

36
Seiten

12/97 Dezember

DISCWORLD II -TEST & GEWINNSPIEL

nur **DM 6,50**

Österreich.....52 ÖS
Schweiz.....6,50Sfr
Luxemburg.....156 LFR
Italien.....8400 Lit
Spanien.....720 ptas



DAS KOMPETENTE MAGAZIN

play PLAYSTATION

16 TIPS & TRICKS:
Seiten **PLAYER'S GUIDE ZU FINAL FANTASY VII
UND DISCWORLD II**
CHEATS ZU DEN AKTUELLSTEN GAMES

 **FIFA
SOCCER 98**
EA SPORTS STRIKES BACK!

 **SPAWN**
DIE HÖLLE AUF ERDEN!

 **GRAND
THEFT AUTO**
INNOVATIV UND EXPLOSIV!

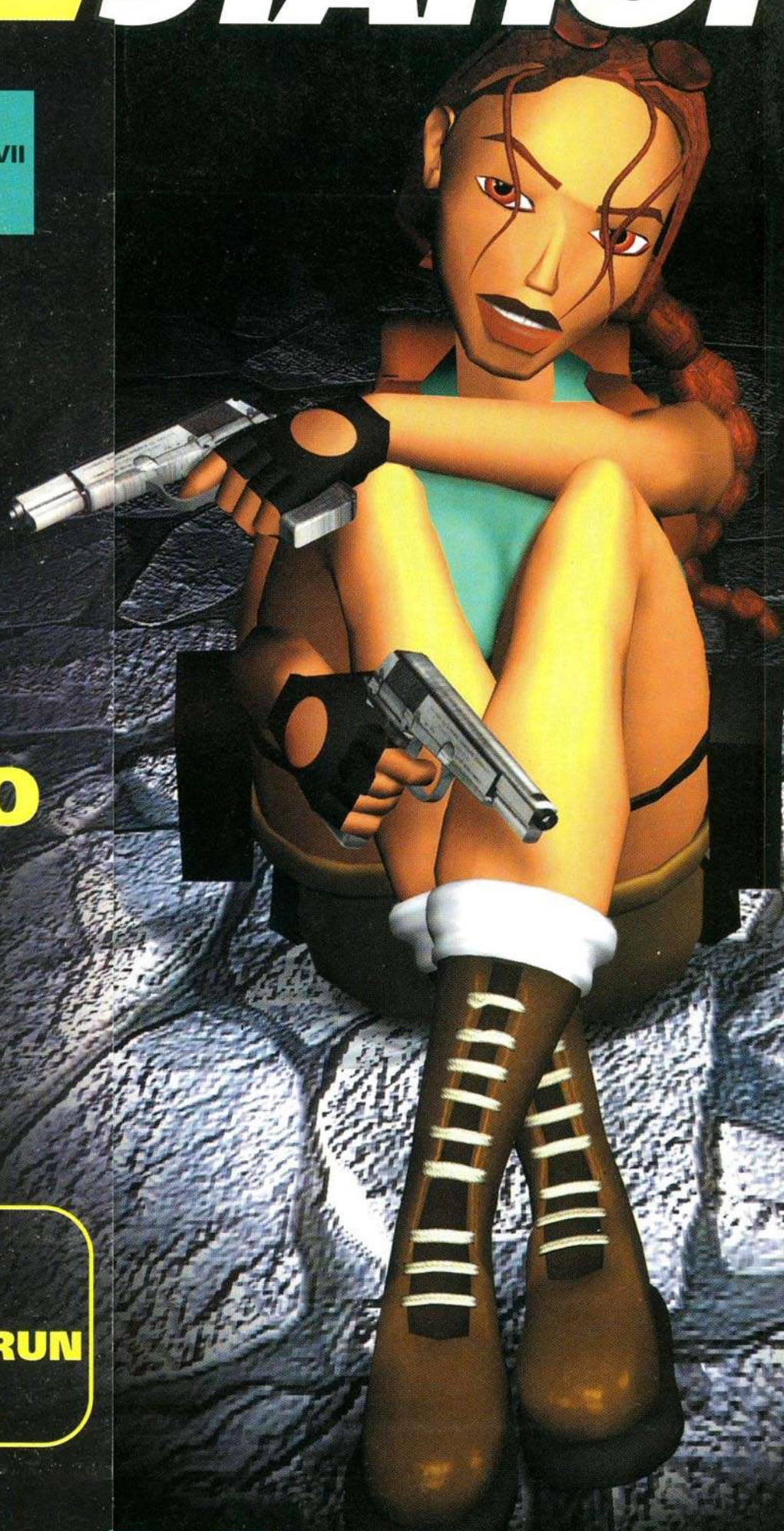
12 SEITEN SPECIAL
- 25 JAHRE VIDEOSPIELE
- IM GESPRÄCH MIT
IAN LIVINGSTONE VON
EIDOS INTERACTIVE

TOPTITEL IM TEST:
COMMAND & CONQUER 2
- ECHTZEIT-STRATEGIE
JERSEY DEVIL - 3D-JUMP'N RUN
DYNASTY WARRIORS
- BEAT'EM UP

Cover Story:

Tomb Raider II

STARRING LARA CROFT



Final Fantasy VII
Jahreskalender 1998
& Gewinnspiel



IT'S NOT A GAME

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

Muss ich auch wandern in finsterner Schlucht,
ich fuerchte kein Unheil; denn du bist bei mir,
dein Stock und dein Stab geben mir Zuversicht.

Psaltn 23.4



Zusatz-Controller



Specialized Joystick



Analog-Joystick



Analog-Controller



Multi-Tap



neGcon-Controller



Memory Card



PlayStation Mouse



Specialized Ascii-Pad

Original Zubehör von PlayStation. Lebensdauer und Spielfreude bis zum jüngsten Tag. Ein Wunder an Ergonomie. Selig werden die, die es in der Hand haben.

EDITORIAL

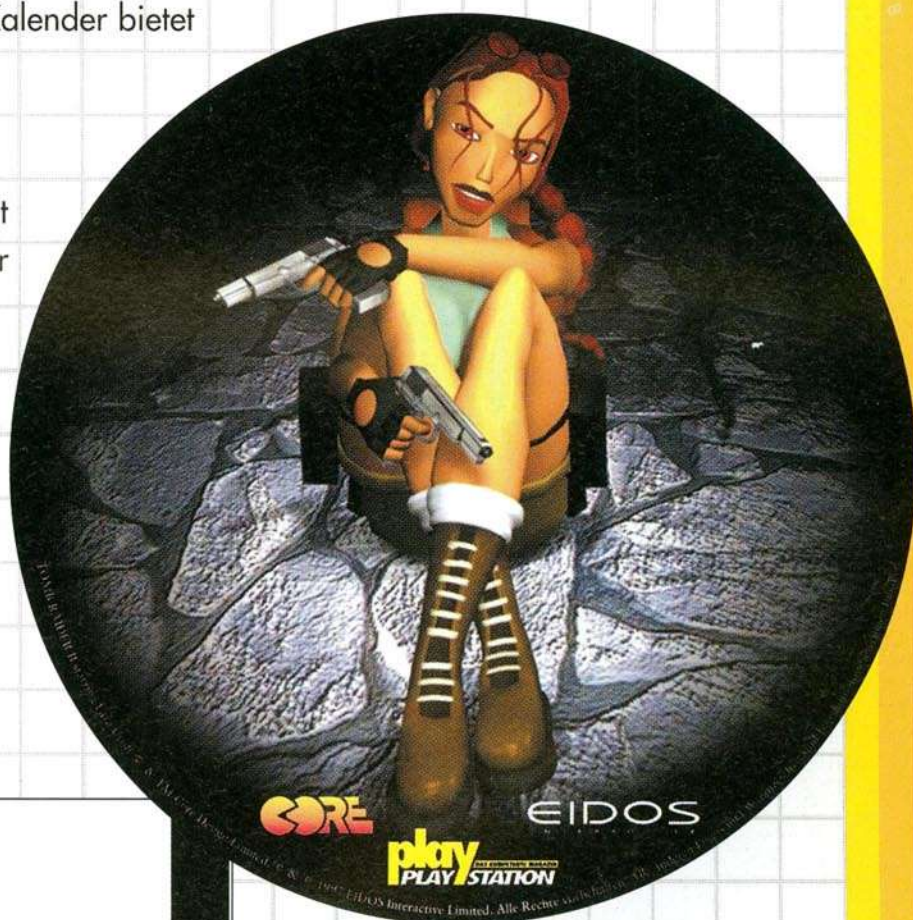
Wer sich diese Ausgabe etwas genauer zu Gemüte führt, wird feststellen, daß die neue play mit 136 Seiten den Umfang der ersten drei Ausgaben deutlich sprengt.

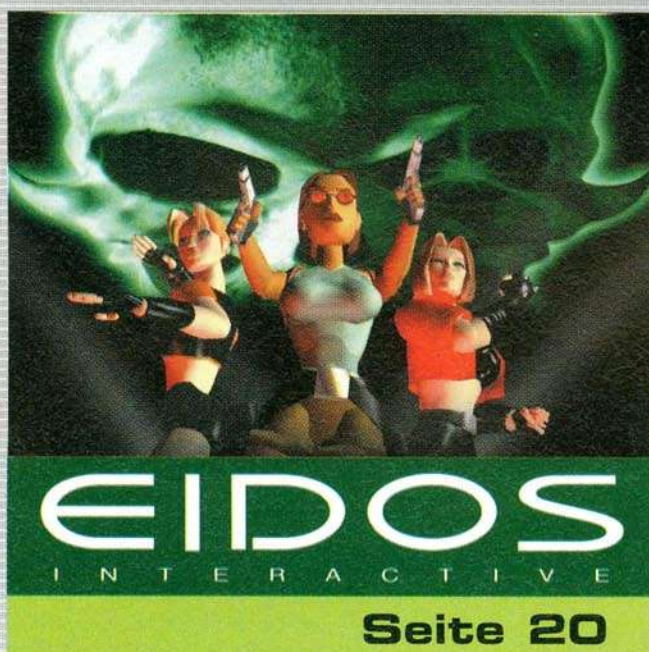
An der Software kann es wohl kaum liegen, haben wir doch bereits in der Novemberausgabe mit Final Fantasy VII, Crash Bandicoot 2 und Resident Evil Director's Cut den überwiegenden Teil der potentiellen Weihnachtskracher vorgestellt. Für diese play sollten eigentlich nur noch einige Nachzügler eintrudeln, allen voran Tomb Raider II und Alarmstufe Rot. Nichtsdestoweniger ist diese Ausgabe die bisher umfangreichste play geworden.

Die Welt der PlayStation läßt einfach zu viel mehr ein als bloß eine Aneinanderreihung von Testberichten abzudrucken. Der Lara-Aufkleber und der Final Fantasy VII-Kalender sind als Angebot unsererseits zu verstehen. Wer beides nicht nutzen möchte, bezahlt nicht mehr als für eine „normale“ Ausgabe. Unser Anliegen ist es, einen höheren Nutzwert bei gleichem redaktionellen Seitenumfang anzubieten. Die graue PlayStation läßt sich z.B. mit dem Lara-Aufkleber deutlich aufpeppen und ein Kalender bietet sich gerade zur Vorweihnachtszeit an.

Alles Zusatzleistungen, die den redaktionellen Inhalt gleichzeitig nicht schmälern sollen. Ganz im Gegenteil, mit Jersey Devil und FIFA Soccer 98 können wir auch in dieser Ausgabe zwei Glanzlichter vorstellen, die in ihren jeweiligen Genres die Meßlatte deutlich höher setzen. Grand Theft Auto stellt nachhaltig unter Beweis, daß Grafik und Sound nicht das Maß aller Dinge sind.

In diesem Sinne
Ever play-Team.





Seite 20



Tuupovara
Finland

Seite 42



Seite 88



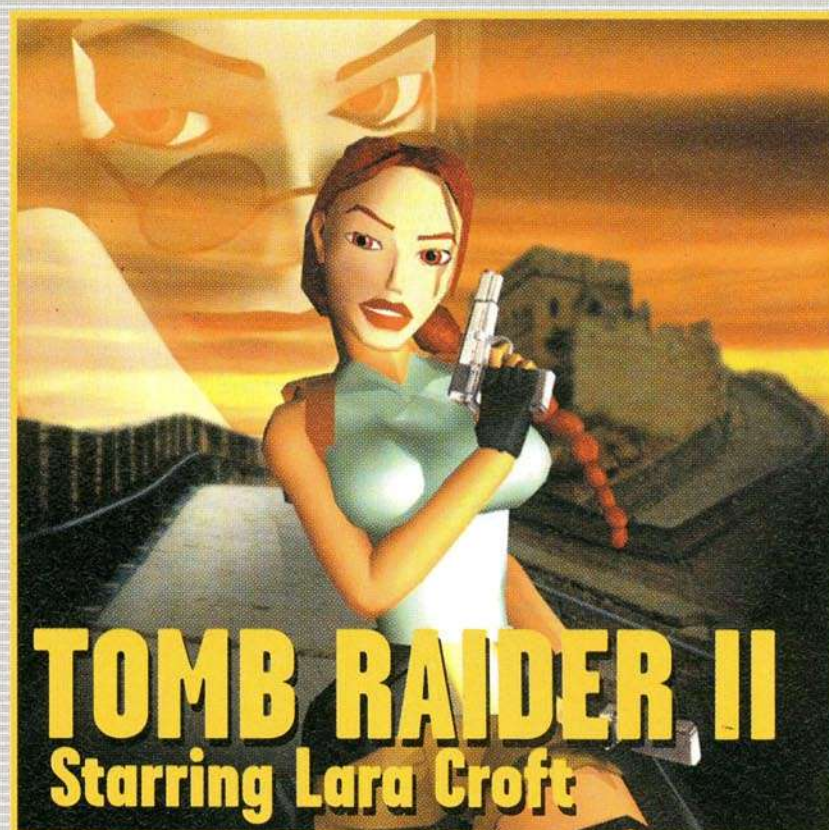
Newman Haas Racing
Cart Indy Car
Seite 28



Treasures
Of The Deep
Seite 40



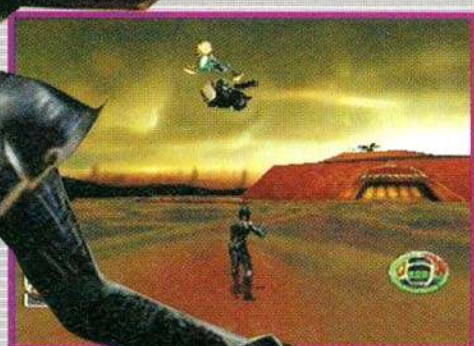
Grand Theft
Auto Seite 90



Seite 44



FIFA Soccer 98
Seite 120



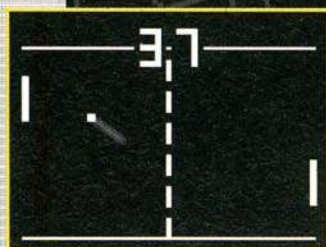
MDK
Seite 110



Command & Conquer 2
Alarmstufe Rot Seite 96



七



Special Screen



Test Screen



12

Dezember

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

FINAL FANTASY VII

JOYCE

JOYCE

Play Tips

Final Fantasy VII Player's Guide Seite 77

Play Competitions

[illegible]

Play Mail

Fragen, Anregungen, konstruktive Kritik? Schreibt uns, aber bitte keine Lobeshymnen:

Redaktion play PLAYSTATION
Play Mail
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 43 711
...oder via Elektropost: cypress@mainfranken.de

Als begeisterter PlayStation-Spieler, obwohl ich mich bis heute an selige Super Nintendo- und Mega Drive-Zeiten zurückerinnere und mich noch immer nicht an dieses Logo gewöhnen kann, möchte ich meinen Beitrag zur Fangemeinde und meine Hochachtung vor Sonys Erfolg in Form eines Gedichts ausdrücken...

PlayStation, so sollt' sie heißen,
in fremde Gefilde würd' sie reisen.
Nintendos Alptraum wurde wahr!
Von Anfang an - wie es geschah:

Ein Drama ist's geworden
mit Hochverrat und Brudermorden...
Denn mit List und Tücke
vor Jahren schlüpfte der Neue
in die Lücke.

Zuerst belächelt, dann bestaunt
bei Segas Führungsspitzen,
die heut' nicht mehr so hoch sitzen
besorgt geraunt...

Ein wilder Kampf zuerst im Osten...
Namco gibt Ridge Racer zum Besten!
Segas Hoffnung wird
bald schwinden...
Takara veröffentlichte Toshinden!

Wie die Geschichte weitergeht?
Wenn's Gott so will,
es in der nächsten play
an derselben Stelle steht!

Nintendos Mut nun arg gedämpft
tief sitzt die graue Sony-Wunde
schwört, von nun an wird gekämpft...
um jede Runde.

Peter „Ben Brainless“ Krieg, A-2410 Hainburg

play PLAYSTATION, so sollt' sie heißen,
die „play“ war's für die meisten.
Der wahre Untertitel
blieb uns verwehrt,
„Das kompetente Magazin“
schien nicht verkehrt.

Ein Drama ist's geworden,
mit G-Police unendlich Sorgen.
Doch der Mühe Lohn war zum Schluß
ein „Best Buy“, ein klares Muß.

Zuerst belächelt, dann bestaunt,
„Ohne CD“ wurde nur geraunt.
Mundpropaganda tat Not
und brachte die play ins Lot.

Wie die Geschichte weitergeht?
Wenn's Gott so will,
diese play über 136 Seiten geht.
„Ohne CD“ wird hoffentlich
kaum geraunt,
stattdessen über Aufkleber und
Kalender gestaunt.

Gibt es ein Buch, in dem alles
über die PlayStation aufgeführt
wird, d.h., wie es mit der
PlayStation losging, alle möglichen Infos
über Analog Controller bis hin zum
Einbau von Chips, eine Liste mit Bewer-
tungen von allen bisher erschienenen
PlayStation-Spielen usw. Falls es kein sol-
ches Buch gibt, könntet Ihr ja ein Sonder-
heft zu diesem Thema veröffentlichen.

2. Ist Battle Arena Toshinden 3 bereits erschienen?

3. Wird es eine Umsetzung von Jedi Knight für die PlayStation geben?

4. Stimmt es, daß Crash Bandicoot demnächst in die Platinum-Reihe aufgenommen werden soll?

Sebastian Jahn, Groß-Zimmern

1. Gemach, gemacht! Bisher sind lediglich vier Ausgaben der play PLAYSTATION erschienen. In unserer Erstausgabe haben wir die Highlights aus zwei Jahren PlayStation-Softwaregeschichte herausgepickt und in „PlayStation Platinum“ die bisher über Sonys Budgetlabel erschienenen Titel vorgestellt, um Einsteigern eine Kaufhilfe anzubieten. Weitere Artikel rund um die Welt der PlayStation, d.h., auch darüber, wie alles anfangen, werden folgen. Bücher zu dem Thema sind recht spärlich gesät, und das nicht nur auf dem deutschen Markt, zu sehr befindet sich die Branche in Bewegung.

2. Battle Arena Toshinden 3 erschien am 17. Oktober.

3. Herc's Adventures und Star Wars Masters Of Teräs Käsi stellen vorerst die einzigen Titel dar, die bei LucasArts Entertainment für die PlayStation in Planung sind.

4. Obwohl der Gedanke natürlich nahe liegt, kommerziell erfolgreiche Spiele, zu denen sich bereits ein Nachfolger auf dem Markt befindet, wiederzuveröffentlichen, wurde eine Platinum Edition von Crash Bandicoot bisher noch nicht offiziell angekündigt. Vor März ist ohnehin nicht mit Nachschub aus Sony Computer Entertainment Europes Budgetlabel zu rechnen. Zudem hat SCEE die Aufnahmekriterien geändert. Ein Titel sollte europaweit eine Verkaufszahl von 250.000 Exemplaren (bisher: 100.000 Exemplare) erzielt haben und 9 Monate auf dem Markt gewesen sein - für Crash aber mit Sicherheit keine Hürde!

Facts - Hintergründe - Meinungen der Redaktion; auf diesen Säulen sollte ein Mag aufgebaut sein; und hier bei play PLAYSTATION komme ich als Leser, dem die Spielewertung zwar wichtig, aber nicht alles und der schon lange aus dem pickelispießenden Alter heraus ist, auf meine Kosten. (...) Die Spielewertung ist übersichtlich und informativ dokumentiert. Der Tester kommt seinen Pflichten nach, erzählt was Sache ist, und am Ende steht dessen Meinung, über die man sich vielleicht stundenlang streiten kann, was ja auch irgendwie Sinn der Sache ist, oder? Wo viel Licht... Im TestScreen von Total Drivin (play PLAYSTATION 11/97) steht in der Minusbox „gut geklaut ist halb gewonnen?“. Hä??? Hätten die Fahrzeuge Kabinenroller sein müssen? Darf nun kein Spiel mehr so lenkbar wie V-Rally sein? In der Positivbox „genialer Technosound“... Ähm, nun dieselbe Kerbe - gut geklaut ist halb gewonnen! Also ab damit in die Minusbox. Will damit nur verdeutlichen, daß es ein bißchen arg hart ist, diese Auffälligkeit als Minuspunkt herauszustellen, oder? Bei Colony Wars, sieh' an, Minuspunkt: Keine Match Speed-Funktion wie bei Wing Commander (einmal ziehen bitte). Hätte Colony Wars eine solche Funktion gehabt, dann stünde in der Minusbox „gut geklaut ist halb gewonnen“, nicht wahr? Wieso hat Colony Wars ein Rating von 9? Nur weil keine freie Schiffsauswahl? Ein Rekrut ist

FIT FOR



50 Level und untrainiert?
Sie verlieren. Was Crash kann,
müssen Sie schon längst können.
Unser Ernährungstip: Zwischen den Übungen
öfter mal einen Apfel.

