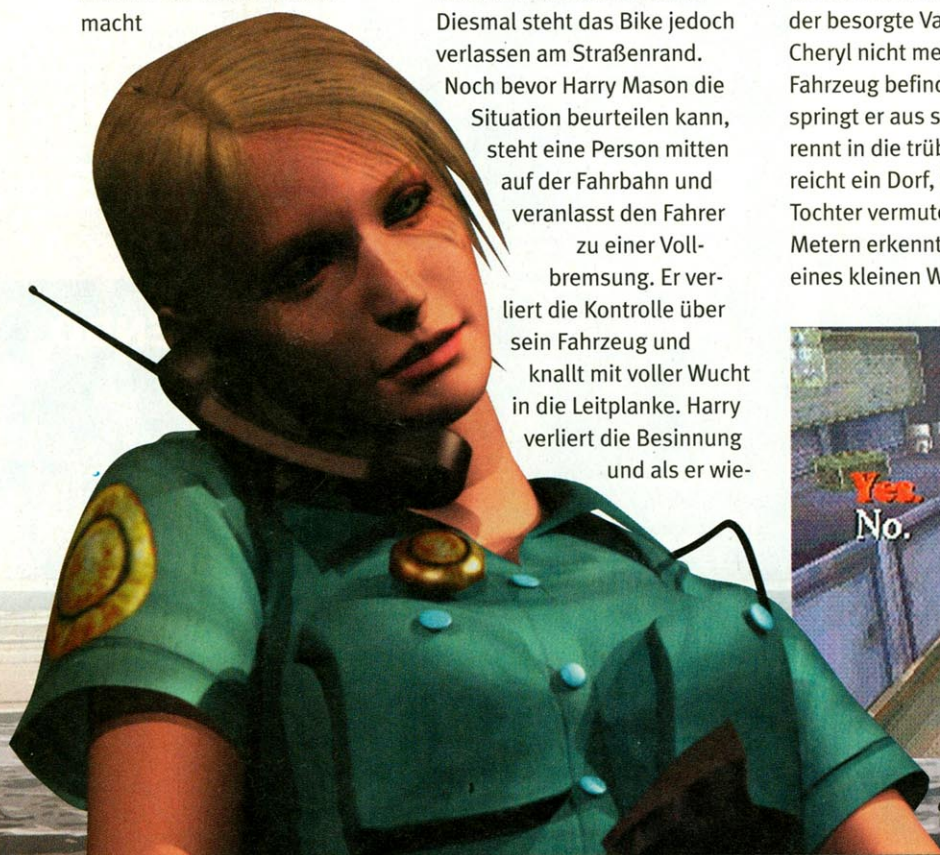


Gelungene grafische Spielereien, zum Beispiel dynamische **Lens-Flare-Effekte**, dürft ihr in Konamis Gruselschocker bewundern

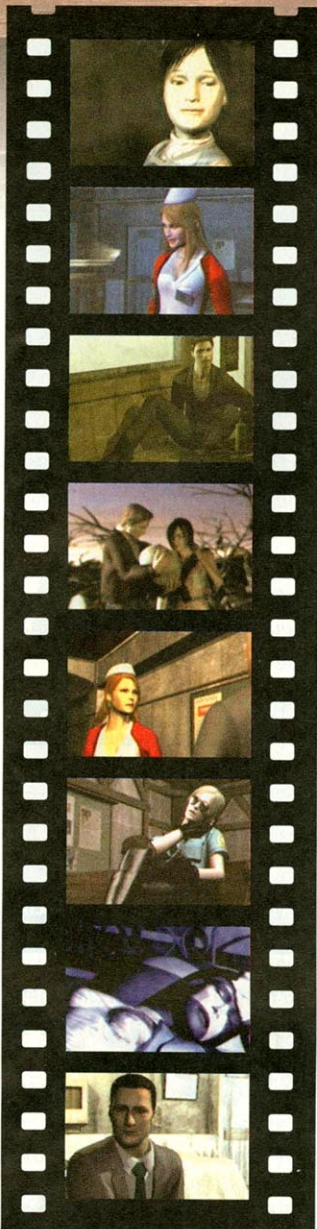
„Silent Hill vermittelt dank cineastischer Kameraführung und düsterer Soundkulisse eine beängstigende Stimmung“

der zu sich kommt, erkennt der besorgte Vater, dass sich Cheryl nicht mehr bei ihm im Fahrzeug befindet. Voller Sorge springt er aus seinem Jeep und rennt in die trübe Nacht. Er erreicht ein Dorf, in dem er seine Tochter vermutet. Nach einigen Metern erkennt er die Umrisse eines kleinen Wesens und

spurtet los. Vollkommen außer Atem erreicht er die Stelle, an der er Cheryl zu sehen glaubte. Jedoch scheint das kleine Mädchen erneut spurlos verschwunden zu sein, und Harry folgt einem Pfad, der ihn zu einem verschlossenen Tor führt, das er mit größter Anstrengung aufstößt. Er geht den Weg ent-



Die **Locations** wurden sehr dunkel gestaltet, so dass die gefundene Taschenlampe zu einem unverzichtbaren Utensil wird



„Konamis Thriller bietet durch anspruchsvolle Rätsel-kost eine enorme Spielmotivation“

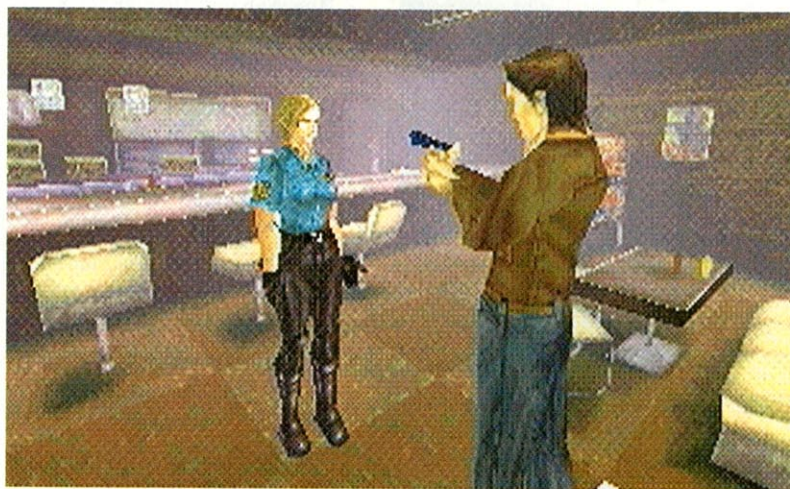
lang, der in einen düsteren Keller führt. Um ein wenig Licht zu haben, zündet Harry ein Streichholz an. Sofort erkennt er anhand Spuren größter Verwüstung, dass im Kellergewölbe etwas Furchtbares vorgegangen sein muss. Plötzlich vernimmt der Held seltsame Laute, die aus dem Nichts zu kommen scheinen. Noch bevor Harry seine Wahrnehmung verarbeiten kann, wird er hinterücks von mysteriösen kleinen Wesen angegriffen, die ihn bewusstlos prügeln. Es vergehen Stunden, bis Harry das Be-



Im **Inventar-Menü** könnt ihr euren Helden mit unterschiedlichen Waffen bestücken oder ihn zur Verbesserung seiner Lebensenergie mit einem **Medi-Pack** versorgen

wusstsein zurückerlangt. Doch was ist passiert? Vollkommen verunsichert blickt er auf und erkennt, dass er sich in einem Café befindet. Da hört er auch schon eine Frauenstimme, die sich nach seinem Befinden erkundigt. Es ist die Polizistin **Cybill Bennett**, die, ebenso wie Harry, keine Ahnung hat, was sich in der Kleinstadt ereignet hat. Gemeinsam mit ihr macht ihr euch auf den Weg in ein riesiges Abenteuer, während dem ihr euch mit hunderten von finsternen Gesellen auseinander zu setzen habt. Eindrucksvoll wird euch die fesselnde Story in einem **Render-Intro** vorgeführt und sogleich befindet ihr euch inmitten des **klaustrophobischen Szenarios**. Euren Helden steuert ihr dabei in bester **Lara-Manier** durch die **Locations**. Per **Schultertaste** lässt sich die Spielfigur langsam nach rechts oder links bewegen. Zusätzlich rennt der Held bei gedrücktem **Viereck-Button** wie vom Teufel geritten durch die Levels. Des Weiteren zieht Harry durch **Betätigen der R1-Taste** seine Waffe, die ihr zuvor im **Inventar-Menü** auswählt. Im Verlauf des Gruselabenteuers findet der gestrandete Held neben einer Pistole noch weitere **Mordwerkzeuge**, wie eine **Eisenstange** oder ein **Küchenmesser**. Auch die **Kameraperspektive** erinnert stark an **Eidos' Edel-Adventure**. Ihr seht eure Spielfigur von hinten und die **dynamische Kamera** fährt automatisch in die beste Perspektive. An vielen Stellen des Abenteuers verdichtet die Ansicht zusätzlich die **düstere Atmosphäre** des Thrillers, da in das Abenteuer **kinoreife Kamerafahrten** eingebaut wurden. Grafisch

Filmreife Kamerafahrten



Die schöne **Cybill Bennett** beehrt euch mit einer Pistole, die mit 15 Schuss Munition geladen ist

bietet **Silent Hill** absolute Superlative. Die Engine läuft bereits in der noch sehr frühen Preview-Version sehr fließend. Die Locations wurden dank düsterer und hochdetaillierter Texturüberzüge zudem sehr beängstigend dargestellt. Ebenso erfreuen den Spieler nette grafische Spielereien, z.B. tolle **Lens-Flare-Effekte**, während des Zockens. Die Charaktere wurden sehr authentisch gestaltet und mit realistischen Animationsphasen ausgestattet. Nur an der Steuerung des Helden müsste noch gefeilt werden, da sich dieser nicht immer 100% präzise durch die Locations führen lässt. Jedoch soll dieser kleine Schönheitsfehler in der fertigen Version vollkommen ausgebessert sein, so dass uns mit **Silent Hill**

ein absoluter Top-Titel erwartet, der vor allem atmosphärisch alles in den Schatten stellen könnte, was sich derzeit auf dem Videospielemarkt befindet. (Udo L.)



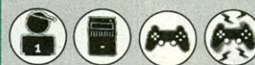
Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
März

ERSTER EINDRUCK
super

INFO **Silent Hill**

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



„Spannender Gruselthriller mit deftigen Rätseln“

Wie in der Spielhalle

Pro Pinball Big Race USA

Die **Flipper-Spezialisten** von **Empire** beehren uns mit ihrer neuesten **Simulation**

Überall gibt es Marktlücken, auch im Videospielbereich. Das britische Softwarehaus Empire beispielsweise ist ein absoluter Spezialist für authentische Flipper-Simulationen, die jeweils unter dem Oberbegriff Pro Pinball erscheinen. Nach



Gute Reaktionen sind vonnöten, um die vier Flipperfinger gekonnt zum Einsatz zu bringen

The Web und Time Shock haben die Engländer nun einen weiteren Flipper namens Big Race USA konzipiert, der als Grundthema „ein Taxifahrer in den Staaten“ hat. Wie schon bei den beiden Vorgängern verzichteten die Designer auf Schnickschnack, den man nicht bei einem Original-Flipper findet, und konzentrierten sich stattdessen einzig auf den Simulationscharakter, was ihnen auch gelungen ist. Egal ob Ballphysik, Lanes, Holes oder Bumper, alles ist wie in der Spielhalle. Der Flipper ist dabei sogar recht komplex, da er viele erspielbare Boni bietet.



Digitale Einspielungen sorgen für Atmosphäre und zeigen nicht mit erspielbaren Boni

Darüber hinaus wartet er durch den spannenden Zweispieler-Modus sogar mit einer

echten Innovation auf. Ziel: Wer löst als Erster eine vorgegebene Aufgabe? (Ulf S.)

INFO Pro Pinball Big Race USA Hersteller/Vertrieb: Empire/Koch Media Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel Levels: entfällt GEPLANT FÜR Mitte Januar ERSTER EINDRUCK gut	Action: ... Strategie: ... Abenteuer: ... Geschick: ... Simulation: ... GEPLANT FÜR Mitte Januar ERSTER EINDRUCK gut
---	--

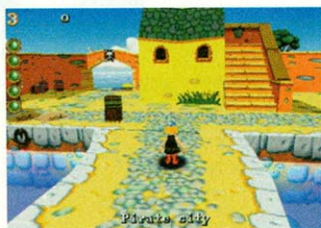
Die spinnen, die Römer

Asterix

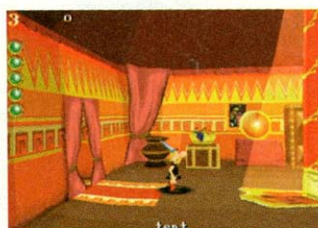
Infogrames überrascht bei ihrer neuesten **Comic-Adaption** mit einem ungewöhnlichen **Genre-Cocktail**

Nach Lucky Luke schicken die Franzosen von Infogrames mit dem Gallier einen weiteren Comic-Star ins Rennen. Wer nun aber eine weitere Hüpfarie in 3D erwartet, liegt zumindest zu 50% daneben. Es handelt sich vielmehr um eine außergewöhnliche Kombination aus Jump&Run- und

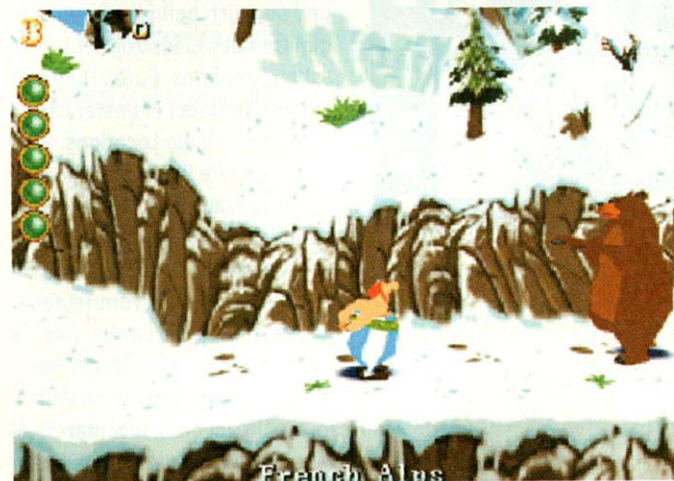
Strategie-Elementen. Oberstes Ziel ist es, Zutaten für den Zaubertrank zu finden und "nebenbei" das römische Reich zu erobern. Das Abenteuer beginnt auf einer Oberwelt, auf der eine Vielzahl an Dörfern zu sehen ist. Durch den taktisch klugen Einsatz von Kraftsymbolen müsst ihr nun versuchen, ein



Wie bei Lucky Luke bietet die Spielgrafik eine 3D-Optik mit einer festgelegten Kameraführung



Auch erholsame Abstecher in Häuser sind zwischenzeitlich möglich



Dickbauch Obelix agiert bei dieser Mixtur nur in diversen Bonusspielen

Dorf nach dem anderen zu erobern. Hin und wieder tapen Asterix und Obelix unerwartet in eine "Jump&Run-Falle" rein, in der es konven-

tioneller zugeht. Hier werden in Echtzeit römische Legionäre umgienet und lebenswichtige Power-ups eingeheimst. (Ulf S.)

INFO Asterix Hersteller/Vertrieb: Infogrames/Infogrames Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: entfällt GEPLANT FÜR Ende '98 ERSTER EINDRUCK nicht mögl.	Action: ... Strategie: ... Abenteuer: ... Geschick: ... Simulation: ... GEPLANT FÜR Ende '98 ERSTER EINDRUCK nicht mögl.
--	--

"Interessanter Versuch, Hüpf- und Strategie-Elemente miteinander zu verknüpfen"



Die große Statue im Zentrum blockiert einen Mechanismus. Wie lässt er sich nur in Gang setzen?



Brave Fencer Musashi wartet natürlich wie jedes Squaresoft-Spiel mit knackigen Endgegnern auf

Sushi mit Musashi

Brave Fencer Musashi

Squaresoft gilt seit Final Fantasy VII als **absoluter** Spezialist in Sachen Action-Adventures. Ob diese **Messlatte** für Musashi zu hoch liegt?

Vor etwa 160 Jahren kreuzte ein schreckliches Monster im Durstlöcher-Reich auf, dem Nachbarstaat von Allucaneet. Dieses Geschöpf, auch Schwarzmagier genannt, wurde aus purem Binchotite erschaffen, ein mysteriöses Mineral mit unvorstellbaren Energien. Nachdem das Wesen im Handstreich das Reich zerstört hatte, nahm es direkten Kurs auf Allucaneet. Und nicht ohne Grund: Tief unter der Erde dieses Landes gibt es erträgliche Binchotite-Vorkommen. Alles, was sich ihm in den Weg stellte, räumte das Monster weg. Man sagt sogar, dass andere schreckliche Wesen in seiner magischen Aura entstanden sein sollen. Mit dem Rücken zur Wand entschließt sich der König, den "Helden-Herzauber-Spruch" anzuwenden. Kurz

nach dem Ritual taucht Musashi auf, ein kleiner blauhaariger Knabe mit der Fähigkeit, das Reich vor der übermächtigen Bedrohung zu retten. Und dreimal dürft ihr raten, welche Rolle ihr in Squares neuestem und recht witzigen Adventure übernehmt. Gezeigt wird das Geschehen in der Third-Person-Perspektive. Je nach Spielsituation ändert sich dann aber die Kameraeinstellung recht geschickt und schwenkt zur Seite oder in die Vogelperspektive. Das Spiel bleibt so immer sehr dynamisch. Natürlich dürfen Echtzeitkämpfe in einem modernen Action-Adventure nicht fehlen. Mit simplen Tastenkom-

mandos wird gesprungen, Waffen werden eingesetzt oder magische Angriffe und Bewegungen ausgeführt. Technisch kommt Brave Fencer Musashi nicht an das Vorzeigespiel Final Fantasy VII heran, die Grafik passt aber sehr gut zum lustigen Gesamteindruck. (Frank F.)



Treffen oder getroffen werden: Schläge werden sofort als Hit-Points zur Anzeige gebracht



Es wird verbale Konversation mit Sprechblasen und astreiner Sprachausgabe wiedergegeben



In manchen Levels wird verstärkt auf die 3D-Fähigkeiten der PlayStation zurückgegriffen



Nach einem langen Tag zieht sich Musashi wieder in das Schloss zurück, doch hier wartet schon die nächste Überraschung auf ihn

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

GEPLANT FÜR
k.A.

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Brave Fencer Musashi

Hersteller/Vertrieb: Squaresoft/k.A.
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: k.A.



"Sicher keine Gefahr für Final Fantasy VII, doch allemal ein lustiger Zeitvertreib"

„Eine wahre Strategieperle“

Ulf Schneider, Mega Fun



Eine Vielfalt an originellen Missionen, gepaart mit witzigen Details.

Peter Steinlechner, Game Star

V2000 ist kein Nachfolger des legendären „Virus“, sondern ein völlig eigenständiges, innovatives Actionspiel für Leute mit Köpfchen und Freude an sehr ungewöhnlichen Einfällen.

Thomas Werner, PC Player

PC PLAYER 11/98
**GOLD
PLAYER**

© 1998 U.S. Soft Entertainment / Artwork: Free Wingcraft, Brabben an Blau



Die PlayStation 2 kommt!

Während um die Potenz der Hardware nach wie vor Gerüchte ranken, ist ein Punkt nun wohl 100%ig gewiss: Der **PlayStation-Nachfolger** wird im **Februar** in Japan mit Pauken und Trompeten groß vorgestellt. Diese Ankündigung stammt nämlich direkt von **SCEJ**. Die zweite Aussage, dass die PlayStation 2 weltweit gleichzeitig im **Sommer**

'99 veröffentlicht wird, sollte jedoch eher als blankes Gerücht gewertet werden, da der logistische Aufwand für dieses Unterfangen immens wäre. Aus diesen Informationen kann man aber immerhin bilanzieren, dass der PlayStation-Nachfolger wahrscheinlich bereits im **Jahre 1999** in Japan das Tageslicht erblicken wird. Dieser Schritt ist als eine Flucht nach vorne zu bewerten, da Segas brandneue Konsole Dreamcast bereits im November erschienen ist und SCEJ sich natürlich nicht die Marktanteile wegschnappen lassen möchte. Auch der Name ist mittlerweile bekannt: SCEJ hat sich die Internet-Domains **PlayStation 2** sowie **PlayStation 2000** schützen lassen. Wenn das kein Hinweis ist...



Kurioses aus Fernost

Nach der virtuellen Angelrute schwingen die Japaner derzeit in der gleichen Manier den Baseballschläger. Der vermeintliche Gegner ist ein virtueller Batter. Wie da Spielspaß entstehen soll, können wir nur schwer nachvollziehen.

Chart Attack Japan

- ① (-) Smash Court 2
- ② (-) Winning Eleven 3 Final Version
- ③ (-) Legend of Legaia
- ④ (-) Parlor Pro 4 Pachinko
- ⑤ (a) Beatmania

König der Kämpfer

SNKs Prügelserie **King of Fighters** ist vor allem in Japan überaus erfolgreich, so dass auch die PlayStation-Jünger mit diesem **zweidimensionalen Klopfer** beglückt werden (zumindest die japanischen). Jetzt ist die Auflage mit dem Jahreskürzel '97 an der Reihe, und verändert hat sich so gut wie gar nichts gegenüber dem Vorgänger (ein paar Kämpfer, Moves und

Spielmodi mehr). Nach wie vor sucht ihr euch drei Recken aus, um in der bewährten Manier gegenseitig die Energieleisten zu kappen. Kleine Sprites mit Sparanimationen sowie ein völlig belangloser Spielverlauf können wohl nur die wenigsten in den westlichen Sphären begeistern, weshalb der dritte Teil auch nicht auf der deutschen Erscheinungsliste steht – gut so.



Ballern bizarr

Squaresoft, bekanntlich immer für eine außergewöhnliche Idee gut, bringt mit dem abstrakten 3D-Shooter **Internal Section** ein höchst interessantes Spiel auf den Markt. Der Hersteller beschreibt den Titel selbst als Kombination aus Shooter und – man lese und staune – **impressionistisches Kunst-Video**. Hintergrund: Ihr dürft, während ihr euch durch die dreidimensionalen Gefilde ballert, eure Lieblings-

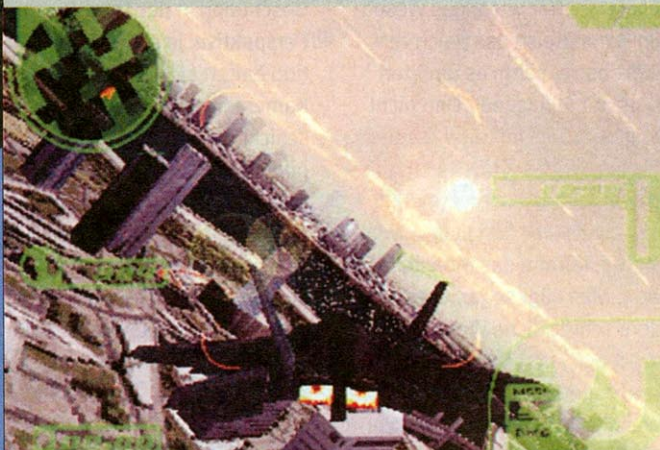
Musik-CD einlegen. Passend zum Rhythmus der Musik verändert sich das gesamte Umfeld inklusive der Gegner, so dass kein Spiel wie das andere ist. Klingt verdammt interessant.



Top Gun

Namco arbeitet derzeit fieberhaft an der Fertigstellung ihrer neuesten Flugaction-Simulation **Ace Combat 3: Electrosphere** (in Deutschland unter dem Titel **Air Combat** bekannt). War der zweite Teil bereits grafisch beeindruckend, zündet Hersteller Namco diesmal ein grafisches Feuerwerk. Ihr fliegt mit eurem Jet über ungemein detaillierte Städte,

während im Hintergrund ein malerischer Sonnenuntergang den scharfen optischen Kontrast zu den heißen Flugmanövern bildet. Mit mindestens vier hypermodernen Stahlvögeln vollführt ihr dabei in bekannter Art und Weise nach einem Briefing eine Unzahl an Missionen, denen es an Abwechslung nicht mangelt. Das Flugvergnügen dürfte im **2. Quartal '99** auch nach Deutschland gelangen.



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

Hurtig, hurtig: **Squaresoft** gibt offiziell bekannt, dass man derzeit an dem Mammut-RPG **Final Fantasy IX** arbeitet. Der anvisierte Erscheinungstermin in Japan ist **Herbst '99**. Es fragt sich nur, ob der Titel auf der PlayStation oder bereits auf deren Nachfolger erscheint?

Noch einmal **Final Fantasy**: Der achte Teil dieser **Rollenspiel-Saga** könnte sich in Nippon kräftig verspäten, so dass er erst in diesem Frühjahr erscheint.

Am 3.12. ist **Genso Suikoden 2**, die Fortsetzung zu Konamis Erfolgsrollenspiel, erschienen. Eine Veröffentlichung in Deutschland ist nicht vor **Mai '99** zu erwarten.

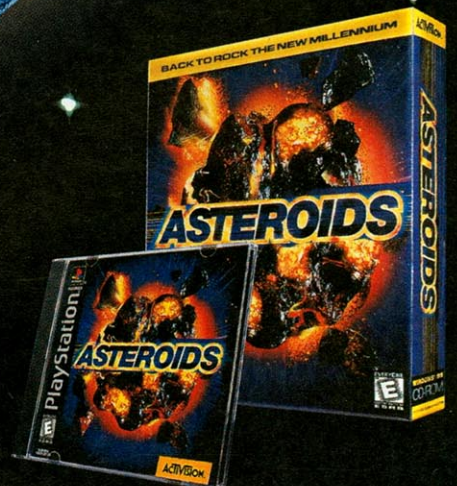
Namcos **JogCon-Pad** ist in Japan überaus beliebt und war zeitweise sogar komplett **ausverkauft**. Das Pad wird auf jeden Fall auch in den **Staaten** erscheinen, vermutlich auch bei uns.

Der Nachfolger zu Konamis **Beatmania** heißt **Pop 'n Music**.

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

IST IHR BILDSCHIRM BRUCHSICHER?

ASTEROIDS™



WWW.ACTIVISION.DE

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:
Activision Deutschland GmbH, Stichwort: "Infomail", Gutenbergstraße 1, 85737 Ismaning

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Asteroids ist ein Warenzeichen und © von Atari Interactive, Inc., einer Hasbro-Tochtergesellschaft. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Spielkonsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ACTIVISION
games for generations

Sehr japanisch

Einige von euch dürften sicherlich noch das fernöstliche Schwertgeklirre Bushido Blade vom RPG-Spezialisten **Squaresoft** kennen. Es handelt sich dabei eher um eine Simulation als um ein actionreiches Prügelspiel. Herausragende Merkmale: Weitläufige Areale, Waffenwahl, die sich maßgeblich auf den Kampfstil auswirkt, sowie das Fehlen eines Energiebalkens, da es reicht, den Gegner einmal tödlich zu erwischen. Der zweite Teil ist

nun komplett übersetzt in den Staaten erschienen. **Bushido Blade 2** baut auf diesem Konzept erneut auf, bietet jedoch einige signifikante Verbesserungen. So gibt es einen umfangreichen **Story-Modus**, insgesamt **16 versteckte Bonus-Kämpfer** sowie die Möglichkeit, per **Link-Kabel** zwei PlayStations miteinander zu verbinden, um gegen einen Freund Kämpfe in der **Ego-Perspektive** zu bestreiten. Ein Release in Deutschland ist nicht geplant.