8 Übungen für Siegertypen.

1. Kriechen

Zum Aufwärmen 20 m zügig kriechen. Kopf hoch und Oberkörper nah am Boden halten.



2. Rutschen

Anlauf nehmen und mit Socken 50 m über einen Parkettboden rutschen. Wiederholen Sie dies mind. 5 mal.



3. Hangeln

Arme in die Luft strecken und an einem geeigneten Objekt 2 mal 10 Minuten hangeln. Ruhig bleiben und nicht baumeln.



4. Schlittschuhlaufen

Mit mind. 25 km/h über eine Eisfläche. Fortgeschrittene probieren Pirouetten und Saltos.



5. Fliegen

Leihen Sie sich einen Raketenrucksack, studieren Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig, und fliegen Sie zwei Stunden unter einer Zimmerdecke.



6. Buddeln

Suchen Sie ein Feld aus weicher Erde, und graben Sie zwei Tunnel mit mind. je 5 m Länge. Ohne Hilfsmittel!



7. Powersurfen

Montieren Sie einen max. 50 PS starken Motor an Ihr Surfbrett. Dann bei 4-8 Windstärken für 4 Stunden surfen. Geübte tanken Nitro statt Benzin.



8. Bauchplatscher

Aus mind. 1 Meter Höhe auf die Vorderseite fallen lassen. Erforderliche Grundvoraussetzung: Waschbrettbauch.



TM

Mehr Infos über PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,20 DM pro Min.). "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" is a trademark of Sony Corporation.

Crash Bandicoot 2: Cortex strikes back TM & © 1997 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Source Code © 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. All rights reserved. NAUGHTY DOG

nun mal kein Admiral... Ich kann im ganzen Bericht nicht einen Anhaltspunkt finden, der das Rating von „9“ begründet. Dagegen lese ich: nichtlinearer Aufbau, 70 Missionen, 6 Trainingseinheiten, technisch brillant, hohe Langzeitmotivation, 6 denkbare Outros, nervenaufreibende Missionen... Ups, liest sich doch alles obergeil, oder? Naja, vielleicht könnt Ihr mir ja dies mal erklären, nur damit ich nicht dumm sterben muß. **Rüdiger Frankenbach, Offenbach**

Es lag nicht in unserer Absicht, Total Drivin als V-Rally-Abklatsch darzustellen. Ganz im Gegenteil, das Fazit im TestScreen ist durchaus sehr positiv, genauso das Rating. Fakt ist aber, daß die Strecken und das Fahrverhalten frapierend an V-Rally erinnern. Jeder Spieler sollte aber für sich selbst entscheiden, ob er dies als Manko wertet oder als positiv ansieht; deshalb auch das „?“ in „gut geklaut ist halb gewonnen?“. Uns lag es am Herzen, explizit darauf hinzuweisen. Die Wertung „genialer Technosound“ für die Musik ist natürlich vom persönlichen Geschmack abhängig. Colony Wars ist vor allem in technischer Hinsicht herausragend. Deshalb war es uns wichtig, im Fazit ausführlich auf die brillanten Special Effects und die im Vergleich zu anderen PlayStation-Titeln höhere Auflösung einzugehen. In spielerischer Hinsicht drängt sich ein Vergleich mit Wing Commander III&V natürlich geradezu auf. Hier hat Origin unserer Meinung nach aber einige Details einfach besser gelöst, wie z.B. mit einer Match Speed- und einer Lock on-Option oder Decoys, die wir bei Colony Wars nicht angekreidet, sondern begrüßt hätten. Dem könnte man natürlich jetzt entgegenhalten, daß solche Simulationsfeatures in einem arcadeorientierten Titel völlig fehl am Platz sind! Darüber kann man sich vielleicht stundenlang streiten, was ja auch irgendwie Sinn der Sache ist, oder? Diese Problematik haben wir im TestScreen zu unserem Bedauern aus Zeitgründen nur kurz angerissen.

Mehr oder weniger durch Zufall (oder Schicksal?) bin ich auf Eure Zeitschrift aufmerksam geworden. Sobald eine neue Ausgabe eines Videospielmagazins herauskommt, lese ich sie mir am Kiosk durch (wohlge-merkt, lesen und nicht kaufen). Da Spiele in jeder Zeitschrift anders bewertet werden, müßte ich eigentlich jedes am Markt befindliche Heft kaufen, um alles über das Spiel zu erfahren und die Vor- und Nachteile, Unterschiede etc. herauszufiltern. Um so erfreulicher für Euch, daß ich Euer Magazin gekauft habe, inzwischen die Ausgaben 9/97-11/97 besitze und mich schon riesig auf die nächste Ausgabe freue! Mann, Jungs, es dauert noch sooo lange bis zum 26.11. Zu den Play Tips gleich noch 'ne Anregung: Wie wäre es mit Player's Guides zu den Topspielen, wie in Ausgabe 11/97 mit Formel 1 '97 geschehen, zumal die Anleitungen recht dürftig sind. Doch warum findet sich nicht bei jedem Testbericht ein Positiv-/Negativ-Bewertungskasten, und von welchen Kriterien ist es abhängig, wie umfangreich ein Testbericht ausfällt? Des weiteren ist mir aufgefallen, daß Ihr diverse Vorankündigungen (warum auch immer) nicht einhaltet, in Ausgabe 10/97 z.B. den Vergleich der neuen Eishockeysimulationen, auf den ich mich sehr gefreut habe, wobei ich fairerweise dazu sagen muß, daß Ihr geschrieben habt „wenn alles nach Wunsch verläuft“? Weshalb war der Testbericht von NHL 98 in der Ausgabe 10/97 nur eine Seite kurz, der von NHL Breakaway 98 hingegen zwei Seiten lang? So, und noch ein paar Spezialfragen: Sind die Spieleversionen, die Ihr im TestScreen vorstellt, identisch mit den Versionen, die's dann im Handel gibt? Und demzufolge müßten die Spiele, die Ihr im PreScreen vorstellt, Vorabversionen (->Demos) sein, bei denen sich schlußendlich noch einiges ändern könnte. Weiter im Fragenkatalog: Werden Spiele eigentlich limitiert produziert, oder könnte ich jetzt auch bei einem Händler uralte Spiele

wie z.B. Destruction Derby und Ridge Racer kaufen? Ich bitte um rasche Antwort und lege sogar einen Internationalen Rückantwortschein bei. Denn wenn ich eines von den Deutschen weiß, dann das, daß prinzipiell ohne Antwortschein kein Brief Retour kommt, stimmt's? Also, jetzt ist es 23.10 Uhr, und ich wünsche mir eine gute Nacht bzw. Euch einen schönen Tag.

Andreas Gruber, A-Kilb

Da müssen wir wohl einige grundsätzliche Dinge klären. Vorabberichte (PreScreens) erarbeiten wir ausschließlich anhand spielbarer Vorabversionen (Betaversionen), an denen noch gearbeitet wird, d.h., mit wertenden Aussagen halten wir uns hier etwas zurück. Spiele, zu denen uns lediglich Screenshots und Pressematerial vorliegen, wandern in den Newsteil. In einem Testbericht (TestScreen), der dann auch sehr von wertenden Aussagen geprägt ist, werden nur Spiele besprochen, die uns als testfähige (reviewable) Fassungen erreichen. Bei einigen Titeln fehlen vielleicht noch die deutschen Texte, die Handbücher sind noch nicht fertiggestellt, einige Features funktionieren noch nicht zu 100% oder werden noch eingebaut. In solchen Fällen erkundigen wir uns bei den Herstellern (Publishern), was an diesen Versionen noch geändert wird, bevor sie letztendlich in den Handel kommen und weisen im Text bzw. in der Features-Box entsprechend darauf hin. Deshalb kann es auch passieren, daß wir Bildmaterial (Screenshots) mit englischen Texten abdrucken, wie z.B. bei G-Police oder Colony Wars geschehen, die Spiele aber eingedeutscht (lokalisiert) auf den Markt kommen. Über den Seitenumfang eines TestScreens entscheidet in erster Linie die Produktqualität, aber auch der Bekanntheitsgrad und das Marktpotential eines Titels fließen hier mit ein. Ein 2D-Shooter wie Raystorm oder ein klassischer Sidescroller wie Castlevania Symphony Of The Night sprechen z.B. nur ein



ART OF GAMES



Phone&Phaxe:
04221 / 16746



SONY PLAYSTATION

Sony Playstation Silver	319,-
(inkl. 2 Pads & Memory Card)	
Analog Pad	55,-
Memory Card, 15 Blocks	39,-
Abe's Oddysee	85,-
Ace Combat 2	85,-
Auto Destruct	89,-
Arg of Time	85,-
Baphomets Fluch 2	89,-
Bushido Blade	89,-*
Bust A Move 3	59,-
Castlevania	95,-*
Colony Wars	85,-
Command & Conquer 2	99,-
Crash Bandicoot 2	89,-*
Discworld 2	89,-
Dynasty Warriors	85,-

FIFA Soccer'98 WM Qualif.	89,-
Fighting Force	99,-
Final Fantasy 7	105,-
Formel 1 97	105,-
Formula Karts	95,-
Frogger	85,-
G-Police	99,-
MDK	89,-
Monopoly	85,-
Nascar 98	89,-
NBA Live 98	85,-
NHL 98	85,-
Nightmare Creatures	89,-*
Pandemonium 2	85,-
Resident Evil Dir. Cut	85,-
Shadow Master	89,-
Streetfighter EX Plus	89,-
Test Drive 4	85,-

Time Crisis & Gun	135,-
TOCA Touring Car	95,-
Tomb Raider 2	99,-
Z	80,-*

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Ladenpreise können abweichen. Ab 3 Artikeln Versandkostenfrei. Versandkosten per Post 6,90 DM zzgl. Nachnahme. Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an. Nutzen Sie unseren Vorbestellservice. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Art Of Games

Inh. L. Hesse
Lange Straße 4-6 (Kaufpark)
27749 Delmenhorst
Tel. & Fax.: 04221 / 16746
Bestellannahme:
9.30 - 19.00 Uhr

NINTENDO 64

Nintendo 64	299,-
Control Pad (farbig)	54,-
Memory Card	40,-
Blast Corps	110,-
Bomberman 64	89,-
ClayFighter 63 1/3	135,-
Dark Rift	135,-
Diddy Kong Racing	89,-
Extreme G	135,-
FIFA 98	135,-*
F1 Pole Position 64	139,-
Lamborghini 64	139,-
Lylat Wars & Rumble Pak	135,-
MRC Racing	135,-

Außerdem ständig neue Importspele lieferbar



Nischenpublikum an, während halb Deutschland Crash Bandicoots neuen Abenteuern entgegenfiebert. Der Redaktionsschluß (Deadline) spielt ebenfalls eine wichtige Rolle. NHL 98 erreichte uns z.B. erst unmittelbar vor Deadline der Ausgabe 10/97. Trotz einer höheren Gesamtwertung (Rating) haben wir das Spiel nur auf einer Seite vorgestellt, denn die Ausgabe war bereits fast fertig produziert. Wir wollten das Spiel aber unbedingt noch mit in diese Ausgabe quetschen und nahmen dafür kurzfristig einen anderen Beitrag aus dem Magazin, aber mehr als eine Seite konnten wir nicht opfern. Bei TestScreens, deren Umfang über eine Seite hinausgeht, baut unser Grafiker (Layouter) eine zusätzliche Box in den Bericht ein, in der wir uns über die positiven und negativen Seiten eines Spiels auslassen können, sowie ein markantes Zitat als Blickfang (Eyecatcher). Sinn und Zweck ist es, Euch damit einen raschen Einblick in das Spiel zu gewähren, ohne daß Ihr gezwungen seid, den gesamten Zwei-Seiten-Artikel zu lesen. Bei Ein-Seiten-Tests ist das aus Platzgründen leider nicht möglich, sonst müßten wir auf einige Bilder verzichten. Wird ein Titel von uns in der Vorschau (Next Play) für die nächste Ausgabe angekündigt, verlassen wir uns auf die Ankündigungen der Hersteller, uns termingerecht ein Muster zur Verfügung zu stellen. Doch nicht nur bei uns, auch bei den Herstellern spielen Termine eine wichtige Rolle. So werden Spiele oft zurückgehalten, da sich der Erscheinungstermin weiter verzögert oder sie noch nicht fertiggestellt sind. Bisweilen verschwinden Spiele, wie z.B. mit Bleifuß 2 geschehen (vgl. play PLAYSTATION 9/97) ganz in der Versenkung. Deshalb sind alle Erscheinungstermine, die wir in unseren Pre- und TestScreens abdrucken, ohne Gewähr. Das gleiche gilt für unsere halbseitige Next Play. Spiele werden übrigens nicht für die Ewigkeit produziert. Der „Reibach“ (Abverkauf) findet in der Regel in den ersten 6-8 Wochen nach Erscheinen statt, von Titeln, die mit viel Marketingaufwand unterstützt werden, und Genreklassikern einmal abgesehen. Einige Zeit später werden die einzelnen Titel erst heruntergepreist und schließlich überhaupt nicht mehr nachproduziert (gestrichen). Deine beiden Beispiele sind jedoch ein schlechtes Beispiel (zumindest für uns), wurden sie doch in der Platinum-Serie wiederveröffentlicht (vgl. play PLAYSTATION 9/97). Ich bitte um Milde, wenn ich eine Frage unbeantwortet lasse, und jetzt zum Schluß komme. Denn wenn ich eines von den Österreichern weiß, dann das, daß sie prinzipiell mißtrauisch sind, stimmt's? Also, jetzt ist es 23.42 Uhr (ganz ehrlich), und ich wünsche mir eine gute Nacht und allen, die das Vergnügen haben diese Zeilen bei Tageslicht zu lesen, einen schönen Tag.

Plant Ihr in Zukunft eine Demo-CD mit herauszugeben? Der Grund liegt darin, daß mir Eure Zeitschrift gut gefällt und ich sie mir wahrscheinlich weiterhin hole, aber ich gerne mein Abo auf Euch verlagern möchte.

2. Ist es möglich, an Gewinnspielen per email teilzunehmen?

3. Plant Ihr für Neuabonnenten Kaufanreize im Sinne von etwas anderem als einem T-Shirt?

k.stengel@nuernberg.netsurf.de

1. play PLAYSTATION setzt auf 100% PlayStation zum Normaltarif. Unser Hauptaugenmerk gilt dem redaktionellen Inhalt, eine Demo-CD ist bei einem Heftpreis von 6,50 DM beim besten Willen nicht drin.

2. Natürlich, und zwar unter folgender email-Adresse: cypress@mainfranken.de, oder Du schickst uns einfach ein Fax unter der Nummer 0931/4043711.

3. In unserer Erstausgabe haben wir 3 Sony Action-Packs unter allen Lesern verlost, die unser Magazin bis zum 15. September abonniert hatten. In der vorliegenden play PLAYSTATION starten wir mit einer weiteren Aktion, die 50 TOCA Touring Car Championship-Vollversionen, 20 TOCA T-Shirts und 100 TOCA-Schlüsselanhänger beinhaltet. Weitere Aktionen in dieser Hinsicht werden angedacht.

Zu Eurem Heft: gut finde ich, daß sich das Verhältnis PreScreen - TestScreen zugunsten der TestScreens gegenüber den ersten beiden Ausgaben verändert hat. Ebenfalls gut gefallen haben mir die ausführlichen Reportagen über einzelne Firmen, interessant das dreiseitige Interview mit Dave Jones von DMA Design, begleitet nur durch kleine Fotos. Behaltet das so bei.

Das Layout der Texte ist gelungen, man kann die Artikel lesen, ohne daß einem immer wieder Textpassagen „grau auf weiß“, „orange auf gelb“ oder etwa „rot auf rosa“ das Lesen erschweren.

Es wäre allerdings schön, wenn Ihr bei Spieltests auch direkte Vergleichstests durchführen würdet, also bspw. diverse Basketballspiele oder auch verschiedene Rennspiele, Jump'n Runs oder andere gleichartige Software gegeneinander antreten lassen und deren Stärken und Schwächen im Vergleich aufzeigen würdet.

Habt Ihr eigentlich auch eine Webseite, auf der man Aktuelles rund um die PlayStation nachlesen kann, z.B. aktuelle Veröffentlichungstermine, Neues rund um Soft- und Hardware, Links zu Soft- und Hardwareherstellern etc.? wkrause@vossnet.de

Das Verhältnis PreScreen - TestScreen ist eigentlich weniger von der Redaktion abhängig, sondern von dem Material, das wir von der Industrie zur Verfügung gestellt bekommen. Trudeln in einem Monat z.B. in erster Linie Betaversionen ein, sehen wir uns natürlich gezwungen, entsprechend viele PreScreens abzdrukken.

Vergleichstests bieten sich natürlich insbesondere bei Sportspielen an, bei denen man explizit auf die einzelnen Features, die Präsentation und das Gameplay eingehen kann.

Für die play PLAYSTATION 11/97 war ursprünglich ein Beitrag zum Thema Eishockeysimulationen geplant. Leider wurde der Erscheinungstermin von NHL Powerplay 98 kurzerhand auf das 1. Quartal '98 verschoben, d.h., unser angekündigter Beitrag mußte weichen. Im Internet sind wir nicht mit einer Homepage vertreten.

SCHNEEWEIß

BESTELLSERVICE FÜR
COMPUTER & VIDEOGAMES

Jörg Schneeweiß - Beethovenstraße 4
04838 Eilenburg

Tel.: 0 34 23 / 75 73 32
Fax.: 0 34 23 / 75 73 33

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00

Neu! PC-CD Rom - PlayStation
Nintendo 64 - Lösungsbücher
Zubehör für alle Systeme

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation	288,-	DM
NeGcon	79,-	DM
Analog Pad	58,-	DM
Memory Card 8 MBit	68,-	DM
Memory Card 24 MBit	88,-	DM
Memory Card 48 MBit	98,-	DM
Ace Combat dt	87,-	DM
Actua Golf 2 dt	92,-	DM
Agent Armstrong dt	88,-	DM
Battle Arena Toshinden 3	89,-	DM
Broken Helix	(Nov) dt 102,-	DM
Colony Wars	(Nov) dt 93,-	DM
Command & Conquer 1	99,-	DM
Command & Conquer 2	(Dez) dt 102,-	DM
Crash Bandicoot 2	(Dez) dt 93,-	DM
Croc	83,-	DM
Discworld 2	(Nov) dt 88,-	DM
Fantastic Four	83,-	DM
Fighting Force	(Nov) dt 91,-	DM
Final Fantasy VII	(Nov) dt 104,-	DM
Formel 1 '97	102,-	DM
Frogger	(Nov) dt 86,-	DM
G-Police	102,-	DM
Jersey Devil	(Nov) dt 92,-	DM
Jurassic Park 2	84,-	DM
Lifeforce Tenka	98,-	DM
Monster Trucks	89,-	DM
Moto Racer	83,-	DM
Motor Mash	(Nov) dt 87,-	DM
NHL Hockey '98	83,-	DM
Nightmare Creatures	88,-	DM
Nuclear Strike	83,-	DM
Oddworld: Abe's Odysee	82,-	DM
Overboard	87,-	DM
PaRappa the Rapper	82,-	DM
Perfect Weapon	83,-	DM
Porsche Challenge	78,-	DM
Rage Racer	98,-	DM
Rally Cross	78,-	DM
Rapid Racer	88,-	DM
Rayman 2	dt (Nov) 87,-	DM
Resident Evil DC		
+Demo R.E. 2	(Nov) e/dt 87,-	DM
Syndicate Wars	kd 83,-	DM
Tigershark	85,-	DM
Tomb Raider	81,-	DM
Tomb Raider 2	89,-	DM
Track & Field	46,-	DM
Warcraft 2	83,-	DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 komplett	288,-	DM
Controller (versch. Farben)	58,-	DM
Memory Modul 1 Meg	38,-	DM
Memory Modul 5 Meg	78,-	DM
Gamebuster	78,-	DM
Blast Corps	dt 108,-	DM
Clayfighter 63 1/3	(Nov) dt 136,-	DM
Diddy Kong Racing (auf Anfrage)	dt 118,-	DM
Extreme G	dt 136,-	DM
F1-Pole Position	dt 138,-	DM
Golden Eye 007 PAL	(Nov) e 148,-	DM
Hexen 64	dt 128,-	DM
Int. Superstar Soccer 64	dt 135,-	DM
Lylat Wars	dt 128,-	DM
Multi Racing Championship	dt 138,-	DM
NBA Hangtime	dt 128,-	DM
Pilotwings	dt 106,-	DM
Shadow of the Empire	dt 128,-	DM
Super Mario 64	dt 88,-	DM
Super Mario Kart 64	dt 88,-	DM
Turok	dt 129,-	DM
Wave Race	dt 88,-	DM
Wayne Gretzkys 3D Hockey	dt 128,-	DM

PC-CD ROM

6881 Hunter Killer	kd 75,-	DM
Agent Armstrong	dt 77,-	DM
Anstoß 2	dt 78,-	DM
Atlantis	dt 78,-	DM
Der Industriegigant	dt 73,-	DM
Down in the Dumps	dt 39,-	DM
Dungeon Keeper	dt 75,-	DM
Dungeon Keeper Level CD	dt 34,-	DM
Dungeon Keeper Mission CD	dt 44,-	DM
Earth 2140	dt 39,-	DM
Gold Games 2 (Spielesammlung)	dt 39,-	DM
Heroes of Might & Magic 2	dt 68,-	DM
Legacy of Kain	dt 75,-	DM
Little Big Adventure 2	dt 75,-	DM
MDK	kd 49,-	DM
Motor Racer	dt 75,-	DM
POD	dt 69,-	DM
Pro Pinball - The Web	dt 29,-	DM
Resident Evil	dt 75,-	DM
Road Rash	dt 39,-	DM
Sherlock Holmes 2	dt 39,-	DM
Theme Hospital	dt 74,-	DM
Time Commando	dt 38,-	DM
Warcraft 2	dt 39,-	DM

Versandkosten NN DM 6.90.

ab 3 lieferbaren Softwareartikeln

Versandkostenfrei.