Schlamm Schlacht

Mit **Rally Cross 2** ist in den Staaten eine weitere Fortsetzung erschienen, auf die wir hier zu Lande noch lange warten müssen (wenn der Titel denn überhaupt veröffentlicht wird). Kenner des ersten Teils werden sich beim Sequel schnell heimisch fühlen. Wie beim Vorgänger brettert ihr mit

PS-starken Rallye-Wagen von bekannten Automobilfabrikanten (BMW, Audi, Subaru) über verwegene Rundkurse, bei denen Asphalt nur sehr selten vorkommt. Dementsprechend heikel ist es die Boliden auf der Strecke zu halten, zumal die sensible Steuerung und **unterschiedliche Wettereinflüsse** ihr Übriges tun. Beim Nachfolger wurden alle bewährten Zutaten verbraten: Eine **komplett überarbeitete Grafik**, ein **erweiterter Fuhrpark** (zehn Wagen) sowie noch **mehr Strecken**. Außerdem baut ihr euch per **Editor** eure eigenen Rundkurse zusammen.



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

Die comicartige Monsterschlacht **Rampage: Universal Tour** demnächst fortgesetzt. Ab **Frühjahr '99** soll die hemmungslose Randalie weitergehen.

In den USA ist die aktionsgeladene Mixtur aus Rennspiel und Dauerballerei **Twisted Metal 3** bereits erschienen. Wir hoffen, demnächst über den Titel ausführlich berichten zu können.

Auch das noch: Selbst **Snake** aus **Metal Gear Solid** wird demnächst

als kleine **Actionfigur** käuflich erwerbbar sein. Es handelt sich dabei um sehr liebevoll modellierte Plastikfiguren aus der **McFarlane Toys-Schmiede**.

Activision kündigt mit **Guardians Crusaders** ein interessantes Rollenspiel an, bei dem ihr Babymonster zu ihren Müttern bringen müsst. Eine packende Story und über **100 Monster** sollen für einen zünftigen Spielspaß sorgen. Interessante Randnotiz: Die Designer zeichneten sich zuvor für die **Toshinden-Serie** verantwortlich.

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

Streng limitiert

Der weltweit größte Peripherie-Hersteller **Interact** ließ sich in den Staaten etwas Besonderes einfallen. In den kommenden Monaten bringt die US-Firma eine Reihe von limitierten **Charakter-Memory-Cards** heraus. Es handelt sich dabei um normale MCs mit 15 Speicherblöcken, an deren Enden sich der Oberkörper von unterschiedlichen Videospielcharakteren befinden. Den Anfang macht erwartungsgemäß **Lara Croft**. Dieses Sammlerstück wird in Deutschland nicht offiziell erhältlich sein, da Interact Deutschland diese ganz besonderen Memory-Cards für zu kitschig erachtet.



Interessanter Genre-Mix

Ein überaus interessanter Titel kündigt sich mit **Uprising X** an, das von den **Cyclone Studios** entwickelt wird. Dabei ist das Strategiespiel PC-Benutzern schon seit dem Frühjahr letzten Jahres ein Begriff. Die PlayStation-Version soll jedoch wesentlich actionlastiger werden als das Original. Die Entwickler ließen verlauten, dass Elemente aus dem **Ego-Shooter-Genre** und aus dem **Strategiespiel-Bereich** in **Uprising X** geschickt miteinander verknüpft sein sollen. So steuert ihr Panzer oder Bodentruppen in der Ego-Ansicht oder in einer Third-Person-Perspektive, in der eine dynamische Kameraführung für genügend Überblick sorgen soll. Besonderen Wert hat man bei der Entwicklung des Titels auf die künstliche Intelligenz der CPU-Gegner gelegt, die noch klüger agieren sollen als die Recken der Konkurrenzprodukte.



Virtuelle Spionage

Die **989 Studios**, die sich bereits für die Entwicklung von **Cool Boarders 3** oder **Running Wild** verantwortlich zeigten, veröffentlichten im Frühjahr kommenden Jahres mit **Syphon Filter** einen virtuellen Thriller, der den ganz großen Titeln, wie **Metal Gear Solid**, in nichts nachstehen soll. Dabei spielt ihr den Kopf einer Spezialeinheit, die in gegnerische Einrichtungen eindringen muss. Um sich gegnerischer Angriffe erwehren zu können, steht euch natürlich ein großes Inventar unterschiedlichster Waffensysteme zur Verfügung. Eine schallgedämpfte 9mm-Pistole befindet sich genauso im Inventar des Helden wie eine Sniper-Rifle, eine Shotgun oder ein Raketenwerfer, der mit zielsuchenden Geschossen ausgestattet ist. Des Weiteren besitzt 989s Held wie auch **Solid Snake** ein Funkgerät, über das er neueste Meldungen aus dem Hauptquartier erhält. Fest steht auch, dass das Analogpad sowie die **Dual-Shock-Funktion** unterstützt werden. Wie schon bei **Metal Gear Solid** werden dem Spieler unendliche Continues zur Verfügung stehen, um den Helden an das Ziel zu bringen.

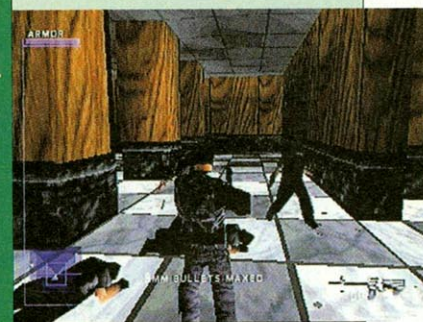


Chart Attack USA

- ① (-) Metal Gear Solid
- ② (-) NBA Live '99
- ③ (-) Crash Bandicoot 3
- ④ (-) WCW/NWO Revenge
- ⑤ (-) Colony Wars Vengeance

MACH MICH KRANK, SCHWESTER

Hast du's nicht satt, dauernd gegen die gleichen Pappnasen zu kämpfen? Wie wär's mal mit 'ner coolen Krankenschwester, die dich so richtig fertig macht? Oder mit 'nem Pfau? Oder mit dem netten Samurai von nebenan? Rival Schools hat 14 extravagante Charaktere, die mit reichlich offensiv- und defensiv-techniken zuhauen, daß die schwarze Kracht. Burning Vigor Attacks, steuerbare Attacken in der Luft, zwei wählbare Kämpfer, von denen du einen zu Hilfe holen kannst, wenn's eng wird - alles auf zwei unabhängigen CDs. Oder ziehst du privat auch nur Jogginghosen an?



fig. 1



fig. 2



Virgin INTERACTIVE



PlayStation™

CAPCOM

Player's Guide de Luxe

Ein Musterbeispiel für eine inhaltlich und optisch gut aufbereitete Komplettlösung ist das aufwändig gestaltete **Colony Wars Vengeance**



Wars-Vengeance-Buch von Future Press. Auf **130 durchgehend farbigen Seiten** erfahrt ihr nicht nur alles über die einzelnen Missionen, auch sämtliche Raumschiffe und Waffensysteme werden genau erklärt. Außerdem erhaltet ihr durch ein **Interview mit den Machern** interessante Hintergrundinformationen. Als Extra-Bonbon liegt dem rund **25,- DM** teuren Buch des Weiteren ein schickes **Poster** bei. So müssen Lösungsbücher aussehen, dann klappt es auch mit dem Durchspielen.

PlayStation auf Reisen

Das Problem ist bekannt: Wer will schon in den Ferien auf seine geliebte PlayStation verzichten? Wer seine Konsole elegant und platzsparend mit auf die Reise nehmen möchte, sollte sich das **Game-Multi-Case** von **Logic 3** einmal näher ansehen. In der schönen Tasche wird die Konsole durch **gepolsterte Zwischeneinlagen** gut geschützt, während CD-ROMs und Joypads in den zahlreichen Fächern Platz finden. Außentaschen und ein gelungenes Design mit Kunstleder sowie ein guter Tragekomfort



runden den guten Gesamteindruck ab. Mit rund **55,- DM** kann der portable PlayStation-Spaß beginnen. Übrigens: Natürlich kann man mit der Game-Multi-Case auch andere Konsolen genauso gut transportieren.

Chart Attack

Deutschland



- ① (1) Tekken 3
SCED/Namco
- ② (2) TOCA (Platinum)
Codemasters
- ③ (3) Gran Turismo
SCED
- ④ (4) Tomb Raider (Platinum)
Eidos
- ⑤ (9) V-Rally (Platinum)
Infogrames
- ⑥ (-) RE (Platinum)
Virgin/Capcom
- ⑦ (5) Colin McRae Rally
Codemasters
- ⑧ (-) C&C 2: Gegenschlag
Virgin
- ⑨ (7) Tekken 2 (Platinum)
Sony/Namco
- ⑩ (-) NHL '99
Electronic Arts

(ermittelt durch Media Control)

Weg damit!

Schimpft eure Mutter ständig über herumliegende Joypads und Spiele, oder hasst ihr einfach permanente Konsolen-Unordnung, dann könnte die **Space-Station** der Firma **Logic 3** genau das Richtige für euch sein. Mittels dieses ausgeklügelten Verstaussystems verschwindet die PlayStation samt zwei Joypads in einer futuristisch anmutenden Plastikschatulle. Acht Softwaretitel werden zudem elegant in die entsprechende Box gesteckt, die seitlich an der Space-Station montiert ist. Für weitere Titel gibt es separat die **Achterboxen**. Die Space-Station,

die nebenbei als Fernseherersatz dient, kostet **49,95 DM** und ist überall erhältlich. Testmuster von **Maro**: 07151/956 46 46



Virgin lebt!

Es sah bekanntlich lange Zeit düster aus um die Firma **Virgin Interactive**, nachdem **Electronic Arts** mit **Westwood** und anderen Softwareteams ihre wichtigsten Softwarelieferanten einverleibte. Der europäische Zweig ist das einzige Überbleibsel des einst so großen Softwarekonzerns. Nach einer langen Zeit der Ungewissheit erscheint nun wieder Licht am Horizont, nachdem Firmeninhaber **Viacom** fast alle Virgin-Aktionen an das Management veräußerte. Virgin Int. ist damit unabhängig und muss, auf eigenen

Beinen stehend, nach neuen Labels und Produkten suchen. Virgin Int. führt dabei unter anderem Gespräche mit der Firma **Interplay**. Derzeit verfügt Virgin über gerade einmal **25 Inhouse-Programmierer**, die an den zwei Titeln **Viva Football** und **Heist** werkeln, sowie nach wie vor über die attraktive **Capcom-Vertriebslizenz**.



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

Take 2 hat sich die Vertriebsrechte zu **Earthworm Jim 3D** gesichert.

Die interessante Action/Strategiemixtur **Unholy Wars** wird in der PAL-Version selbstverständlich auch **deutsche Bildschirmtexte** bieten.

Fehlerteufel: Im letzten Peripherie-Test wurde aus Versehen ein Wertungskasten vertauscht. Die **Speed Link 1 BM Memory Card** hat demnach folgende Wertung verdient: **Verarbeitung: sehr gut, Gesamtwertung: ausreichend**. Grund: Nur wenn man die MC vorher formatiert hat (geht nur mit dem entsprechenden Spiel, z. B. mit **Disc**

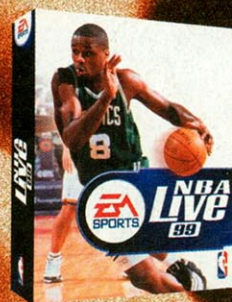
world), funktioniert der Datenträger einwandfrei.

Am **27. Januar** findet das **Europa-Finale** zum **Tekken-3-Iron-Fist-Tournament** in London statt. Neben den 20 qualifizierten Spielern gibt es noch **200 "Wild Cards"**, so dass man mit ein bisschen **Losglück** auch nachträglich am Turnier teilnehmen kann. Detaillierte Infos folgen.

Die Firma **THQ**, vor allem durch ihre **WCW-Catchereien** bekannt, hat die Firma **Funsoft** aufgekauft, so dass sie ihre Titel künftig selber vertreiben werden. Diesen Job übernahm zuvor **Acclaim**.

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

www.easports.com



Tomb Raider III

Adventures of LARA CROFT

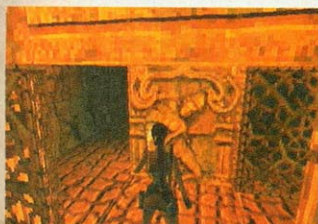
One, two, three and go! Zum dritten Mal in der **Videospielgeschichte** betritt Lara Croft die virtuelle Bühne. Mit einer neuen 3D-Engine, einem **veränderten Levelaufbau** und einer spannenden Story wollen **Core Design** und Eidos auch in diesem Jahr wieder für Furore sorgen und die **No. 1 im Weihnachtsgeschäft** werden



Film ab



Zahlreiche Video-sequenzen und Cutscenes bringen euch bei Tomb Raider III die Hintergrundstory auf plastische Art und Weise näher



Quo vadis, Lara? Verschiedene Wege gibt es, doch nur einer ist sicher. Bei solchen Weggabelungen lohnt es sich zu speichern, denn meist erwartet euch eine Falle



In der geheimnisvollen Basis Area 51 werdet ihr fündig: Die Wissenschaftler experimentieren mit Aliens. Was Lara mit diesen Wesen zu tun erfährt ihr nur hier



In Indien stößt Lara auf eine riesige Tempelanlage. Fein definierte Ornamente und Statuen verschönern das Ambiente. Tiger, Piranhas und Affen sind euch jedoch stets auf der Spur

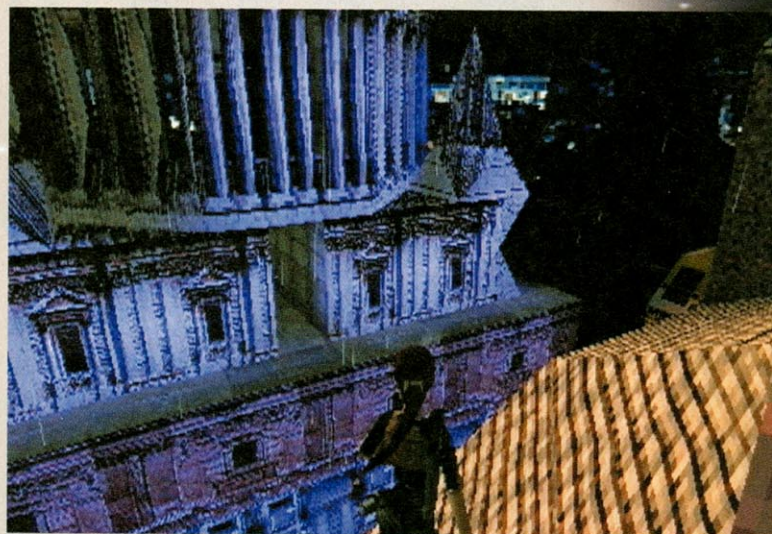
Mit Tomb Raider haben die Jungs von Core Design die Lizenz zum Gelddrucken programmiert. Nachdem die ersten beiden Teile überaus erfolgreich waren, wird mit dem neuesten Tomb-Raider-Teil wahrscheinlich der "Verkaufsvogel" abgeschossen. Knapp eine Woche vor dem offiziellen Release vom dritten Teil am 20. November flatterte ein Fax in die Redaktion: Laut Eidos haben sich alleine in Deutschland rund 700.000 Zocker im PC- und PlayStation-Bereich ein Exemplar des neuesten Abenteurers vorbestellt. Die wirtschaftliche Seite kann man jetzt schon als äußerst erfolgreich ansehen, aber wie sieht es denn mit der spielerischen aus? Was hat sich gegenüber den beiden letzten Teilen getan? Werden sich erfah-



Ist sie nicht schön und „Mann“ muss sie einfach lieben? In engen Passagen schwenkt die Kamera ganz nah an Lara heran und ihr könnt in ihre Augen schauen



Auch der T-Rex darf nicht fehlen: In einer riesigen Höhle wartet er auf euch und kommt mit lautem Getöse und Gestampfe auf euch zugerannt



Reinhold Messner lässt grüßen: Mit einem hautengen schwarzen Anzug begibt sich Lara in die dunkle Nacht der englischen Hauptstadt und muss sich an hohen Fassaden und rutschigen Dächern beweisen

„Die 3D-Engine macht es möglich: mehr Leben in der virtuellen Welt“

rene Lara-Zocker langweilen oder bekommen sie eine neue Herausforderung geboten? Fragen über Fragen, die auf jeden Fall beantwortet werden. Aber alles erst einmal der Reihe nach. Kommen wir zur Story. Lara befindet sich im indischen Dschungel und sucht nach einem Artefakt eines eingeborenen Stammes. Dieses soll nach einer Legende dem Besitzer übernatürliche

Kräfte verleihen, und solch eine Eigenschaft weckt natürlich das Interesse unserer smarten Abenteurerin. Nachdem sich

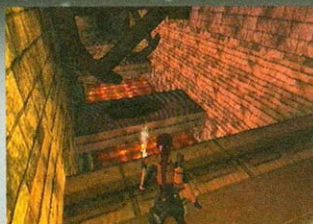




Werdet ihr von **Vögeln** auf einem engen Podest attackiert, passiert es schnell, dass ihr von diesem hinunterfallt

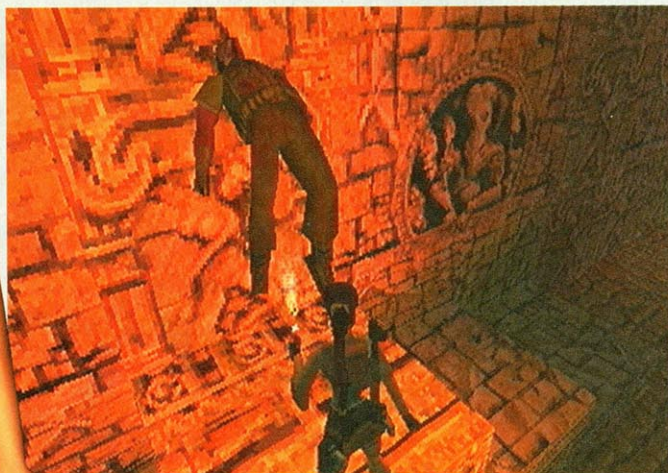


Miss Croft in den ersten vier Levels durch dichtes Strauchwerk und dunkle Tempelruinen gekämpft hat, hält sie den blau schimmernden Gegenstand in ihren Händen, kann jedoch wenig damit anfangen. Ein Forscher, der ebenfalls hinter dem Teil her ist, sorgt für Aufklärung: Vor über einhundert Jahren stießen einige Seeleute während einer Forschungsreise des Engländers Charles Darwin in der Antarktis auf alte Ruinen. Hier kamen die fünf Männer in den Besitz von vier merkwürdigen Artefakten. Jedoch erreichte nur einer der Seemänner die englische Heimat. In seinem Tagebuch berichtet er darüber, was seinen Gefährten widerfahren ist und wohin die Artefakte verschwunden sind. Lara wird nun beauftragt, die anderen drei Artefakte zu finden und das Geheimnis der mysteriösen Gegenstände zu lösen. Die Reise bringt euch in das regnerische



Geschicklichkeit und gutes Timing sind auch an diesen schwingenden Kolben gefragt

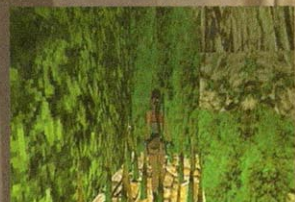
London, auf eine malerische Insel im Südpazifik und in die heiße Wüste Arizonas. Nachdem ihr die erste Welt gemeistert habt, habt ihr die Wahl zwischen den drei zuletzt genannten Abschnitten, um nach diesen zum Finale in die **Antarktis** zu reisen. Bevor ihr jedoch aktiv in das Geschehen eingreift, solltet ihr Lara einen Besuch in ihrem Landhaus abstaten. Rund um das Anwesen ist wieder ein Trainingsparcours aufgebaut, wo ihr Laras Fähigkeiten erst einmal kennenlernt. Die wohl wichtigste Neuerung ist der Renn-Modus. Via R2-Taste kann Lara für kurze Zeit sprinten und so herunterfallenden Steinen entkommen, sich schließende Türen überwinden oder vor anrollenden Steinen fliehen. Darüber hinaus gibt es in jedem Level enge Schächte und Gänge, die Lara nun, auf allen Vieren kriechend, erforscht. Ferner hängt ihr an der Decke entlang, benutzt einen **Unterwasserscooter** zum schnellen Tauchen oder einen Squad, um unwegsames Gelände zu überwinden. Weiterhin lassen sich überall auf dem Anwesen, wie schon im zweiten Teil, interessante



Was ist bloß diesem Forscher zugestoßen? Mit einem 30 cm großen Loch im Bauch schwebt er knapp über dem Boden



Tipp 1: Fängt Lara Feuer, müsst ihr so schnell wie möglich in ein Wasserbecken springen, um zu überleben.



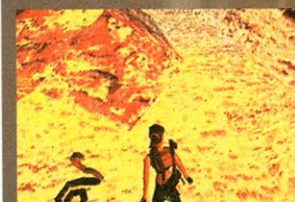
Tipp 2: Spitzen und Stachelndraht überwindet ihr nur, wenn ihr bei gedrückter R1-Taste den Geh-Modus aktiviert.



Tipp 3: Verschiebbare Blöcke lassen sich am besten mit aktivierter Fackel und naher Betrachtung finden.

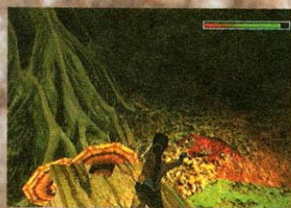


Tipp 4: Benutzt eure Fackeln, um auch in dunklen Ecken wichtige Gegenstände zu finden.



Tipp 5: Werdet ihr von Schlangen oder Pfeilen vergiftet, genügt ein kleines Medipack, um den Tod aufzuhalten.

Hot Hints II



Tipp 6: Tiger, Hunde und andere nicht kletterfähige Gegner lassen sich am besten von erhöhten Positionen töten.



Tipp 7: Kommt ihr in große Hallen oder Bereiche, hilft euch das Auto-Tracking, um anfliegende Feinde zu lokalisieren.



Tipp 8: Wie schon bei TR II sind nicht alle Gegner Feinde. So lange ihr sie nicht attackiert, helfen sie euch.



Tipp 9: Die verschiedenen Vehikel lassen sich oft nicht genau steuern und ihr solltet erstmal vorsichtig damit üben.



Tipp 10: Manche Verschlüsse lassen sich mit euren Pistolen einschließen, und so gelangt ihr an die Gegenstände dahinter.



Der **Unterwasserscooter** besitzt nicht nur 38 Harpunen und einen großen Scheinwerfer, sondern mit ihm kann Lara viel schneller durch das kalte Nass düsen

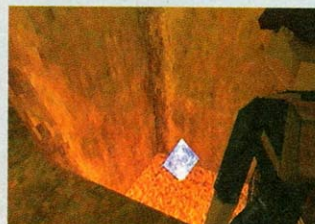


Im **Kampf** mit diesen beiden Statuen müsst ihr viel Geschick und Taktik zeigen, denn die Statuen schützen sich mit ihren Armen vor eurem Beschuss



In der **Antarktis** sorgen neben Eiskälte und Schneetreiben auch massenhaft Söldner für Probleme

Plätze finden. Am Spielablauf hat sich nichts Wesentliches geändert. Primär gilt es, durch das Betätigen von Schaltern und Hebeln zum Beispiel Türen



Absolut wichtig und unbedingt notwendig für euer Fortkommen sind die **Speichersteine**, die in jedem Level versteckt sind

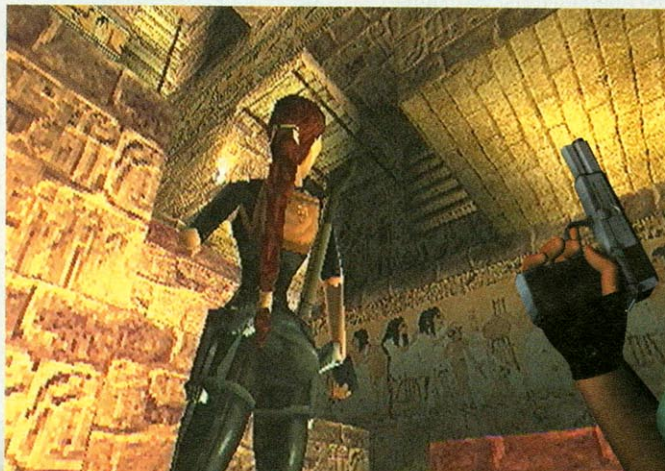
dischen Grotte oder das Umgehen einer gemeinen Falle, überall gilt es sehr komplex und weitreichend zu denken. Nur so werdet ihr in der Lage sein, Aus-

„Wahl der Wege: Tomb Raider III bietet mehr Entscheidungsfreiheit als die Vorgänger“

zu öffnen, Wasserstände zu verändern oder Ebenen bzw. Blöcke zu bewegen, um so den Weg durch den Level zu bewältigen. Dabei kommen all eure Eigenschaften, natürlich in Kombination, zum Einsatz, was eine große Bandbreite an Möglichkeiten erschließt. Ob nun heikles Klettern im Hochgebirge, langes Tauchen in einer unterir-

rüstung, Waffen, Schlüssel oder **Speichersteine** zu finden, die an entlegenen und vor allem gut verborgenen Plätzen von den Programmierern versteckt worden sind. Besonders müsst ihr wieder auf Fallen aller Art achten. Nicht nur anrollende Felsen, bewegliche Wände oder tiefe Abgründe stellen eine akute Lebensgefahr dar, sondern auch

Morast, Treibsand oder Pfeilfallen. Der Rätsel- bzw. Denkfaktor ist im dritten Teil somit wieder stark in den Vordergrund gerückt, wie das schon bei Laras erstem Ausflug in die virtuelle Welt der Fall war. Aber auch der **Kampf** bleibt nicht aus. So werdet ihr wieder von allerlei Vertretern aus der Natur attackiert, die von aggressiven Raubkatzen, giftigen Schlangen, agilen Affen, zahlreichen **Vögeln** bis hin zu einem Orka (Killerwal) reichen. Ebenso machen diesmal menschliche Gegner, wie z.B. Söldner, Museumswachen, Taucher oder Eingeborene, Laras Abenteuer zu einem tödlichen Erlebnis. Darüber hinaus setzt ihr euch mit diversen Endbossen auseinander, die durch den Einfluss der Artefakte übernatürliche Kräfte besitzen. Um in diesen Situationen einen kühlen Kopf zu bewahren und die eigene Haut zu retten, finden wir in Laras



Joypad-Akrobatik: Wieder spielen vor allem komplexe Kletteraktionen, die mit Sprung- und Rennmanövern verknüpft sind, eine Rolle





Die 3D-Engine sorgt nicht nur für ein exzellentes und reales Leveldesign, sondern auch für heftige Lichteffekte, wie bei dieser Plasmaexplosion

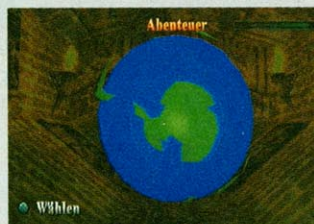
Marschgepäck eine Vielzahl an Waffen. Pump-Gun, Uzis, Harpune oder Raketenwerfer, Lara greift auf ein schlagkräftiges Waffenarsenal zurück. Ein ständiger Wegbegleiter ist wieder die Magnesiumfackel. Mit deren

Hilfe wird jede dunkle Stelle kurzzeitig erhellt, und ihr wisst, was euch an der betreffenden Location erwartet. Im dritten Teil

ist dies besonders wichtig, da rund 50 Prozent der Levels schummrig bis stockdunkel sind und ihr eine ganze Wagenladung an Fackeln verbraucht haben werdet, wenn ihr die 20 Levels gemeistert habt. Das eigentliche Abenteuer beginnt im indischen Dschungel, wo sich schon nach einigen hundert Metern die Stärke der verbesserten 3D-Engine präsentiert. Vor allem das True-Light-Sourcing sowie die Licht- und Schattenspiele vermitteln eine große Realitätsnähe. Diese wird durch unterschiedliche Witterungseinflüsse und ein detaillierteres Design noch verstärkt. So wuchern zum Beispiel Pflanzen oder Lianen in mannigfaltiger Art und Weise im Dschungel. Wandmalereien, Statuen und Altäre füllen die diversen Tempelanlagen. Ferner kommen diesmal im Levelaufbau dreieckige Blöcke zu den altbewährten Quadern hinzu, wodurch ein plastischer und runder Eindruck vermittelt wird. Die Abenteuerlust wird durch exzellente Videosequenzen, Cutscenes und situationsabhängige Musik abgerundet. Zwischen den Levels und den Abschnitten versorgen euch



Selbst bei so einfachen Manövern wie das Springen an das Gitter und das anschließende Hangeln, das ohne große Hektik abläuft, ist die von Core verwendete Analogtechnik nicht besonders einfach zu handhaben



Die Qual der Wahl: Nachdem ihr den Indien-Level gemeistert habt, könnt ihr den nächsten Abschnitt selbst wählen

minutenlange Filme mit den entsprechenden Informationen, damit die Story optimal weitergesponnen wird. Die Wahl der Musikstücke und Soundsamples spiegelt sich in einer breiten Palette wieder. Ob klassische Streichmusik, wenn Lara an eine idyllische Stelle im Dschungel kommt, oder harte Gitarrenriffs, wenn ein Trupp Wachen mit Hunden im Anmarsch ist, alles ist dabei. Auch die Soundsamples sind authentisch. Nicht nur unterschiedliches Knallen der Waffen wird geboten, auch Alarmanlagen heulen oder U-Bahnen rauschen vorüber. Bei der Steuerung finden wir hingegen die zeitgemäße Analogtechnik gepaart mit der Dual-Shock-Funktion. Letzteres beschränkt sich jedoch nur auf den Einsatz der Waffen, und nicht auf Ereignisse in der aktuellen Umgebung. Das soll heißen, dass das Pad nicht vibriert, wenn zum Beispiel Steine anrollen oder Lara ein erschütterungswürdiges Manöver vollführt. (Udo L.)

Nicht mehr revolutionär, aber trotzdem topp



Positiv: Die Kombination aus Realitätsnähe, großem Rätselfaktor und harten Kämpfen steigert wieder einmal die Abenteuerlust. Vor allem die komplexen und teilweise optimal durchdachten Fallen binden den Spieler an den Fernseher. Hinzu kommt der gestiegene Rätselanteil: nicht mehr so linear und durchgestylt wie bei Teil 2, sondern komplexer als der erste Teil, aber mit wesentlich mehr Action. Motivierend ist auch die Wahl des Weges. So könnt ihr nach Abschluss der ersten Welt (Indien) nicht nur zwischen den drei neuen Abschnitten wählen, sondern in einigen Levels verzweigt sich sogar der Lösungsweg. Durch die neuen Fähigkeiten und die neue Architektur muss man komplexer denken und noch akribischer suchen, was aber nur von Vorteil ist.

Negativ: Sie ist so unnötig wie ein Kühlschrank in der Antarktis, kann ich nur sagen, wenn ich mir die Analogsteuerung anschau. Zu ungenau, zu hakelig und zu schwerfällig! Das lässt wenig Freude aufkommen. Die altbewährte Digitalsteuerung rettet jedoch das Spielvergnügen. Darüber hinaus ist der Schwierigkeitsgrad von Anfang an hoch angesetzt, was neue Abenteuer ein wenig verzweifeln lassen kann. Dazu gehört vor allem die extreme Dunkelheit, auch wenn man genügend Fackeln findet (Voraussetzung: genaues Suchen). Es nervt einfach, wenn man sich mit wenig Licht in einem unbekannten Gebiet befindet, man angegriffen wird und durch das Ziehen der Waffen auf einmal im Dunkeln ist. Über die Dual-Shock-Funktion lässt sich streiten. Die unterschiedliche Abstufung bei den Waffen ist gut, aber sie wird jedoch bei keiner anderen Stelle unterstützt.



Bevor ihr auf die Podeste vor euch springen könnt, gilt es einen Schalter zu betätigen, mit dem die Flammen gelöscht werden

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

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

SPIELSPASS

90%

TEST Tomb Raider III

Entwickler/Vertrieb: Core Design/Eidos
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 20
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Eidos
Features: keine



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de



Bestell ☎ 0180 - 5 211 220

Fax 0180 - 5 211 240



Info ☎ 0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

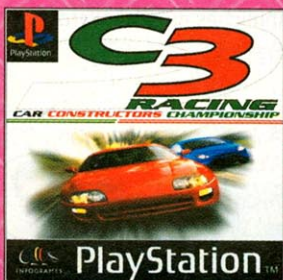
Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

Sony PSX

Actua Soccer 3	dt	79.99
All Star Tennis	dt	79.99
Alundra (komp. dt.)	dt	84.99
Apocalypse	dt	84.99
Asteroids 3D	dt	69.99
Azure Dreams	dt	79.99
B-Movie	dt	84.99
Batman & Robin	dt	84.99
Bio Freaks	dt	79.99
Blasto	dt	79.99



Blaze 'n' Blade	dt	94.99
Bombberman World	dt	74.99
Breath of Fire 3	dt	89.99
Breath of Fire 3 Sp.	dt	109.99
Bust a Groove	dt	89.00



C3 Racing	dt	89.00
Caesar's Palace 2	dt	79.99
Cardinal Syn	dt	79.99
Charity Pack	dt	99.99
Colony Wars 2: Veng.	dt	89.00
Command & C.2+Gegen.	dt	89.99
Constructor+1 Meg M.	dt	89.00
Cool Boarders 3	dt	89.00



Crash Bandicoot 3	dt	89.00
Dodgem Arena	dt	89.00
Dreams	dt	89.00
Duke Nukem Time t.K.	dt	79.99
F1 '98	dt	99.00

Kostenlos !



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

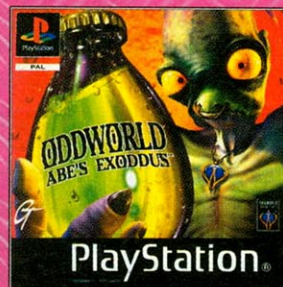
NBA Live 99	dt	89.99
NHL Hockey 99	dt	89.99
Ninja	dt	89.99
N'O-Natural Adrenal.	dt	79.99
O.D.T.	dt	89.00



Fifa Soccer 99	dt	89.99
Fighting Force	dt	59.99
Gran Turismo (GT)	dt	89.00
Hugo 1	dt	84.99
Int. S. Soccer Pro 98	dt	89.99
KKND	dt	89.00
Legend	dt	84.99
Libero Grande	dt	89.00
Medieval	dt	89.00
Mega Man Legends	dt	84.99
Mega Man X4	dt	84.99
Moto Racer 2	dt	89.99



Music	dt	89.00
Nascar Racing 99	dt	89.99



Oddworld Abe's Exod.	dt	84.99
Pitfall 3D: B.T.J.	dt	54.99
Pool Shark Billiard	dt	79.99
Psybadeck	dt	84.99
R-Type	dt	84.99
Racing Simulation 2	dt	79.99
Rival School	dt	89.99
Riven	dt	69.99
Rogue Trip	dt	84.99
VR 3000 / SCARS	dt	79.99
Sensible Soccer 2000	dt	79.00
Small Soldiers	dt	89.99
Spyro The Dragon SE	dt	89.00
Streak	dt	84.99
Super Pocket Fighter	dt	89.99
Supercross 98 J.McG.	dt	79.99
Tai Fu	dt	79.99
Tekken 3	dt	99.00
Tenchu	dt	84.99
Test Drive 4x4	dt	89.99
Test Drive 5	dt	89.99
The Unholy War	dt	74.99
Toca 2 Touring Car	dt	89.99
Tomb Raider 3	dt	99.00
V2000	dt	79.99
Victory Boxing 2	dt	84.99
WCW vs. NWO Thunder	dt	89.00
Wild 9	dt	79.99
Wild 9 Spezial Edit.	dt	89.99
Wild Arms	dt	79.99
WWF Warzone	dt	79.99
X-Men vs. Streetfig.	dt	89.99

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

Sonderangebote

Chill	dt	44.99
Command & Conquer 1	dt	44.99
Crime Killer	dt	29.99
Fifa Soccer 97	dt	39.99
Forsaken	dt	39.99
Grand Theft Auto	dt	44.99
Hercules + CD-Case	dt	49.00
I. Superstar S.Pro Pl	dt	44.99
Lemmings	dt	49.00
MDK inkl. Soundtrack	dt	39.99



Mickey's + CD Case	dt	49.00
Powerboat Racing	dt	29.99
Pro Pinball-Timesho.	dt	49.00
Rayman Platinum	dt	39.99
Resident Evil 1	dt	44.99
Rock 'n Roll Racing 2	dt	34.99
Skull Monkeys	dt	44.99
Toca 1 Touring Car	dt	49.00
Tokyo Highway Battle	dt	34.99
Track & Field	dt	44.99
True Pinball Classic	dt	44.99
V-Rally Platinum	dt	49.00

Zubehör

CD-Case	dt	19.99
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
Thrustmaster F1 Race	dt	159.00
Lenkrad Top Drive P.	dt	189.99
Lenkrad V3 SV-1118	dt	119.99
Link-Kabel PSX	dt	19.99
Memory Card 4 Meg	dt	44.00
Memory Card 24 Meg	dt	49.99
Memory Card 48 Meg	dt	79.99
Memory Card 8 Meg	dt	39.99
Memory Card grau	dt	14.99
Memory Card rot	dt	14.99
Memory Card rauchgr.	dt	29.00
Multi Tap (noname)	dt	44.99
PSX Tasche+MC&Joypad	dt	64.99
Power Flash-GB Emul.	dt	99.00
RGB-Kabel mit Audio	dt	19.00
RGB-Scart Kabel PSX	dt	14.99
Scorpion-Gun Pistole	dt	69.99
Sony PSX+Dual Shock	dt	249.00
The Glove	dt	99.99
Thrustmaster Shock H	dt	64.00
Tomb Raider Joypad	dt	34.00
Verlängerung Joypad	dt	14.99
X-Poder (Schummel)	dt	84.99

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

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

• Vorbestellung möglich.

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

Mit * gekennzeichneten 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.

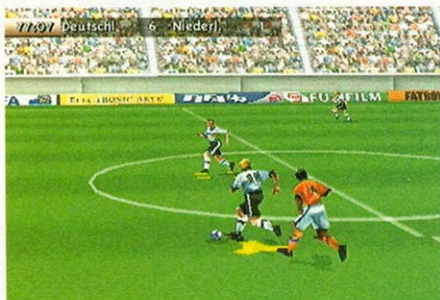
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

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



Der ausgefüllte Cursor zeigt den ballführenden und von euch gesteuerten Akteur an. Der nächste freie Mann wird durch das gestrichelte Quadrat gekennzeichnet



Die **Cutscenes** wurden im Vergleich zu FIFA 98 deutlich verbessert. So kommt es bei gelben Karten öfters zu Diskussionen mit dem Schiri oder Streits zwischen den Spielern



Die europäische **Dream-League** kann mit Spitzenteams aus allen europäischen Ländern aufwarten. Hier kommt es zum Vergleich Arsenal - Real

Die unendliche Geschichte

FIFA 99

Und ewig lockt der Ball. Die **Sportprofis** aus Kanada werfen vor **Weihnachten** die neueste Version der **FIFA-Reihe** auf den Markt. Aber ist das Spiel die Investition wert?

Jetzt bricht es wieder knüppeldick über uns herein: Temperaturen wie am Nordpol, ein Wetter zum Abgewöhnen und um dem Ganzen die Krone aufzusetzen auch noch allerlei weihnachtlicher Kram, der einem auf Schritt und Tritt begegnet. Das Hohoho von ganzen Kompanien von Weihnachtsmännern in der Fußgängerzone und Schwaden von Glühweindampf machen die "stille Zeit" für viele zur Qual. Rücksichtslos Pakete schwingende Omis hasten durch die Straßen und noch dazu riskiert man beim Überqueren der allerorts wie Pilze aus dem Boden

schießenden Weihnachtsmärkte einen Zuckerschok vom bloßen Betrachten der Lebkuchenauslagen. Natürlich sind an diesem Fest andere Werte wichtiger als die Geschenke (ist ja schon gut), wer aber seine PlayStation nicht nur mit Nächstenliebe füttern will und ganz zufällig auch noch gerne Fussizockt, sollte mal einen Blick auf EAs neueste Dribbeleien werfen. Noch im gleichen Jahr wie auch die beiden Mega-Hits FIFA 98 und Frankreich 98 soll FIFA 99 also für Freude unter dem Weihnachtsbaum sorgen. Die Voraussetzungen für dieses Ziel hat das Spiel allemal. Wie von

EA gewohnt, laufen alle Balltreter mit Originalnamen auf den Platz. Bei über 140 Teams (National- und Vereinsmannschaften) sind das eine ganze Menge Kicker. Wem die Jungs nicht sympathisch sind, erschafft sich mit dem eingebauten Editor einfach neue Sportler, komplett mit Bart und Haarfarbe nach Wunsch. Zur Wahl stehen euch folgende Spielmodi: Freundschaftsspiel (na, was könnt ihr hier wohl machen?), Schnellstart (schnell starten), **Dream-League** (die 20 besten europäischen Teams unter sich) und natürlich Liga- und Pokalwettbewerb. Habt ihr euch entschieden, sucht ihr euch schnell noch die gewünschte Mannschaft aus. Je nach Modus stehen natürlich nicht alle Teams zur Verfügung. Im folgenden Menü legt ihr dann Spiellänge, Stadion (es gibt deren 20) und Wetterbedingungen fest, wobei

klar sein dürfte, dass Regen und **Schnee** die Platzverhältnisse beeinträchtigen und große Hitze bald für Ausdauerprobleme bei euren Spielern sorgen wird. Während des Spiels werden Kenner der beiden oben genannten Spiele nur sehr feine Unterschiede bemerken, als kosmetisch beschreibt man diese wohl am treffendsten. So gibt es ein paar die Atmosphäre unterstützende **Cutscenes** mehr, und auf Könnern wartet ein erweiterter Skill-Modus, mit dem nette Hakenricks und Ähnliches möglich werden. (Frank F.)

Aus Kanada nicht viel Neues



Positiv: Wo fange ich an? Die Grafik ist wie immer super, der Sound mit den Kommentaren von Hansch und Poschmann routinisiert wie eh und je, Präsentation sehr gelungen, Umfang ohne Tadel. FIFA 99 hat alles, was man sich für ein Fußballspiel nur wünschen kann. Ein Superspiel!

Negativ: Wer FIFA 98 und/oder Frankreich 98 bereits sein Eigen nennt, sollte gut überlegen, ob ihm ein paar grafische Verbesserungen und der neue Skill-Modus die Investition wert sind. Natürlich ist FIFA 99 ein Spitzenprodukt. Es scheint aber, als ob im Bereich Fußball die Grenzen der PlayStation erreicht wären.



Im Strafraum empfiehlt es sich ein faires Tackling einzusetzen, außerhalb geht es auch rustikaler. Jedoch riskiert ihr mit der Blutgrätsche von hinten eine gelbe Karte zu bekommen



Bei Einwürfen steuert ihr den Ball wahlweise mittels Pfeil (im Bild) oder Cursor. Hier schön zu sehen: Leise rieselt der **Schnee** und sorgt für einen aalglatten Platz

- Action •••
- Strategie •••
- Abenteuer •••
- Geschick •••
- Simulation •••

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut gut

SPIELSPASS

90%

TEST FIFA 99

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: über 140 Teams
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine



HASTA LA VISTA, BABY!



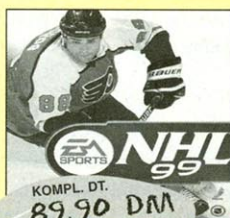
SONY PLAYSTATION



GAMES

ACTUA SOCCER 3 MIT O. BIERHOFF	KD	79,90
ALL STAR TENNIS '99	KD	89,90
ALUNDRA	KD	89,90
B-MOVIE	DA	89,90
BIO FREAKS	DA	89,90
BATMAN & ROBIN	KD	69,90
BOX CHAMPIONS (KNOCKOUT KINGS)	KD	89,90
BREATH OF FIRE 3 (01/98)	KD	85,90
BREATH OF FIRE SPECIAL EDITION	1/98	109,90
BUST A MOVE 4 (12/98)	DA	69,90
CARDINAL SYN	KD	69,90
CENTPEDE	KD	84,90
C3 RACING (12/98)	DA	84,90
COLIN MCRAE RALLY	DA	89,90
COLIN MCRAE + LENKRAD + PEDALE	KD	199,90
COLONY WARS: VENGEANCE	DA	69,90
COMMAND & CONQUER: GEGENSCHLAG	KD	89,90
COOL BOARDERS 3	DA	89,90
DODGEM ARENA	DA	84,90
DREAMS (12/98)	KD	89,90
FLOTTENMANÖVER	KD	85,90
FORMEL 1 '98	KD	99,90
FORMEL 1 '98 + RUMBLE LENKRAD	DA	219,90
FUTURE COP - LAPD 2100-	KD	89,90
G-DARTUS (12/98)	DA	89,90
GRAN TURISMO	KD	89,90
INT. SUPERSTAR SOCCER 98	KD	89,90
LEGEND	DA	79,90
LIBERO GRANDE	KD	89,90
MEDIEVIL	DA	89,90
MEGAMAN X4	DA	85,90
MOTO RACER 2	KD	89,90
MOTO RACER 2 + DUAL SHOCK PAD	KD	129,90
MUSIC - MUSICMAKER FÜR PSX	DA	79,90
N20	DA	79,90
NASCAR '99	KD	89,90
NBA LIVE 99	KD	89,90
NEED FOR SPEED 3	KD	89,90
NINJA	DA	89,90
O.D.T.	KD	86,90
PRO PINBALL - BIG RACE USA	DA	89,90
PSYDADEK	DA	84,90
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	79,90
RIVAL SCHOOLS	DA	89,90
ROGUE TRIP	DA	89,90
S.C.A.R.S.	DA	69,90
SMALL SOLDIERS	KD	89,90
SPYRO THE DRAGON	KD	89,90
STREETFIGHTER COLLECTION	KD	85,90
TAI'FU (12/98)	DA	86,90
TEKKEN 3	DA	85,90
TEST DRIVE 4X4	KD	89,90
TEST DRIVE 5	KD	89,90
THE UNHOLY WAR	DA	79,90
TOCA 2	KD	89,90
VR BASEBALL 99	DA	79,90
WARGAMES	KD	89,90
WILD 9'S	KD	79,90
WWF WARZONE	KD	79,90

GAMES DES MONATS



NHL '99



FIFA '99



Apocalypse



Oddworld: Abe's Exodus



Constructor



Crash Bandicoot 3 (12/98)



Hugo



Tenchu



Tomb Raider 3
Lösungsbuch 19,95 DM



Blaze & Blade



TOCA 2 incl. Rumble-Lenkrad + Pedale



NEU

Wial

VERSAND

Liegnitzer Str. 13
82194 Groebenzell
Telefon: 08142-59640
Telefax: 08142-54654
<http://www.wial.de>

E-Mail: wial@compuserve.com

Bestellannahme:
Montag - Donnerstag: 9 bis 18 Uhr, Freitag: 9 - 17 Uhr
Samstag: 9 bis 13 Uhr

SHOPS

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

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

WIAL Shop Neu Isenburg
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 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
Siegstr. 55
Mo. - Fr. 10 - 18 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

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

WIAL Shop Balingen
Wilhelm Kraut GmbH
Bahnhofstr. 36
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰ Uhr

ACCESSORIES

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
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



PAL-Version

229,00 DM

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

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

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT



Sammelt ihr die herumliegenden Kristalle ein, erhalten eure Charaktere neue Erfahrungsstufen



In der **Charaktergenerierung** erschafft ihr euch ganz nach euren Wünschen eine oder mehrere Figuren



Wohin man schaut, sind Monster. Sie kommen in kurzen Abständen aus den Löchern gekrochen und gönnen eurer Party keine Ruhe

Vier auf einen Streich

Blaze & Blade

Rollenspiele können für gewöhnlich nur **allein gezockt** werden. Daher fällt T&E Softs **Action-RPG** auf wie ein bunter Hund

Kennt ihr auch die Live-Rollenspiele, wie sie in Burgen alle Tage wieder abgehalten werden? Dort übernimmt jeder Teilnehmer eine eigene Figur und versucht sie so gut wie möglich zu spielen. An diese klassische Form der RPGs erinnert auch Blaze & Blade. Ihr übernehmt dabei eine Gruppe von Schatzsuchern, die in den dämonenverseuchten Weiten des Landes Foresia nach Ruhm und Gold stöbern. Zu Beginn der Quest steht zunächst die **Charaktergenerie-**

rung. Jeder kann sich so eine einzelne Person oder gleich eine ganze Party zusammenstellen. Je nach Ausrichtung werden dabei Punkte auf verschiedene Eigenschaften, wie Stärke, Geschick und andere, verteilt. Die Suche startet in einem zentral gelegenen Gasthaus. Euer Trupp besteht aus bis zu vier Charakteren. Das Besondere ist, dass jede Person per Multitap von einem Mitspieler gesteuert werden kann. Sind nicht genügend Zocker anwesend, übernimmt die CPU

mehr oder minder effizient die Führung der überzähligen Figuren. Verlasst ihr das Gasthaus, kommt ihr über eine Karte in die einzelnen Dungeons. Welchen ihr auswählt, bleibt im Wesentlichen euch überlassen. Neben einem dunklen Rotkäppchenwald und einer tiefen Zwerge mine finden sich ein ebenso düsteres Schloss sowie ein Magierturm. Die nahezu frei dreh- und zoombaren Locations präsentieren sich sehr actionreich. Die meisten Gegner tauchen überraschend aus dem Nichts aus, sind aber mit wenigen Treffern besiegt. Sollten sie doch einmal zu stark sein, habt ihr meist die Chance, das Weite zu suchen. Blaze & Blade setzt sehr konsequent die Schatzsucher-Mentalität um. Die in Truhen gefundenen Gegenstände dürfen daher nicht einfach so einem anderen Charakter geschenkt werden. Stattdessen wird an einer geeigneten Stelle die Suche unterbrochen und eine Auktion einberufen, in der das ohnehin viel zu knappe Geld gnadenlos umverteilt wird. (Raoul B.)



Unverzichtbar sind selbstverständlich die Kisten, in denen ihr überlebenswichtige Goodies findet

Der Spielspaß beginnt beim Quartett

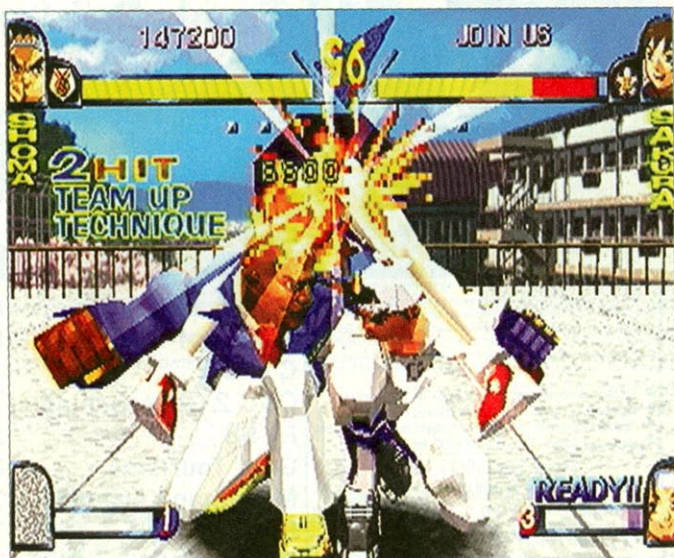
Positiv: Blaze & Blade ist eine gelungene Kombination aus Action, Rollenspiel und gemeinschaftlicher Spielesession. Gerade mit voller Besetzung, also mit vier Leuten, kommt so richtig Freude am Zocken auf. Eine vernünftige Steuerung und eine gute technische Umsetzung sorgen für eine spannende Atmosphäre.

Negativ: So interessant die Idee von Blaze & Blade auch ist, T&E Soft hat an einigen Stellen in der Umsetzung gespart: Der besondere Reiz eines RPGs liegt normalerweise in einer fesselnden Story, die hier nur rudimentär zu finden ist. Des Weiteren schafft es die CPU nicht, Charaktere wie Zauberer und Priester vernünftig zu steuern. Das heißt, sie setzen keinerlei Magie ein. Daher kann insbesondere der Einzelspieler die Vorteile dieser Charakterklassen nicht nutzen und steht damit ziemlich im Regen.



In der Mine muss ein Engpass passiert werden, in dem schwere Felsbrocken von oben herunterfallen

Action	•••	TEST Blaze & Blade
Strategie	•••	
Abenteuer	•••	
Geschick	•••	
Simulation	•••	
ERSCHEINUNGSTERMIN		Entwickler/Vertrieb: T&E Soft/Funsoft Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: entfält Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./- Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung Testmuster: Funsoft Features: Multitap
November		
GRAFIK	SOUND/FX	
gut	gut	
SPIELSPASS		
71%		
MEHRSPIELERSPASS		
79%		



Mit der entsprechenden Steuerkreuzkombination wird die **Spezial-attacke** zu zweit ausgeführt - zum Leidwesen des Kontrahenten

Zwei gegen einen ist feige?