Hammerpreise überzeugen Sie sich selbst.
Inklusive Transportversicherung und
Sicherheitsverpackung.

dt = deutsch kd = komplett deutsch
e/dt = englische Sprachausgabe/deutsche Texte
Unsere kostenlosen Preislistenkatalog können Sie mit
frankiertem (3 DM) und adressiertem Rückumschlag
anfordern, oder liegt auf Wunsch ihrer Bestellung bei.
Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20 Lieferkosten.
Rücksendungen bitte vorher mit uns
absprechen. Druckfehler und
Preisänderungen vorbehalten.

Neu!

Resident Evil Director's Cut ohne Demo-CD des zweiten Teils

Eine Woche nach Druckunterlagenschluß der play PLAYSTATION 11/97 erreichte uns von Virgin Interactive die Info, daß Resident Evil Director's Cut in Deutschland entgegen früheren Ankündigungen OHNE Demo-CD des zweiten Teils ausgeliefert wird. Der Hintergrund: Virgin Interactive möchte Unannehmlichkeiten mit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) im Vorfeld aus dem Weg gehen, um eine Veröffentlichung des zweiten Teils hierzulande nicht zu gefährden. Die deutsche Version von Resident Evil Director's Cut soll laut Virgin Interactive im Gegensatz zur US-Version, „... die unzensurierte Originalfassung des Kultspiels, in voller Länge und mit einem Vorspann in Farbe“ beinhalten. Resident Evil Director's Cut soll am 26. November als PAL-Version erscheinen, der zweite Teil in Japan in der 1. Februarwoche, die deutsche Version wird für Anfang April erwartet. Kenner des ersten Teils werden sich daran erinnern, daß die lokalisierte deutsche Fassung erst knapp ein halbes Jahr nach der japanischen und der US-Version erschien. Um Grauiporte zu unterbinden, entschloß sich Virgin Interactive diesmal zu einer früheren Veröffentlichung.

Zubehörserie von PMR

Die Firma PMR International aus Emmerich bietet PlayStation-Usern mit ihrer Zubehörserie eine preisgünstige Alternative zu der original Sony-Ware an. Zum Lieferprogramm gehören u.a. 15 Blocks Memory Cards, Verlängerungskabel, RGB- und Linkkabel.

Bezugsquelle: gutsortierter Fachhandel.



PlayStation Modellpflege

Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) beabsichtigt, in Japan ein neues PlayStation-Modell unter der Typenbezeichnung SCPH-7000 auf den Markt zu bringen. Dem neuen Modell sollen eine überarbeitete Version der Sound Scope-Software aus Sonys Baby Universe sowie ein Analog Controller beiliegen. Eine Veröffentlichung dieses Sets in den Staaten oder in Europa ist nicht geplant.

Circuit Breakers



Party Game
Mindscape/
Supersonic Software

Mindscape's Sequel zu Supersonic Racers wurde kurzerhand auf März verschoben, um das Gameplay weiter zu verbessern und neue

Features einzubauen. Um sich vom Vorgänger abzuheben, soll Supersonic Racers 2XS darüber hinaus in Circuit Breakers umbenannt werden. Als Micro Machines V3-Konkurrent gedacht, soll Circuit Breakers 16 Solo Player- und 16 Multi Player-Tracks, Bonusstrecken und intelligente CPU-Gegner beinhalten.

Erhältlich ab: März.



Fighting Bujutsu



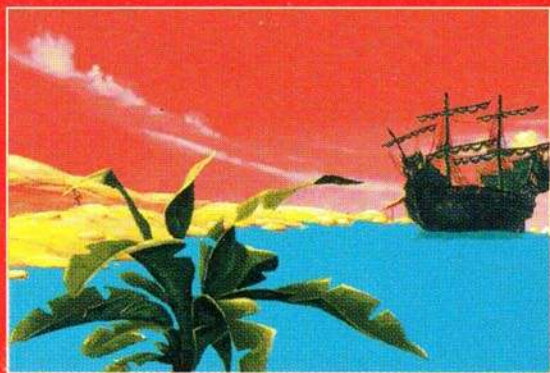
Beat'em Up
Konami

Ein Spielautomat in der play PLAYSTATION? Weshalb eigentlich nicht?! Konami zeigt mit ihrem Cobra-Board, wie die Zukunft der

Videospiele aussehen könnte! Fighting Bujutsu war als einer der ersten Titel für das 3DO M2 im Gespräch, dessen Veröffentlichung mittlerweile aber gestrichen wurde. Als Antwort auf Segas Model 3-Board gedacht, erinnert dieses Prügelspiel durch seine realitätsnahen Bewegungen und die hohe Polygonrate auffallend an Virtua Fighter 3.

Erhältlich ab: 1998 (Arcade).





**DAS PROBLEM BEI
PAUSCHALREISEN IST, ...**



**DASS DIE DORTIGEN BASARE
VERWIRREND –**



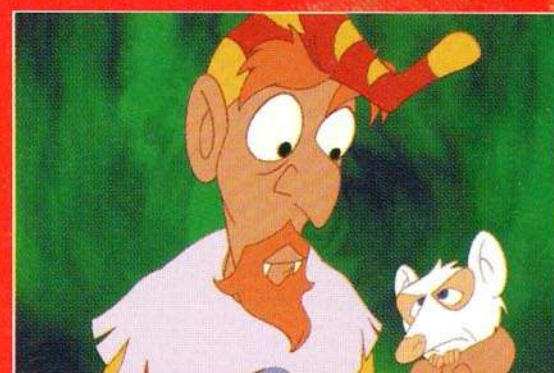
**DIE ÖFFENTLICHEN
VERKEHRSMITTEL PRIMITIV
SIND –**



**UND DIE EINHEIMISCHEN NUR
'RUMHÄNGEN.**



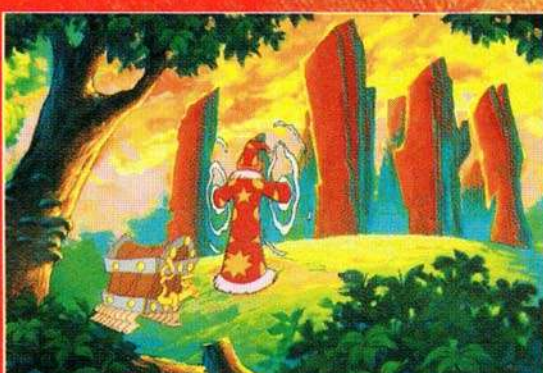
**VON DEN COCKTAILS
BEKOMMT MAN
KOPFSCHMERZEN.**



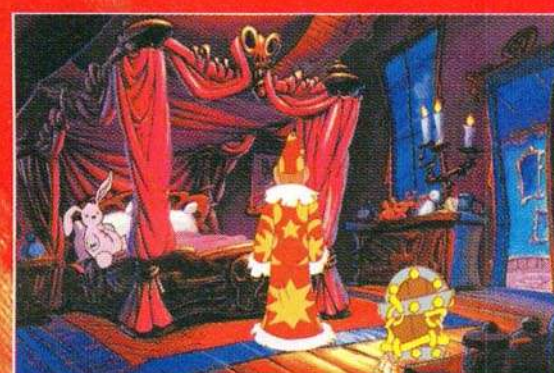
UND DAS ESSEN IST SCHLECHT.



**DANN TRIFFST DU EINE HEISSE
BRAUT.**



**DU LÄSST DEINE MAGIE
SPIELEN.**



**UND DIE SACHE SIEHT
VIELVERSPRECHEND AUS.**



BIS IHR VATER AUFTAUCHT.



MIT EINEM ALTEN FREUND !



“...zum Totlachen...die Story ist ungemein witzig, die eingebauten Rätsel teilweise absolute Spitzenklasse...in deutsch vertont ist Discworld 2 einfach hörenswert”

Megafun 84%



DISCWORLD® II

VERMUTLICH VERMISST...!?



<http://www.psygnosis.com>

Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks of Psygnosis Ltd. © 1996 Perfect Entertainment Ltd.
Any and all original and/or distinctive characters, features likenesses and elements appearing in the Discworld series on which this product is based are trademarks and © Terry and Lynne Pratchett.
“Discworld” is a trademark registered by Terry David John Pratchett.

“PS” and “PlayStation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Sony bringt Farbe ins Spiel

Vorbei sind die Zeiten mausgrauer Memory Cards und Controller. Seit

14. November liefert SCEE transparente 15 Blocks-Speicherkarten in klar, rot und grün an den Handel aus. Farbige Control Pads sollen am 28. November folgen und in schwarz und weiß erhältlich sein.

Preise: ca. 39 DM (Memory Card), ca. 44 DM (Control Pad).



Michael Moorcock basiert. Elric begibt sich hier über neun Welten hinweg auf die Suche nach den sieben Bruchstücken des Chaos-Kreuzes. Seine Schwert- und Magiekünste kann er aufrüsten, indem er die gefangenen Seelen seiner Gegner in die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft verwandelt. Ziel ist es seine Freundin Cymoril aus den Händen seines Cousins Yrkoon und seines Erzfeindes Balo zu befreien. Ein Zwei-Spieler-Modus, in der man Rackir, den roten Bogenschützen steuert, wird bis zur Veröffentlichung vielleicht noch in das Gamedesign integriert.

Erhältlich ab: 1998.



Elric

Action-Adventure
Psygnosis

Haiku Studios arbeitet für Psygnosis an einem Action-Adventure, das auf dem gleichnamigen Fantasy-Zyklus von

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

C&C 2
ALARMSTUFE ROT
dt. **99,90**

NASCAR 98
dt. **89,90**

RESIDENT EVIL
DIRECTOR'S CUT
dt. **89,90**

DYNASTY
WARRIORS
dt. **89,90**

Sony Playstation dt.	299,-
Pad	44,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	39,90
Memorycard 360	99,90
Analog Pad	59,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Ace Combat 2 dt.	89,90
Abe's Odyssey dt.	89,90
Agent Armstrong dt.	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Batman & Robin dt.	89,90
Bust-A-Move 3 dt.	69,90
Castlevania dt.	99,90
Croc dt.	89,90
Constructor dt.	89,90
Colony Wars dt.	89,90
C&C 2-Alarm.Rot dt.	99,90
Crash Bandicoot 2 dt.	89,90
Courier Crisis dt.	89,90
Discworld 2 dt.	89,90
Deathtrap Dungeon	89,90
Explosiv Racing dt.	89,90
FIFA Soccer 98 dt.	89,90
Fighting Force dt.	99,90
Frogger dt.	89,90
F1 97 dt.	109,90

TOPHITS DES MONATS

FINAL FANTASY 7 **109,90**
kompl. dt.

FIFA **89,90**
SOCCER 98 dt.

TOMB RAIDER 2 dt. **99,90**

COLONY WARS dt. **89,90**

G-Police dt.	109,90
Hercules dt.	89,90
Jurassic Park 2 dt.	89,90
Lucky Luke dt.	89,90
MDK dt.	99,90
Madden 98 dt.	89,90
Moto Racer dt.	89,90
Motor Mash dt.	89,90
Monopoly dt.	89,90
Nuclear Strike dt.	89,90
NHL 98 dt.	89,90
NHL Breakaway dt.	89,90
NBA Live 98 dt.	89,90
Overblood dt.	89,90
Overboard dt.	89,90
PGA Tour 98 dt.	89,90
Pandemonium 2 dt.	94,90
Rapid Racer dt.	89,90
Rebel Assault 2 dt.	99,90
Res.Evil Dir.Cut dt.	89,90
Risiko dt.	89,90
Streetfighter a x. dt.	89,90
TimeCrisis+Gun dt.	159,90
Total Drivin' dt.	89,90
Test Drive 4 dt.	89,90
Theme Hospital dt.	89,90
V-Rally dt.	89,90
War Gods dt.	79,90
Warcraft 2 dt.	89,90
Z dt.	89,90

MULTINORM
PLAYSTATION
dt-us-jp Spiele laufen
inkl. RGB Kabel **379,-**

PLATINIUM SERIE,
SONDERANGEBOTE
UND GEBRAUCHTSPIELE
AUF LAGER !!!

GROSSE AUSWAHL an
US. Playstation Games
N64 Games
lieferbar

PowerStation
In engl., 132 Seiten Lösungen,
Tips, Tricks und Cheats
zu aktuellen Playstation Spielen
jeden Monat neu
17,50 DM

E3 Messe - Video
alle Neuheiten 97/98
für N64 und Playstation
6 Stunden !!!
*** VHS ***
49,90 DM

Händleranfragen
unter
Fax 0201 / 777236

0201 / 777235

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

Messiah

Shooter
Interplay/Shiny Entertainment



Ein fünfköpfiges Team, intern nur als Team Ego bekannt, arbeitet bei Shiny Entertainment an Messiah (vgl. play 11/97), das die PlayStation-Hardware gebührend ausreizen soll. Das Spiel, das unter Zuhilfenahme von Michael Persons „Saxsengine“ entwickelt wird, soll laut Shiny Entertainment alle bisherigen 3D-Engines weit hinter sich

lassen. Aus einer Third Person-Perspektive dirigiert der Spieler einen kleinen Engel namens Bob, der auf die Erde hinabgestiegen ist, um die Welt zu retten.

Obwohl man anfangs nur Bob steuert, kann man im Laufe des Spiels in bis zu 25 Charaktere schlüpfen. Veröffentlicht wird Messiah von Interplay.

Erhältlich ab: 1. Quartal.



PlayStation Goes Snowboard

Sony Computer Entertainment tritt als Sponsor für das Sylvester Camp Les 2 Alpes des Snowboard-Eventreisveranstalters O.B.Session auf.

Während des Sylvester Camps (27.12. - 3.1.98) findet neben einem Auftritt von Apollo Four Forty, die den Soundtrack zu Rapid Racer beisteuerten, ein PlayStation-Workshop statt. Nähere Infos bei:

O.B.Session, Rheingauer Straße 47, 65343 Eltville, Tel.: 06123/4929.



Mucky Foot Productions geht zu Eidos Interactive

Eidos Interactive sicherte sich die weltweiten Publishingrechte an den Produkten des sich im Februar neu formierten Labels Mucky Foot Productions, einem Team ehemaliger Bullfrog Productions-Mitarbeiter, namentlich Mike Diskett, Guy Simmons und Fin McGeachie. Das Trio arbeitete zuvor bei Bullfrog Productions u.a. an Populous II, Syndicate, Theme Park, Creation und Gene Wars. Als erster Mucky Foot Productions-Titel ist das 3D-Beat'em up Dark City für die PlayStation und den PC im Gespräch. Darüber hinaus ging Eidos Interactive eine Minderheitsbeteiligung an dem Entwicklungsstudio Clockwork ein, das von Ex-Microprose-Angestellten formiert wurde.

Dynasty Warriors Hint Book

Laguna, der deutsche Distributor von Koeis Dynasty Warriors, plant zu ihrem Prügelspiel ein Hint Book auf den Markt zu bringen, das die Moves aller 13 Charaktere sowie die 3 versteckten Kämpfer beinhalten soll.

Command & Conquer 2 95.-
Crash Bandicoot 2 86.-
Tomb Raider 2 94.-

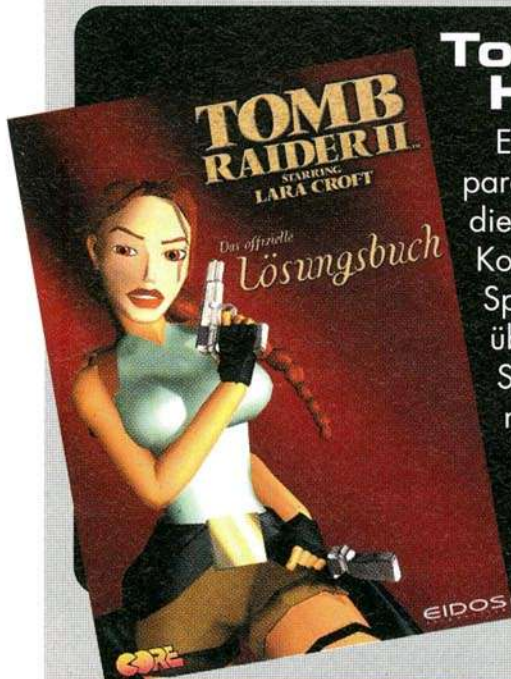
Final Fantasy VII 109.-
Pandemonium 2 89.-
Colony Wars 86.-

Sony Playstation dt	289,-	CROC dt Anl.	86,95	Nightmare Creat. dt Anl.	89,95
Analog Joystick Sony	109,-	FIFA 98 dt Vers.	94,95	Nuclear Strike dt Vers.	89,95
Control Pad (farbig)	39,95	Fighting Force dt. Anl.	94,95	Oddworld Abe's Oddysee	89,95
Link Kabel	19,95	Formel 1 '97	99,95	Overboard dt Anl.	89,95
NeGcon Pad	79,95	G-Police dt Anl.	99,95	Parappa the Rappa dt Anl.	79,95
PSX Multi-BOOT-Chip	9,95.-	Kurushi dt Anl.	86,95	Rapid Racer dt Anl.	89,95
Einbau des Boot-Chip	29,95	Mass Destruction dt Anl.	84,95	Resident Evil Director Cut	89,95
RGB Scart Kabel	19,-	M.D.K. dt Vers.	89,95	Rosco McQueen dt Vers.	86,95
Memory Card ab	29,-	Nascar 98 dt Anl.	89,95	ToShinDen 3 dt Anl.	89,95
Predator Laser Gun	49,95	NBA Live 98	94,95	Wing Over dt Anl.	89,95
Ace Combat 2 dt Anl.	89,95	NHL Hockey 98 Dt Vers.	89,95	Z dt Anl.	89,95

PSX Multi-Boot Chip 9,95.-

Der Einbau ermöglicht das Abspielen von US-/Japan-Importen
Einbau in alle Playstation Modelle incl. deutscher bebildeter Anleitung und Kabel !
Chip wird an nur 4 Lötunkte mit der Platine verbunden. neuste Technologie !

TV Heimrich Stiftstr. 19 Tel. 06421 - 94102
35037 Ockershausen FAX 06421 - 93003



Tomb Raider II Hint Book

Eidos Interactive veröffentlicht parallel zu Tomb Raider II für die PlayStation eine Komplettlösung, die den Spieler auf 168 Seiten mit über 1.300 Abbildungen Schritt für Schritt in Laras neue Abenteuer einweiht.

Bezugsquelle: gutsortierter Fachhandel, Preis: ca. 19 DM.

Namco veröffentlicht weitere Oldie-Sammlungen

Nachdem Namco ihren coin-op back catalogue mit bislang 6 CDs in ihrer Museum Collection schon weidlich ausgeschöpft hat, konzentriert sich die japanische Firma nun auf ihre Konsolen-Eigenentwicklungen. Namco Anthology 1 betitelt, soll der erste Teil der neuen Classics-Serie Star Luster (NES, 1985), Tower Of Babel (NES, 1986), Wrestle Ball (Mega Drive, 1991) und King's Continent (NES, 1992) beinhalten.