Rival Schools

Ein **Capcom-Klopper** in 3D, der ohne die **Street-Fighter-Garde** auskommt

Capcom hat ein neues Betätigungsfeld entdeckt. Statt erneut die Straßenkämpfer um Ken & Co zu bemühen, stehen bei dieser Keilerei wagemutige High-School-Kids im Mittelpunkt. Diese vernaschen sich jedoch nicht aus Spaß gegenseitig, sondern haben einen wichtigen Auftrag vor Augen. Es gilt das mysteriöse Verschwinden von Kommilitonen aufzudecken, ehe es den Nächsten von ihnen trifft. Abgesehen vom neuartigen Kämpferfeld ist jedoch fast alles beim Alten geblieben. Zusammen mit den erspielbaren Charakteren stehen euch über 20 Knochenbrecher zur Auswahl. Darunter befinden sich unter anderem der Fußballer **Roberto**, der spießig

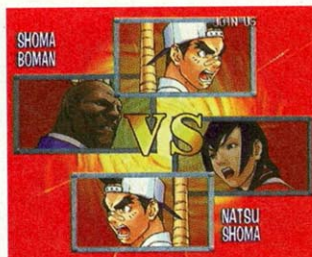
wirkende Lehrer Hideo sowie Karategroßmeister Hayato. Letzterer bringt euch in einem Trainingsmodus sogar die Kniffe der Haudrauf-Technik höchstpersönlich bei. Erfahrene Beat'emUp-Fans dürften allerdings keine großen Probleme mit dem Umgang der jugendlichen Recken haben, denn die Spielmechanik bietet gewohnte Street-Fighter-Kost. Insgesamt vier Tasten kümmern sich um den fachgerechten Einsatz der Gliedmaßen. **Special- und Supermoves** gibt es in Hülle und Fülle, und wessen Energieleiste zuerst schlapp macht, der hat die jeweilige Runde verloren. Innovation birgt jedoch die Möglichkeit, mit zwei Charakteren einen Kampf zu bestreiten.



Japan-Pop, Anime-Clips, die gesamte Aufmachung ist sehr fernöstlich ausgefallen



Sämtliche **Special- und Supermoves** sind durch eine übersichtliche Liste abrufbar



Zu zweit geht alles besser: Kämpfe werden stets im Quartett bestritten

Nicht nur dass ihr dadurch nach jeder Runde zwischen den beiden Kämpfern auswählen dürft, mit der entsprechenden **Spezialattacke** wird der Kontrahent auch zu zweit in die Mangel genommen. Besonders viel zu entdecken gibt es im Umfeld, da diese Keilerei gleich auf zwei CD-ROMs ausgeliefert wird. Die erste CD bietet die Spielhallen-Version und ist mit einigen weiteren Spielmodi ausgeschmückt. Der zweite Silberling mit dem Titel *Evolution* ist ein regelrechtes Eldorado für Liebhaber von Prügeltournieren (Group- & League-Battle, Tournament). Außerdem kann man sich durch viel Fleiß allerlei Gimicks erprügeln. (Ulf S.)



Torhüter **Roberto** malträtirt seine Kontrahenten gerne mit gezielten und schnell ausgeführten Schüssen

Technisch schwach, aber dennoch ein Gaudi

Positiv: Rival Schools mag zwar nicht so anspruchsvoll sein wie Street Fighter, sorgt dafür aber durch die geradlinige Spielmechanik und die comicitartige Verpackung für einen äußerst rustikal-prügeligen Spaß, bei dem vor allem die Teamarbeit positiv hervorsteht. Erwähnenswert ist zudem die Vielzahl an Spielmodi und erspielbaren Boni.

Negativ: Da der Titel eher als einfach gestrickter Fun-Klopper konzipiert wurde, gibt es für die Beat'emUp-Puristen kein reichhaltiges Repertoire an Spezialattacken. Enttäuschend ist ferner der sehr japanische technische Rahmen, denn weder der Dudelpop noch die veraltete 3D-Engine mit den vielen Ecken und Kanten wirken zeitgemäß.



Ein Hauch von Taktik: Nach jeder Runde entscheidet ihr, welcher Kämpfer die nächste Runde bestreitet

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich

SPIELSPASS
80%

TEST Rival Schools

Entwickler/Vertrieb: Capcom/Virgin
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 20+ Kämpfer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl./jap.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Maro 07151/9564646
Features: zwei CD-ROMs



Ausflug in die Welt der Cartoons

Psybadek

Psygnosis entführt uns in eine bizarr gestaltete **Cartoonwelt**, in der sich die Kids von morgen auf **Hoverboards** vergnügen

Wer kennt sie nicht, die knuddeligen Comicfiguren aus Japan. Auch bei Psygnosis ist man jetzt auf

diesen Zug aufgesprungen und präsentiert uns mit Psybadek den ersten Versuch, mit der Konkurrenz aus Fernost Schritt



Psygnosis entführt euch in eine grell-bunte Welt, in der ihr am Ende eines jeden Levels Endgegner besiegen müsst, um einem eurer Freunde die Heimreise zu ermöglichen

zu halten. Psybadek ist die Geschichte der beiden Hoverboard-Piloten Mia und Xako, deren Freunde von dem Oberschurken Kraaken in eine fremde Welt gewarpt wurden. Auf der Suche nach ihren Freunden durchqueren sie auf den futuristischen Skateboards balancierend vier bizarr-stilisierte Welten mit jeweils acht Unterwelten. Via Analogpad kämpft ihr gegen Kraakens Vasallen, sammelt Boni sowie Weltenschlüssel ein und erlernt neue Kampftricks. Besiegt ihr alle sieben Handlanger, geht es schlussendlich noch gegen den Obermott persönlich. (Raoul B.)

Innovative Ideen, mittelmäßig eingesetzt



Positiv: Das neue Spielkonzept, die grafische Umsetzung und der Sound, der eigens für Psybadek von Londoner DJs abgemischt wurde, sind eindeutige Pluspunkte. Durch das perfekte Zusammenspiel dieser drei Punkte wird ein Ambiente hergestellt, das dem von Crash Bandicoot in keinsten Weise nachsteht.

Negativ: Psybadek hätte das Zeug zu einem Top-Game, aber die schwammige Steuerung, egal ob analog oder digital, und der enorme Schwierigkeitsgrad sind nicht gerade Punkte, die einen zu einer Top-Game-Nominierung verleiten. Gerade bei punktgenauen Aktionen, wie in der Pinguinfestung, ist eine gute Steuerung unerlässlich.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

gut sehr gut

SPIELSPASS

76%

TEST Psybadek

Entwickler/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 47

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6

Testmuster: Psygnosis

Features: keine



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

Tomb Raider 3 94.90

PlayStation Games

360 *	DV 85,90	C3 Racing *	DV 81,90	J.McGrath Supercr. 98	DA 87,90
5th Element	DA 82,90	Caesars Palace 2	DA 82,90	John Madden NFL '99 *	DA 85,90
A Bug's Life *	DV 87,90	Car Combat Game *	DA 82,90	Klonoo	DA 82,90
Abe's Exodus	DV 83,90	CART World Series *	DV 74,90	Kula World	DA 82,90
Acta Combat 2	DA 82,90	Centipede *	DA 74,90	Kurushi	DA 74,90
ACM 1918 *	DA 81,90	Colin McRae Rally	DV 85,90	Last Report	DV 83,90
Actua Golf 3 *	DV 81,90	Colony Wars	DV 82,90	Legend *	DV 85,90
Actua Pool *	DV 81,90	Colony Wars: Vengeom.	DV 84,90	Lemmings	DA 45,90
Actua Soccer 3	DV 81,90	Constructor	DV 87,90	Libero Grande *	DV 87,90
Actua Tennis	DV 81,90	Cool Boarders 3 *	DA 83,90	Lucky Luke	DV 85,90
Adidas Power Soccer '98	DA 82,90	Crash Bandicoot 2	DA 82,90	Mageslayer *	DA 79,90
Adidas Power Soccer 2	DV 82,90	Crash Bandicoot 3 *	DA 87,90	Mass Destruction	DA 79,90
Air Combat 2 *	DV 81,90	Crime Killer	DA 88,90	Match Day 3 *	DA 85,90
All Star Tennis '99	DA 81,90	Dark Omen	DV 84,90	MediEvil	DV 82,90
Alundra	DV 82,90	Dead or Alive	DA 83,90	MediEvil limited Edition	DV 99,90
American Deer Hunter	DA 82,90	Deathtrap Dungeon	DV 90,90	Megaman 8	DA 80,90
American Football '99	DA 82,90	Deer Stalker *	DA 81,90	Megam. Battle+Chase *	DA 80,90
Apocalypse	DV 85,90	Devil Dice *	DV 87,90	Megaman Legends *	DA 81,90
Armored Core	DA 82,90	Diablo	DV 82,90	Megaman X4 *	DA 81,90
Assault	DA 84,90	Discworld 2	DV 82,90	Metal Gear Solid *	i.v.
Asteroids 3D	DA 75,90	Dungeon Arena *	DA 81,90	Monopoly	DV 82,90
Atari Arcade Gr. Hits 2 *	76,90	Dreams *	85,90	Moto Racer	DV 79,90
Atlantis *	DV 85,90	Duke Nukem Time 1.kill EV	83,90	Moto Racer 2	DV 83,90
Auto Destruct	DV 82,90	Dungeon Keeper *	DV 86,90	MotortHead	DA 84,90

Warum woanders mehr bezahlen?!

Azure Dreams	DV 84,90	Dungeon Keeper 2 *	DV 85,90	Mr. Domino	DA 81,90
B-Movie *	DV 83,90	Dynasty Warriors	DA 72,90	Music *	DA 89,90
Baby Universe *	DA 76,90	Earthworm Jim 3D *	DA 81,90	Myst	DA 82,90
Baphomet's Fluch 2	DV 82,90	Everybody's Golf	DA 75,90	N20 Adrenalin	DA 81,90
Batman & Robin	DV 88,90	Fifa '99	DV 85,90	Nascar '99	DV 85,90
Battle Arena Toshind. 2	DA 87,90	Fighting Forces	DV 89,90	NBA Live '99 *	DV 85,90
Beast Wars	DV 79,90	Final Fantasy VII	DV 96,90	Need for Speed 3	DV 84,90
Big Air *	DV 85,90	Flattenmanover *	DV 82,90	NFL Blitz	DA 79,90
Box Freaks	DA 82,90	Fluid	DA 75,90	NHL '99	DV 83,90
Blaze Radius	DA 83,90	Football '99 *	DA 81,90	Nightmare Creatures	DA 82,90
Blaze & Blade *	DA 91,90	Formel 1 '97	DV 96,90	Ninja	DA 76,90
Bleifuss 2 *	DV 74,90	Formel 1 '98	DV 89,90	O.D.T.	DA 82,90
Bloody Roar	DA 82,90	Future Cop - LAPD	DV 83,90	Oliver Bierhoff Soccer *	DV 82,90
Bombberman World	DA 76,90	G.Darius	DA 84,90	Pandemonium 3 *	i.v.
Box Champions *	DV 85,90	Ghost in the Shell	DA 82,90	Parasite Eve	US 122,90
Breath of Fire 3 *	DV 87,90	Global Domination *	DA 85,90	Perihelion *	83,90
Bubble Bobble 2 *	DV 103,90	Golf Pro *	DA 82,90	Pitfall 3D	DV 85,90
- Special Edition	DV 77,90	Gran Turismo	DV 85,90	Player Manager	DV 83,90
Bust a Groove	DV 83,90	Heart of Darkness	DV 87,90	Point Blank	DA 76,90
Bust a Move 4 *	DA 67,90	Hugo 1	DV 87,90	Pool Shark *	DV 86,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV 94,90	Hugo 7 *	DV 89,90	Populous 3 Coming *	DV 86,90
C+C 2: Gegenschlag	DV 83,90	Int. Super Star Soc. 98	DV 92,90	Premier Manager '99 *	DV 81,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

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

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

Stammkunden (nach der 10. 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

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 76,90

PSX HardWare

Konsolen m. Dual Shock	245,00
Dual Shock Analog Contr.	55,90
Double Shock Controller	44,90
Controller SONY - farbig	29,00
TM-Shockhammer	59,90
Infrarot Pad	81,90
Mouse - original SONY	54,90
Lenkrod & Pedale:	
- TM Formula 1 Race Pro	135,90
- Rumble Force Feedback	149,90
- Speedster	162,90
- Top Drive Wheel	145,00
- V3 Racing Wheel	128,90
Rally Lenkrod	123,90
Ultra Racer - Mini Lenkrod	69,90

Multinorm Set 29,90

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

G-Con 45 Lightgun	76,90
Memory Cards: IMEG	19,90
15 Blöcke SONY	29,00
120 Blöcke	49,00
360 Blöcke	49,90
720 Blöcke	63,90
Game Buster	78,00
RGB-Kabel / Link Kabel	je 16,90
X-Tender (Verlängerung)	14,90
PSX-Bag incl. Control Pad	
& 15 Bl. Mem.Card	65,90

TOCA Touring Car 2 87,90

Xploder 76,90	
Scorpion Lightgun	69,90
Erazer Lightgun MP 5	69,90
Memory Card 30 Speicherpl.	37,90
Memory Card 60 Speicherpl.	45,90

PSX TOP titel

Apocalypse	85,90
Breath of Fire 3 *	87,90
C+C: Gegenschlag	83,90
Constructor + Mem.	87,90
Cool Borders 3	83,90
Crash Bandicoot 3 *	87,90
Fifa '99	85,90
Formel 1 '98	89,90
Gran Turismo	85,90
Hugo	87,90
MediEvil	82,90
Moto Racer 2	83,90
NHL '99	83,90
O.D.T.	82,90
Spyro the Dragon	83,90
Tekken 3	89,90
Tenchu	87,90
Wild Arms *	76,90

PLATINUM

Abe's Odyssey	
Command & Conquer, Croc	
Destruction Derby 2	
Formel 1 '96	
Grand Theft Auto	
Hercules, Mechwarrior 2	
Mickey's Wild Adventure	
Micro Machines V3	
ONE, Rayman	
Resident Evil 1	
Soul Blade *, Soviet Strike	
Tekken 2	
TOCA Touring Car Champ.	
Tomb Raider, V-Rally	
Vergessene Welt *, Worms	
je 45,90	

PlayStation Games

Pro Pinball Big Race US *	85,90	Tetris Plus	DA 75,90
R-Type	DA 81,90	The Unholy War	DV 81,90
Racing Simulation 2 *	DV 81,90	Theme Hospital	DV 83,90
RC Stunt Copier *	DA 83,90	Tiger Woods '99 *	DA 85,90
Rebel Assault 2	DV 89,90	Tiff	DV 75,90
Resident Evil 1 Dir. Cut	DV 79,90	Time Shock - Pro Pinball	DV 82,90
Risiko	DV 82,90	TOCA Touring Car 2	DV 87,90
Rival School *	DV 83,90	Tomb Raider 2	DV 89,90
Riven: Sequel to Myst	DV 82,90	Tomb Raider 3	DV 94,90
Road Rash 3D	DV 83,90	Tombi	DA 83,90
Rogue Trip *	DA 86,90	Tunguska *	DV 83,90
Running Wild *	87,90	Ubik *	DV 83,90
Rushdown	DV 79,90	V 2000	DV 83,90

Duke Nukem Time to Kill 83,90

S.C.A.R.S.	DV 81,90	Victory Boxing 2	DA 81,90
San Francisco Rush	DA 79,90	Vigilante 8	DA 86,90
San Francisco Rush 2 *	76,90	Virtual Pool	DA 82,90
Skull Monkeys	DV 83,90	Virus *	DA 85,90
Small Soldiers	DV 85,90	VIVA Fußball *	DA 81,90
Spyro - The Dragon	DV 83,90	VR Baseball '99	DA 82,90
- limited Edition	DV 99,90	War Games	DV 83,90
Steel Reign	DA 74,90	Wild 9	DA 79,90
Streep *	83,90	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 Over 2 *	DA 83,90
Tekken 3	DV 89,90	WWF: Warzone	DA 81,90
Tenchu	DA 87,90	X-Files *	DA i.v.
Test Drive 4x4 *	DV 85,90	Xmen vs. Street Fighter *	89,90
Test Drive 5	DV 85,90	YOUNGBLOOD *	DA 83,90

Abe's Exodus 83,90

solange Vorrat reicht: Sonderpreise!!

A. Senna Kart Duel 2	DV 69,00	Reboot	DV 75,00
Fantoken	DV 69,00	Snowracer	DV 49,00
Gay 3D	DV 45,00	Test Drive 4	DV 69,00
Golden Goal	DV 49,00	T. Makonnen Rally	DA 75,00
Ray Tracer	39,00	Xenocracy	DV 69,00

PC CD ROM

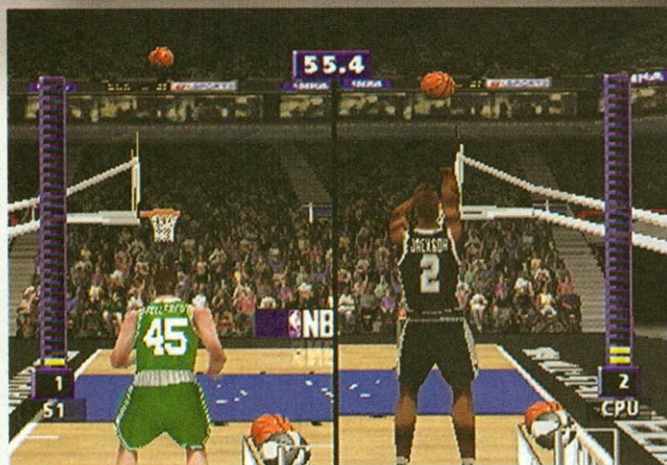
ADDY Lernsoftw.	je 67,90	Jagged Alliance 2 *	72,90
Anno 1602	71,90	Need for Speed 3	76,90
- neu Inseln neu Ab.	33,90	NHL '99 ab	69,90
Blut 2	74,90	N.I.C.E. 2	72,90
Casual 3	78,90	Play the Games 1	65,90
Die Siedler 3	69,90	Railroad Tycoon 2	74,90
Gold Games 3	55,90		
Half Life uncut	81,90	Tomb Raider 3	87,90

PC CD ROM

Voraussetzung o. Stammkunden
Nachnahme (+ 3,- Zkg.) 6,50
ab DM 199,- Lieferwert (Inland) 9,90
Auslandslieferungen ab 14,00



EA Sports hat dazugelernt: Mit der R1-Taste spielt ihr per **Icon-Pass** direkt einen Mitspieler an



Spannend: Im **3-Punkte-Wettbewerb** könnt ihr auch per **Splitscreen** gegen einen Kontrahenten antreten



Freiwürfe sind nicht so leicht zu verwandeln, wobei der Schwierigkeitsgrad abhängig von der Treffersicherheit des jeweiligen Schützen ist

Schon merkwürdig: EA Sports dominiert wie kein anderer Softwarehersteller den Sportmarkt mit ihren jährlich erscheinenden Produkten (von kritischen Zeitgenossen gerne als „Updates“ bezeichnet). Lediglich im Basketballsektor tat sich EA Sports bislang noch schwer gegen die Konkurrenz von SCEA und Konami. Technisch war der Vorgänger zwar voll auf der Höhe, in puncto Spielbarkeit präsentierte sich NBA Live

Selten so gut gedunkelt!

NBA Live '99

Während die **langen Kerle** aus der **NBA** gerade eine **Zwangspause** einlegen, vollführen ihre **digitalen Alter Egos** auf der **PlayStation** wieder einmal die spektakulärsten **Dunkaktionen**

'98 jedoch noch zu einfältig, zumal die CPU-Teams auch auf der höchsten Schwierigkeitsstufe locker zu schlagen waren. So viel sei aber vorweggenommen: Nahezu alle gravierenden Kritikpunkte des Vorgängers wurden

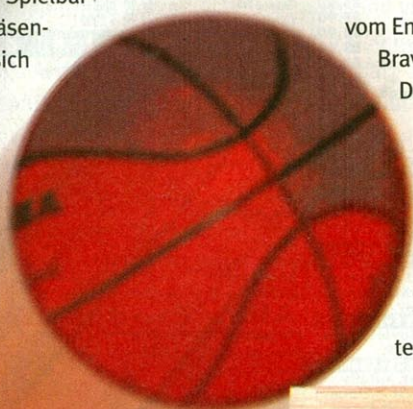
Spielmodi locken neben den Basics (Freundschaftsspiel, Saison, Play-off) noch der spannende **3-Punkte-Wettbewerb** sowie das freie Training, bei dem ihr im Freizeitdress alleine auf einen Korb spielt. Bei den

übernehmen und sogar den CPU-Teams befehlen, sich eurer Spielstärke anzupassen. Erst auf dem Court weiß man schnell, wo die eigentlichen Verbesserungen liegen. Dabei sei zunächst einmal ein Ausflug in den technischen Bereich erlaubt, denn in diesem Punkt hat die 99er-Version kräftig zugelegt. Noch nie zuvor wurde so viel Aufwand betrieben, die Polygon-Basketballer authentisch über den Court huschen zu lassen. Bereits vor dem Tip-Inn wird die Liebe zum Detail deutlich. Die Spieler strecken am Mittelpunkt noch einmal ihre

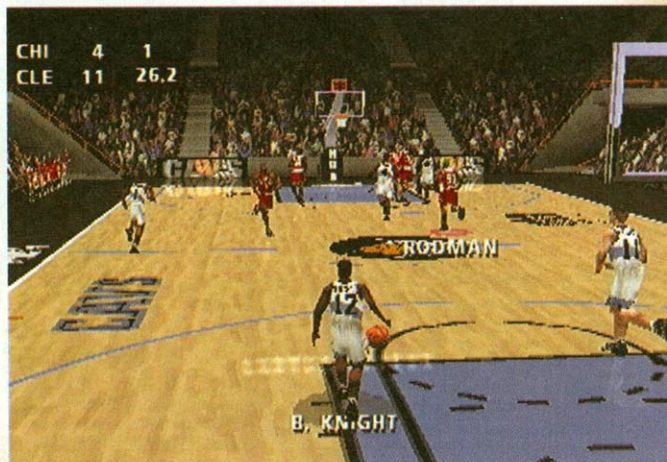
„Animierte Gesichter, exzellent modellierte Polygon-Athleten - die Grafik sucht momentan ihresgleichen“

vom Entwicklerteam mit Bravour beseitigt. Dabei weist das schlichte Hauptmenü noch nicht auf irgendwelche bahnbrechenden Veränderungen hin, obwohl es viel zu bieten hat. Bei den

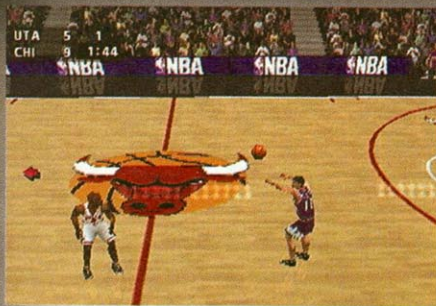
Optionen dürft ihr das komplette Regelwerk nach Lust und Laune konfigurieren, in der Saison verstärkt Managerfunktionen



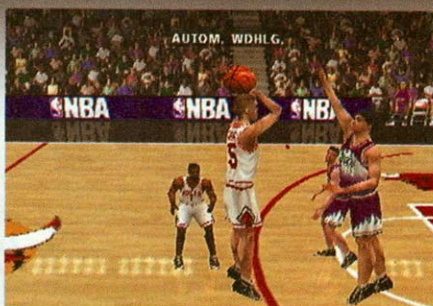
Halbzeit-Show: Als kleine Pausen-einlage erlebt man die heißesten Cheer-Leaders der NBA



Die Auswahl an Kameraeinstellungen lässt keine Wünsche offen, zumal man bei fast allen Perspektiven den Zoom zusätzlich einstellen kann



Kleiner Tipp: Der gegnerische Spieler sprintet automatisch los, wenn man ihm zu nahe kommt. Wenn man in Führung liegt, sollte man daher alle seine Spieler möglichst weit zurückziehen



Eine sichere Bank: Der 3-Punkte-Spezialist Jim Kerr sollte gezielt eingesetzt werden, um das Spiel noch einmal umzukippen



Wie im Lehrbuch: Per Knopfdruck schnell den Ball abschirmen und dann seelenruhig auf seine Abspielchance warten

„Kein Nieten mehr: Um die CPU-Teams zu bezwingen, sind viele Trainingsstunden vonnöten“

turen, auf denen man sogar die einzelnen Muskelstränge erahnen kann. EA Sports leistet sich sogar den Luxus, sämtliche individuelle Gesichter (stets dem lebendigen Vorbild nachempfunden)

den) zu animieren. So brüllen sie beispielsweise ihre Freude heraus, wenn sie einen Dampfhämmer-Dunk versenkt haben. Apropos brüllen, den Spielern wurden diesmal auch eigene Voice-Samples spendiert, wenn ihnen eine besonders gute Aktion gelungen ist. Für die kompetente Kommentierung konnte ferner DSF-Sprecher Michael Körner gewonnen werden, der das sportliche Geschehen mit weitaus lebendigeren Sprüchen versieht als sein eher emotionsloser Vorgänger. Doch nicht nur technisch hat NBA Live '99 zugelegt, auch bei der Spielbarkeit haben die Designer offensichtlich ihre Hausaufgaben brav verrichtet. Positiv ist zunächst einmal das deutliche Mehr an Aktionsmöglichkeiten. Endlich

trickst man die Abwehr auch per **Icon-Pass** mit direkten Pässen aus. Dieses System ist sogar in der Defensive möglich (direktes Anwählen eines Spielers per Tastendruck), auch wenn es meiner Meinung nach nicht allzu viel Sinn macht. Mehr Sinn hat es dafür, dass man den letzten Mann per Tastendruck automatisch anwählt, beispielsweise dann wenn das gegnerische Team gerade einen Tempogegenstoß durchführt. Zusammen mit diversen Dribbleinlagen und einer Reihe von taktischen Maßnahmen steht dem Möchtegern-NBAler somit ein reichhaltiges Repertoire an Aktionen zur Verfügung. Die muss man auch gekonnt einsetzen, denn zumindest auf der schwierigsten Gangart (Superstar) muss man den Michael Jordan auspacken, um nicht vom CPU-Team überrollt zu werden. Das Zauberwort lautet dabei „Read-and-React“, sprich die computergesteuerten Akteure reagieren individuell

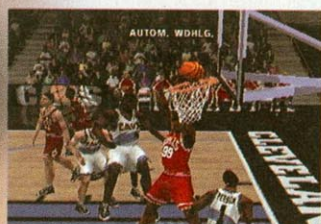
und intelligent auf euer Spiel, so dass es keinen Trick 17 mehr als Wunderwaffe gibt. (Ulf S.)