Toyshop schließt mit neuem Ladenlokal Lücke im Raum Göppingen



Der Göppinger Videospieler-versandhändler Toyshop eröffnete Anfang Oktober sein erstes Ladenlokal.

Zum Sortiment zählen neben PlayStation, Nintendo 64 und Saturn, denen ca. 80 qm Ladenfläche eingeräumt wurden, auch Computerspiele und traditionelle Spielwaren. Besonderen Wert legt der Geschäftsführer Norbert Mientus auf die fachkundige Beratung und die Anspielmöglichkeit auf allen Systemen. Neben PAL-Software führt Toyshop auch ausgewählte Importspiele.

Toyshop, Ulmer Straße 41, 73037 Göppingen, Tel. 07161/964400

Wild Arms

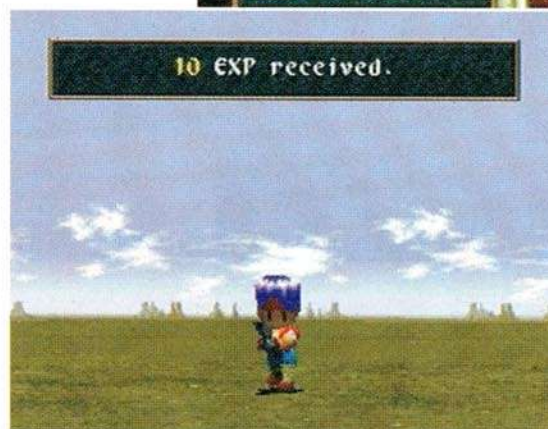
RPG
SCEE/Mediavision



Nach King's Field und Final Fantasy VII bringt Sony Computer Entertainment Europe mit Wild Arms bereits ihr drittes Rollenspiel auf den europäischen Markt. Media Vision hat sich sichtlich um eine Unmenge an Items und Zaubersprüchen bemüht, die allerdings erst einmal aufgefunden werden müssen. Die drei zur Verfügung stehenden Charaktere fallen dagegen schon etwas mau aus. Optisch gesehen erstrahlt Wild Arms zwar im schönen Polygongewand,



kann Squaresofts RPG aber nicht das Wasser reichen. Erhältlich ab: 1. Quartal.



ACCOLADE™

Gegensätze ziehen sich an...



TEST DRIVE 4™

SCHÖNE BIESTER

© 1997 Accolade, Inc. Test Drive, Test Drive 4 und Accolade sind Warenzeichen von Accolade, Inc. 3Dix ist ein Warenzeichen von 3Dix, Inc. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und  sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Game Breaker PSX-Cheat Vol. 1

Der Modern Media Verlag bietet seit kurzem die laut eigenen Angaben „wahrscheinlich größte

Sammlung“ an Tips & Tricks für die PlayStation an. Auf 144

Seiten hat die Redaktion Cheats zu insgesamt 163 Spielen zusammengestellt. Allerdings sind diese meist älteren Datums; als Tips & Tricks-Nachschlagewerk dennoch empfehlenswert.

Präsentiert wird der Game Breaker PSX-Cheat Vol. 1 von einem Meringer Fachverlag. Modern Media veröffentlicht darüber hinaus Ende November einen 160seitigen Final Fantasy VII-Player's Guide mit über 800 Abbildungen.

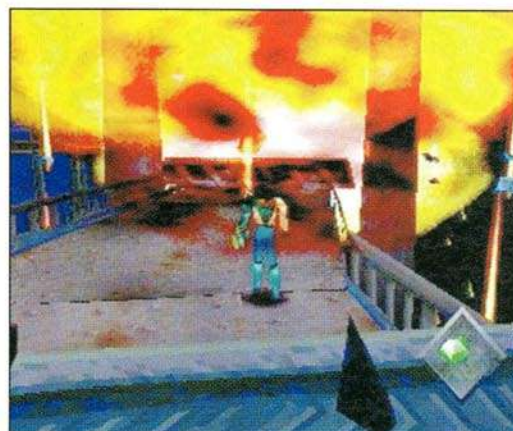
Bezugsquelle: gutsortierter Fachhandel oder direkt bei: Modern Media Verlag
ISBN 3-9805821-0-8,
Preis: ca. 24,80 DM,



One

Shooter
ASC Games

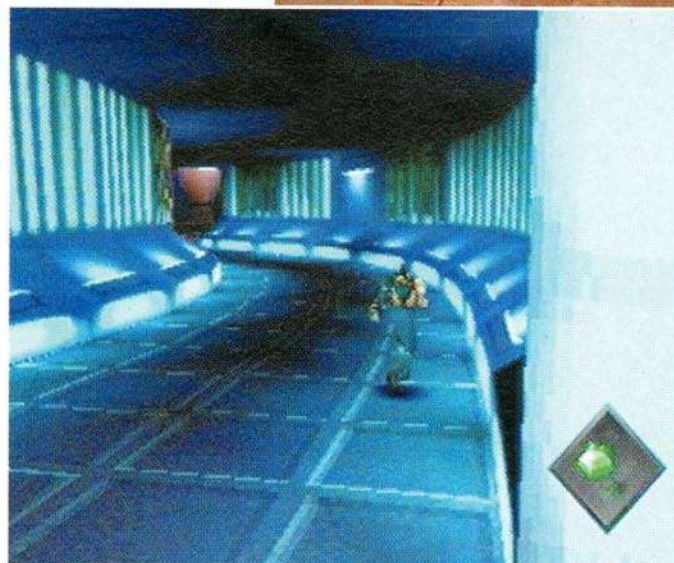
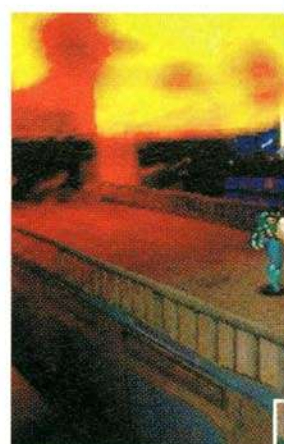
One beschreibt schon insofern andere Wege, als die Titelfigur John Cain nicht wie in anderen Shootern üblich Power Ups wie MediKits und Energiesymbole aufammelt. Je nach der Leistung des Spielers verändern sich näm-



lich die Waffen, Sprungfähigkeiten, Energie usw. Über 5 Welten hinweg erstreckt sich Cains Suche nach der Quelle seiner übernatürlichen Kräfte. Plasmakanonen sowie

Flammen- und Raketenwerfer zählen zu den zur Verfügung stehenden Waffen.

Erhältlich ab: Januar.



4 x 4 Off-Road Rally

Rennspiel
ASC Games

4 x 4 Off-Road Rally wartet mit sechs Trucks und acht Strecken auf, darunter die Colorado Mountains, der Great Canyon, Las Vegas

und das Sumpfgebiet um New Orleans. Motoren, Reifen und Getriebe lassen sich den eigenen Vorlieben anpassen, genauso wie die Kameraperspektive. Drei Spielmodi, Einzelrennen, Time Trial und ein Championship-Modus mit 16 Rennen stehen einem zur Auswahl. Wahlweise läßt sich 4 x 4 Off-Road Rally via Splitscreen zu zweit gleichzeitig spielen.

Erhältlich ab: Januar.





COLONY WARS

WEBSITE: www.colonywars.com

KOMPLETT DEUTSCH!



RAGE AGAINST TYRANNY
JOIN THE STRUGGLE. FIGHT FOR FREEDOM.



PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.



Martin Weidner

EIDOS

I N T E R A C T I V E

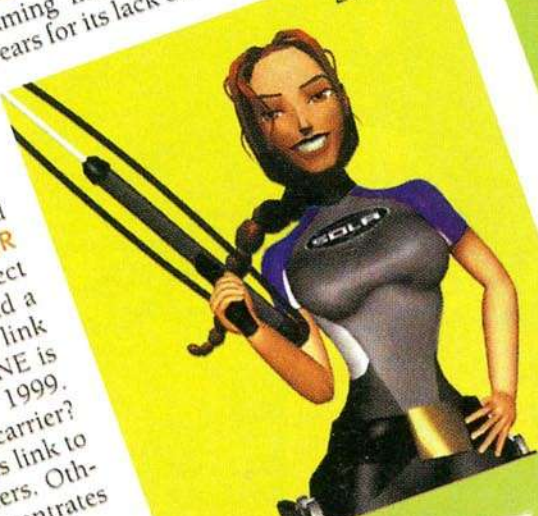
...spect to see
...uropean tour some
LE YOUR BETS: As Aphex
...s in popularity, his early wax (or
...mpact discs in this case) is proba-
...y going to get even more valuable.
...tart collecting now, and you may
...make yourself a profit. It's also a pret-
...ty good listen.

47

LARA CROFT

Adolescent id embodiment **AGE:** 29 **AD-**
DRESS: www.tombraider.com **BIO:** The
gaming industry has been trashed for
years for its lack of female characters. No

LARA CROFT



Eidos Interactives bis dato bester Schachzug, Tomb Raider, ist mit welt-
weit über 2,5 Millionen verkauften Exemplaren nicht nur Video- und
Computerspielern ein fester Begriff. Core Designs Über-Babe Lara
Croft zierte das Cover des Face-Magazins, wurde von Time Digital
in einem Atemzug mit Hiroshi Yamauchi, John Romero und
Shigeru Miyamoto zu den Top 50 der Cyber Elite gekürt und
ein Look alike-Model, Rhona Mitra, verkörperte für kurze
Zeit die leibhaftige Lara Croft - Lara ist in aller Munde.
Daß Eidos schon viel früher, nämlich im Herbst 1995,
mit der Übernahme des britischen Softwarepublishers
Domark ihren Fuß in der Tür hatte, ist hingegen
nur wenigen bekannt. play unterhielt sich mit Ian
Livingstone, dem Executive Chairman von
Eidos Interactive, über seine Anfänge bei
dem Tabletop-Publisher Games Work-
shop, seinen Einstieg in die
Videospielebranche und sein neue-
stes Projekt Deathtrap Dungeon.





Eidos Interactive - ein Firmenprofil

Gegründet wurde Eidos eigentlich bereits 1990. Eidos war damals aber noch eine reine R&D-Company, die sich auf software-basierende Videokompressionstechnologie spezialisiert hatte. Erst Charles Cornwall, ein ehemaliger Finanzier, der im Sommer 1994 die Position des Präsidenten und Vorstandsvorsitzenden übernahm, war es, der Eidos auf neuen Kurs brachte. Im Oktober 1995 übernahm er den britischen Spielepublisher Domark. Am größten hingegen war die Tragweite seiner Entscheidung, im März 1996 die CentreGold-Gruppe mit ihren Labeln US Gold, Core Design und CentreSoft zu akquirieren. CentreSoft wurde zwar inzwischen wieder verkauft, mit Core Design und nicht zuletzt deren Action-Adventure Tomb Raider gelang es Eidos Interactive jedoch, sich endgültig als major player im Markt zu etablieren. Aber nicht nur Zukäufe, sondern auch eine ganze Reihe von Minderheitsbeteiligungen und exklusive Outputverträge mit renommierten Entwicklungsstudios sind für das heutige Erscheinungsbild verantwortlich. Im Januar 1997 erwarb Eidos Interactive z.B. die Exklusivverträge an sämtlichen Produkten von ION Storm, einem erst

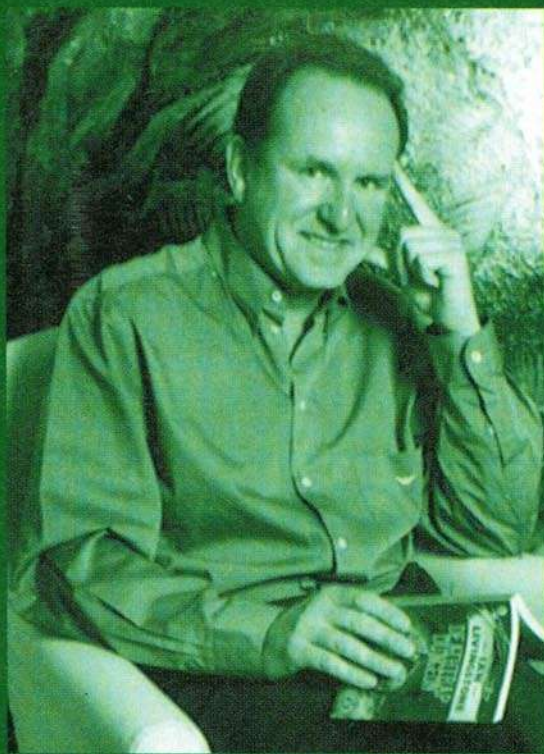
drei Monate zuvor gegründeten „Dream Team“ von Entwicklern, das von John Romero (id Software), Tom Hall (3D Realms), Todd Porter (Origin,SSI, 7th Level) sowie Jerry O'Flaherty (7th Level) formiert wurde. Looking Glass Technologies (Flight Unlimited, Ultima Underworld, System Shock) wurde im September ebenfalls langfristig verpflichtet. Erst vor kurzem, nämlich Ende Oktober, erfolgte ein weiterer exklusiver Outputvertrag mit Mucky Foot, einem Team ehemaliger, langjähriger Bullfrog Productions-Mitarbeiter, namentlich Mike Diskett, Guy Simmons und Fin McGeachie, die bei Bullfrog u.a. an Magic Carpet 2, Syndicate Wars und Creation mitwirkten. Die im September mit Sony Computer Entertainment getroffene Vereinbarung, daß der zweite Teil und alle zukünftigen Titel rund um Lara Croft in der Konsolenwelt exklusiv für die PlayStation erscheinen werden, und die Tatsache, daß Eidos Interactive auf der Londoner ECTS Show gleich die drei wichtigsten Interactive Entertainment & Games Awards (Publisher, Entwickler und PC-Spiel) in einem Jahr für sich beanspruchen konnte, reflektieren die zur Zeit tonangebende Marktposition die-

ses Softwarepublishers. Daß aber auch Eidos Interactive nicht davor gefeit ist, talentierte Designer an andere Publisher zu verlieren, zeigt der berufliche Werdegang von Toby Gard und Paul Douglas. Als Lead Graphic Artist bzw. Lead Programmer seinerzeit für Core Designs Tomb Raider verantwortlich, arbeiten beide heute unter dem Label Confounding Factor für Interplay - das sich ständig drehende Karussell der Videospieleindustrie.



Im Gespräch mit Ian Livingstone,

Executive Chairman Eidos Interactive



play: Wie fing alles an mit Games Workshop?

Ian Livingstone: Games Workshop wurde 1975 gegründet. Ich teilte damals mit Steve Jackson, einem alten Schulfreund, eine Wohnung in London. Wir waren beide Spieler aus Leidenschaft, verbrachten viele Abende mit Diplomacy und Avalon Hill-Spielen und träumten davon, irgendwann unser Hobby zum Beruf zu machen. Eines Tages begannen wir damit, ein Fanzine zu produzieren, das wir an alle Leute sandten, die wir in der Spielebranche kannten. Einer derjenigen, die eines der

noch wenigen Exemplare bekamen, war Gary Gygax aus den Staaten. Er schrieb uns zurück, bedankte sich ganz herzlich für die Ausgabe und legte eine braune Box mit den Lettern „Dungeons & Dragons“ bei mit der Bitte, uns das Spiel doch einmal anzusehen. Das Regelwerk war zwar in einem furchtbaren Zustand und kaum verständlich, wir klemmten uns aber trotzdem den ganzen Abend dahinter und hielten es einfach für das beste Spiel, das uns jemals untergekommen war. Wir dachten natürlich gleich daran, einige Exemplare zu bestellen und sie unters Volk zu bringen, aber wir waren knapp bei Kasse. Alles, was wir aufbringen konnten, waren 50 Pfund...

play: Das ist nicht gerade viel...

Ian Livingstone: Wirklich nicht (lacht). Also bestellten wir erst einmal sechs Stück, die uns Gary auch prompt lieferte. Wir

Garys Firma, wie auch die unsere, eine reine Garagenfirma war, d.h., er hatte weder ein Büro noch ein Ladengeschäft, sondern wickelte alles aus seinem Wohnzimmer heraus ab. Wir gingen auf sein Angebot ein und fingen damit an, abends Dungeons & Dragons per mail order zu versenden und tagsüber unserer normalen Arbeit nachzugehen. Einige Monate später, es war an einem Samstag im April 1975, versammelte sich vor unserem Haus eine ganze Menschenmenge, die scheinbar auf der Suche nach Games Workshop war. Unser Firmenname „Games Workshop“ impliziert ja eigentlich einen Laden, zu dem damaligen Zeitpunkt hatten wir aber natürlich noch keinen. Von unserem Fenster im 3. Stock aus konnten wir das muntere Treiben gut beobachten und baten die Leute, zu uns hochzukommen.

„Die kleinen Features sind es, die ein Spiel so ansprechend gestalten, und die Spieler schätzen gerade diese kleinen, originellen Ideen sehr.“

Ian Livingstone, Executive Chairman Eidos Interactive

fanden in der Sendung aber noch ein kleines Begleitschreiben, in dem stand: „Vielen Dank für Eure riesige Bestellung. Habt Ihr vielleicht Interesse an den dreijährigen europäischen Exklusivrechten von Dungeons & Dragons?“. Was wir damals noch nicht wußten, war nämlich, daß

Das ging eine ganze Weile gut. Unsere Hauswirtin war von der glorreichen Idee, einfach ihre Telefonnummer in unserem Fanzine abzdrukken, allerdings alles andere als angetan und wimmelte alle Anrufe für uns barsch ab; aber was hätten wir sonst tun sollen? Es gab in dem Haus



Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon

Eidos Interactive wählte für Deathtrap Dungeon eine Perspektive aus der Sicht Dritter und entschied sich für eine völlige 360 Grad-Bewegungsfreiheit, was die beiden zur Auswahl stehenden Charaktere Chain Dog und Red



Lotus betrifft. Im Gegensatz zur PC-Fassung, die ebenfalls Anfang Januar erscheinen soll, enthält die PlayStation-Version zusätzliche Licht- und Schatteneffekte. Das Gameplay dieses 3D-Action-Adventures, an dem ein 15köpfiges Team bereits seit zweieinhalb



Jahren arbeitet, ist ausgesprochen actionlastig, auch wenn neben Waffen für den Nah- und Fernkampf mit dem Einsatz von Magie auch für RPG-Elemente gesorgt wurde. 55 verschiedene Monster und insgesamt 10 Level soll die finale Fassung aufweisen. Die Betaversion hinterließ jedenfalls technisch gesehen bereits einen sehr vielversprechenden Eindruck. Die 3D-

„Aus Lara ist ein Publikumsliedling geworden, der über das reine Videospiel Tomb Raider hinauswächst. Sie war auf dem Cover des Face-Magazins, alle lieben Lara. Sie hat das Potential, den Sprung zu einem anderen Medium zu schaffen.“

Ian Livingstone, Executive Chairman Eidos Interactive

nur dieses eine Telefon! Eines Tages mußten wir, was nicht sonderlich verwunderlich ist, notgedrungen ausziehen. Nur wohin? Wir mieteten uns ein winziges Büro an, unser Warenlager brachten wir bei meiner damaligen Freundin unter, und wir selbst wohnten drei Monate lang in Steves Wohnwagen. Es war damals einfach eine schwierige Zeit. Wir hatten auch kein Geld. Natürlich haben wir versucht, von Banken einen Kredit zu bekommen, aber sie haben uns alle nur abgewiesen, weil sie sich mit unseren Dungeons & Dragons und Wizards & Heroes nicht anfreunden konnten. Unseren ersten richtigen Games Workshop-Shop konnten wir erst Anfang 1977 eröffnen. Wir waren aber schon so bekannt, daß über 200 Leute zur Eröffnung kamen. Das Geschäft lief so gut, daß wir nach und nach weitere Läden eröffneten, das White Dwarf-Magazin auf den Markt brachten und unter dem Label Citadel Miniaturfiguren anboten. Schließlich gingen wir dazu über, unsere eigenen Rollenspiele und Supplements, d.h. Ergänzungssets, zu entwerfen und zu vermarkten, Warhammer, Space Hulk, Talisman, um nur einige von ihnen zu nennen.

play: Weshalb habt Ihr so viele eigene Läden eröffnet und nicht einfach bestehende Vertriebskanäle genutzt?

Ian Livingstone: Andere Händler sträubten sich viel zu sehr, unsere Spiele in ihr Sortiment aufzunehmen. Penguin Books z.B. war von unserer Idee eines interaktiven Spielbuchs und genau darin liegt das

Konzept der Fighting Fantasy-Serie in keiner Weise überzeugt und betrieb dementsprechend keinerlei PR für unser erstes Fighting Fantasy-Spielbuch Warlock Of Firetop Mountain. Erst als wir darüber einige Artikel in unserem Hausmagazin White Dwarf veröffentlichten, sprach sich die Sache in Windeseile herum. Die erste Auflage von 20.000 Exemplaren verkaufte sich nur durch Mundpropaganda. Penguin Books druckte daraufhin zögerlich eine kleine Auflage nach, dann noch eine kleine Auflage und noch eine kleine Auflage - innerhalb der ersten zwei Monate elfmal! Penguin Books glaubte einfach nicht an das Produkt. Als 1984 Deathtrap Dungeon auf den Markt kam, hatte sich die Fighting Fantasy-Serie aber im Markt etabliert. Allein in Großbritannien gingen von Deathtrap Dungeon über 400.000 Exemplare über den Ladentisch. Anschließend vergaben wir Lizenzen an ausländische Verlage, und aus Deathtrap Dungeon wurde ein internationaler Erfolg mit weltweit 14 Millionen verkauften Exemplaren in 23 Sprachen. Erst kürzlich haben wir die Rechte an Rußland verkauft.

play: Und was wurde in der Zwischenzeit aus Games Workshop?