Der neue Klassenprimus seines Faches

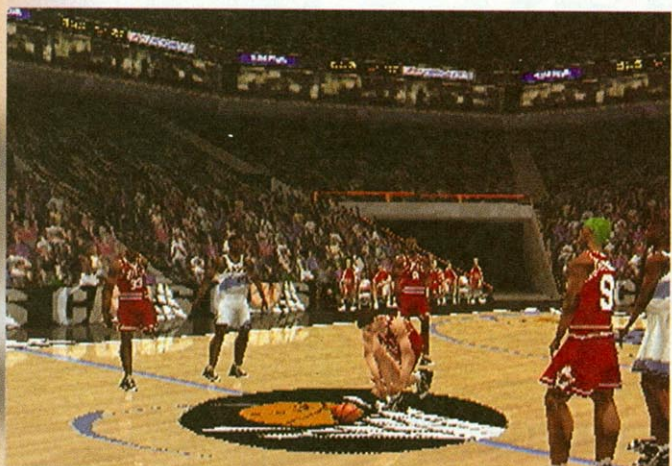
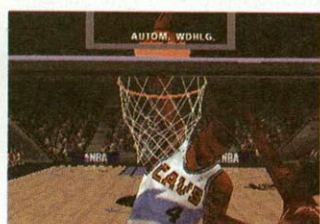


Positiv: Für EA-Verhältnisse hat sich gegenüber dem Vorgänger erstaunlich viel zum Positiven verändert. So sucht die detaillierte Grafik momentan ihresgleichen in diesem Genre, und auch die deutschen Kommentare sind überdurchschnittlich gut ausgefallen, wenngleich sich die Sprüche recht bald wiederholen. Auch spielerisch ließ NBA Live '99 die Konkurrenten allesamt hinter sich. Zahlreiche Aktionsmöglichkeiten, eine gute Steuerung und stark aufspielende CPU-Teams ziehen den Basketball-Fan schnell in ihren Bann. Kurzum: NBA Live '99 ist momentan das Maß aller Basketballinge.

Negativ: Meckern kann man bei dieser gelungenen Körbejagd nur im kleineren Stile. So ist der Sprung zwischen den Schwierigkeitsgraden All Star und Superstar viel zu krass ausgefallen, denn während man bei der ersten Gangart die CPU-Teams noch nass macht, hat man eine Stufe höher kaum noch eine Chance. Grund hierfür ist unter anderem auch, dass die eigene Trefferquote einfach künstlich nach unten gesetzt wurde, was nicht sonderlich fair ist. Auch die künstliche Intelligenz scheint noch verbesserungsbedürftig, denn gewisse Spielabläufe wiederholen sich mit der Zeit und Fouls lassen sich mit ein bisschen Übung recht leicht provozieren.



Einfach herrlich! Bei den Zeitlupenwiederholungen sollte man auch auf die kleineren Details Acht geben. Beispielsweise gehen die Köpfe der Mitspieler automatisch hoch, wenn ihr zum Dunk ansetzt und dabei die Zähne fletscht



Detailverliebt: Kleinere Details, wie das Zubinden der Schuhbänder vor Spielbeginn, erhöhen die Atmosphäre spürbar



Der Strategiebereich ist sehr vielfältig und wird auf Wunsch auch komplett vom Computer übernommen

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
Mitte Dezember

GRAFIK ●●●
SOUND/FX ●●●

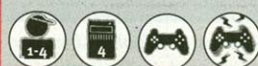
SEHR GUT GUT

SPIELSPASS

88%

TEST NBA Live '99

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: leicht bis sehr schwer
Levels: 29 NBA-Teams + All Stars
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine



Lemmings

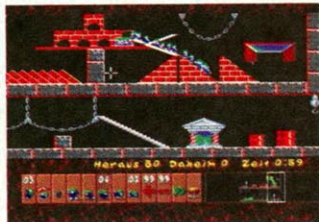
Die grünen **Traumläufer** konnten schon immer die Massen **begeistern**. So verwundert es ein wenig, dass sich Psygnosis erst jetzt zu einem **Remake** für die PlayStation aufruffte

Aber eines muss man dieser neuen Version lassen: Für ganze 49 Märkerchen bekommt ihr neben dem Standard-Lemmings auch die Erweiterung Oh No! More Lemmings mitgeliefert. Insgesamt ergibt das dann 209 mehr oder weniger knifflige Levels, in denen ihr die selbstmörderisch ins Blaue hinein tapsenden Knuddeltiere geschickt über **Fallen** und Abgründe bugsiert. Ziel eines Levels ist es, eine bestimmte Anzahl der Blindgänger zu retten. Die immer geradeaus marschierenden Nager lassen sich nur mit acht Eigenschaften lotsen, die ihr an die einzelnen Tiere ver-

teilt. Diese findet ihr in der Leiste am Bildrand. Kletterer können jede Wand hinaufkriechen. Die Fallschirme sorgen dafür, dass sie, wenn sie von einem zu hohen Abhang herunter-springen, langsam zu Boden segeln. Stopper sind neben senkrechten Wänden die einzigen Hindernisse, die den Rest der Meute dazu bewegen, in die entgegengesetzte Richtung zu laufen. Allerdings weichen sie bis zum bitteren Ende nicht mehr von der Stelle, so dass sie zu guter Letzt nur noch mit der Bombe gesprengt werden können – ein Gnadenschuss also. Treppchenbauer sind sehr wichtig. Nur sie errichten eine



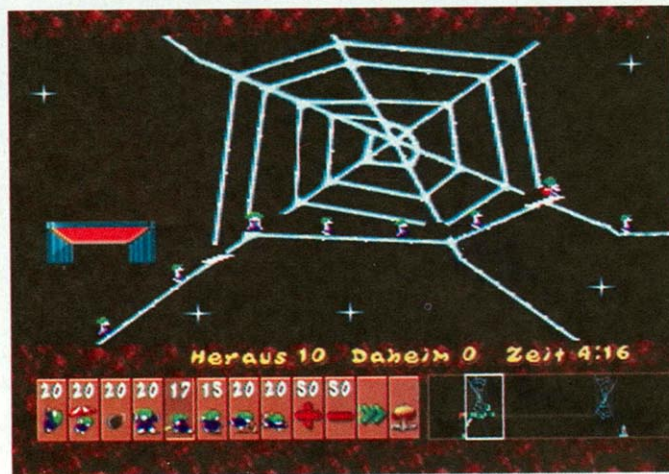
Dieser Level stellt hohe Ansprüche an die Genauigkeit: Ihr lasst einen Buddler senkrecht nach unten graben und sprengt dann rechts ein Loch in die Wand



Hier werden euch zwei Levels in einem geboten: Während ihr euch oben durchzusetzen versucht, verselbstständigen sich die Lemmings in der unteren Hälfte



Vorsicht bei den **Fallen**! Die erste Aufgabe ist es hier, die Knuddelviecher von dem Strick abzuhalten, der sich bedenkenlos um ihren Hals wickelt



Originell: Die Leveldesigns machen optisch trotz der einfachen Grafik viel her. Hier müsst ihr einen Weg durch ein Spinnennetz graben

sanfte Schräge, über die die anderen Lemmings ein nächst höheres Podest erreichen. Sie helfen auch über tiefe Abgründe hinweg. Die restlichen drei Fähigkeiten sind die Buddlei in drei verschiedene Richtungen: waagrecht, schräg sowie senkrecht nach unten. Diese Eigenschaften solltet ihr mit Vorsicht verteilen, da ihr meist nur eine begrenzte Anzahl einer jeden Fähigkeit besitzt. Außerdem lassen sich Entscheidungen nur durch den Neustart des Levels zurücknehmen. Daher solltet ihr es euch genau überlegen, wo ihr einen Senkrecht-nach-unten-Buddler einsetzt. Es kann euch immerhin passieren, dass er sich bis zum unteren Bildschirmrand durchgräbt und damit alle in der so entstandenen Grube befindlichen Nager in den Tod reißt. (Udo L.)



Das Röhren-Chaos umgeht ihr, indem ihr euch durchsprengt. Dazu ist es sinnvoll, einen Stopper an der richtigen Stelle zu positionieren

Unschlagbares Preis/Leistungsverhältnis

Positiv: Lemmings ist einfach schön. Den knuddeligen Haufen durch teilweise ziemlich schwierige Levels zu lenken macht immer noch viel Spaß. Durch den geringen Preis hat das Bundle ein nahezu unschlagbares Preis/Leistungsverhältnis. Es sollte für jeden Knobelfreak Anreiz genug bieten, sich diesen Dauerbrenner ins Regal zu stellen.

Negativ: So viel Spaß Lemmings auch macht, fällt es trotzdem auf, dass Psygnosis an der Umsetzung gespart hat. Ein paar neue Levels hätten es ebenso sein können wie eine an den heutigen Standard angepasste Grafik. Als sehr langsam und träge hat sich die Steuerung mit dem Pad herausgestellt. Nur mit Maus oder Analog-Pad reagiert Lemmings vernünftig.



Ein niedliches Intro stimmt die potentiellen Selbstmörder auf ihre bevorstehenden Abenteuer ein

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

dürrig gut

SPIELSPASS

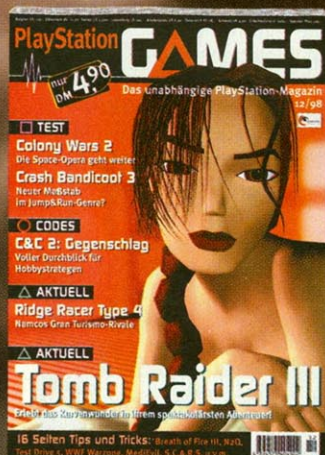
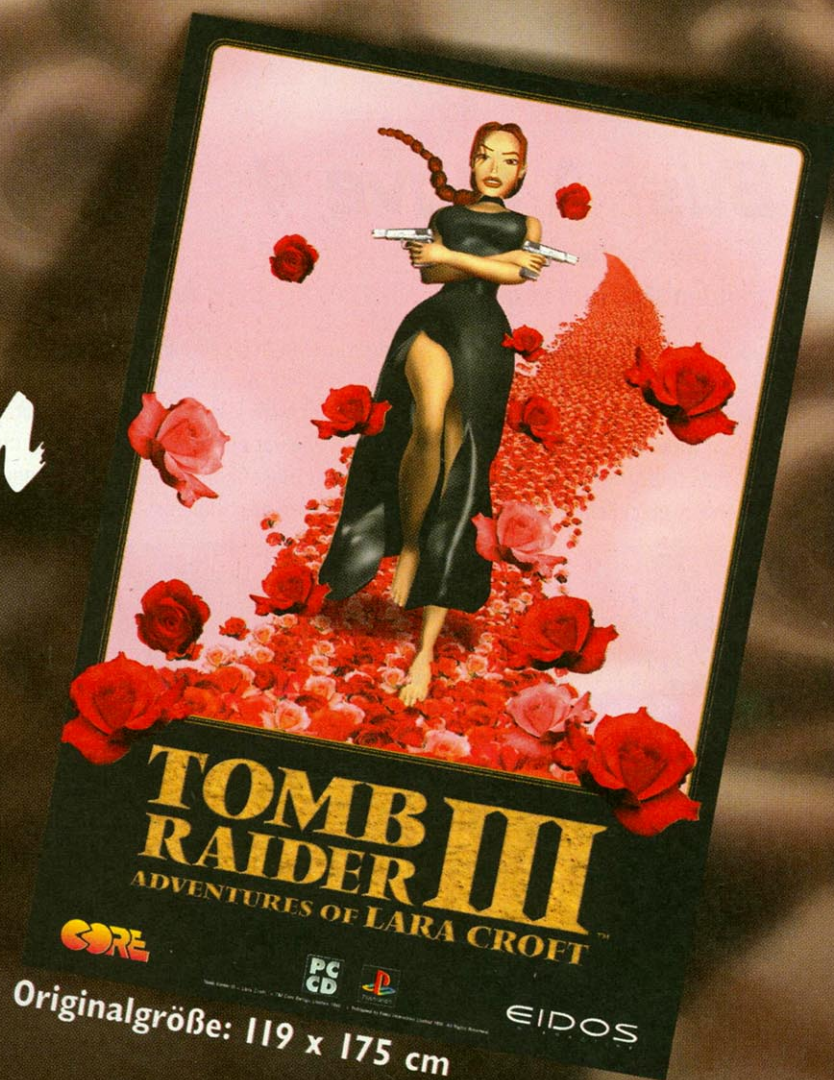
73%

TEST Lemmings

Entwickler/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: einfach bis schwer
Levels: 209
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 49,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Psygnosis
Features: keine



Rosen pflastern ihnen Weg...



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 das Original-Lara Croft-Plakat „Tomb Raider III“, Art.-Nr 1181.

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 das abgebildete Lara Croft-Originalplakat als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



Bust A Move 4

Die Drachengebrüder **Bubblen** und **Bobblen** melden sich zum neuesten **Blasengefecht** zurück

Taito, bekannt für raffinierte Geschicklichkeitsspiele mit schlichter Grafik, erfand mit Bust A Move (Original-Titel: Puzzle Bobble) einen wahren Geschicklichkeitsklassi-

ker, der nun jährlich seine Ehrenrunden dreht. Auch bei Teil 4 hat sich nicht allzu viel verändert. Nach wie vor entfernt ihr mittels einer Blasenkanone herunterkommende Blasen-



Neu: Nur mit viel Grübelarbeit und Geschick lässt sich die heimtückische **Blasenwaage** „entschärfen“

trauben systematisch, indem ihr drei gleichfarbige Seifenblasen miteinander verbindet. Die Designer packten in den vierten Teil alle bisherigen kreativen Einfälle hinein, beispielsweise einen Story-Modus mit zahlreichen Gabelungen, einen Level-Editor sowie die extrabreite Spielfläche. Die aktuelle Blasen Schlacht bietet jedoch ein völlig neues Spielelement, die **Blasenwaage**, die man durch geschicktes Eliminieren auf beiden Seiten immer in Gleichgewicht halten muss, damit die Blasenlast auf der einen Seite nicht nach unten kracht. (Ulf S.)

Ein zeitloser Knobelspaß für die ganze Familie



Positiv: Bust A Move bietet ein unverwundliches Spielprinzip, dem sich kaum einer entziehen kann. Vor allem zu zweit sind zähe Gefechte immer wieder lustig. Solo-Blasen-kämpfer vertreiben sich hingegen die Zeit mit unzähligen neuen Levels sowie dem Editor und beißen sich fest an der teuflischen Blasenwaage, die auch Profis fordert.

Negativ: Wer den Vorgänger besitzt, sollte sich den Kauf überlegen, denn bis auf die trickreiche Blasenwaage hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel verändert. Wer jedoch Novize ist, sollte auf jeden Fall zugreifen, denn dieser Titel gehört in jede Sammlung.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

dürrflüg dürrflüg

SPIELSPASS

75%

TEST Bust A Move 4

Entwickler/Vertrieb: Taito/Acclaim

Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Levels: 200+, Level-Editor

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-

Preis: DM 109,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung

Testmuster: Acclaim

Features: keine



Auf nach Las Vegas

Caesars Palace 2

Habt ihr schon ein **System fürs Roulette?**
Caesars Palace 2 gibt euch die Chance, es einmal **auszuprobieren**

Herzlich willkommen in Cäsars Palast, der sich sehr schnell als Spielothek herausstellt. Hier findet ihr alles, was ein Spielwütiger benötigt. Neben dem allge-

genwärtigen Roulette dürft ihr euch an Klassikern wie Craps, Blackjack und einer abgespeckten Version von Baccarat göttlich tun. Die einarmigen Banditen fehlen natürlich



Eine interessante Variante des Poker ist die Challenge-Version, in der ihr eines aus vier Kartenpaaren auswählt und auf die fehlenden drei hofft

ebenso wenig. Ihr habt sogar die Wahl zwischen sechs verschiedenen Motiven. Keno ist ein reines Glücksspiel, bei dem ihr in einem bestimmten Bereich eines Feldes möglichst viele Treffer landen müsst. Zu guter Letzt wurden noch zwei ungewöhnliche Versionen des altbekannten Poker auf die Scheibe gepresst. Während ihr bei der einen Variante gewinnt, wenn ihr bestimmte Blätter habt, versucht ihr in der zweiten Form besser als die drei Mitspieler zu sein. Im Vergleich zum Vorgänger sind das immerhin doppelt so viele Spiele. Ihr beginnt wie in Teil 1 mit 2.000 Dollar Spielgeld. (Udo L.)

Nur für Spielhallensüchtige ohne Ansprüche



Positiv: Jeder, der auf seine tägliche Poker- oder Roulette-Session nicht verzichten will, erhält ein brauchbares Bundle, mit dem er dieser Gelüste frönen kann. Die Stärken liegen dabei vor allem in der Anzahl und dem Variantenreichtum der Spiele.

Negativ: Aus der schwachen Vorstellung des ersten Teils hat Interplay nichts gelernt und versucht die mangelnde Umsetzung im Sequel durch die Anzahl der Spiele zu kompensieren. Die einzelnen Games sind viel zu sehr auf Glück angelegt. Ihr habt nur in wenigen Situationen die Chance, durch geschickte Aktionen die Glücksträhne der Bank bzw. CPU zu unterbinden.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

dürrflüg durchschnit

SPIELSPASS

53%

TEST Caesars Palace 2

Entwickler/Vertrieb: Flat Cat/Interplay

Schwierigkeitsgrad: einfach bis mittel

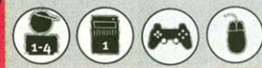
Levels: 8 Spiele

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-

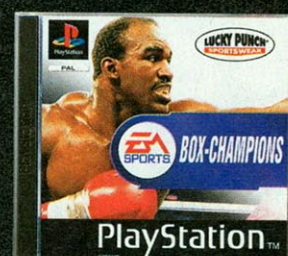
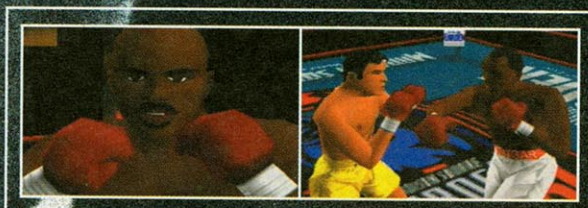
Preis: DM 79,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung

Testmuster: Theo Kranz 0931/571601

Features: Multitap



AUGE UM AUGEN, ZAHN UM ZAHN





Mittels der R2-Taste schaltet ihr in den **Scharfschützenmodus**, bei dem die Kamera eine Position direkt hinter Archers Arm einnimmt



Im Mehrspieler-Modus stehen zwei Varianten zur Wahl. Neben einem reinen Duell auf Leben und Tod gilt es im Flag-Modus als Erster drei Flaggen zu erobern



Commandos Schergen machen es Archer nicht gerade einfach. Neben Fernwaffen mit Laserpointer-Zielvorrichtung sind sie auch im Nahkampf sehr versiert

Der Krieg kommt nach Gorgon

Small Soldiers

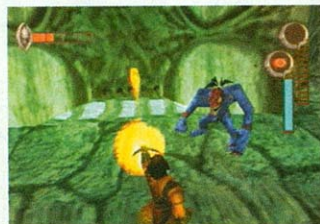
Im **Kampf** gegen die Söldnertruppe **Commando** stehen die **Gorgoniten** buchstäblich mit dem **Rücken zur Wand**

Die Zivilisation der Gorgoniten steht kurz vor ihrem Untergang. Nachdem Chip Hazards Truppen eine Welt nach der anderen erobert haben, schicken sie sich nun an, den Heimatplaneten der Aliens selbst einzunehmen. Statt den Angriff der Söldner seelenruhig abzuwarten, entschließt

sich der tapfere Archer, gleichsam Held der Filmfassung und deren Softwareumsetzung, dem Fortschreiten der Invasoren Einhalt zu gebieten. Mittels der Dimensionstore gelangt er zu den bereits eroberten Planeten und muss komplett in 3D gestaltete Levels von den Schergen Commandos säubern. Wie aufmerk-



Das Intro klärt die Frage, inwiefern die Geschichte des Films mit der des Spiels verknüpft ist



Insaniac, der liebenswert durchgeknallte Gorgonite, steht Archer im Kampf gegen Commando zur Seite

same Kinogänger sicher bemerkt haben, ist die Filmumsetzung zu Small Soldiers nur lose mit der Kinofassung verknüpft. Vielmehr haben sich die ehemaligen Actionspielzeuge von ihren Schöpfern und dem Planeten Erde verabschiedet, um ihre Auseinandersetzung auf größerer Ebene fortzusetzen. Dennoch sind viele der Filmfiguren auch im PlayStation-Abenteuer wieder mit von der Partie. Neben den beiden Hauptprotagonisten Chip und Archer haben auch der Punk Nick-Nitro oder etwa die Gorgoniten Insaniac sowie der gutmütige Riese Slamfist den Sprung auf die Spielbühne geschafft. Letztere spielen bei Archers Mission sogar eine ganz besondere Rolle, da ihre Unterstützung in begrenzter Zahl, quasi als Extrawaffe, angefordert werden darf. Zum weiteren Kampfgeschehen lässt sich sagen, dass in den texturierten Polygon-Arealen neben einigen Sprung- und Rätsleinlagen vor allem die zahlreichen Duell mit feindlichen Soldaten und Robotereinheiten dominieren. Trefft ihr auf einen Gegner, stehen euch mittels der R1-L1-Taste schnelle Ausweichmanöver zur Verfügung. Ferner ist es mög-

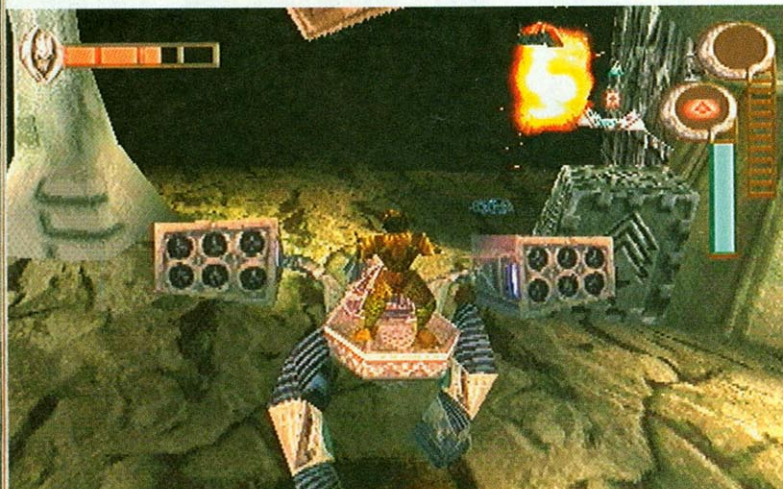
lich, in eine Art **Scharfschützenmodus** umzuschalten, in dem sich selbst bewegte Objekte punktgenau anvisieren lassen. Gelingt es euch weiterhin **Kriegsgeräte** des Gegners, wie etwa Geschütztürme oder Kampfpläuer, zu übernehmen, seid ihr auf dem besten Weg es Commando so richtig heimzuzahlen. (Raoul B.)

Auf Nummer sicher gegangen



Positiv: Dreamworks' Softwareschmiede ging bei der Filmumsetzung keine Risiken ein. Herausgekommen ist ein technisch einwandfreies 3D-Jump&Run, gewürzt mit einigen Puzzleeinlagen, vielen Gegnern und Waffensystemen. Gut realisiert wurden dabei die Bewegungsmöglichkeiten eures Helden, sprich die schnellen Sidesteps und der Zielmodus. Durch diese Aktionen gewinnt der Kampf gegen die Schergen Commandos zusätzlich an Spannung.

Negativ: Der Schwachpunkt des Spiels ist das eher ideenlose Leveldesign. In Zeiten, wo Bruce Willis auf der PlayStation ganze Häuserblocks in Schutt und Asche legt oder Lara mit dem Jet-Ski durch die Gegend heizt, wirkt Archers Trip doch etwas unspektakulär und altbacken. Genre-Kenner könnten sich bald gelangweilt fühlen von den ständigen Spielchen nach dem Motto: Suche roten Schlüssel für rotes Tor.



Kriegsgeräte einzunehmen ist eine sehr elegante Art und Weise, die Gegnerzahl schnell zu reduzieren, weil ihr ferner schwer zu treffen seid

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

gut gut

SPIELSPASS

72%

TEST Small Soldiers

Entwickler/Vertrieb: Dreamworks Int./Electronic Arts

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 14

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

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

Testmuster: Electronic Arts

Features: keine





Explosives Sportereignis: Dank einiger Angriffswaffen, wie Raketen oder Laser-MGs, kann man die Gegenspieler effektiv am Torerfolg hindern

Eishockey war gestern

Dodgeball Arena

Stahlboliden, Puck und ein bewegliches Tor, die Zutaten für ein futuristisches Sportereignis?

Im Jahre 2094 ist Dodgeball ein werbeträchtiges Fernsehereignis. Im Spielgeschehen stehen sich vier Kontrahenten in wendigen Stahlgleitern gegenüber. Als Austragungsort dient ein ovales Stadion, das in drei Bereiche eingeteilt ist. In der zentralen Ebene befindet sich die Puckvergabestation, die Spielsteine in begrenzter Anzahl auswirft. Ziel ist es dann, einen Puck zu ergattern und ihn in den äußersten Ring, genauer in den Tortransporter, der dort ständig um die Arena kreist, zu befördern. Als Hindernisse stehen natürlich neben einem tiefen Graben, der äußeren und inneren Ring teilt, die Gegenspieler im Wege. Durch den Gebrauch von verschiedensten Angriffswaf-

fen versuchen diese nämlich, entweder den Puck aus den Stahlgriffeln eures Vehikels zu entwenden oder eure Energieleiste und somit euren Antrieb zu schwächen. (Raoul B.)

Gute Ansätze bleiben leider ungenutzt

Positiv: Die Idee, ein Sportspiel mit der Dynamik der Bewegungen eines Gleiters zu verbinden, halte ich für durchaus lobenswert und, abgesehen von der etwas zu empfindlich geratenen Steuerung, auch für gelungen.

Negativ: Um auf lange Sicht zu motivieren, fehlt es schlichtweg an belebenden und taktischen Elementen. Es fällt auf, dass sich einige wenige Spielsituationen ständig wiederholen. Ein Manko, das selbst durch den Einsatz der Extra-Waffen nicht ausgeglichen wird.



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:

Abe's Exoddus	D neu	89,90
Actua Golf 3	D neu	89,90
All Star Tennis 99	D neu	89,90
Apocalypse	D neu	89,90
Blasto	D neu	79,90
Breath of Fire III	D neu	89,90
Buggy	D neu	89,90
Bust A Groove	D neu	89,90
C&C 2: Gegenschlag	D neu	89,90
Caesars Palace 2	D neu	89,90
Colony Wars - Vengeance	D neu	89,90
Constructor	D neu	99,90
Cool Boarders 3	D neu	89,90
Duke Nukem - Time to Kill	D neu	89,90
FIFA 99	D neu	88,00
Formel 1 '98	D neu	89,90
G.Darius	D neu	89,90
Hugo	D neu	89,90
MediEvil	D neu	89,90
Mega Man Battle&Chase	D neu	89,90
Moto Racer 2	D neu	89,90
NASCAR '99	D neu	89,90
N2O	D neu	89,90

Ninja - Shadow of Darkness	D neu	89,90
O.D.T.	D neu	89,90
Phat Air	D neu	89,90
Psybadek	D neu	89,90
R-Types	D neu	89,90
Rushdown	D neu	89,90
SCARS	D neu	88,00
Shadow Gunner	D neu	89,90
Spyro the Dragon	D neu	89,90
Tekken 3	D neu	88,00
Test Drive 5	D neu	89,90
TOCA 2	D neu	89,90
Tomb Raider III	D neu	89,90
V2000	D neu	89,90
Victory Boxing 2	D neu	89,90
Wild 9	D neu	89,90
WWF War Zone	D neu	85,00
Zero Divide 2	D neu	88,00

Hardware/Zubehör

PlayStation (m.Dual Shock)	neu	249,90
Light Gun (Real Arcade)	neu	119,90
Light Gun (Scorpion)	neu	79,90
Memory Cards	neu ab	25,00

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

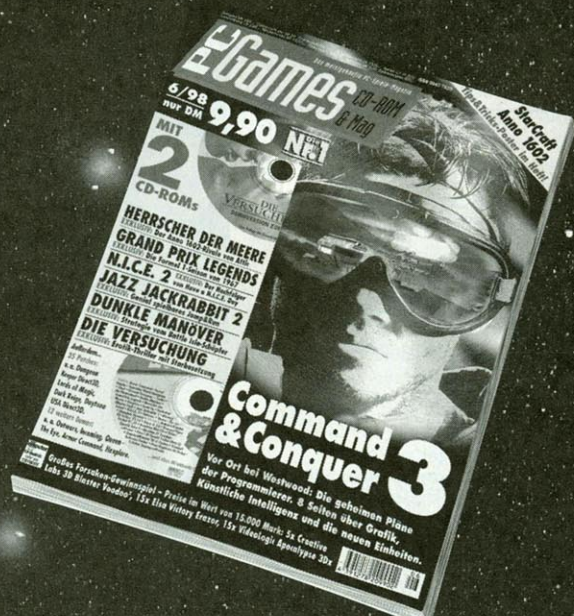
Laden Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr
MEDIAATTACK
Versand 030/450 20 208
Fax 030/450 20 209
von 10 bis 22 Uhr
Games & Service

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,-).

PC GAMES:

Das meistverkaufte PC-Spielemagazin.

Damit Sie wissen, was gespielt wird!



Mit CD-ROM für nur 9,90 DM!

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

April

GRAFIK SOUND/FX
super durchschnitt

SPIELSPASS

62%

TEST Dodgeball Arena

Entwickler/Vertrieb: Formula/Projekt Two
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 10 Arenen
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Projekt Two
Features: keine



MEHRSPIELERSPASS 68%

Ataris Gesteinsbrocken fliegen wieder

Asteroids

Mit **Asteroids** kommt ein weiterer **Oldie** aus der legendären **Atari-Schmiede** zu neuen **Videospiel-ehren**. Die britische Firma **Quickdraw** hat dem betagten Werk dabei ein **neues Gesicht** verpasst

Wer das Videospieldebüt von Asteroids damals noch live miterlebte, dürfte zu den älteren Semestern zählen, denn bereits 1979, quasi in der Videospiel-Steinzeit, feierte Ataris actionreiche Asteroidenjagd ihre Premiere. Der Spielautomat war in vielfacher Hinsicht ein bahnbrechendes Werk. Erstmals wurde eine Vektorgrafik eingesetzt, die bei nachfolgenden Spielhöhlenmaschinen erste primitive 3D-Grafiken ermöglichte. Des Weiteren hatten Spieler erstmals die Gelegenheit, ihre Initialen in einer Highscoreliste zu verewigen. Kein Wunder also, dass sich Activision dieses Asteroidenkults wieder besann und das britische Team namens Quickdraw mit einer Neuauflage beauftragte. Als Ziel galt es, den Action-Oldie in ein technisch wie spielerisch zeitgemäßes Gewand zu verpacken, ohne dass der Charme des Originals verloren geht. Da eine Ego-

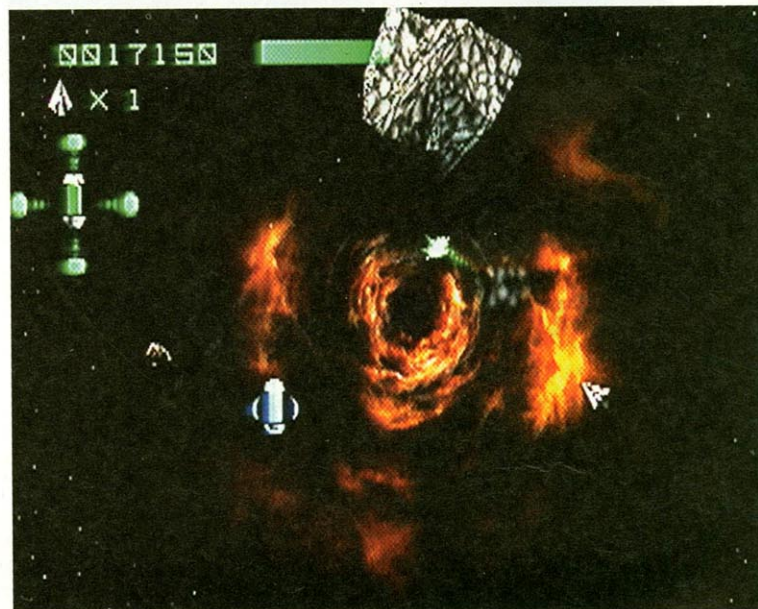
Perspektive oder eine komplette 3D-Grafik nicht mehr viel mit dem **Ur-Asteroids** zu tun hätten, entschieden sich die Designer, die Spielmechanik unverändert zu übernehmen, aber mit allerlei neuen Spielkomponenten zu versehen. So stehen euch zunächst drei unterschiedliche **Raumschiffe** zur Auswahl. Ein knappes Briefing erläutert zudem, mit welchen Gefahren ihr im jeweiligen Abschnitt konfrontiert werdet. Hintergrund: Jeder Level setzt sich aus 15 Abschnitten zusammen, in denen ihr mit bestimmten Gegnern und einer individuellen Besonderheit seitens der Location konfrontiert werdet. Im zweiten Level müsst ihr euch beispielsweise ständig mit der



Die insgesamt drei **Raumschiffe** unterscheiden sich stark bezüglich ihrer Beschaffenheit



Trotz neuer Grafik und Spielelemente blieb das **Ur-Thema** erhalten: Gesteinsbrocken vernichten und geschickt ausweichen



Beim Remake gibt es höchst unterschiedliche Asteroidentypen. Dieser dicke Brocken ist beispielsweise unzerstörbar

Anziehungskraft eines Schwarzen Loches auseinander setzen, während im ers-

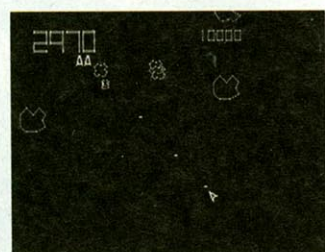
ten Abschnitt explosive Wrackteile einen Gefahrenherd darstellen. Außerdem schweben in jedem Level verschiedenfarbige **Power-up-Kapseln** herum, die ein breites Spektrum an Extrawaffen bieten, angefangen bei Minen, über Waffendrohnen, bis hin zur Superbombe. Man darf sich übrigens auch zu zweit auf Asteroidenjagd begeben, wahlweise mit- oder gegeneinander. (Ulf S.)



Gelungenes Remake zum günstigen Preis

Positiv: Dieses Spielprinzip ist einfach nicht totzukriegen. Das systematische Zerbröseln von Asteroidenbrocken ist auch heute noch ein unbeschwerter Videospielspaß, zumal die neuen Spielelemente den nötigen Pfiff bringen und der Zwei-Spieler-Modus dafür sorgt, dass man auch längere Zeit als Asteroidenkrieger agiert.

Negativ: Der günstige Preis kommt nicht von ungefähr. Hersteller Activision weiß nämlich, dass das Remake von Asteroids nicht die Spielkultur eines Titels vom Schlage Tomb Raider III bietet. Längerfristige Motivation birgt letztendlich nur der Zwei-Spieler-Modus.



Innerhalb des ersten Levels könnt ihr euch das **Ur-Asteroids** erspielen

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
durchschnitt gut

SPIELSPASS

75%

TEST Asteroids

Entwickler/Vertrieb: Quickdraw/Activision
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 60+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Preis: DM 69,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Activision
Features: keine



Invasion

Microids ist nicht gerade für **Software-Highlights** bekannt. Mit **Invasion** erscheint nun ein **Shooter**, der den angeschlagenen Ruf des Unternehmens aufbessern soll

Invasion spielt in einem futuristischen Endzeitszenario, in dem ihr mit einem Kampfjet 15 Einsätze unbeschadet überle-

ben müsst. Auf die Anweisungen eures Vorgesetzten, die euch via Untertitel präsentiert werden, solltet ihr im Briefing

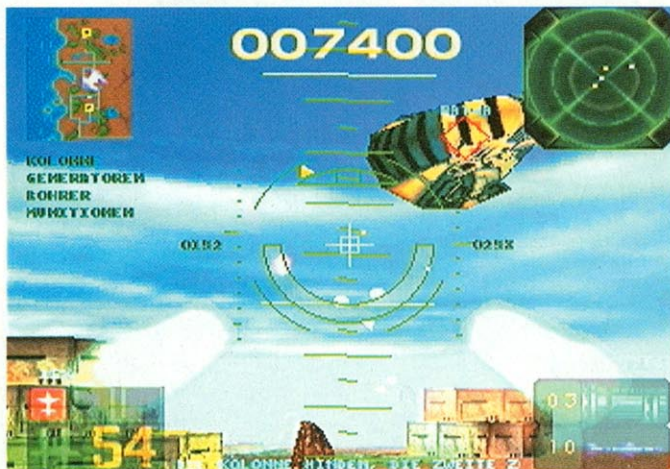
übrigens genauestens achten, da sonst ein erfolgreiches Meistern der Mission unmöglich ist. Auf dem Schlachtfeld begegnet ihr UFOs, die ihre militärischen Einrichtungen schützen. Klar, dass der virtuelle Pilot die Bauten des Feindes zu vernichten hat. Dazu stehen ihm diverse Waffensysteme zur Verfügung, die vom einfachen Laserschütz bis zur Homing-Missile reichen. Zusätzlich wurden in den Locations Goodies versteckt, die eure Missionen erleichtern. Habt ihr den Auftrag erfüllt, erhaltet ihr je nach Güte eures Handelns eine Punktzahl, die in einer Highscorertabelle verewigt wird. (Udo L.)

Fragwürdiger Ballerspaß



Positiv: Anfangs begeistern fetzige Drum&Bass-Rhythmen den Zocker. Vielmehr Positives lässt sich leider nicht berichten!

Negativ: Solltet ihr jemals den Begriff Pixel erklären müssen, so legt einfach Invasion in eure PlayStation. Besser als jedes Lehrbuch veranschaulicht euch das Geballer auf schrecklichste Art und Weise die Auswirkungen einer zu grobpixligen „Grafikpracht“. Zu diesem üblen Szenario gesellt sich zusätzlich dichter Nebel, durch den Rechenzeit beim Aufbau der Landschaftsgrafiken gespart werden soll. Des Weiteren stoßt ihr auf ein absolut langweiliges Spielprinzip, so dass man unter dem Strich bei Invasion von einem echten Software-Debakel sprechen kann.



Grauenhaftes Pixelgemetzel: Die Grafik-Engine ist wahrlich ein Meisterwerk. Selbst PlayStation-Spiele der ersten Stunde sehen wesentlich besser aus

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

schlecht durchschnitt

SPIELSPASS

27%

TEST Invasion

Entwickler/Vertrieb: Microids/Funsoft

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 15

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./eng.

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

Testmuster: Funsoft

Features: keine



CONTROLLER DUAL JOLT ANALOG

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- analoge und digitale Controller-Funktion
- „Dual Force Feedback“ bei entspr. Software
- Erhältlich in grau, schwarz, weiß, rot und transparent-schwarz

CONTROLLER PLUS SE

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- Zeitlupe- und Dauerfeuer
- Erhältlich in grau, silber, weiß, blau, rot, schwarz und transparent-schwarz

REAL ARCADE GUN

- Für Playstation™ & Sega Saturn
- Voll GunCon™ kompatibel
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- robustes Spielhallen-Feeling
- Dauerfeuer und Auto „Reload“
- Rückschlag-Funktion
- Mit Arcade-Fußpedalen
- Erhältlich in grau, silber und als Tarnfarben-Edition

JORDAN-GP-LENKRAD

- Playstation™ kompatibel
- In Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
- Negcon™-Analog und Sony™-Digital kompatibel
- 13 Knöpfe und zusätzliches Steuerkreuz für maximale Kontrolle
- Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
- Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
- ca. 3 m Kabel zum Lenkrad
- ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

Erhältlich bei **Theo KRAENZ VERSAND** und im gut sortiertem Fachhandel

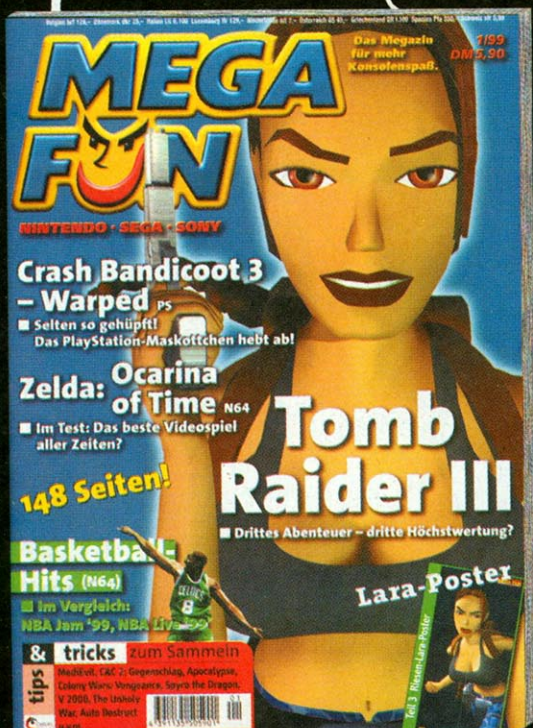
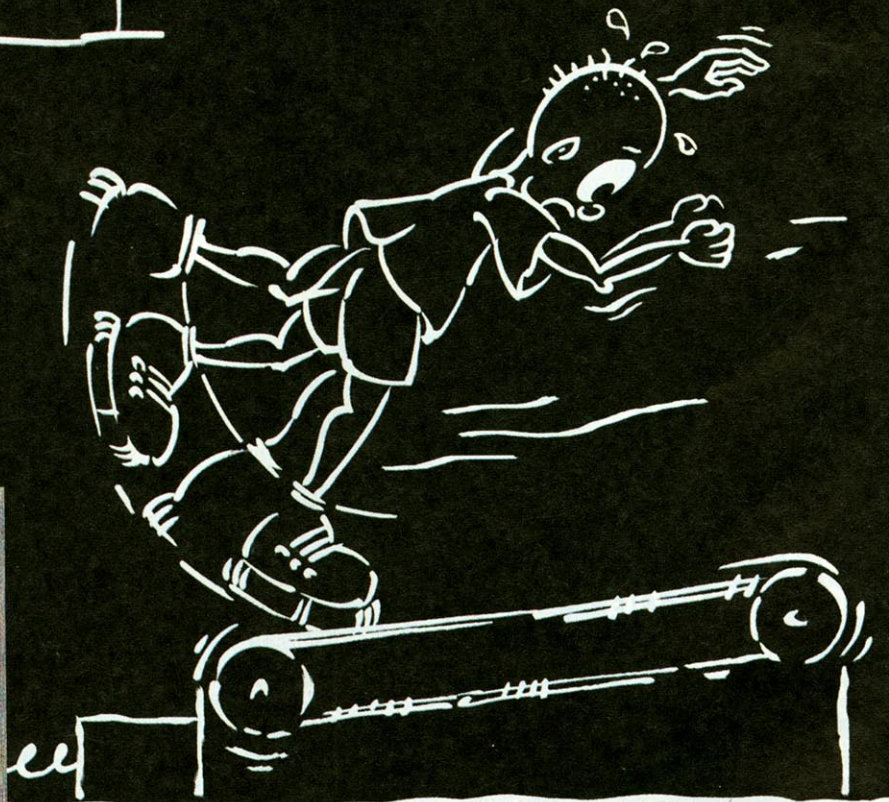
Tel. 0931/3545219

Im Exklusivvertrieb durch **dynatex**

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

NEULICH IM FITNESS-STUDIO...

Have
fun,
baby!



! Jetzt noch rasanter!
! Jetzt noch fetter!
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!



Ein Meister des Boxsports bringt euch kräftige Specialmoves bei, die ihr unbedingt beherrschen müsst, um den Weltranglisten-Ersten zu besiegen

Kämpfen bis zum Umfallen

Victory Boxing 2

Prügel euch in JVCs neuester **Boxsimulation** an die **Spitze** der **Weltrangliste**

Seit „Sir“ Henry Maske einen Gegner nach dem anderen auf die Bretter geschickt hat, erfreut sich der Boxsport auch hier zu Lande größter Beliebtheit. JVC will sich nun die Gunst der Stunde zu Nutze machen und veröffentlicht ein Sequel des erfolglosen Victory Boxing '97, das im Februar letzten Jahres auf den Videospielemarkt kam. Wie schon im Vorgänger startet ihr auch im zweiten Teil der Boxsimulation eure Karriere in einer Weltrangliste, die elf Plätze umfasst. Bevor es jedoch in den Ring geht, müsst ihr euch für einen von acht Kämpfern entscheiden, die sich in Attributen wie Kraft oder Ausdauer voneinander unterscheiden. Zwischen den Kämpfen lehrt euch ein Meister des Boxsports diverse Specialmoves, die euren Kontrahenten kostbare Lebensenergie rauben. Des

Weiteren stehen euch zwei Blocktechniken zur Verfügung. (Udo L.)

Leider nur kurzfristiger Prügelspaß

Positiv: Höchst motivierend ist, jedenfalls anfänglich, das Durchprügeln der Weltrangliste. Der Kämpfer verbessert dabei seine Attribute, so dass er im weiteren Verlauf auch gegen stärkere Konkurrenten bestehen kann. Zusätzlich erleichtern euch die dazugewonnenen Specialmoves die harten Fights im Ring.

Negativ: JVCs Boxsimulation bietet leider nicht sehr viel Langzeitmotivation. Die Spitze des elfköpfigen Prüglerfeldes ist bereits nach neun Kämpfen erreicht. Des Weiteren wurde die Trainingsmöglichkeit des Vorgängers, durch die sich euer Kämpfer gezielt aufbauen ließ, komplett gestrichen. Schade finde ich auch, dass sich kein individueller Kämpfer erstellen lässt, sondern ihr aus acht vorgefertigten Recken auswählen müsst.

Boot-Chip

(für jap und us)

6,99 DM

Memorycard 1MB	16,99	DM
Memorycard 2MB	24,99	DM
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
TwinShock Pad	35,99	DM
Sony DualShock	55,99	DM
LightGun (G-Con komp.)	45,99	DM
LightGun + Pointer	79,99	DM
Scorpion Gun	65,99	DM
Lenkrad	139,99	DM
PSX-Maus	29,99	DM
PalBooster	49,99	DM
X-Ploder	75,99	DM

Playstation 249,99 DM

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

05331-99590

BauConTec
Triftweg 12
38321 Denkte

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

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

TEST Victory Boxing 2

Entwickler/Vertrieb: JVC
Schwierigkeitsgrad: leicht
Levels: 10 Kämpfer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Theo Kranz Versand 0931/571601
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
durchschnitt durchschnit

SPIELSPASS

69%



Devil Dice

Erlebt mit einem **kleinen Teufel** innovativen **Rätselspaß**

Shifts Knobelspaß findet auf einer quadratischen Fläche statt, auf der ihr einen süßen Teufel umherschauen müsst. Aus dem Boden des Spielfeldes wachsen Würfel,

auf die die Spielfigur hüpfen kann. Ihr habt nun die Möglichkeit die Quader zu bewegen, indem ihr losmarschieret. Natürlich verändert sich somit die Augenzahl, die sich auf deren Obersei-



Der fast perfekte Knobelspaß: Im Mehrspieler-Modus entwickelt sich Devil Dice zum absoluten Party-Vergnügen

te befindet. Ziel ist es, mindestens so viele Würfel zu berühren, wie es die angezeigte Augenzahl besagt. So müssen z.B. sechs Spielsteine mit der Augenzahl sechs aneinander gereiht werden oder drei Quader mit der Augenzahl drei. Die Würfel versinken anschließend im Boden. Es besteht nun die Möglichkeit eine sogenannte Kette zu bauen. Bevor sich die Würfel komplett vom Spielfeld verabschieden, müsst ihr weitere Spielfiguren an die fast beseitigten Sechsfächner reihen, um somit auch diese im Boden verschwinden zu lassen. (Udo L.)

Ein absolutes Muss für Knobelfreunde



Positiv: Devil Dice ist ein solider Knobelspaß. Hat man das Spielprinzip erlernt, kommt schnell ein gewisses Tetris-Feeling auf. Vor allem im Multiplayer-Modus macht Devil Dice so richtig Laune. Zusätzlich motivieren die vielen unterschiedlichen Modi den virtuellen Knobler und vergrößern somit die spielerische Langzeitmotivation.

Negativ: Devil Dice protzt nicht gerade mit einer spektakulären Grafik-Engine. Zusätzlich wirken auf Dauer die immer gleich strukturierten Spielflächen sehr öde. Des Weiteren lädt auch das musikalische Gedudel den Spieler nicht gerade zum Knobeln ein.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
Januar

GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich durchschnittlich

SPIELSPASS

74%

TEST Devil Dice

Entwickler/Vertrieb: Shift/SCED
Schwierigkeitsgrad: leicht bis sehr schwer
Levels: 50+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: SCED
Features: keine



MEHRSPIELERSPASS 79%

Kämpfen wie Rocky

Box Champions

Neben JVC startet nun **Electronic Arts** einen virtuellen Angriff auf die **Boxweltrangliste**

Endlich kommt Leben in das lange Zeit so triste Boxsim-Genre. Das Sportlabel der Softwareschmiede Electronic Arts schickt mit Box

Champions eine reinrassige Boxsimulation in die Videospielregale. So besteht z.B. die Möglichkeit einen individuellen Boxer zu kreieren, mit dem ihr



Während der Kämpfe, deren Rundenzahl ihr festlegen müsst, habt ihr die Wahl zwischen den unterschiedlichsten Kameraperspektiven

eine 20 Boxer umfassende Weltrangliste durchprügelt. Zwischen den Kämpfen feilt ihr im Trainingslager am Können eures Recken. Wer keinen Boxer entwerfen will, der hat die Auswahl aus 38 vorgefertigten Boxern, mit denen es ohne Umschweife auf die Bretter geht, die für harte Kämpfer die Welt bedeuten. Dort steht euch ein reales Aktionsrepertoire der Kämpfer zur Verfügung. Eine harte Gerade oder ein linker Haken stellen dank unkomplizierter Steuerung ebenso kein Problem dar wie das geschickte Decken eines gegnerischen Angriffs. (Udo L.)

Durchweg gelungene Boxsimulation



Positiv: Box Champions ist eine wesentlich realere Boxsimulation als Victory Boxing 2. Angefangen von den authentischen Aktionsmöglichkeiten der real existierenden Recken bis hin zu der gut durchdachten Steuerung ist der Klopfer ein absolutes Genre-Highlight, das auch in grafischer Hinsicht überzeugt.

Negativ: Leider lassen sich Kämpfer nur bedingt trainieren. Wichtige Details, wie eine Sparrings-Möglichkeit, wurden vernachlässigt. Jedoch wird dieser Aspekt nur Kennern des Boxsports auffallen.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

SPIELSPASS

77%

TEST Box Champions

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer
Levels: 38 Kämpfer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine



Halfpipe und Big Air statt Downhillrace

X-Games Pro Boarder

ESPNS Versuche, durch den Vertrieb von **Fun- und Trendsportarten** ins Geschäft zu kommen, scheinen zu fruchten, wobei sie mit **Radical Entertainment** ohne Zweifel einen fähigen Partner aufgetan haben

X-Games Pro Boarder überrascht uns mit einem überarbeiteten Spielkonzept, das sich ausnahmsweise einmal nicht an Racern orientiert, sondern ei-

nen anderen wesentlichen Bestandteil des Snowboardens in den Vordergrund stellt: die Trickcontests. In den insgesamt fünf Events, wovon vier als Trick-Jump-Contests verge-

ben sind und nur einer den Downhillbereich abdeckt, messt ihr euch mit virtuellen Gegnern. Als kleine innovative Zugabe ist es euch jetzt möglich mit mehreren Boardern zeitgleich in der Pipe zu stehen. (Raoul B.)



Astreine grafische Animation und ein guter Sound vermitteln einem das Gefühl selbst in der Pipe zu stehen

Guter Wille allein reicht nicht aus



Positiv: Ohne Frage eines der am besten konzipierten Snowboardspiele, wenn man die Pipe als das ultimative Betätigungsfeld des Boarders betrachtet. Für Downhillracer ist es empfehlenswert erst Probe zu spielen.

Negativ: Leider wirken die Boarder zu statisch und es fehlen die grafischen Feinheiten, um echten Enthusiasmus aufkommen zu lassen. Auch das schlecht ausgewogene Verhältnis zwischen Bewegungen der Boarder und der Steuerung ist nachhaltig zu bemängeln. Empfehlenswert ist es also nur für absolute Pipefans.