Ian Livingstone: Games Workshop dehnte sich immer weiter aus. Ende der Achtziger waren wir an einem Punkt angelangt, an dem wir tagsüber in der Firma arbeiteten und nachts versuchten, neue Bücher zu schreiben. 1992 entschlossen wir uns daher, die Firma an das Management zu verkaufen und uns darauf zu konzentrieren

interaktive Bücher zu schreiben und Rollenspiele zu entwickeln. Steves Heirat kam noch erschwerend hinzu.

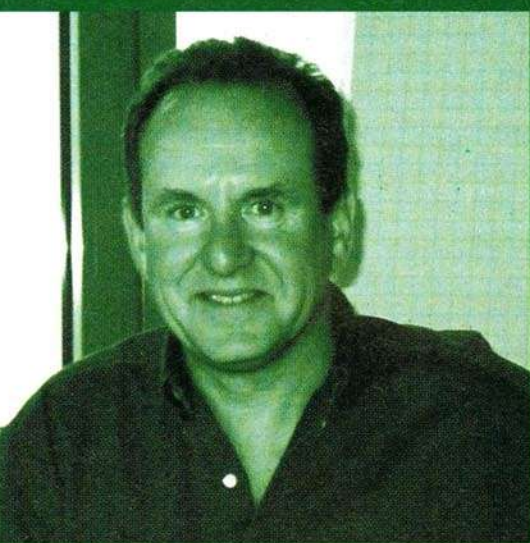
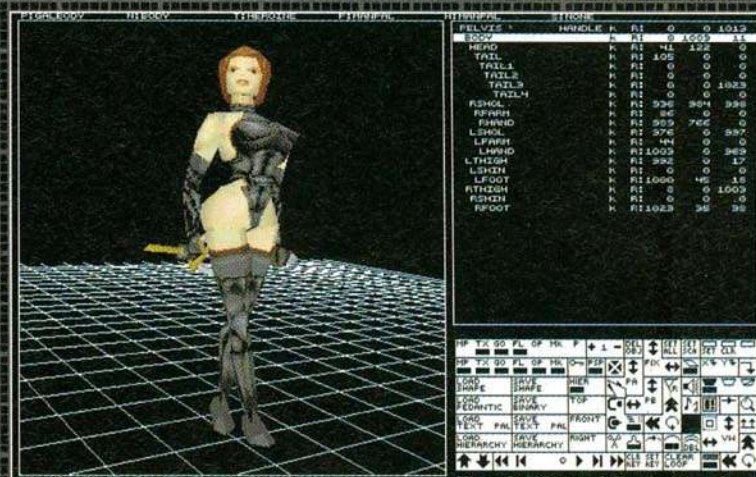
play: Wie kam es zu Deinem Einstieg in die Computer- und Videospielleindustrie?

Ian Livingstone: Nachdem ich mich bei Games Workshop zurückgezogen hatte, wurde es mir bald langweilig. Erfolge sind einfach so kurzlebiger Natur. Man ist immer auf der Suche nach einer neuen Herausforderung. Ich dachte mir, ich könnte in die Computer- und Videospiellebranche einsteigen und beteiligte mich an der Firma Domark, die zu jener Zeit in großen Schwierigkeiten steckt. Sie hatte Unmengen an 16-Bit-Cartridges auf Halde produziert. Domark bat mich, Vollzeit für sie zu arbeiten, was ich nach sechs Monaten auch tat, denn die Sache fing an, mir Spaß zu machen. Ich steuerte Domark auf einen neuen Kurs und brachte Leute in die Firma, die dazu imstande waren, die für die Next Generation-Konsolen notwendigen Technologien bereitzustellen, wie Grafikengines, Tools und 3D-Utilities. Während dieser Zeit lernte ich Charles Cornwall, den Boß von Eidos Technologies, kennen. Eidos war damals noch eine reine R&D-Company, die sich auf Videokompressions- und Dekompressionsroutinen spezialisiert hatte. Charles war auf der Suche nach einem Vorzeigemedium für seine Technologie, wir waren auf der Suche nach günstigen Kompressionsroutinen für die Full Motion Video-Sequenzen in unseren Spielen. Obwohl wir einen völlig unterschiedlichen Hintergrund hatten - ich als ein leiden-



Animationen im Spiel stammen von der Eidos-Tochter Glassworks, als Video-komprimierungssoftware wurden Eidos Technologies' eigene Routinen verwendet. Die lokalisierte deutsche Version soll sogar mit der britischen identisch

sein, d.h., Blood & Gore wird angestrebt. Ein zweiter Teil, der den Untertitel City Of Thieves tragen wird, ist bereits fest in Planung. Ein ausführlicher Test von Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon folgt in der nächsten play.



einem Handelsvertreter geführt, sondern von jemandem, der sich wirklich für Spiele interessiert. Wir haben vor kurzem mit ION Storm John Romero unter Vertrag genommen und auch Looking Glass Technologies verpflichtet. Einige weitere bekannte Entwickler, deren Namen ich aber zur Zeit noch nicht preisgeben darf, werden folgen. Als Executive Chairman bin ich in erster Linie für alle Entscheidungen zuständig, die die Publishing-Seite von Eidos Interactive betreffen, aber ich nehme auch maßgeblich Einfluß auf das Gamedesign einiger Spiele, darunter befindet sich aus naheliegenden Gründen Deathtrap Dungeon, aber auch Plague.

play: Inwiefern hast Du am Gamedesign von Deathtrap Dungeon mitgewirkt?

Ian Livingstone: An der Storyline natürlich, an den Monstren, der 3D-Welt, den Fallen und vor allem an der grafischen Seite, denn Games Workshop ist nicht durch knuddelige Charaktere à la Walt Disney bekannt geworden, sondern durch ihre düsteren Fantasywelten. Würde ich bei der Grafik nicht maßgeblich Einfluß ausüben, wäre Deathtrap Dungeon nicht das Spiel geworden, das mir vorschwebte. Mein Einfluß galt vor allem dem kreativen und dem künstlerischen Part, dem Level-design, den ganzen Monstren und Fallen, aber auch einigen anderen Dinge, wie z.B. dem Humor. Das explodierende Schaf, die blauen Kobolde und die Kartenfunktion stammen z.B. von mir. Die kleinen Features sind es, die ein Spiel so ansprechend gestalten, und die Spieler schätzen gerade

diese kleinen, originellen Ideen sehr. Das Gameplay ist sehr actionorientiert. Es sind zwar RPG-Elemente vorhanden, aber die Kämpfe, Waffen und die 3D-Welt stehen eindeutig im Vordergrund.

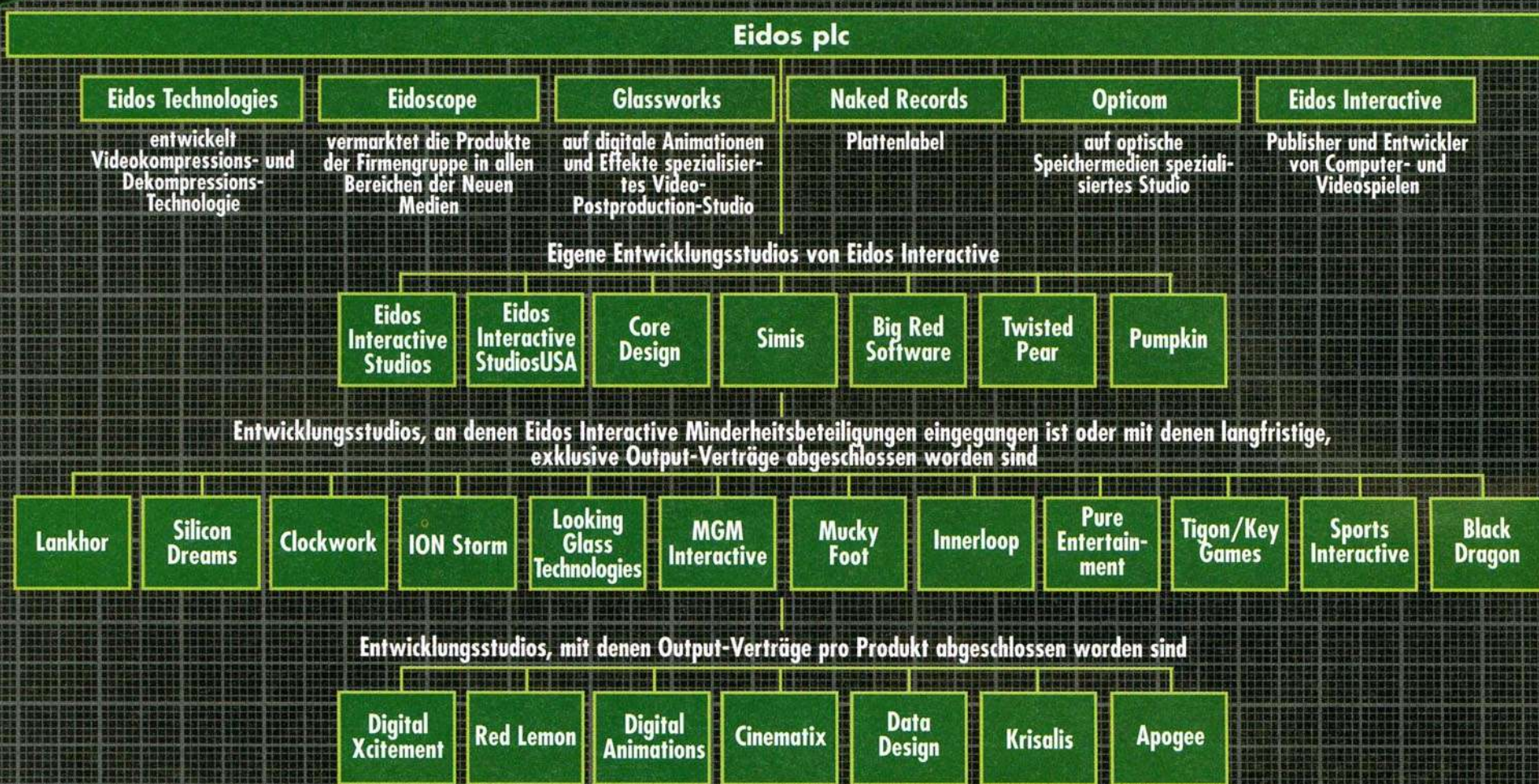
play: Worin liegen die Hauptunterschiede zwischen der Arbeit für einen Videospiele-publisher wie Eidos Interactive und einer Tabletop company wie Games Workshop?

Ian Livingstone: Die Entwicklungszyklen verhalten sich ganz anders. Bei Games Workshop konnte man jeden Tag die Weiterentwicklung eines Spiels genau mitverfolgen, bei einem Videospiel vergeht oft ein Zeitraum von sechs Monaten, bis erste Fortschritte sichtbar werden; und selbst das ist nicht immer der Fall. Auch für umfangreiche Teams ist es ein sehr schwieriger Entwicklungsprozeß, der auch zu einem Desaster führen kann. Des öfteren spreche ich bei Eidos Interactive, sei es mit internen oder externen Entwicklern, darüber, daß wir ein Projekt nicht weiterverfolgen können. Obwohl der Markt wächst - mit weltweit 20 Millionen PlayStations in diesem Jahr im Vergleich zu 10 Millionen Grundgeräten im Jahr zuvor -, lassen sich nur noch A-Titel in wirklich großen Stückzahlen abverkaufen. Der Trend geht dahin, daß sich alle Neueinsteiger auf die absoluten Toptitel beschränken. Die zunehmende Konsolidierung der Softwarehersteller spiegelt diese Tatsache wieder. Es werden immer weniger Publisher. Erst vor kurzem erwarb GT Interactive 80% am Börsenpaket von MicroProse. Die Kosten, Spiele zu designen und zu publizieren, werden

schaftlicher Spielefreak, er hingegen als ein Finanzier -, war es Charles, der auf die Idee kam, beide Firmen zu fusionieren und an die Börse zu gehen. Im Oktober 1995 kam es dann auch so weit. Das Ende vom Lied war, daß er mühselig das Geld beschaffte und ich es fleißig ausgab (lacht).

play: Welche Rolle nimmst Du bei Eidos Interactive ein?

Ian Livingstone: Im März 1996 ergab sich für uns die Gelegenheit, CentreGold zu akquirieren. CentreGold selbst hatte eine zugkräftige Lizenz von 3D Realms, und Core Design arbeitete an einem neuen Spiel namens Tomb Raider. Wir waren zwar mit unserem Gebot recht spät dran, aber ich drängte Charles trotzdem dazu, CentreGold zu übernehmen. Die weitere Geschichte kennst Du ja. Eidos Interactive wurde vor allem durch Tomb Raider bekannt, aber auch durch 3D Realms Ego-Shooter, den Championship Manager, aber auch durch einige andere Titel. Wir versuchen einfach, die besten Entwickler an Land zu ziehen. Eidos wird nicht von einem Buchhalter, einem Juristen oder



„Angesichts der weltweiten Vorherrschaft der PlayStation lag die Partnerschaft zwischen Eidos und Sony Computer Entertainment auf der Hand. Wir wollen, daß unser Bestseller den größtmöglichen Kundenkreis erreicht, und dafür bietet die PlayStation die besten Voraussetzungen. Die Tatsache, daß die PlayStation die einzige Konsole sein wird, auf der man in den Genuß von Tomb Raider II Starring Lara Croft kommen wird, spricht sehr für diese Plattform.“

Mike McGarvey, Executive Director Eidos plc

immer höher. Jeder Publisher versucht, sich mit anderen zusammenzuschließen, und ich glaube, daß wir bei den Entwicklern in naher Zukunft eine ähnliche Situation erleben werden. Wenn man sich diese ganzen neuen Entwicklungsstudios vor Augen hält, die zur Zeit aus dem Boden sprießen, frage ich mich, wer alle diese Titel veröffentlichen soll. Aber um auf Deine Frage zurückzukommen: der Erfolg stellt sich bei Games Workshop viel schneller ein. Ein Rollenspiel läßt sich in etwa zwei Monaten entwerfen und veröffentlichen, für eine Miniaturfigur benötigt man sogar nur einige wenige Wochen. Die Entwicklungsprozesse sind einfach zu unterschiedlich, aber genau das gefällt mir so sehr daran. Zuhause habe ich drei Spielezimmer, eines vollgestopft mit Tischflippern, im anderen sind über 500 Brettspiele, und im dritten befinden sich lauter Computer- und Videospiele.

play: War der Erfolg von Tomb Raider ausschlaggebend dafür, daß das Gameplay von Deathtrap Dungeon als Action-Adventure ausgelegt wurde?

Ian Livingstone: Nein, wir fingen bereits vor zweieinhalb Jahren mit der Entwicklung von Deathtrap Dungeon an. Core Design designte Tomb Raider unabhängig davon. Auch wenn einige Leute versucht sein könnten zu glauben, wir würden die gleiche Engine verwenden, ist dem nicht so. In

Deathtrap Dungeon befindet sich nicht eine einzige Zeile Code aus Tomb Raider! Es gab unserer Ansicht nach damals schon viel zu viele Spiele, die die Egoansicht verwendeten. Wir entschlossen uns für eine Perspektive aus der Sicht Dritter, weil es viel mehr Spaß macht, die Animationen einer Spielfigur mitzuverfolgen, als nur zu sehen, wie z.B. eine imaginäre Hand ein Schwert hebt.

play: Ist die Videospieleumsetzung von Deathtrap Dungeon für Dich ein Wunschtraum, der über Nacht wahr geworden ist?

Ian Livingstone: Zuerst hatten wir das Buch, jetzt das Videospiel, wer weiß, was darauf folgt? In der letzten Woche war ich in Hollywood und sprach dort mit einigen Studios über eine Tomb Raider-Verfilmung. Die Filmbranche hat sehr großes Interesse daran. Nicht ich war es, der auf die Studios zukam, sie setzten sich mit mir in Verbindung, um über ein Konzept zu reden. Aus Lara ist ein Publikumsliebbling geworden, der über das reine Videospiel Tomb Raider hinauswächst. Sie war auf dem Cover des Face-Magazins, alle lieben Lara. Sie hat das Potential, den Sprung zu einem anderen Medium zu schaffen. Wer weiß, was aus Deathtrap Dungeon werden könnte?

play: Wie wichtig war die Lizenz für das Spiel?

Ian Livingstone: Ich glaube, daß Deathtrap Dungeon durchaus für sich selbst

sprechen kann. Die Lizenz mag zwar hilfreich für den kommerziellen Erfolg sein, aber sie ist nicht zwingend erforderlich. Die Zwölf- und Dreizehnjährigen, die in den achtziger Jahren das Buch gespielt haben und jetzt eine PlayStation oder einen PC besitzen, erinnern sich gewiß noch daran, denn gerade in Großbritannien war Deathtrap Dungeon ein Riesenerfolg, aber ich glaube nicht, daß die Lizenz unbedingt nötig ist. Sie macht das Spiel einfach vertrauter.

play: Wie viele Spiele befinden sich zur Zeit bei Eidos Interactive in der Entwicklung?

Ian Livingstone: Wir arbeiten an über 30 Titeln. Davon werden aber nur etwa 20 tatsächlich auf den Markt kommen. Es macht keinen Sinn, den Markt mit mittelmäßigen Produkten zu bedienen. Wir scheuen nicht davor zurück, Projekte zu streichen. Es ist für uns sehr wichtig, jetzt, da wir Eidos Interactive mit Tomb Raider und einigen anderen Produkten erfolgreich im Markt positioniert haben, die Integrität des Labels zu gewährleisten. Es liegt nicht in unserer Absicht, irgendwelche Filmlicenzen an Land zu ziehen und den Markt mit mittelmäßigen Titeln zu überfluten. Ich glaube, daß es das gute Recht des Kunden ist, die besten Titel für seine Konsole zu verlangen, und genau diese Titel versuchen wir bei Eidos zu verwirklichen.

play: Vielen Dank für das Interview, Ian.

DER ERSTE TRAUM MIT OFFENEN AUGEN.



SQUARESOFT®

DAS MEISTVERKAUFTE SPIEL
DER WELT EXKLUSIV FÜR PLAYSTATION.

3 CDS. ÜBER 70 STUNDEN IN

EINER ANDEREN WELT.

„DIESES SPIEL HAT GOTT GEMACHT!“

FUN GENERATION. 11/97



IT'S NOT A GAME

TM

™ and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Final Fantasy® VII © 1997 Square Co. Ltd. All Rights Reserved.
Developed by Square Co. Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Final Fantasy & SquareSoft are registered trademarks of Square Co. Ltd.

Markus Weihrich

Armoured Core



Erst der Größenvergleich mit gewöhnlichen Pkws offenbart die gigantische Größe des eigenen Mechs.

Sie begegnen uns in Terminator, RoboCop und seit Jahren auf verschiedenen Spieleplattformen. Die Rede ist von Mechs, riesigen, waffenstarrten Gebilden aus Stahl, die von einem Menschen oder, seltener, von einem Elektronengehirn gesteuert werden und Tod und Vernichtung über alles bringen, das sich ihnen in den Weg stellt. SCEE wird im Frühjahr ein brandneues Mech-Spiel veröffentlichen: Armoured Core. Anders als im größten Konkurrent, Mech Warrior 2, wird die Kampfmaschine nicht aus der Cockpitansicht, sondern aus einer Third Person-Perspektive gesteuert. Dies bietet zwei nicht zu unterschätzende Vorteile: zum einen gelingt es dem Spieler so, sich schneller mit der Steuerung vertraut zu machen, zum anderen kann das durch den Kauf von Zubehörteilen modifizierte Erschei-



Ist der Feind erst einmal in den Sucher der Rakete gelockt, gibt es für ihn kein Entkommen mehr.



Auch Kämpfe gegen nur einen Gegner, meist einen anderen Mech, im Testlabor oder der Kampfhalle von Raven's Nest, zählen als vollwertige Missionen und werden im Regelfall gut bezahlt.

nungsbild des Metallkriegers nicht nur in der Werkstatt, sondern auch im aktiven Einsatz bewundert werden. Die Aufrüstungsmöglichkeiten, die Euch Armoured Core bietet, scheinen fast grenzenlos zu sein. Neue Körperteile wie Arme, Beine oder ein neuer Rumpf machen zwar rein optisch den größten Unterschied, die Details, hier ein neuer Generator, da eine neue Waffe oder ein ECM-Jammer wären ja auch nicht schlecht, machen jedoch den wahren Unterschied zwischen einem Haufen Schrott und einem ausgezeichneten Mech aus. Daß diese Teile teuer sind und finanziert werden wollen, versteht sich von selbst. Um an die nötigen Kredite zu gelangen, müssen Aufträge erfüllt werden. Damit das Spiel nicht zu geradlinig gerät, läßt SCEE Euch aber stets zwischen mindestens zwei, manchmal auch bis zu vier verschiedenen Missionen auswählen. Diese sind sehr abwechslungsreich und grafisch recht eindrucksvoll gestaltet. Ob das reicht, um die Konkurrenz auszusteichen, erfahrt Ihr im Test.



Die Explosionen könnten fast nicht spektakulärer sein.

AREAMAP



Die 3D-Übersichtskarte mit Automapping-Funktion ist zum Glück kein Extra, sondern von Anfang an in jedem Mech integriert.



Im Hauptquartier können nicht nur neue Mech-Teile erworben und alte verkauft werden...



...hier besteht auch die Möglichkeit, Eurem Krieger ein neues Design zu spendieren und zu überprüfen, ob die gerade gekauften Teile auch tatsächlich der Erhöhung der Kampfkraft dienen oder diese gar verschlechtern.

information

- Genre: Shooter
- Spieler: 1-2
- Hersteller: SCEE
- Entwickler: ... From Software
- Testmuster: SCEE
- Erhältlich ab: 1. Quartal



WENN DU GUT GENUG BIST, DANN IST
DAS ALLES WAS DU BRAUCHST



MANIAC 87%



VIDEO GAMES 85%



MEGA FUN 85%

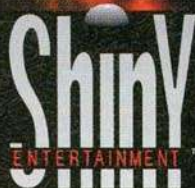


PLAY STATION
MAGAZIN 1,6



STARRING KURT HECTIC IN
"THE ULTIMATE SHOOT'EM UP"

PLAYSTATION PLUS



<http://www.shiny.com>

MDK (c) 1996 Shiny Entertainment, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. MDK and all related characters are registered trademarks of Shiny Entertainment, Inc. ©Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.



DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH

Newman Haas Racing Cart Indy Car

Stephan Girlich

„Verkehrte“ Motorsportwelt: Mit Jacques Villeneuve wird ein Kanadier Formel 1-Champion, während mit Alex Zanardi ein heißblütiger Italiener die PPG/Cart-Series, das amerikanische Äquivalent zur Formel 1, dominiert. Falsch wäre es jedoch, beide Meisterschaften in einen Topf zu werfen, sind die Unterschiede bei genauerem Hinsehen doch enorm: gewaltige Turbomotoren mit einer Leistung von ca. 850 PS befeuern die mittlerweile recht sicheren IndyCars, die Rennen werden nach der obligatorischen Einführungsrunde fliegend gestartet, und in den Super-Speedways lassen Durchschnittsgeschwindigkeiten von bis zu 400 km/h selbst die Knie der abgebrühtesten Piloten weich werden. Durch die unterschiedliche Art der Kurse sind in der IndyCar eine ganze Menge an Teams für Siege gut, Gelbphasen für den kompletten Kurs nach einem Unfall mit striktem Überholverbot halten das Fahrerfeld in der Regel eng beisammen. Dadurch entscheidet nicht selten die Boxenstrategie über Sieg oder Niederlage, schon oft wurde ein Fahrer um seinen verdienten Erfolg gebracht, weil ihm kurz vor Schluß der Sprit ausging. Das Wertungssystem belohnt den Sieger mit 20 Punkten, für die Pole Position sowie für den Fahrer, der die meisten Runden eines Rennens anführte, heimst man zumindest noch ein Pünktchen ein.

Newman Haas Racing



Die Grafik ist identisch zu Formel 1 von Psygnosis.

Psygnosis' IndyCar-Projekt gingen langwierige Lizenzverhandlungen voraus. Sony hatte sich für deren eigenes Produkt Cart World Series frühzeitig das PPG-Emblem gesichert, wodurch sich Psygnosis in vielen Einzelverhandlungen die offiziellen Namen der Strecken,

Rennstallbesitzer und Fahrer an Land ziehen mußte. Immerhin 13 der 17 Kurse sowie alle wichtigen Piloten finden sich im Spiel, und mit Newman Haas konnte man sogar eines der Spitzenteams als Titelgeber gewinnen. Basierend auf der Grafikengine von Formel 1, ist auch die gesamte Präsentation diesem Megaseller ähnlich. Mit Zeitfahren, Einzelrennen, Duell und Meisterschaft sind die üblichen Modi im Spiel enthalten, aus fünf Perspektiven darf man seinen Turboboliden über die Kurse jagen. Besser als in der Formel 1 sind die Boxenstops gelöst. Im Pausenmodus gibt man seiner Pit-Crew in einem speziellen Menü Vorgaben, die dann in der Boxengasse flink ausgeführt werden. Fahrhilfen in Form von Auto Steer bzw. - Brake lassen auch Anfänger nicht im Regen stehen und vermeiden vor allen Dingen Kollisionen, die sich nachhaltig auf das Fahrverhalten auswirken. Abgeknickte Räder oder der



Alex Zanardi - 97er-Champion der Cart Series.



Die Boxenstops laufen automatisch ab.



Nach einem Zusammenstoß tragen die Wagen Schäden davon, die bis zum totalen Ausfall führen können.

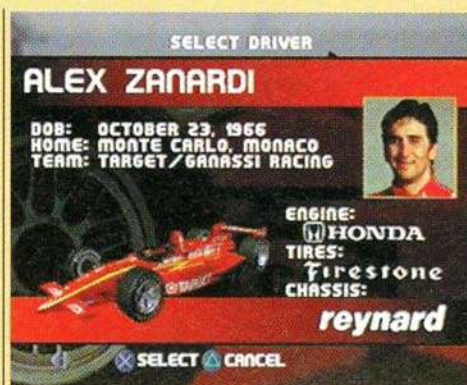
Cart Indy Car



Der Grafikaufbau auf den Rundkursen hat mit unschönen Pop-ups zu kämpfen.



Das Car-Setup ist übersichtlich und einfach zu bedienen.



Alex Zanardi löste dieses Jahr seinen Teamkollegen Jimmy Vasser als Indy-Champion ab.



Nach jeder Runde erscheinen die augenblicklichen Positionen auf dem Screen.

Verlust eines Flügels erschweren die Kontrolle der Flitzer spürbar, optional kann man die Rennen natürlich auch ohne Schäden bestreiten. Newman Haas Racing macht schon in dieser Vorab-Version eine mehr als gute Figur. Grafisch zwar bislang noch kein Überflieger, gefielen vor allem die detaillierten Polygonmodelle der IndyCars, und auch die kernigen Fahrgeräusche wußten zu überzeugen. Spielerisch wird der Titel mindestens Formel 1-Niveau erreichen, an der künstlichen Intelligenz der CPU-Gegner sollte allerdings noch gefeilt werden.

information

- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Psygnosis
- Entwickler: Psygnosis
- Testmuster: Psygnosis
- Erhältlich ab: März



In den Außenperspektiven will kein richtiges Geschwindigkeitsgefühl aufkommen.



Die Cockpitperspektive spielt sich hervorragend, die Rückspiegel sind allerdings nur Dekoration.



Tristes Grau auf allen Strecken, das hätte man schöner machen können.

läßt das Spiel nur wenig Wünsche offen, über Link-Modus dürfen sogar vier menschliche Piloten gleichzeitig an den Start gehen. Für die nächste play nehmen wir Sonys IndyCar-Renner genauer unter die Lupe, für den Newman Haas Racing-Test müssen wir uns noch ein wenig gedulden.



information

- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1-2 (4 Link)
- Hersteller: SCEE
- Entwickler: SISA
- Testmuster: GZ Games
- Erhältlich ab: Januar



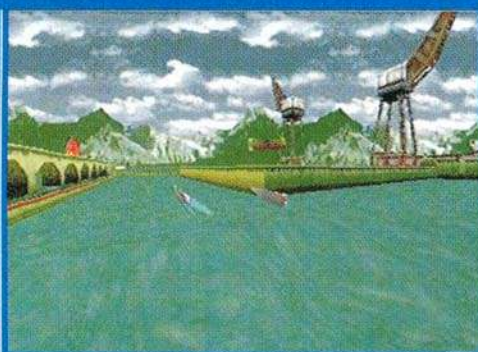
Power Boat Racing

Markus Wehrich

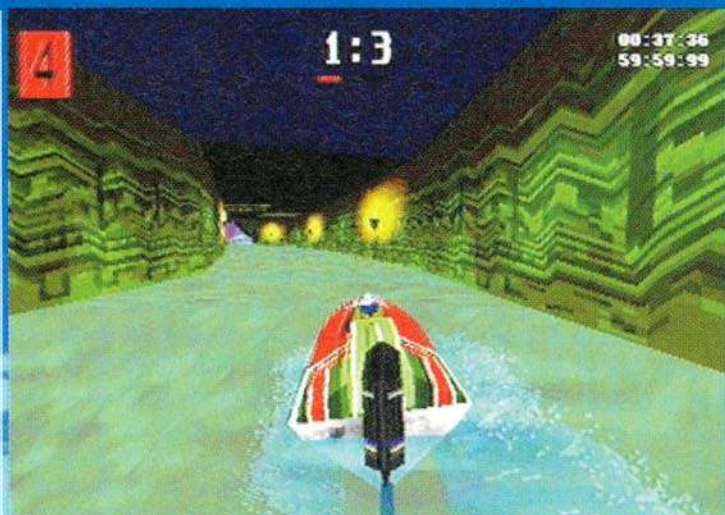


Bei Kurvenfahrten sprüht die Gischt, ein Effekt, der bei Sony Computer Entertainment Europes Rapid Racer fehlt.

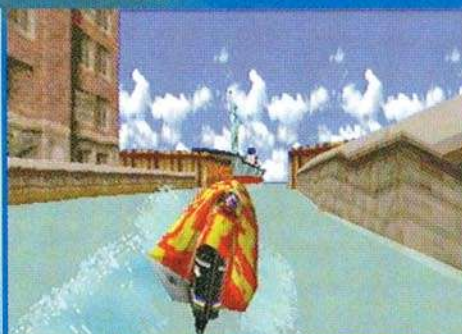
Schöner als ein feuchter Traum soll Power Boat Racing laut Presseinfo werden. Weiterhin wird das Machwerk als das Rennspiel des Jahres 1998 angekündigt. Neben den Rennstrecken soll auch so einiges geboten werden - so kann in Monaco ein Formel 1-Rennen miterlebt werden, die Strecke in New York läßt Euch am Höhepunkt einer Verfolgungsjagd direkt neben der Rennlocation teilhaben, und James Bonds Aston Martin stürzt vor Eurem Bug von einer



Hindernisse wie Stromschnellen, Holzdämme etc. werden elegant im Sprung genommen.

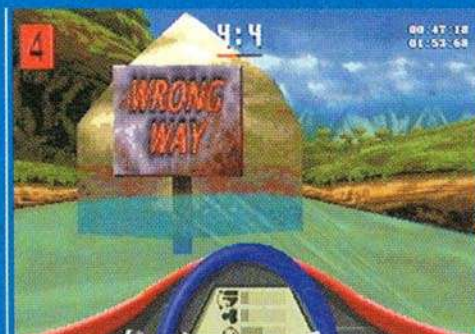


Mittlerweile ist kein Rennspiel ohne die obligatorische Tunneldurchfahrt mehr denkbar.



In New York prescht Ihr durch die Hafkanäle. Das Wahrzeichen der Stadt, die Freiheitsstatue, sorgt für den nötigen Wiedererkennungswert.

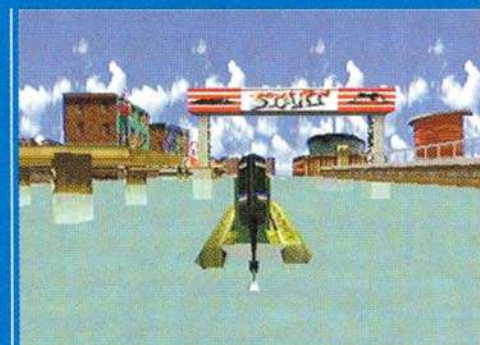
Brücke. Moment mal, der Top-Geheimagent mit der einprägsamen Dienstnummer fährt doch mittlerweile standesgemäß BMW... Wenn das der einzige Kritikpunkt wäre, gäbe es nichts zu mäkeln. Nach unserer Philosophie haben Wertungen in einem PrevScreen jedoch wenig verloren, also zurück zu den Fakten. Power Boat Racing bietet drei unterschiedliche Spielvarianten: einen Championship-Modus, in dem neue Strecken erfahren werden können, einen Arcade-Modus und einen Slalomparcours. Dazu kommen noch ein Shootout-, ein Challenge- und der unvermeidliche Time Trial-Modus. Insgesamt stehen für die Hochgeschwindigkeitsjagd neun Strecken zur Verfügung, die unterschiedliche Wetterbedingungen, wie z.B. Sonnenschein in Spanien und Nebel in England, aufweisen und den individuellen Charakter der betreffenden Örtlichkeiten wieder spiegeln (High Tech-Hochhäuser am japanischen Mount Fuji, Inkastatuen am Amazonas etc.). Ihr wählt Euch eines von zu Beginn sechs Booten aus, darunter sind drei normale Speedboote und drei Katamarane, und los geht's! Ob Power Boat Racing Euch mit Bonus-Booten oder Zusatzstrecken locken kann, steht noch nicht fest. Überhaupt haben die Entwickler wohl noch einiges zu tun, da die Grafikengine aus der Zeit zu stammen scheint, als Mr. Bond von Sean Connery verkörpert wurde und tatsächlich einen



Prägt Euch die Strecken gut ein, sonst habt Ihr spätestens jetzt keine Chance mehr auf den Sieg.



Das Design der Renner läßt noch zu wünschen übrig.



Überdimensionierte Außenbordmotoren sorgen für die nötige Power.

Aston Martin fuhr. Auch die Verbesserung des Handlings der Boote und der Computerintelligenz - meist ist Euer Flitzer schon nach der zweiten Runde hoffnungslos abgeschlagen - benötigt noch einige Arbeitsstunden, wenn Interplay ernsthaft versuchen möchte, die angekündigten hochgesteckten Ziele zu erreichen.

information

- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: .. Interplay Productions
- Entwickler: .. East Point Software
- Testmuster: Acclaim Entertainment
- Erhältlich ab: Januar



Members Planet

MULTIMEDIA VERTRIEB

**Unsere Mitglieder
genießen folgende Vorteile:**

Freundschaftliche Telefonbetreuung

Memory Card-Service

Prämien für Mitgliederwerbung

Eigenes Clubmagazin

Eigene Spielehotline

Persönliche Clubkarte

Der Mitgliedsbeitrag beträgt pro Jahr DM 10,-.
In diesem Jahr ist die Mitgliedschaft kostenlos.
Es gibt selbstverständlich keine
Abnahmeverpflichtung für Spiele.

Telefonisch sind wir von Montag bis Freitag von 18 - 21.00 Uhr
unter Tel.: 08083/8011 erreichbar
(Ansprechpartner: Hans Stiglmaier)



Members Planet Multimedia Vertrieb

Mais 15 - 84424 Isen Tel. 08083/8011- Fax 089/64289020

Crime Killer

Sven Liebold



Die Fahrzeuge zeigen beeindruckende Waffengewalt.



Falls zu viele Zivilisten in Mitleidenschaft gezogen werden, wird man suspendiert.



Im Cockpit sehen wir die Roadmap sowie verschiedene Waffen- und Schildstatusanzeigen.



Typische Lens Flare-Effekte dürfen natürlich nicht fehlen.



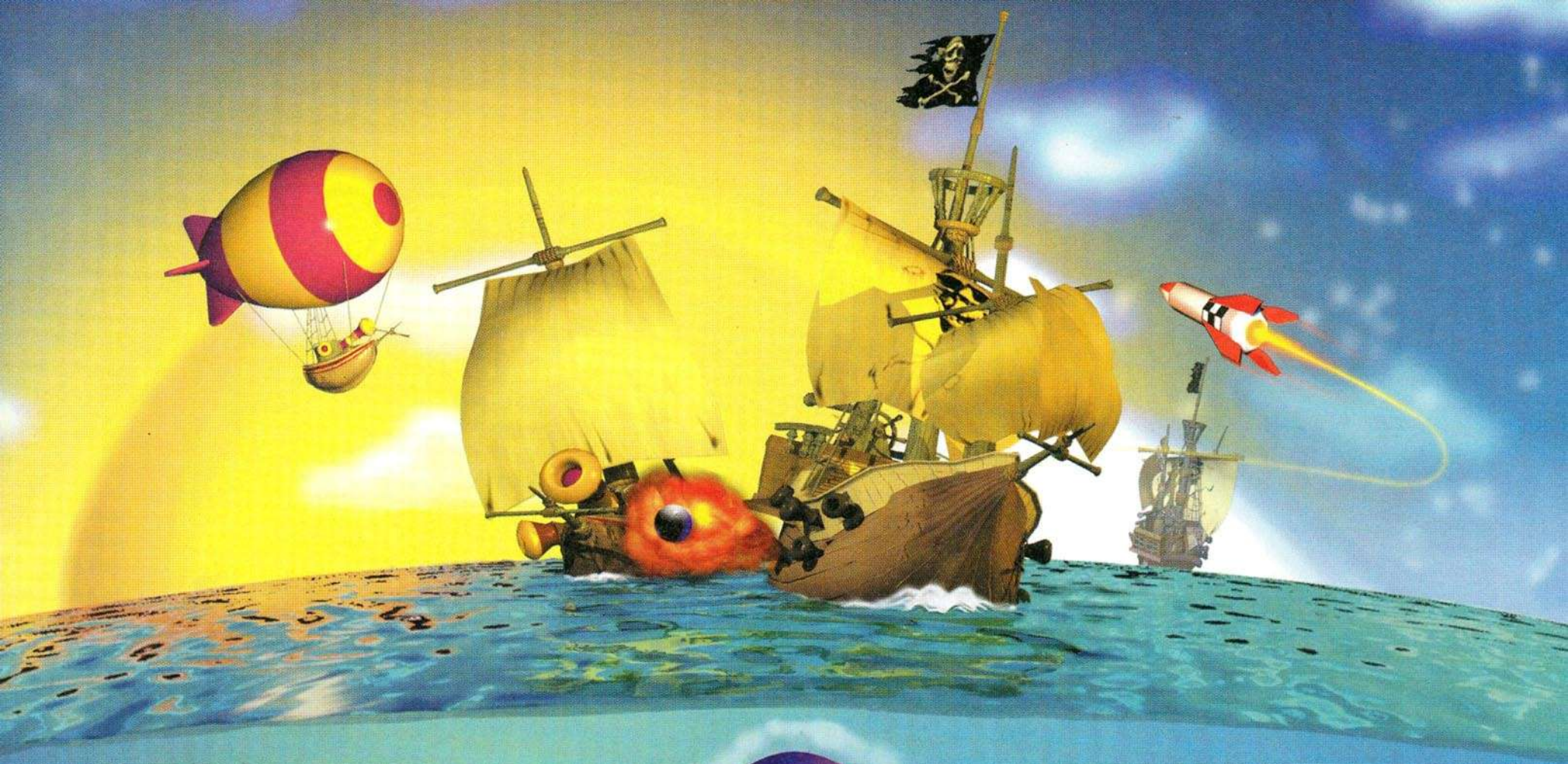
Potentielle Gegner werden mit einem Target-Square gekennzeichnet.

Man nehme ein bißchen G-Police und Tunnel B1, mische diese bei ungefähr 60 Frames pro Sekunde, und man erhält einen deftigen Action-Cocktail namens Crime Killer. Im Jahr 2115 haben sich Recht und Ordnung wieder mal rar gemacht. Chaos und Anarchie herrschen auf den Straßen. Als Mitglied einer Elite-Polizei habt Ihr die Aufgabe, die scheinbar unaufhaltsamen Wogen des Verbrechens mit zeitgemäßem High-tech-Equipment zu stoppen. Wahlweise ein Motorrad, ein Patrouillenwagen oder ein Schwebgleiter mit Codenamen Wing stehen Euch zur Verfügung, um den strebsamen Gangs auf die Füße zu treten. Das Mission Briefing gibt Euch wertvolle Details über

sämtliche der über 20 Aufträge und kann jederzeit erneut abgerufen werden. Auch während Ihr im Cockpit seid, bekommt man relevante Infos über den Fortgang des jeweiligen Einsatzes. Das gesamte Geschehen findet in einer großen, in mehrere Distrikte aufgeteilten City statt. Mit den bis an die Zähne bewaffneten Gefährten durchkreuzt Ihr das riesige Straßennetz, immer auf der Suche nach potentiellen Gesetzesbrechern. Da wir nur eine sehr frühe Version von Crime Killer begutachten konnten, lassen sich bezüglich des Gameplays und der Spieltiefe leider noch keine stichhaltige Aussagen treffen. Von der technischen Seite jedoch konnte Interplays Neuling schon jetzt überzeugen. Wir staunten nicht schlecht, als das wendige Motorbike mit echten 60 fps durch das mit vielen Tunneln, Steigungen und Gefällen alles andere als ebene Cityscape brauste, ohne auch nur die Spur eines Slowdowns zu zeigen. Rauchende 180°-Turns, Lens Flares sowie rasante Kamerafahrten und wirklich brachiale Waffengewalt lassen echtes Potential erkennen. Bleibt zu hoffen, daß die Entwickler von Pixelogic die geweckten Erwartungen bis zum Release im nächsten Jahr auch tatsächlich erfüllen werden.

information

- Genre: 3D-Shooter
- Spieler: 1
- Hersteller: Interplay
- Entwickler: Pixelogic
- Testmuster: Interplay
- Erhältlich ab: Februar



Das kann doch einen Seemann nicht
erschüttern...oder doch?!