TEST X-Games Pro Boarder	
Entwickler/Vertrieb: Radical Entertainment/SCED	
Schwierigkeitsgrad: einfach bis schwer	
Levels: 15 Pisten	
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.	
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6	
Testmuster: Sony	
Features: keine	
TEST Action: ... Strategie: ... Abenteuer: ... Geschick: ... Simulation: ... ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich GRAFIK SOUND/FX gut gut SPIELSPASS 75%	MEHRSPIELERSPASS 81%

KNALLERPREISE

Je Heft 14,80 DM: PSX CHEATPOWER 1 Über Tausend Cheats & Tricks zu ca. 150 PlayStation Spielen! PSX CHEATPOWER 2 Hunderte Cheats & Tricks zu ca. 100 PlayStation Spielen! PLAYSTATION CHEATPOWER Mit den aktuellsten Cheats und Tips für Deine PlayStation! #3 PSX CHEATPOWER 3 Top Aktuell - Die besten und aktuellsten Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX Spielen! NINTENDO 64 CHEATPOWER 1 Cheats, Tips, Tricks & GB-Codes zu über 35 N64 Spielen! NINTENDO 64 CHEATPOWER 2 Cheats, Tips, Tricks & GB-Codes zu über 50 N64 Spielen! PSX CODEPOWER 1 Über Tausend Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 170 PSX Spielen! PSX CODEPOWER 2 Hunderte Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 PSX Spielen! GAME BUSTER CODEPOWER 3 Hunderte Game Buster & X-Ploder Codes zu über 320 PSX Spielen! GAME BUSTER CODEPOWER 4 Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 320 PSX Spielen! PLAYSTATION CODEPOWER 5 Die aktuellste Ausgabe mit den besten & aktuellsten Game Buster & X-Ploder Codes zu allen aktuellen Spielen. PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL Hunderte Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 150 PlayStation Import Spielen (US- & Jap. Versionen) PSX Lösungsheft 1 Lösungen für: Baphomets Fluch 1, Discworld 1, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder ENGLISCHE LÖSUNGSBUCHER JE 35,00 DM Breath of Fire 3, Crash Bandicoot 2, Gex 3D, Gran Turismo, Metal Gear Solid (Vorbestellen), Mission Impossible, Parasite Eve, Saga Frontier, Tekken 3, WWF Warzone LÖSUNGSHEFTE IN DEUTSCH - JE 14,80 DM: Abe's Oddysee, MDK, Men in Black, Nightmare Creat. One, Pax Corpus, Rayman&Gex3D, Resident Evil 1, Resident Evil DC Riven, Spawn, Suikoden, Syndicate Wars, Tekken 1 & 2 & 3, The Note, The Last Report, Tomb Raider 1, Tomb Raider 2, Turok, Vandal Hearts, Wild 9, Wild Arms, Warhammer: Dark Omen, Wing, Commander 384, WWF: Warzone, X-Com: Terror Z. STÄNDIG NEUHEITEN! DEUTSCHE LÖSUNGSBUCHER KOMPLETT IN FARBE: Banjo & Kazooie (24,80 DM), Deathtrap Dungeon (19,95 DM), Final Fantasy 7 (29,80 DM), Mission Impossible (24,80 DM), TEKKEN 3 (24,95 DM), Tomb Raider 1 (19,95 DM), Tomb Raider 2 (19,95 DM), Tomb Raider 3 (19,95-ab Nov.), Yoshi's Story (29,80 DM) MEMORY KARTEN 1MB (15 Blocks) 23 DM 8 MB (120 Blocks) 30 DM 24 MB (360 Blocks) 49 DM 40 MB (600 Blocks) 65 DM 72 MB (1080 Blocks) 85 DM Verschiedene Farben lieferbar! Unkomprimierte Karten: 2 MB (30 Blocks) 27 DM 4 MB (60 Blocks) 35 DM EQUALIZER 59,- DM - von Dataflash - komplett Game Buster kompatibel - inkl. Codeheft LIGHTGUN 79,- DM (inkl. Fußpedal - Gcon kompatibel) INFRAROT PAD 59,- DM (2 Pads - 1 Station) RF - UNIT 29,- DM (für Fernseher ohne Scart) PADVERLÄNG. 19 DM (2 Meter) JOYPAD 23,- DM (Viele verschiedene Farben) RGB + AUDIO 19 DM (Sound Sound Sound) SONY DUAL SHOCK 59,- DM (Original Sony Dual-Shock Pad) 4 Spieler Adapter 59,- DM (4 Pads an einer PSX) Scorpion LightGun 89,- DM (Walter PPK Design) BOOTCHIP f. Importe 6,77 DM (für SCPH 750x 9,99 DM) (Seriennummer steht auf der Rückseite Deiner PlayStation!) Inkl. Deutscher bebildeter Anleitung!! RGB KABEL = 11,99 DM X-PLÖDER -inkl. Codeheft -Codes vorab gespeichert 99 DM DUAL SHOCK PAD -Analog Dual -Shock Pad -Super Shock 42 DM GAME BUSTER -inkl. Codeheft -Codes vorab gespeichert 99 DM PAL BOOSTER - NTSC zu PAL Converter - Antennen anschluß 45 DM
--

PSX Leerhülle 2,50 DM ++ 5 in 1 PlayStick 14,50 DM ++ Laser Einheit 72,00 DM ++ Schlüsselanhänger 5,00 DM ++ Lightgun & Pointer 79,00 DM ++ Lenkrad (Masterdrive mit Gas, Bremse, Kupplung) 149,00 DM ++ Lenkrad mit Rumble Funktion 199,00 DM ++ Panther Lightgun 59,00 DM ++ Lightgun mit Rückschlag 99,00 DM ++ PSX Maus 35,00 DM

Schriftliche Bestellungen oder Anfragen richten Sie an:
CDG MEDIA
 AUF DEN SANDBERGEN 5
 21337 LÜNEBURG
 Online-Shops:
 www.spieleloesungen.de
 www.gamecentral.de
 PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

BESTELLHOTLINE:
 TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR
04131 / 850610
 FAX: 04131 / 850620
 HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!



Immer

nur
3,90

Alle 14 Tage neu und aktuell!

Schneller

Neu



PC • Nintendo • Sony • Sega

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Entwickler-Award

Es wird mal wieder Zeit, die neuesten **Zwischenergebnisse** unseres **Förderwettbewerb**es zu veröffentlichen. Während es in der Kategorie „**Beste Programmierung**“ nach wie vor recht mau aussieht, tut sich im Bereich „**Bestes Spieldesign**“ allmählich etwas

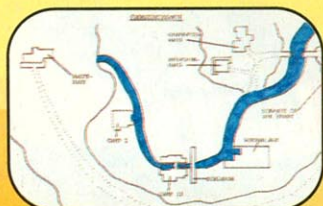
Ihr wisst ja, dieser Wettbewerb, den wir in Zusammenarbeit mit der Firma Psygnosis veranstalten, ist die Chance für alle Hobby-Spieledesigner bzw. -programmierer, vielleicht einmal ganz groß rauszukommen. Nach einer kleinen Pause lest ihr an dieser Stelle wieder einmal, was sich in den letzten Wochen so alles in der Amateur-Szene getan hat. Fangen wir mit der Rubrik Spieleprogrammierung an, denn diesen Punkt kann man sehr schnell abhandeln, da es bislang leider, leider nur einen einzigen Einsender gab. Der 15-jährige Adrian Ulrich aus der Schweiz schickte uns ein simples Geschicklichkeitsspiel namens Psychobob. Das Spielprinzip ist schnell erzählt: Mit einem Mini-Sprite (soll einen Menschen darstellen) muss man innerhalb eines Zeitlimits und einer vorgegebenen Anzahl an Schritten Häuser (!) berühren, damit sie in Flammen aufgehen. Wenn man überhaupt von einer Grafik

sprechen kann, erinnert das Spiel an frühere C64-Werke, an denen Schüler nach Schulschluss feilten. Nicht böse sein, Adrian, aber dein Denkspiel reicht noch nicht aus, um den Hauptpreis zu kassieren. Trotzdem: Die Grundidee ist nicht schlecht. Kommen wir zur Kategorie Spieldesign. Hier trudelten in letzter Zeit einige aufwändigere Konzepte ins Haus, die eher unseren internen Ansprüchen gerecht werden. Interessanterweise lassen sich die meisten von Capcoms indiziertem Horror-Adventure inspirieren, gefolgt von Echtzeit-Strategie à la Command & Conquer und actionreichen Rennspielen. In die Echtzeit-Strategie-Sparte geht beispielsweise Torsten Rechs militärisches Actionspiel namens A.M.O.K. Ähnlich wie beim PC-Erfolgstitel Commando steuert ihr in Echtzeit zwei Elitesoldaten durch das Feindgebiet, wobei ihr zu jeder Zeit zwischen den beiden Söldnern hin- und herschalten müsst, um

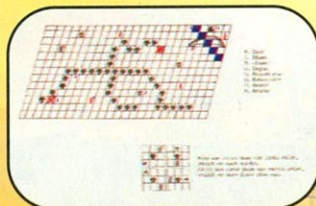
die zahlreichen Aufträge zu erfüllen. Der 15-jährige Junge aus der Kleinstadt Dahn fragte erst seine Mitschüler, ehe er sich ins Zeug legte. Sein Spielkonzept illustrierte er durch einige Skizzen und Fotos, die die Charaktere, das Levelareal sowie das Waffenarsenal näher erläutern. Wenngleich das meiste Bildmaterial nicht aus seiner Feder stammt, ist der Aufwand, der hier betrieben wurde, dennoch lobenswert. In die Horror-Adventure-Abteilung geht hingegen Christian Wolffs Entwurf Dawn. Sein Titel lehnt sich zwar allzu stark an Capcoms Meisterwerk an, so dass zündende Ideen Mangelware sind, dafür unterlegt er das Konzept ausführlich und sehr übersichtlich durch das komplette „Drehbuch“ mitsamt dem Leveldesign (der Entwurf eignet sich bestens für ein Brettrollenspiel). Von der Professionalität her ist dies die bislang beste Einsendung. Ein Extra-

Kögel aus Langenhagen mit seinem Holzfäller-Denkspiel Lumberjack Adventure. Bei diesem recht skurrilen Konzept müsst ihr dem maschinellen Holzfäller Dave der Woodpecker eG seinen Kopf wieder besorgen. Die Spielmechanik orientiert sich an dem Domino-Effekt. Ziel ist es, durch geschicktes Fällen von Bäumen Kettenreaktionen auszulösen, damit der gesamte Baumbestand eines Levels zerlegt wird. Feinde wie Biber wollen euch dabei natürlich einen Strich durch die Rechnung machen. Ihr seht also: Die Einsendungen werden zwar immer besser, dennoch lassen die bisherigen Entwürfe noch viel Spielraum nach oben. Da solch ein Unterfangen bekanntlich sehr viel Zeit verschlingt, denken wir übrigens über eine Verlängerung des Entwickler-Award-Gewinnspiels nach. Mehr darüber in der nächsten Ausgabe.

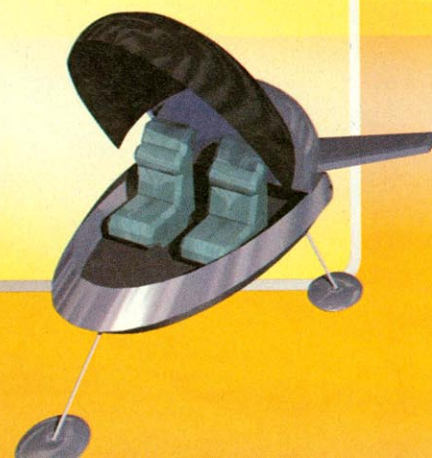
Ein Extra-
preis für die
witzigste
Idee ge-
bührt
Benja-
min



So etwas wollen wir sehen: Ansprechend gezeichnete Entwürfe, beispielsweise zum Leveldesign



Skurril: Bei Benjamin Kögels Lumberjack Adventure spielt ein Holzfäller die Hauptrolle



So läuft das Spiel...

Der Wettbewerb läuft voraussichtlich bis einschließlich Ausgabe 03/98 (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:

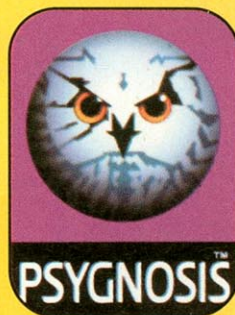
1. Beste Programmierung
In dieser Kategorie gelten logischerweise nur Produkte, die auf irgendeinem PC oder Net-Yaroze erstellt worden sind. Um zu verhindern, dass sich jemand mit fremden Software-Federn schmückt, solltet ihr beweisen können, dass ihr das Werk alleine programmiert habt, indem ihr beispielsweise euren Namen im Titelbildschirm vermerkt oder Disketten beilegt, die eure Arbeitsschritte dokumentieren. Ihr habt übrigens auch die Möglichkeit, bereits vorab eure ersten Zwi-

schenergebnisse einzusenden, damit wir sie näher vorstellen können. Vergesst außerdem nicht, konkrete Erklärungen zum Spiel (Story, Aufbau, Gameplay, etc.) mit 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, Grafikdemos 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.



Programmieren wie die Profis: Das Yaroze-Set macht's möglich



Die imposante Psygnosis Hauptzentrale in Liverpool: Der Gewinner in der Rubrik „Beste Programmierung“ erhält einen einmaligen Einblick hinter die Kulissen des renommierten Softwarehauses

Die Preise...

Programmierung:

Hauptpreis: Ein Besuch bei Psygnosis in Liverpool, bei dem ihr die einmalige Gelegenheit erhaltet, bei einem Software-Projekt 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. 700,- DM belohnt plus einem besonders dicken Psygnosis-Softwarepaket
2. - 3. Preis: Jeweils ein Psygnosis-Softwarepaket

Game Developer UK '98

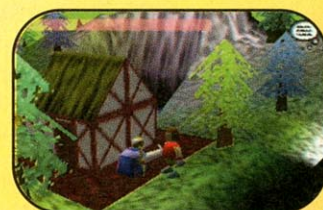
Dass die britische Software-Industrie der deutschen überlegen ist, dürfte kein Geheimnis sein. Ein weiterer Beweis dafür ist der jährliche groß angelegte Game-Developer-UK-Wettbewerb, bei dem Amateure ihre selbst programmierten Werke einschicken, um die Chance zu haben, hohe Preisgelder sowie - noch wichtiger - einen Job in der Videospielindustrie zu bekommen. In diesem Jahr wurden über 150 Produkte eingereicht, die von einer kompetenten Jury gesichtet und bewertet wurden. Am 5. November war es dann schließlich so weit: Eingebettet in einen feierlichen Rahmen mit viel Videospieldominanz (unter anderem war Eidos-Chef Ian Livingstone anwesend) wurden die Ge-

winner in den unterschiedlichen Kategorien bekannt gegeben. Der strahlende Gewinner des Abends war dabei Chris Chadwick und sein witziges Yaroze-Werk Blitter Boy, an dem er über zwölf Monate programmierte. Er gewann in den wichtigsten Kategorien „Bestes Yaroze-Spiel“ sowie „Bestes Amateur-Spiel überhaupt“ und damit ein Preisgeld von umgerechnet 18.000 DM. Bei diesem technisch einwandfreien Geschicklichkeitsspiel (sehenswerte Spezialeffekte!) schlüpft ihr in die Rolle eines futuristischen Babysitters, der mit Waffengewalt die Windelhelden vor einer Geisterschar beschützen muss - sehr witzig und professionell umgesetzt. Platz 2 ging an Robert Swan und sein 3D-Abenteuerspiel Adventure Game, das er in sa-

ge und schreibe vier Wochen programmierte! Angesichts dieser extrem kurzen Zeit ein erstaunlich gutes Abenteuerspiel, dem man technische Schnitzer verzeiht. Auf den dritten Platz landete das kuriose Werk Come Baa von Nick Slaven, bei dem ihr in der Rolle eines Schäferhundes versucht, eine Schafherde möglichst schnell in einen Käfig zu bugsieren (in England ist das sogar eine sportliche Disziplin). Alle drei Yaroze-Spiele werden auf der Demo-CD der britischen Ausgabe des Offiziellen PlayStation Magazines zu erleben sein. Schade nur, dass Deutschland in diesem Punkt noch in den Kinderschuhen steckt, denn ein vergleichbarer Wettbewerb würde der gesamten Videospielindustrie wichtige Impulse geben.



Das Gewinnerspiel Blitter Boy von Chris Chadwick ist ein witziges Babysitter/Baller-Epos

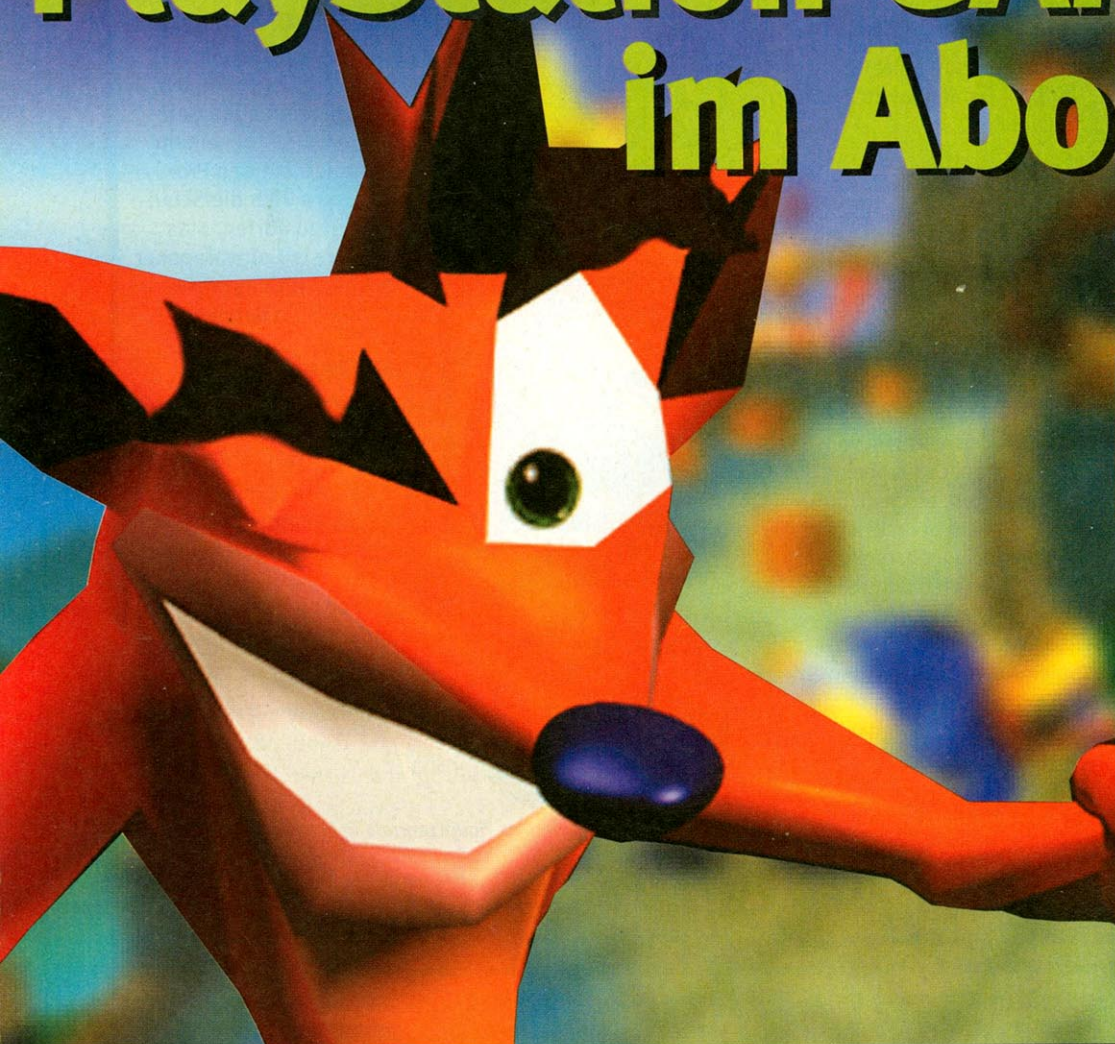


Unglaublich, aber 3D: Adventure Game wurde in vier Wochen programmiert



Sehr britisch: Bei Come Baa schlüpft ihr in die Rolle eines Schäferhundes

PlayStation GAMES im Abo!



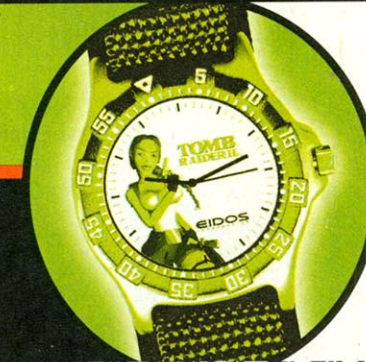
Der T&T-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PSG-Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten!



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)
Konto-Nr.

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

HEART OF DARKNESS

Ganz im Zeichen des witzigen Hüpfers Heart of Darkness steht unser neuestes Gewinnspiel. Infogrames verlost coole Preise, die nicht nur Fans des Jump & Runs ansprechen dürften. Lediglich eine kleine Frage müsst ihr richtig beantworten, um mit ein wenig Glück in den Genuss der tollen Preise zu kommen. Wir wollen von euch wissen, welches erfolgreiche Rennspiel von Infogrames in dieser Ausgabe beworben wird? Wenn ihr die Lösung wisst, dann schickt eure Postkarte an folgende Adresse:

Redaktion
PlayStation Games
Stichwort: Heart-of-Darkness-Gewinnspiel
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Einsendeschluss ist der 30. Januar '99.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter der Computec Media AG und Infogrames dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

Und das könnt ihr gewinnen:

das tolle **Heart-of-Darkness-Paket**, bestehend aus Rucksack, Skateboard, Spiel, T-Shirt, Kappe, Poster und je einer Figur des bösen Dieners und einer seiner Schergen

jeweils ein **Skateboard**, ein Spiel, eine Kappe, ein Poster und die beiden Figuren

jeweils ein Spiel, eine Kappe, ein Poster und die beiden Figuren

als **Trostpreis** jeweils die beiden Figuren und ein Poster

1. Preis

2.-3. Preis

4.-10. Preis

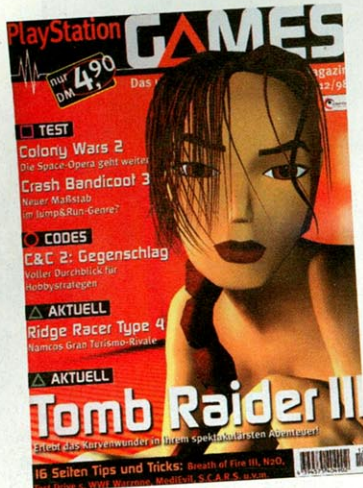
10.-20. Preis



INFOGRAMES

So viele Briefe wie noch nie!

116



Liebe auf den ersten Bit

Nachdem ich den Test über Biohazard 2 in eurem Mag gelesen habe, stand für mich fest: Das will ich haben! Nach stundenlangen Diskussionen mit meiner „geliebten“ Mum bekam ich schließlich die heiß begehrte Scheibe. Und dann flimmerte das Objekt der Be-

gierde über den Bildschirm: groß, gut aussehend und naiv wie ein kleiner Junge - Leon L. Kennedy. Leider wurde der arme Kerl erst einmal von einer Horde Zombies (leider nicht von mir, seufz!) verhascht, da ich die Kontrolle über meinen Körper verlor und das Joypad klappernd zu Boden fiel. In diesem Moment schoss mir nur ein Gedanke durch den Kopf: Das muss Liebe sein! Leon und Claire zieren jetzt als lebensgroße Pap-paufsteller mein kleines Kämmer-lein. Jetzt kann ich nur hoffen, dass meine Gebete erhört werden und aus Pappe Fleisch und Blut wird... Noch zwei Fragen:

1. Wann kommt endlich der dritte Teil?
2. Bedeutet PAL, dass das Spiel geschnitten wurde? Wenn ja, warum lese ich das Wörtchen dann beim Director's Cut?

Sabrina Fischer, Dortmund

"Für mich ist Formel 1 '98 sogar schlechter als der Vorgänger, und es nervt mich, dass jedes Formel-1-Spiel im Vorfeld in den Himmel gelobt wurde und dann doch noch so viele Bugs hatte." Thomas Strobbel, Nürnberg

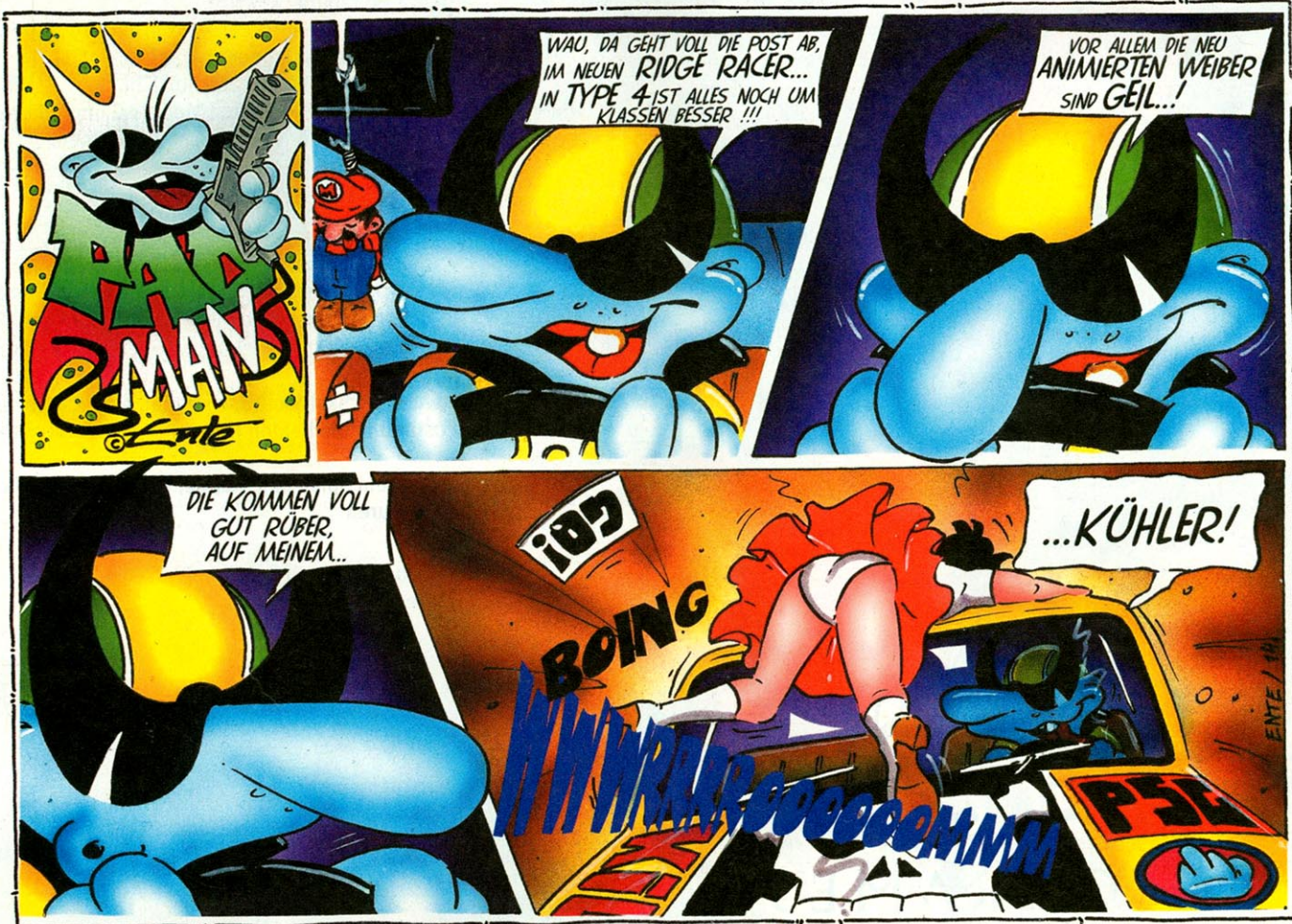


Schwer unter Beschuss: 'Psygnosis' Formel 1 '98 wurde von vielen Lesern auf das Heftigste kritisiert

Interessant: Der fescle Leon scheint sich immer mehr als männliches Gegenstück zum Kurvenwunder Lara Croft zu etablieren. Diese ungewöhnliche hohe emotionale Beliebtheit des jungen Helden seitens der holden Weiblichkeit kommt allerdings nicht von ungefähr, schließlich wecken der Name und das knabenhafte Aussehen As-

soziationen an Leonardo di Caprio, der - man munkelt so - auch nicht gerade der Allerhässlichste ist - dieser Typ ist momentan halt total in. Zu deinen Fragen:

1. Am dritten Teil namens Biohazard: Code Veronica wird derzeit fieberhaft gearbeitet. Momentan ist allerdings nur eine Version für eine Konsole namens Dreamcast



geplant.

2. Der Begriff PAL hat nichts mit einer Zensur zu tun. PAL steht einfach nur für die europäische Fernsehnorm. Das amerikanische und japanische Gegenstück heißt übrigens NTSC.

F 1 '98 in der Kritik

Ich habe mir am Donnerstag Formel 1 '98 zugelegt und mich bereits beim Kauf auf Zuhause gefreut, doch dann kam schnell die Ernüchterung: Wieder einmal gab es viele Bugs, wie zum Beispiel:

- Auch bei Regen kann man problemlos mit Slickreifen fahren.
- Egal ob der Tank voll ist oder nicht, man fährt immer gleich schnell.
- Wenn Schäden aktiviert sind, hat das nur Auswirkungen auf mich und nicht auf die Konkurrenz.
- Wenn man sehr schnell fährt, scrollt die Fahrbahn schneller als das Auto - sieht megaätzend aus!
- Schwerwiegende Grafikfehler.