Overboard!

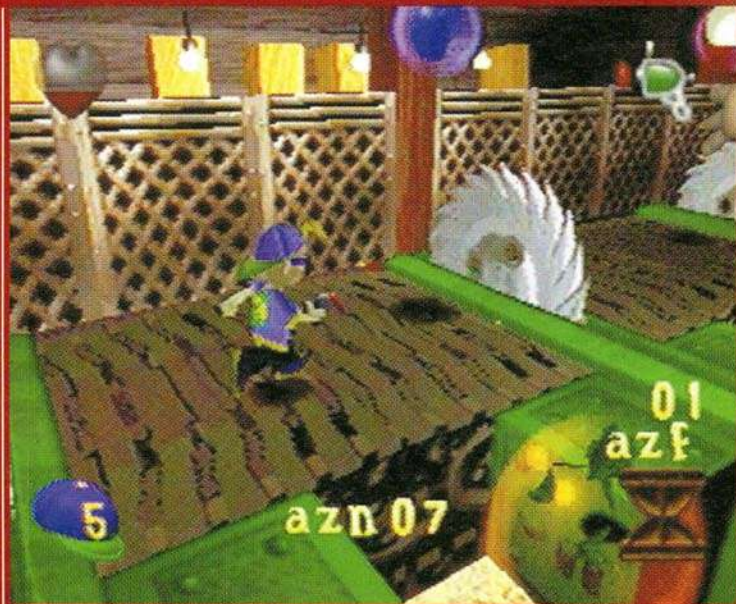


Overboard!...das feucht-fröhliche Actionspiel mit
kniffligen Puzzles für bis zu 5 Matrosen!



Martin Weidner

Rascal



Der Hauptcharakter Rascal wurde von Jim Hensons Creature Shop designt.

Traveller's Tales wurde vor allem durch Mickey Mania für Psygnosis und Toy Story für Disney Interactive bekannt, zwei Jump'n Runs, die zwar geradlinig, aber gekonnt designt wurden. Mit Rascal betritt Traveller's Tales Neuland. In 3D inszeniert, schöpft Rascal das Potential der Hardware gehörig aus. Environment Mapping z.B. galt bisher dem Nintendo 64 vorbehalten, Traveller's Tales gelang es hingegen, diesen Effekt auch auf der PlayStation zu verwirklichen. Vielleicht hätte sich Rascal doch nicht in das Labor seines Vaters schleichen und dessen Zeitmaschine begutachten sollen? Dann wäre ihm zumindest einiges erspart geblieben. Er hätte sich nicht auf den Weg durch die Zeitfalle machen müssen, um zu verhindern, daß finstere Mächte aus der Zukunft die Vergangenheit

manipulieren; eine Tatsache, die ihm aber erst im Laufe des Spiels bewußt wird, zu subtil sind die Unterschiede zwischen den drei Zeitzonen. Mittelalterliche Schlösser, heftig schwankende Piratenschiffe und der sagenhafte Kontinent Atlantis sind nur einige der insgesamt sieben Schauplätze. In Sachen Gameplay schlägt Rascal auf den ersten Blick eine ähnliche Richtung wie Croc Legend Of The Gobbos ein, d.h., die einzelnen Räume wirken relativ überschaubar, die Puzzles nicht sonderlich knifflig, und Rascals Aktionsmöglichkeiten beschränken sich auf das Notwendigste - Springen und Schießen, das war's dann auch schon. Natürlich gibt es Extras wie Energieauffüller und Munition, aber diesem Spiel merkt man einfach an, daß es für eine sehr junge Zielgruppe konzipiert wurde - für die Kleinen eben. Ob dieses Konzept aufgeht bzw. ob sich die Entwickler in Klausur begeben, um das Gamedesign noch einmal zu überarbeiten, wird



Das Piratenschiff wiegt sich im Seegang - und das Mobiliar auch!



Mit Luftblasen frisst man unter Wasser seine Energie auf.



Mit Mütze, Charme und Pistole gegen einen Endgegner - ob das mal gutgeht?



Die Licht-/Schatteneffekte sind nicht von schlechten Eltern.



Einige 3D-Runden frischen das Jump'n Run-Spielprinzip auf.

sich erst in einer der nächsten Ausgaben zeigen. Rein technisch gesehen wirkt Rascal jedenfalls bereits jetzt sehr vielversprechend. Einige Action-RPG-Elemente würden sich aber anbieten.

information

- Genre: Jump'n Run
- Spieler: 1
- Hersteller: Psygnosis
- Entwickler: ... Traveller's Tales
- Testmuster: Psygnosis
- Erhältlich ab: März



Youngblood

Sven Liebold



Hier erhält man wertvolle Informationen über den Verbleib eines vermißten Kollegen.



Items können können einfach durch Berührung aufgenommen werden.

Neuen Wind will GT Interactive in den Bereich der Comicaaptionen bringen. Mit den nunmehr digitalen Helden des Youngblood-Teams erwartet uns ein erfrischend anderes Konzept. Von einem weiteren lieblosen Sidescroller wurde glücklicherweise Abstand genommen. Die Charaktere stammen aus der Feder des Zeichners Rob Liefeld, der sich vor einigen Jahren kurzerhand entschloß, den Comic-Giganten Marvel zu verlassen, um mit Hilfe einiger Kumpanen einen unabhängigen Verlag zu

gründen. Unter diesen Freunden waren aber doch recht große Namen wie Todd McFarlane (Spawn) oder Dale Keown (Hulk) - eine Tatsache, die Image-Comics, so der Name des neuen Marvel Konkurrenten, innerhalb kürzester Zeit zu immensem Erfolg verhalf. Youngblood ist ein Team von Superhelden, vergleichbar mit den hierzulande bekannteren X-Men. Mit einer Gruppe von neun Draufgängern, allesamt ausgestattet mit den verschiedensten übermenschlichen Fähigkeiten, tritt man gegen die obligatorischen bad guys an. Die Entwickler von Realtime Associates versprechen uns keine hirnrlosen und stupiden Prügelorgien, sondern handfeste Rollenspielkost. Nach dem jeweiligen Mission Briefing gilt es, unsere Helden, wahlweise als Team oder in bester Einzelkämpfermanier, gekonnt durch die isometrische Landschaft zu dirigieren. Jede der ansehnlich gerenderten Figuren verfügt über verschiedene Waffen- und Items sowie über Spezialeigenschaften,



Energiebalken zeigen den Gesundheitsstatus der Helden und der Gegenspieler an.



Damit sich die Heldentruppe nicht verliert, gibt eine zuschaltbare Map-Funktion Auskunft über Gelände und Standort der einzelnen Partner.



Der Zentralcomputer in Eurem Hauptquartier versorgt Euch mit vielen Hintergrundinfos, gibt Aufschluß über den Status Eures Teams sowie über alle Ausrüstungsgegenstände.



United Forces! Ein sich nähernder Feind wird sofort als solcher markiert und kann von allen Youngbloods gleichzeitig bearbeitet werden.

die durch eine übersichtliche Menüsteuerung angewählt werden können. Alle Beteiligten geben, passend zur Spielsituation, gekonnte Kommentare ab. So beschwert sich etwa der hünenhafte Bedrock nach heftigem Kampfeinsatz, mit einem genervten "I want ma MTV...". Da die Version, die wir in Augenschein nehmen konnten, noch sehr früh war, läßt sich noch nicht viel in Bezug auf die Spielbarkeit aussagen. Die Programmierer wollen jedoch keine geradlinige Storyline, sondern abwechslungsreiche Einzelmmissionen sowie ein ausgewogenes Gameplay erreichen, das Echtzeit-Strategie-Anleihen haben wird.



information

- Genre: Strategie/Action
- Spieler: 1-2
- Hersteller: GT Interactive
- Entwickler: . . . Realtime Associates
- Testmuster: GT Interactive
- Erhältlich ab: 01. November



Claudia Sontheim

Rampage World Tour



Auch der todesmutige Einsatz des Flammenwerfers kann die Stadt nicht retten.



Flaggen ermöglichen es Euch, Städte in einem anderen Land aufzusuchen.



Ever Partner ist gleichzeitig auch Ever schlimmster Feind.

Riesige Monster sind los. Sie durchziehen die Großstädte der Welt und hinterlassen nichts als Schutt und Asche. Als Godzilla, Werwolf oder King Kong allein oder zu zweit Gebäude zerstören, unschuldige Zivilisten verspeisen, die sich verzweifelt wehrende, aber letztlich hilflose Miliz vernichten, alles Freßbare und einiges Ungenießbare füttern, sich um die



Jede Stadt hat ihre speziellen Wahrzeichen.



Passanten sind eine willkommene Abwechslung auf dem Speiseplan.

Beute prügeln - alteingesessene Atari Games-Fans wissen schon jetzt, was sie erwartet: die Neuauflage des Kultspiels Rampage. Genau diese wird es auch besonders freuen, daß die PlayStation-Version sowohl grafisch (klassischer 2D-Look) wie auch spielerisch vom Original nur wenig und in keinem entscheidenden Punkt abweicht. Mit vehementem und zumindest ansatzweise auch gezieltem Einsatz aller vier Knöpfe des Pads geht es im Grunde nach wie vor ausschließlich darum, die Gebäude in 86 Städten rund um den Erdball zu zertrümmern, zu zer schlagen und zu zertreten, bevor die herbeieilenden Verteidiger mit ihren Granatwerfern, Flammenwerfern, Helikoptern, Kampfflugzeugen, Panzern und Robotern Eurem enthemmten und frustbefreienden Treiben kurzzeitig ein Ende bereiten und Euch auf den Boden der Tatsachen zurückholen. Continues gibt es für diesen Fall in der Preview-Version noch unbegrenzt, und das Punktekonto ist nur in partnerschaftlichen Zerstörungssorgien von größerer Bedeutung. Die größte Herausforderung liegt so bisher lediglich darin, auch wirklich alle versteckten Extras aufzustöbern, die Steuerung in allen Feinheiten zu begreifen sowie selbst während der 78ten Zerstörungssorgie noch die kleinen, aber feinen Unter-



Einfach alles wird zu Schutt und Asche verarbeitet. Entweder allein...



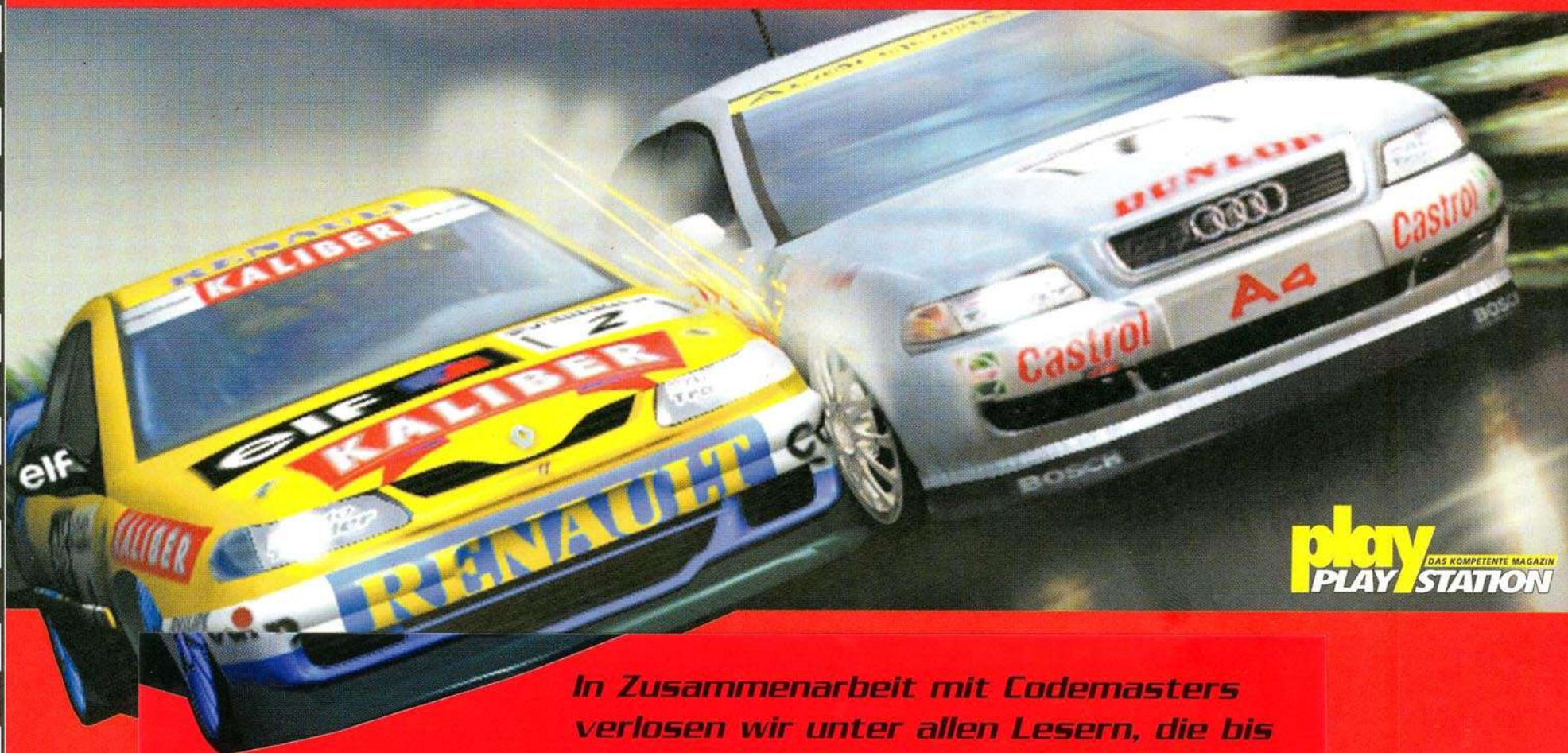
...oder, besser noch, zu zweit.

schiede zu den bereits den Erdboden gleichgemachten Städten aufzuspüren. King Kong und Godzilla sind zeitlos. Warum sollte es sich bei Rampage World Tour anders verhalten? Erst der Test kann zeigen, ob dem wirklich so sein wird.

information

- Genre: Jump'n Run
- Spieler: 1-2
- Hersteller: GT Interactive
- Entwickler: Midway/Atari Games
- Testmuster: GT Interactive
- Erhältlich ab: . . . 01. Dezember

Gentlemen... *start your* *play* **PLAYSTATION-ABO**



In Zusammenarbeit mit Codemasters
verlosen wir unter allen Lesern, die bis
zum 20.12.1997 die play PLAYSTATION
abonniert haben,

50x **TOCA**
Touring Car
Championship

Demoversion (Vollversion ohne Booklet und Cover)

20x **T-Shirts (TOCA)**

100x **Schlüsselanhänger**
(TOCA)

*Das play PLAYSTATION-Shirt ist Euch aber
auf jeden Fall sicher!*

*Der Rechtsweg ist
ausgeschlossen.
Die glücklichen
Gewinner werden
schriftlich benach-
richtigt.*

➔ Mega-Vorteile zu Dumping Preisen:

- **jeden Monat 100% PlayStation frei Haus!**
während andere am Kiosk Schlange stehen, glänzt Ihr schon
einige Tage früher mit den brandaktuellen PlayStation-Infos
und Tests!
- **im Jahresabo spart Ihr 10% gegenüber dem Einzelkauf!**
- **das T-Shirt unterstreicht Eure Kompetenz und Attraktivität!?**
- **und mal ehrlich: ein ersparter Fehlkauf, und Euer Abo hat sich
schon mehr als ausgezahlt!**



play PLAYSTATION

Das Team

Wer verbirgt sich eigentlich hinter play PLAYSTATION, diese Frage haben wir mittlerweile schon recht häufig gestellt bekommen. Es ist also an der Zeit, den Schleier der namenlosen Gesichter zu lüften und alle Redakteure kurz vorzustellen.

Martin Weidner

Bevorzugte Genres: Sportspiele, Ego-Shooter, Denkspiele

**Claudia Sontheim**

Bevorzugte Genres: Echtzeit-Strategie, Flugsimulationen, Beat'em Ups

**Stephan Girlich**

Bevorzugte Genres: Rennspiele, Sportspiele, Ego-Shooter, Action-Adventures

**Mischa Strecker**

Bevorzugtes Genre: Rollenspiele

Sven Liebold

Bevorzugte Genres: spielt wirklich alles und mit jedem!

**Markus Weihrich**

Bevorzugte Genres: Beat'em Ups, Rennspiele

Gunter Glos

Bevorzugte Genres: Action-Adventures, Jump'n Runs

**Sascha Abb**

Bevorzugte Genres: Action Adventures, Denkspiele, 3D-Shooter

**Sebastian Lessig**

Bevorzugte Genres: Rollenspiele, Action-Adventures, Jump'n Runs



Das Wertungssystem

play testet alle Spiele auf Herz und Nieren. Das Zehner-Wertungssystem versteht sich als monatliche Entscheidungshilfe, verzichtet auf den bangeren Blick in die Softwarezukunft und gibt dem Leser jetzt und heute die Möglichkeit, aktuelle Spiele den eigenen Vorlieben entsprechend zu selektieren. Das Wertungsschema ist in Grafik, Sound und Rating gegliedert. Während sich Grafik und Sound stets an der Leistungsfähigkeit der PlayStation messen lassen müssen, ist das Rating nicht zwingend mit diesen Wertungen in Einklang zu bringen, sondern drückt einzig und allein das Spielspaßpotential aus. Hochklassige Software wird von play mit dem Best Buy-Prädikat belohnt, was einer konkreten Kaufempfehlung gleichkommt.



Kein Porto oder NN!

-> Lastschrift!

CROSS

Computersystems GmbH

Information

Lösungshefte ab
14,90 DM. Weitere
Artikel erhältlich.

Händleranfragen
sind erwünscht!