Diese negativen Punkte sind wahrscheinlich auf den enormen Zeitdruck zurückzuführen. Für mich ist Formel 1 '98 sogar schlechter als der Vorgänger, und es nervt mich, dass jedes Formel-1-Spiel im Vorfeld in den Himmel gelobt wurde und dann doch noch so viele Bugs hatte. Also, Mitarbeiter von Psygnosis und Visual Sciences, bringt endlich einmal ein perfektes Spiel auf den Markt!

Thomas Strobbe, Nürnberg

Dieser Brief ist stellvertretend für viele, die Psygnosis' Formel-1-Simulation hart in die Kritik genommen haben (dieser ist noch einer der harmlosesten). Wir können da nur sagen: Du hast Recht. Für einen schlappen Hunderter darf man ein handwerklich sauberes Spiel erwarten. Wie du richtig anmerkst, war der enorme Zeitdruck der Hauptgrund für diese bisweilig schlampige Umsetzung. Ehrlich gesagt waren wir sehr überrascht, dass trotz gegenteiliger Versprechen alle Bugs der Vorabversion nicht beseitigt wurden. Kein Wunder: Wer den Silberling genauer untersucht, wird schnell feststellen, dass es sich um die Beta-Version handelt! Psygnosis, bei allen Respekt und

finanziellen Interessen, so etwas ist nicht in Ordnung und kann euch auf längere Sicht die Kunden vertreiben. Wir wollen in diesem Zusammenhang nicht verschweigen, dass auch unsere Wertung von 86% scharf kritisiert wurde. Sogar intern (vor allem mit den Redakteuren unseres Schwestermagazins Mega Fun) wurde lange über dieses Thema lebhaft diskutiert. Manche wollten der Simulation sogar nur eine 70er-Wertung verpassen. Unter dem Strich waren wir uns dann aber einig, dass dieser Titel zwar alles andere als technisch perfekt ist und auch im spielerischen Bereich noch einige Schnitzer aufweist, der Spielspaß und der Umfang (viele Strecken, Optionen, Original-Lizenz) aber letztendlich stimmen. Diese Wertung relativiert sich allerdings für Leute, die bereits den Vorgänger besitzen, worauf wir aber indirekt durch unsere Auflistung der Kritikpunkte hingewiesen haben.

Memory-Macken

Vor sechs Monaten habe ich mir eine Memory-Card mit 720 Speicherblöcken gekauft. Mittlerweile passiert es manchmal, dass beim Wechseln der einzelnen Seiten die Daten gelöscht werden und die PlayStation anzeigt, dass die MC unformatiert sei. Liegt das an der komprimierten Speicherung, mit der diese Memory-Card arbeitet? In einigen Läden werden solche MCs mit diesem Speicherverfahren nicht mehr angeboten. Meine Frage: Besteht denn nun ein Unterschied zwischen komprimierter und normaler Speicherung oder ist meine MC schlichtweg kaputt?

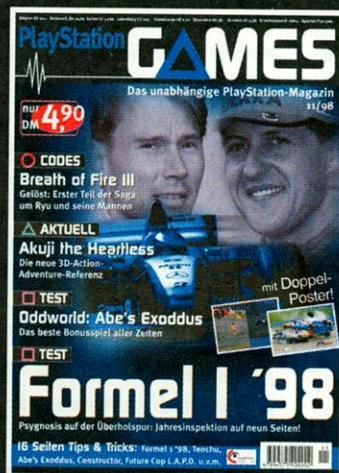
Marc-Oliver Kloster, Bochum



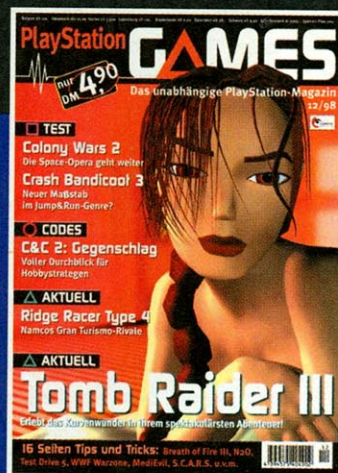
Dauerproblem Speicherplatz: Hochwertige MCs ohne Datenkomprimierung versprechen das beste Ergebnis



10/98



11/98



12/98

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

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 10/98	zu DM 4,90	
☐ PlayStation GAMES 11/98	zu DM 4,90	
☐ PlayStation GAMES 12/98	zu DM 4,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

NACHBESTELLEN!
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Ferndiagnosen sind natürlich immer sehr schwer möglich. Fakt ist aber auf jeden Fall, dass deine MC nicht ordnungsgemäß arbeitet und somit defekt ist. Dieser ärgerliche Speicherungsverlust könnte natürlich damit zusammenhängen, dass man eine Datenkomprimierung verwendet, die bekanntlich für Datenverluste anfällig ist. Gerade bei solchen Speicherriesen mit 720 Blöcken ist die Gefahr natürlich größer als bei normalen MCs mit 15 Speicherplätzen. Tipp: Es gibt mittlerweile MCs mit vierfachem Speicherplatz, ohne dass das Verfahren der Datenkomprimierung verwendet wird. Letztendlich ist es allerdings immer eine grundsätzliche Qualitätsfrage, egal ob mit oder ohne Datenkomprimierung. Mein Ratschlag daher: Spare nicht bei Memory-Cards und sichere wichtige Speicherstände gleich mehrfach ab, am besten auf zwei unterschiedlichen MCs.

Weniger Blut

Ich habe eine Bitte an euch: Blut-spritzerspiele und Kampfspiele müssen doch nicht sein, oder? Es ist schon passiert, dass jemand so einen Titel gespielt hat und dann den Inhalt nachahmte, indem er beispielsweise auf jemanden einschlug. Ihr könnt ja meinetwegen Horrorspiele herstellen, aber bitte nicht mit so viel Blut und Schockeffekten. Ich bin zehn Jahre alt und lese eure Zeitschrift gerne, aber ich wollte euch das einfach

mal mitteilen, da ich weiß, dass andere Kinder und Jugendliche genauso denken wie ich.

Max Dankert, Lehrte

Ich glaube, lieber Max, dass du da etwas gehörig durcheinander bringst: Wir stellen die Spiele nicht her, sondern nur vor bzw. testen sie. Dein Brief wäre somit bei den verantwortlichen Softwarefirmen besser aufgehoben. Wenn du uns allerdings mit diesem Brief bittest, dass wir künftig über keine Brutalo-Spiele mehr berichten sollen, muss ich dich leider enttäuschen, da wir uns in erster Linie als Informationslieferant verstehen und nicht als Sittenwächter. Diesen Job hat bekanntlich die BPJS inne, was wiederum zur Folge hat, dass zumindest der deutsche Markt eigentlich sehr gewaltfrei ist. Ich will dennoch nicht bestreiten, dass es immer wieder Gewalt verherrlichende Spiele gibt, die sich unter speziellen Umständen negativ auswirken können. Doch das ist ein leidiges Thema, über das Psychologen und Medienforscher bereits seit Jahren streiten. Und noch etwas: Du sagst, dass viele so denken wie du. Dann verstehe ich allerdings nicht, warum manche Titel mit brutalem Inhalt derart erfolgreich sind? Letztendlich ist es doch der Geschmack der Käufer, die die Softwarefirmen dazu animieren, ihnen die entsprechenden Produkte zu liefern. Denk mal darüber nach.

Lesercharts Top 10

- (1) 1. Tekken 3
- (2) 2. Gran Turismo
- (3) 3. indiziertes Spiel 2
- (Neu) 4. Formel 1 '98
- (4) 5. Command & Conquer 2
- (10) 6. Alundra
- (7) 7. Final Fantasy VII
- (5) 8. Tomb Raider 2
- (6) 9. Colin McRae Rally
- (9) 10. Metal Gear Solid

Importverbot

Ich möchte mich zum Thema Importverbot äußern. Ich bin der Meinung, dass die Firmen erlauben sollten, dass wenigstens Spiele, die eh nicht in Deutschland erscheinen werden, importiert werden dürfen. Das würde den Firmen den Absatz der Spiele doch erheblich steigern. Es ist doch beispielsweise sehr schade, dass solche Titel wie Parasite Eve in Zukunft nur noch für US- und japanische Bürger sind. Zum Abschluss noch eine Frage: Ist Biohazard gleichbedeutend mit dem Titel des hier zu Lande indizierten Horrorspiels von Capcom?

Mario Teichgräber, Hänichen

Zum unschönen Thema Importverbot möchte ich eine grundsätzliche Sache erst einmal erwähnen. Auch in Zukunft darf jeder für seinen Eigenbedarf Importspiele direkt bestellen, was allerdings den Preis ziemlich in

die Höhe schraubt. So muss man für ein direkt importiertes Spiel aus Japan inklusive Porto mindestens 200,- DM auf den Tisch legen. Deine Idee klingt natürlich vernünftig, ist aber leider nicht praktikabel, da diese Regelung für Sony unnötige Arbeit wäre. SCED müsste laut deiner Idee dann nämlich stets abwägen, ob der jeweilige Titel nach Deutschland kommt oder nicht, was sich oftmals erst Monate nach dem Erscheinen in Japan oder den US entscheidet. SCED wird sich diesen Stress logischerweise nicht machen. Parasite Eve darfst du aber auch nach wie vor ganz offiziell über einen Importhändler beziehen, da es sich um einen Squaresoft-Titel handelt. Außerdem: Wenn man über österreichische oder englische Händler bestellt, umgeht man das Importverbot ebenfalls, wobei es dadurch ebenfalls teurer wird. Zu deiner Frage: Ja, Biohazard ist der japanische Original-Name.

KURZ & BÜNDIG

Wisst ihr schon Genaueres über das Adventure Baphomets Fluch 3? Derzeit gibt es keinerlei Verlautbarungen über Teil 3 dieses Grafik-Adventures.

Müssen die Halbseiten-Tests eigentlich sein? Halbseiten-Tests sind zweifelsfrei nicht sonderlich attraktiv, lassen sich aber bei Platzproblemen einfach nicht umgehen. Außerdem: Wer liest sich denn schon einen längeren Bericht zu einem Spiel durch, das schlichtweg schlecht ist?

Ist der Konsolename Dreamcast ein Arbeitstitel für die PlayStation 2? Nein. Bei Dreamcast handelt es sich um die neue Konsole der Firma Sega.

Kann man auf einer umgebauten PlayStation auch weiterhin PAL-Titel abspielen? Selbstverständlich.

Wann und wo erscheint eigentlich die Skateboard-Simulation Street Boarders? Ein deutscher Release ist derzeit sehr sehr ungewiss, zumal der Titel noch nicht einmal in Japan erschienen ist. Wenn wir Genaueres wissen, werden wir noch einmal darüber berichten.

Gibt es für die PlayStation eigentlich den Titel Dune 2000? Nein, noch nicht einmal eine konkrete Ankündigung.

Wie lange dauert es eigentlich durchschnittlich, ein Spiel bzw. eine Konsole zu entwickeln? Für ein gutes Spiel muss ein mittelgroßes

Team schon ein gutes Jahr unermüdlich programmieren. Für die Entwicklung einer neuen Konsole gehen schon vier bis sechs Jahre bis zur endgültigen Marktreife ins Land.

Woher kann man eigentlich ältere Titel, beispielsweise gute Wirtschaftssimulationen, beziehen?

Unser Tipp lautet immer wieder: Kleinanzeigen durchforsten sowie bei Versandhändlern anrufen und nachfragen, ob sie zufälligerweise noch ein Exemplar auf Lager haben.

Wann wird es eigentlich Gran Turismo als Platinum-Version geben? Vorerst nicht so schnell, schließlich verkauft SCED noch immer fleißig den Übertuner zum Vollpreis. Ich schätze frühestens Ende '99, eher auf keinen Fall.

HIGHSCORE

119

Endspurt! Der Highscore-Wettbewerb nimmt diesmal einen recht interessanten Verlauf. Beim Klopfer Dead or Alive hat sich in der Zwischenzeit gar nichts getan, obwohl die vorgelegte Zeit mit Sicherheit locker zu schlagen ist. An die unglaubliche Tekken-3-Bestleistung (garantiert nicht geschummelt!) kam aber trotz einiger Einsendungen bislang keiner heran. Besonders spannend dürfte hingegen das Rennen um die Colin-McRae-Rally-Poleposition werden, denn hier liegen die Bestzeiten noch sehr eng beieinander. Denkt an den Einsendeschluss!

PlayStation Games

Stichwort: Highscore (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Tekken 3



1. 106 Gegner
Michael Maier, Calw
2. 66 Gegner
Tayfun Tofon, Bietigheim
3. 48 Gegner
Achmed Ateah, Speyer

Okay, ihr wagemutigen Knochenbrecher: Wer nietet im Survival-Modus die meisten Gegner um? Welchen Kämpfer ihr wählt, ist uns Schnuppe. Hauptsache ist, 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



1. 3:37 Minuten
Thorsten Wollsiefer, Bonn
2. 3:41 Minuten
Joachim Kraus, Mondorf
3. -

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 selbst bestimmen. Achtung! Nur die PAL-Version kommt in die offizielle Wertung!

Colin McRae Rally



1. 2:46.10 Minuten
Klaus Kusnirczuk, Recklinghausen
2. 2:47.30 Minuten
Michael Darr, Mainz
3. 2:51.02 Minuten
Thorsten Heintz, Emmersweiler

Die 1. Etappe der Monaco-Strecke sucht bei dieser Rallye-Simulation ihren Meister. Wenn ihr der beste Bleifuß-Spezialist sein wollt, benötigen wir lediglich ein aussagekräftiges Videoband, auf dem wir jedes Manöver begutachten können. Nur die Version mit deutschen Bildschirmtexten findet Anklang bei uns!

BEAT 'EM UP

INTERACT

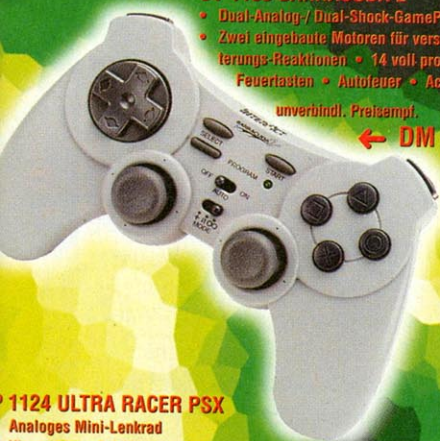
• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

SV 1133 BARRACUDA 2

- Dual-Analog- / Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen • 14 voll programmierbare Feuer-tasten • Autofire • Achsen-tausch-Schalter

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99



1124 ULTRA RACER PSX

- Analoges Mini-Lenkrad
- Vier analoge Achsen
- Trigger für Gas und Bremse
- Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
- Vier digitale Richtungstasten
- Zehn Feuer-tasten
- Tasten-umbelegungsfunktion
- LED Status Indikator

unverbindl. Preisempf.

DM 59,99 →



SV 1110 MEGA MEMORY CARD

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

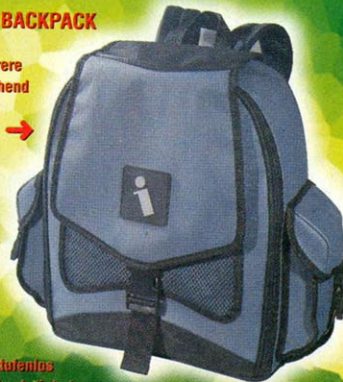
unverbindl. Preisempf.

DM 79,99

SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

- Benamer Multifunktions-Rucksack
- Geeignet für alle Spielkonsolen • Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiels-Kontroller und Software • Gepolsterte Rückenaufgabe ermöglicht stundenlangen Tragekomfort
- Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub

unverbindl. Preisempf. DM 69,99



SV 1118 V3 RACING WHEEL PSX

Jedes Rennen ein Genuß

- Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar • Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenkweite in Höhe und Neigung verstellbar • Analoge Fußpedale für Gas und Bremse • Acht Feuer-tasten und digitales Steuerkreuz
- Dauerfeuer für jede Taste einzeln • Tasten-umbelegungs-Funktion • Tisch- oder Aufsatzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.

DM 139,99 →



INTERACT

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

Sony PlayStation ist geschütztes Warenzeichen von Sony.

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-11

www.interact-europe.de

DEZEMBER

Charity Pak

Ein super Angebot, eine vorbildliche Idee: Für den ungemein verlockenden Preis von nur 129,- DM erhaltet ihr beim Charity Pak insgesamt vier Spiele: Thunder Force II (Heli-Action), Independence

Day (Shoot 'em Up), Overboard! (Geschicklichkeit) sowie Actua Soccer 1 (Fußball). Der Clou: Der Erlös kommt der SOS Kinderhilfe zu Gute. Wer also spielen und spenden möchte, der sollte zugreifen.



03. Dez.	NBA Live '99	Electronic Arts	88% (01/99)
04. Dez.	Asteroids	Activision	75% (01/99)
04. Dez.	B-Movie	GT Interactive	64% (10/98)
11. Dez.	Crash Bandicoot 3	SCED	89% (12/98)
11. Dez.	Libero Grande	SCED	76% (12/98)
15. Dez.	Streak	GT Interactive	
19. Dez.	Box Champions	Electronic Arts	78% (01/99)
20. Dez.	Breath of Fire III	Infogrames	88% (09/98)
21. Dez.	Tiger Wood's '99	Electronic Arts	
Anfang Dez.	Actua Soccer 3	Acclaim	78% (12/98)
Dez.	Charity Pak	Acclaim	
Mitte Dez.	Brunswick Bowling	Konami	
Mitte Dez.	C3 Racing	Infogrames	89% (12/98)
Mitte Dez.	Dodgem Arena	Acclaim	62% (01/99)
Mitte Dez.	Live Wire	Funsoft	
Mitte Dez.	Pocket Fighter	Virgin/Capcom	
Mitte Dez.	Rival Schools	Virgin/Capcom	80% (01/99)
Mitte Dez.	X-Men Vs Street Fighter	Virgin/Capcom	76% (09/98)
Ende Dez.	Pool Shark	Acclaim	

B-Movie

Mit gehöriger Verspätung geht diese witzige Ufo-Jagd endlich an den Verkaufsstart.

Wie der Titel bereits andeutet, lehnt sich diese Ballerei grafisch und thematisch an alte B-Movie-Filme an - nett.



JANUAR

Global Domination

Wer hat denn noch nicht einmal davon geträumt, die gesamte Welt zu beherrschen? Mit Global Domination dürft ihr diesen gewagten Traum simulieren. Als fiktiver Präsi-

dent eines Landes müsst ihr mit benachbarten Ländern diplomatische Kontakte pflegen, euren Militärapparat aufbauen sowie im richtigen Augenblick eure Truppen an die Front schicken.



15. Januar	Devil Dice	SCED	74% (01/99)
15. Januar	NFL Blitz	GT Interactive	83% (12/98)
15. Januar	Wild Arms	SCED	87% (07/98)
21. Januar	Jurassic Park II (Plat.)	E.A.	
22. Januar	Akuji the Heartless	Eidos	
22. Januar	NFL Xtreme	SCED	76% (11/98)
Anf. Januar	Actua NHL Hockey '99	Acclaim	
Januar	Global Domination	Psygnosis	
Januar	Mega Man Legend	Virgin/Capcom	
Januar	Mega Man X4	Virgin/Capcom	
Januar	Monkey Heroes	Take 2	
Januar	Monster Seed	Infogrames	
Januar	Pool Hustler	Infogrames	
Januar	Sensible Soccer 2000	GT Interactive	
Januar	Shanghai True Valour	Infogrames	
Januar	Viva Soccer	Virgin	
Januar	Wing Over 2	Virgin/JVC	
Ende Januar	Civilisation II	Activision	
Ende Januar	Monkey Hero	Take 2	
Ende Januar	Actua Pr. Manager '99	Acclaim	

Monkey Hero

Action-Adventures sind nach wie vor rar auf der PlayStation. Gut, dass die Firma Take 2 sich in diesem Bereich bemüht, qualitativ hochwertig diese Lücke zu verkleinern. Monkey Hero ist

dabei ein klassischer Vertreter dieser Zunft mit knuddeligen Charakteren, vielen Dungeons und einer hübschen Storyline. Die Entwickler haben sich dabei offensichtlich am Klassiker Zelda orientiert.

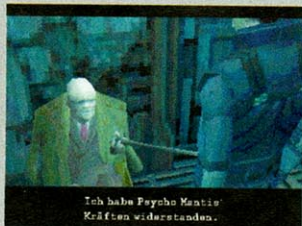


FEBRUAR

Metal Gear Solid

Jawohl! Nach der langen Zeit der Vorberichte taucht das Spiel der Spiele endlich auf der Release-Liste auf. Konami hat bekanntlich keine Mühen und Kosten gescheut und das grandiose

Echtzeit-Actionspiel komplett ins Deutsche lokalisiert. Die Firma ist nun guter Dinge, den Titel pünktlich zum anvisierten Erscheinungstermin zu veröffentlichen. Warten wir ab ...



Tuh hehe Psycho Mantle: Kräften widerstanden.



Die Terroristen wollen Metal Gear

05. Februar	A Bug's Life	SCED
05. Februar	Eliminator	Psygnosis
10. Februar	Bust A Move 4	Acclaim
12. Februar	Running Wild	SCED
12. Februar	The Granstream Saga	SCED
12. Februar	Tiny Tank	Electronic Arts
12. Februar	X-Game Pro Boarder	SCED
19. Februar	Big Air	Electronic Arts
25. Februar	Racing Simulation 2	Ubi Soft
26. Februar	Blood Line	SCED
26. Februar	Global Domination	Psygnosis
26. Februar	Populous III	Electronic Arts
26. Februar	Street Skater	Electronic Arts
Anfang Februar	Poy Poy 2	Konami
Februar	Guardian's Crusades	Activision
Februar	KKND - Krossfire	Infogrames
Februar	Masters of Monsters	Konami
Februar	Rug Rats	Konami
Februar	T'ai Fu	Activision
Februar	WCW Vs NWO Thunder	Konami
Mitte Februar	Asterix	Infogrames
Mitte Februar	Kensei - Sacred Fist	Konami
Ende Februar	Centipede 3000	Hasbro Int.
Ende Februar	Metal Gear Solid	Konami
Ende Februar	Trap Runner	Konami

Racing Simulation 2

Hört, hört! Ubi Soft hat derzeit eine ausgereifte Formel-1-Simulation in der Mache, um Psygnosis

endlich einmal Contra zu geben. Leider gibt es außer einigen Bildern noch keine konkreten Informationen.



NÄCHSTE AUSGABE

Blood Line

Moment mal, das kennen wir doch irgendwo her? Das dürften einige aufmerksame Leser jetzt vielleicht einwerfen. Richtig, Blood Line war vor-

her unter dem Titel Tribal bekannt. SCED hat nun den Vertrieb für dieses futuristische Sportspiel übernommen und aus unerfindlichen Gründen den Namen geändert.



Civilisation II

Civilisation, bei diesem klangvollen Namen dürfte es zumindest den PC-Usern ganz warm ums Herz werden. Schließlich handelt es sich bei diesem Titel um eine der erfolgreichsten

Wirtschaftssimulationen überhaupt. Der Begriff Wirtschaft stimmt allerdings nur zum Teil, vielmehr wird hier quasi das Leben einer ganzen Kultur simuliert, und das kann äußerst spannend sein.



Ausgabe
02/99
erscheint
am 20.
Januar

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

12/99

Redaktion PlayStation Games

Stichwort: „Interface“

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: info@playstationgames.de
 Fax: 0931 / 7842515

Anschrift des Abo-Service
 Abo-Betreuung Nürnberg
 Computec Media AG
 Postfach 90 02 01
 90493 Nürnberg

Vorstand
 Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
 Roland Arzberger

Redaktion

Chefredakteur
 Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Textkorrektur
 Claudia Brose

Redaktion
 Uwe Kraft, Ulf Schneider, Udo Lewalter,
 Gunther Hruby

Bildredaktion
 Karel Stumpf

Freie Mitarbeiter
 Frank Fischer, Guido Hofmann
 Derek dela Fuente

Redaktion England
 Derek dela Fuente

Layout
 Karel Stumpf, Gunther Hruby

Konzeption und Gestaltung
 Uwe Kraft

Titel
 SCED/Core-Design

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.

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.

Beilagen
 Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des H&S Vita AG bei.

Zentrale Service-Nummer:
 0911 / 2872-150

Service-Fax:
 0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummern:
 Tel: 0180 / 5959506
 Fax: 0180 / 5959513
 e-Mail: compute.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt
 Computec Media Services GmbH
 Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
 Telefon: 0911 / 2872-100
 Telefax: 0911 / 2872-240

Anzeigenverkauf
 Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung, V.i.S.d.P.)
 Wolfgang Menne

Anzeigenredaktion
 Andreas Klopfer

Online-Vermarktung
 Susanne Szameitat

Anzeigenassistentz
 Claudia Rudolph

Anzeigenpreise
 Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997.

Verlag

Computec Media AG
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg

Verlagsleiter Vertrieb
 Roland Bollendorf

Produktionsleitung
 Michael Schraut

Werbeabteilung
 Martin Reimann (Leitung),
 Oliver Schneider, Sandra Wendorf

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

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	63	Infogrames	27, 35
Activision	6	Interact	45
Cable Com	73	Media Attack	73
CDG	47	Media Insight	69
Codemasters	U4	MVG	95
Computec Media AG	78, 98, 115, 119, 122, 125	Okay Soft	127
Dynatex	49	Playcom	37
Eidos	21	Psygnosis	57
Electronic Arts	19, 43	Softgold	16
Game It!	25	Ubi Soft	23, 41, 61
Hasbro	66, 67	WIAL Versand	65

**BEWAFFNET.
BÖSE.
BRUTAL.**



**BALD AUF IHRER
PLAYSTATION.**



SPANNENDES SPIEL. KLEINE KRIEGER.



ELECTRONIC ARTS™

Der ultimative MixinAster



MUSIC ist die erste PlayStation Software, mit der Du eigene Dance-Tracks und Videos produzierst! Ob Anfänger oder Profi, mit MUSIC liegt die Macht in Deinen Händen:

- 850 fertige Riffs stehen in CD-Qualität zur Verfügung! Ob House, Techno, Trip-Hop oder Drum'n'Bass, Dancefloor ist die Mission!
- 3.000 Einzelinstrumente bieten unendliche Möglichkeiten fette Samples zu produzieren.
- Im Riff-Editor gibst Du Deinen Samples den letzten Kick.
- Design coole Videos – mit über 300 Videosequenzen und zahlreichen 3D- und Kamera-Effekten.
- Der Video-Generator erstellt automatisch passende Videos zu Dance-Tracks oder Audio-CD's.
- Dance-Tracks und Videos einfach auf die MemoryCard abspeichern.

Produziere coole Musik!



Designe Dein Video!



Be a DJ!



© 1998 Jester Interactive and The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters. Developed by Jester Interactive. Published by Codemasters.



www.codemasters.com

Codemasters®