Zweigstelle

Tel.: 0251 - 511 160
Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

Actua Golf 2	89.-
Actua Soccer 2 (Dez.)	89.-
All Star Soccer	89.-
FIFA Soccer 97	64.-
FIFA Soccer 98	89.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
Jack Nicklaus	84.-
Jimmy Johnson Football	79.-
John Madden Football 98	84.-
Kick Off '97	89.-
Match Day	89.-
NBA Hangtime	89.-
NBA In the Zone 2	69.-
NBA Live 97	64.-
NBA Live 98	89.-
NFL Quarterback Club 98	79.-
NHL Breakaway	79.-
NHL Hockey 97	64.-
NHL Hockey 98	84.-
PGA Tour Golf 98	84.-
Rampage World Tour	79.-
Total NBA 97	79.-
Virtua Baseball 97	84.-
Virtual Pool	74.-

Adventures & Rollenspiele

Ark of Time	79.-
Baphomets Fluch 1 oder 2	89.-
Batman & Robin (Jan)	79.-
Discworld 1 oder 2	89.-
Final Fantasy 7	109.-
Herbs Adventure	89.-
Overblood	84.-
Riven: The Sequel to Myst	84.-
Suikoden	94.-
The Note	79.-
Vandal Hearts	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Bust a Move 3	59.-
Namco Museum Piece 5	84.-
PaRappa The Rapper	79.-
Super Pang Collection (Jan)	89.-

Shoot-Action

Agent Armstrong	89.-
Critical Depth	74.-
Crypt Killer	89.-
Deathtrap Dungeon	89.-
Devil's Deception	84.-
Dreams (Dez.)	84.-
MDK	84.-
Nightmare Creatures (Januar)	89.-
Pax Corpus	89.-
Resident Evil	84.-
Resident Evil Directors Cut	84.-
Rosco Mc Queen	89.-
Shadowmaster (Dez.)	89.-
Syndicate Wars	84.-
Tiger Shark	69.-
Time Crisis mit Lightgun	155.-
Tomb Raider	84.-
Tomb Raider 2	94.-

PSX Hardware

PlayStation 299.-

Umbau-Chip 39.- und Einbau
direkt bei Cross Computer

zus. nur **88.-**

neGcon Pad

89.-

Wheel + Pedals

139.-

Sony Mouse

59.-

Gamebuster

84.-

Bag Bundle

89.-

(Pad+Memory+Tasche)

Multi Tap Box

69.-

Controller

ab 25.-

Joysticks

ab 49.-

Lichtpistolen

ab 49.-

Infrarot Pads

2 Stück

79.-

Analog Pad

59.-

Memory 1 MBit

29.-

Memory 8 MBit

69.-

Memory 24 MBit

89.-

Memory 48 MBit

109.-

Flight Force

119.-

Verlängerung

10.-

RGB Scart Kabel

19.-

Link-Kabel

19.-

HF-Adapter (neu)

39.-

PSX Software

Racing-Games

Arms Race (März)	89.-
Auto Destruct (Dez.)	84.-
Ayrton Senna Kart Duel 2	79.-
Bleifuß 2 (Dez.)	79.-
Bug Riders	74.-
Buggy	89.-
Destruction Derby 2	99.-
Explosive Racing	89.-
Grand Theft Auto	89.-
Jersey Devil	89.-
Megaman Battle & Chase	89.-
Monster Trucks	94.-
Moto Racer	84.-
Motor Mash	79.-
Nascar Racing 98	88.-
Porsche Challenge	79.-
Powerslide	89.-
Rage Racer	99.-
Rapid Racer	89.-
Rock 'n' Roll Racing 2	84.-
Test Drive 4	84.-
Total Driving	79.-
Touring Car Championship	94.-
V-Rally	89.-

Beat 'em Up

Battle Arena Toshinden 3	89.-
Fighting Force	89.-
Heaven's Gate	89.-
Soul Blade	99.-
Streetfighter Ex Plus	84.-
Tekken 2	109.-
Tekken 3 (Japan)	149.-
War Gods	79.-

Strategiespiele

Command & Conquer 1 oder 2	99.-
Constructor (Jan.)	84.-
Magic the Gathering	84.-
Monopoly	89.-
Overboard	89.-
Transport Tycoon	79.-
Ubik (Dez.)	84.-
Z (Dez.)	84.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2	89.-
Colony Wars	89.-
G-Police	109.-
Nuclear Strike	84.-
Rebel Assault 2	89.-
Wing Over	89.-
Wing Commander 4	84.-

Jump 'n Run

Crash Bandicoot 2	89.-
Croc	94.-
Frogger	84.-
Hercules	89.-
Jersey Devil	89.-
Lucky Luke (Januar)	89.-
Pandemonium 2	89.-
Rayman 2	88.-

Unsere Spiele des Monats:

Final Fantasy 7

Das Super-Rollenspiel von Sony auf 3 CD's!
Neu für Sony Playstation.
Komplett in deutsch!

nur **109.-**

Tomb Raider 2

Lara Croft is back on the 21. November.
Neu für Sony Playstation.

nur **94.-**

Top-Angebote

NBA Live 98	89.-
Grand Theft Auto	89.-
Test Drive 4	84.-
Moto Racer / MDK	84.-

Top Sechs

G-Police

109.-

Platin Edition 3

Rayman, True Pinball, Olympic
Soccer, Alien Trilogy, Worms,

Nur Virtual Golf
PSX je nur **44.-**

Platin Edition 2

Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade
to Black, Bust a Move 2, PGA Golf,

Nur Need for Speed 1
PSX je nur **44.-**

Platinum Edition

Air Combat, Ridge Racer, Tekken,
Wipe Out, Battle Arena Toshinden,

Nur Destruction Derby
PSX je nur **49.-**

CROSS Edition 1

P. Sampras Tennis, Alone in the
Dark 2, Supersonic Racers, X2,

Nur je nur **49.-**
PSX

CROSS Edition 2

ISS Deluxe, Burning Road, Poed,
Onside Soccer, Konami O. Golf,

Nur Contra
PSX je nur **59.-**

Resident Evil D.C.

84.-

C & C 2

99.-

FIFA 98

89.-

Ace Combat 2

89.-

NHL 98 Breakaway

79.-

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

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Lastschrift, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Bei Lastschrift ab 2 Artikeln Porto und NN frei (1 Artikel 5 DM Porto). Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert!
Nachnahme: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert. Lastschrift: Portofrei ab 2 S

Treasures Of The Deep

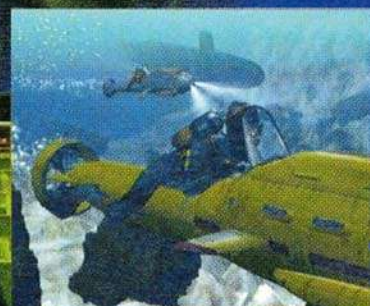
Claudia Sontheim



Haien geht man besser aus dem Weg.



Bei Tauchgängen in den Höhlensystemen sollte man ein Nachtsichtgerät dabeihaben.



Lichteffekte suggerieren reales Unterwasser-Feeling.

Jacques Cousteau ist tot, die Faszination des Tauchens besteht weiter. Nicht ganz so stimmungsvoll wie dem unbestrittenen Vater der Unterwasserwelt in seinen Filmen, aber ebenfalls ungeheuer beeindruckend, gelingt es Namco mit Treasures Of The Deep, die einmalige Atmosphäre des Tauchens einzufangen. Das schwere, von ruhigen, meditativen Klängen begleitete Gleiten durch die abwechslungsreiche Unterwasserwelt ist ein einziger

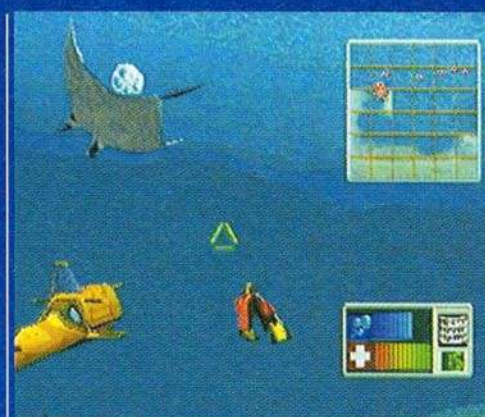
Genuß. Allein das kleine Unterwassergefährt herumzusteuern, oder auch einmal ohne herumzupaddeln, die vorbeiziehenden Fischeschwärme in Ruhe zu genießen, die Unterwasserflora und Riffe zu betrachten und die verschlungenen Gangsysteme zu erforschen, kann einen schon eine ganze Zeitlang an die Konsole fesseln. Tauchen ist allerdings bekanntlich nicht ganz ungefährlich, und auch mit dieser Erfahrung wird man in Namcos Adventure konfrontiert. Leichtsin, unüberlegte Aktionen, mangelnde Fähigkeiten oder unzureichende Ausrüstung münden schnell in lebensbedrohende Situationen. Die Rede ist hier nicht von Tauchunfällen, schließlich ist Treasures Of The Deep keine Simulation für Hobbytaucher. Vielmehr schlüpft Ihr in die Rolle eines erfahrenen Ex-Navy-Seal auf der Suche nach den versunkenen Schätzen dieser Erde. Da Ihr nicht nicht der einzige seid, der sich die fette Beute

unter den Nagel reißen möchte, machen Euch feindlich gesonnene Froschmänner das Leben schwer, und auch nicht alle Unterwasserlebewesen sind harmlos. Um die 12 lebensbedrohlichen Tauchgänge überleben zu können und um Euren Widersachern eins auszuwischen, benötigt Ihr natürlich angemessenes Equipment. Waffen, zusätzliche Ausrüstung sowie unterschiedliche unterwassertaugliche Fahrzeuge kann man sich mit dem sauer verdienten Geld zulegen.

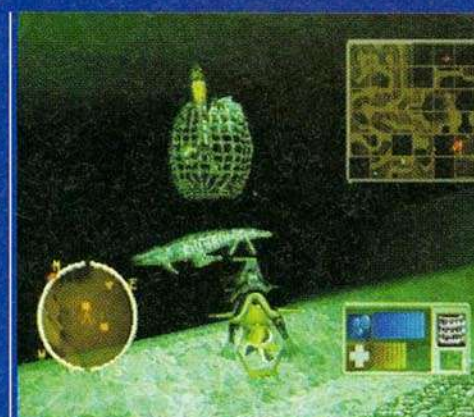
Exzellent eingefangene Tauchatmosphäre verquickt mit den Elementen eines Action-Shooters - die Idee ist gut, der erste Eindruck bestechend. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben der play.



Vor jedem Einsatz stellt man sein Arsenal zusammen.



Anstelle des Subs kann man auch auf dem Rochen reiten.



Mit dem Netz macht man Beute.

depth press

10ft

20ft

30ft

40ft

50ft

information

- Genre:Adventure
- Spieler:1
- Hersteller:Namco
- Entwickler:Namco
- Testmuster:Order In Time
.....(Tel.: 0711/22291030)
- Erhältlich ab:1. Quartal

Das legendäre
Vampirabenteuer
geht weiter...

Castlevania

Symphony of the night

Aufregend, unheimlich und erschreckend.

Das verfluchte Schloß wieder als Schauplatz furchterregender Ereignisse. Alucard -halb Mensch, halb Vampir- stellt sich erneut seinen unheimlichen Gegnern. Jump'n-Fight und sein mächtiges Waffenarsenal reichen allein nicht mehr aus, die finsternen Gestalten zu besiegen - er muß im Rollenspiel ihr Handeln einkalkulieren. Dazu geniale 3D-Effekte auf 2D-Plattform und nicht zuletzt ein Soundtrack, der einem das Blut in den Adern gefrieren läßt...

wenn noch welches drin ist...



Maniac, 7/96: "Castlevania-Höhepunkt: Gigantisches 2D-Jump'n'Run mit Adventure-Einschlag und perfektem Spieldesign." **Spiespaß 90%**

Videogames 11/97: "Castlevania entfesselt ein Feuerwerk an altbewährtem Spielwitz und grandioser Spielbarkeit." **Wertung: 82%**

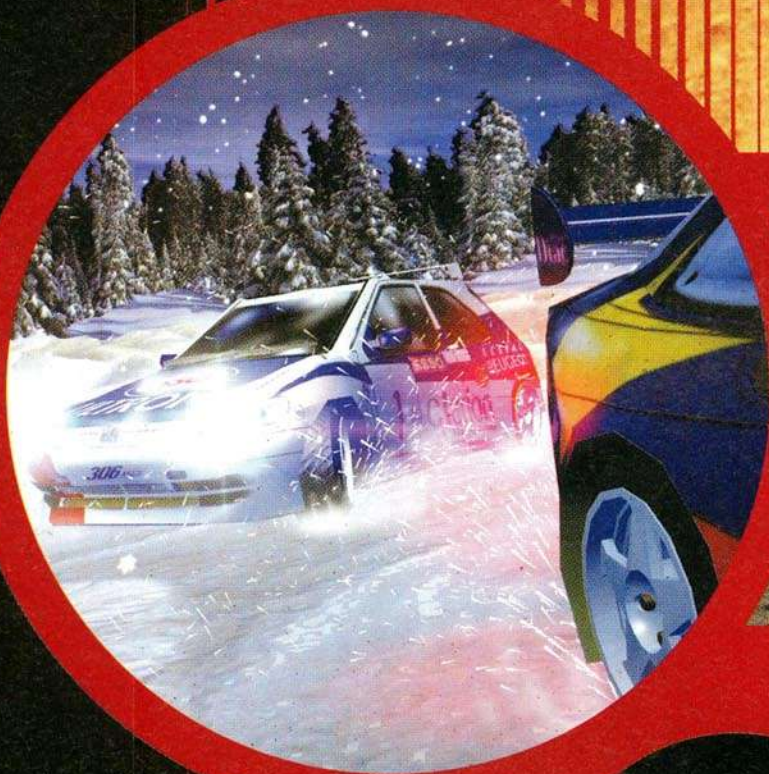


WWW.KONAMI.COM

Tuupovara Finnland



ein kleines Nest in unmittelbarer Nähe
der russischen Grenze, 10.00 Uhr morgens

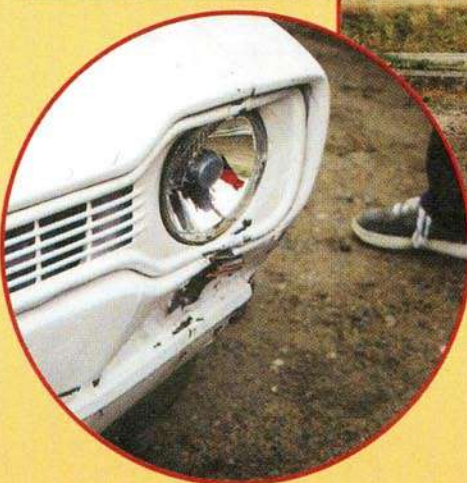


Info
INFOGRAMES

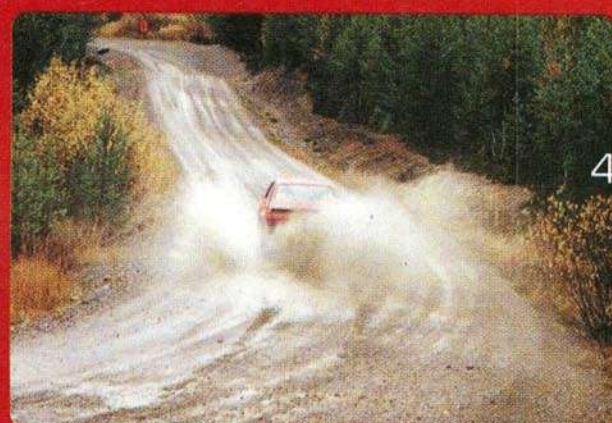
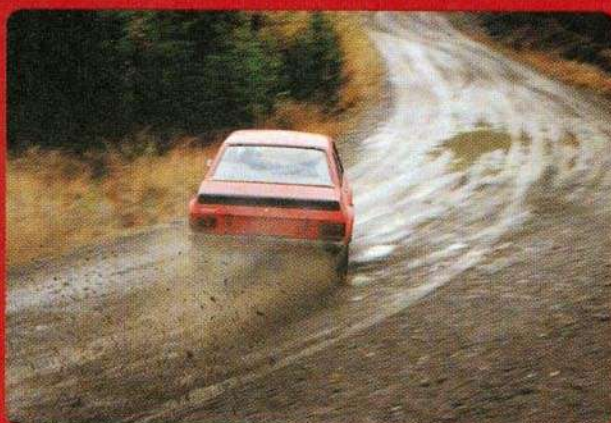
Tuupovara, Finnland, Redakteure verschiedenster deutscher Videospielezeitschriften treffen sich noch leicht verschlafen zum gemeinsamen Frühstück. Anschließend besteigen sie einen unscheinbaren Bus, der sie noch weiter in die finnische Einöde bringen wird. Ziel der Reise ist ein rechteckiger Betonbau mit auffallend großen Rolltüren, das Ari Vatanen Rally Center. Hierhin wurden wir von der Firma Infogrames/Laguna, die in diesem Jahr mit V-Rally einen neuen Maßstab in Sachen PlayStation-Rennspiele setzte, eingeladen, um fünf Tage lang erleben zu können, wie es ist, ein echtes Rallyefahrzeug über enge Schotterkurse, Sprünge und durch S-Kurven zu steuern.



Da die Verletzungsgefahr mit über 100 km/h deutlich höher ist als daheim vor der Konsole, genossen wir erst einmal einigen Theorieunterricht, um uns mit den fahrphysikalischen und technischen Grundlagen des Rallyefahrens bekanntzumachen. Danach hieß es, das unumgängliche Driften mit heckbetriebenen (das ist am leichtesten), auf ca. 150 PS getunten, rallyetauglichen Ford Escorts zu üben. Das Heck des Fahrzeugs stellt sich beim richtigen Driften quer, die Hinterräder drehen durch, und das Driften (oder Sliden) selbst wird durch Gasgeben gesteuert, die Lenkung dient dabei minimal zur Unterstützung. Das klingt zwar kompliziert, ist aber unter sachkundiger Anleitung relativ leicht zu erlernen, wie wir beim anschließenden Achter- und Kreisfahren mit permanent schräggelstem Heck feststellen konnten. Noch die Worte unseres Trainers Mikko im Ohr: „Remember! The track is narrow and the trees are big!“, ging es dann auf den ca. 800 Meter-langen



Driften will gelernt sein, wie dieser Schaden nach unfreiwilligem Kontakt mit der finnischen Vegetation beweist.



43

Übungskurs, der ohne größere Zwischenfälle gemeistert werden konnte. An den folgenden Tagen durften wir unsere frisch gewonnenen Kenntnisse auf dem großen Kurs (über fünf Kilometer-Länge) anwenden, der alles bietet, was das Rallyefahrerherz sich vorstellen kann. Interessanterweise konnten wir auf dieser, von Ari Vatanen persönlich designten Trainingsstrecke einige der in V-Rally enthaltenen Passagen wiedererkennen. In den langen, finnischen Nächten wurde das tagsüber hart erworbene Know-how im abendlichen V-Rally-Contest getestet. Erstaunlicherweise ist der Realitätsgrad der Simulation tatsächlich so hoch, daß einige von uns ihre Bestzeiten dank der neu erworbenen Praxiserfahrung sogar noch verbessern konnten. Hut ab, Infogrames! Außer dem Spaß, den der Event uns allen brachte, wurden auch die Features, die V-Rally '98 unserer Meinung nach beinhalten sollte, gemeinsam durchdiskutiert.



Nachdem wir alle Fahrzeuge erfolgreich geschrottet hatten, wurden die geländegängigen Quarts an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit gebracht.

TOMB



Stephan Girlich

RAIDER III

STARRING LARA CROFT

Genre:.....Action-Adventure

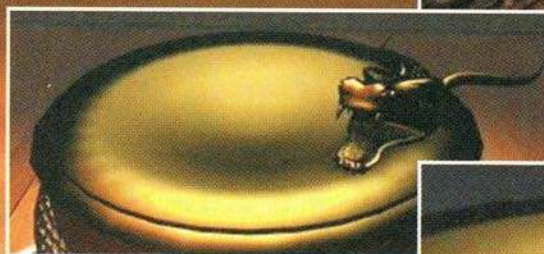
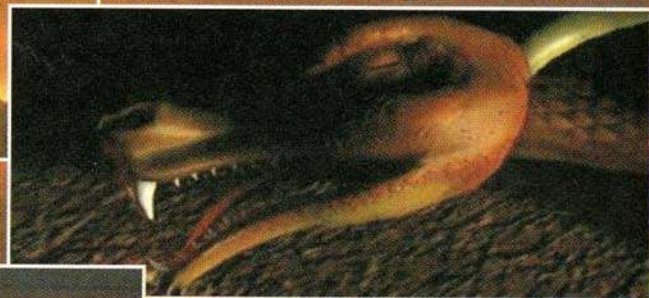
Hersteller:.....Eidos Interactive

Entwickler:.....Core Design

Testmuster:....Eidos Interactive

Erhältlich ab:.....Ende November

Preis:....ca. 99,-DM



Lara is back.

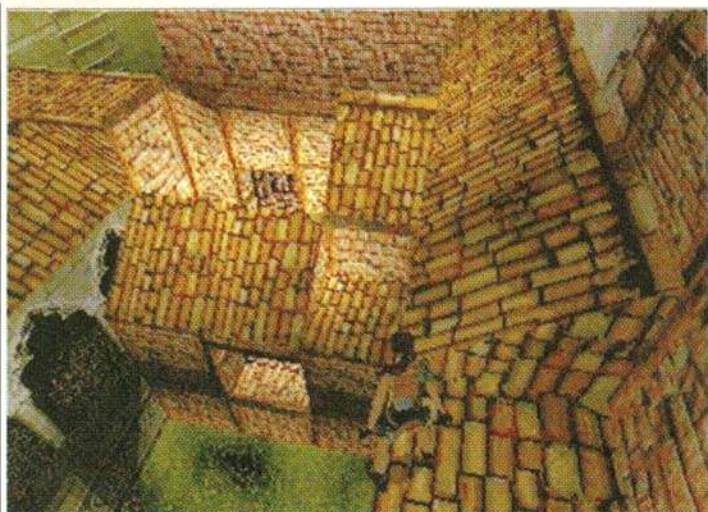
Tomb Raider II, lange erwartet, lange ersehnt, bei vielen nur aus einem Grund. Render-Rundungen der beeindruckenden Art ließen in manch männlichem Oberstübchen schnell die Sicherungen durchbrennen, eine Tatsache, die im Grunde fast schon etwas befremdlich wirkt. Sicher, „Virtua Lara“ ist ausgesprochen hübsch, durchtrainiert und noch dazu äußerst clever, aber eben leider mit keiner Faser real. Eidos' PR-Maschinerie ist es wohl zu verdanken, daß aus einem erstklassigen Action-Adventure wahrer Personenkult entstanden ist. Und erneut läßt die Werbeabteilung nichts anbrennen, schließlich muß das Sequel an den Mann gebracht

werden! Das geschaffte Supermodel Rhona Mitra alias Lara Croft rührte im Vorfeld auf diversen Messen und Events allerorten im sexy Original-Outfit kräftig die Werbetrommel, während Core Design still und heimlich die Fortsetzung pünktlich zur Fertigstellung brachte.

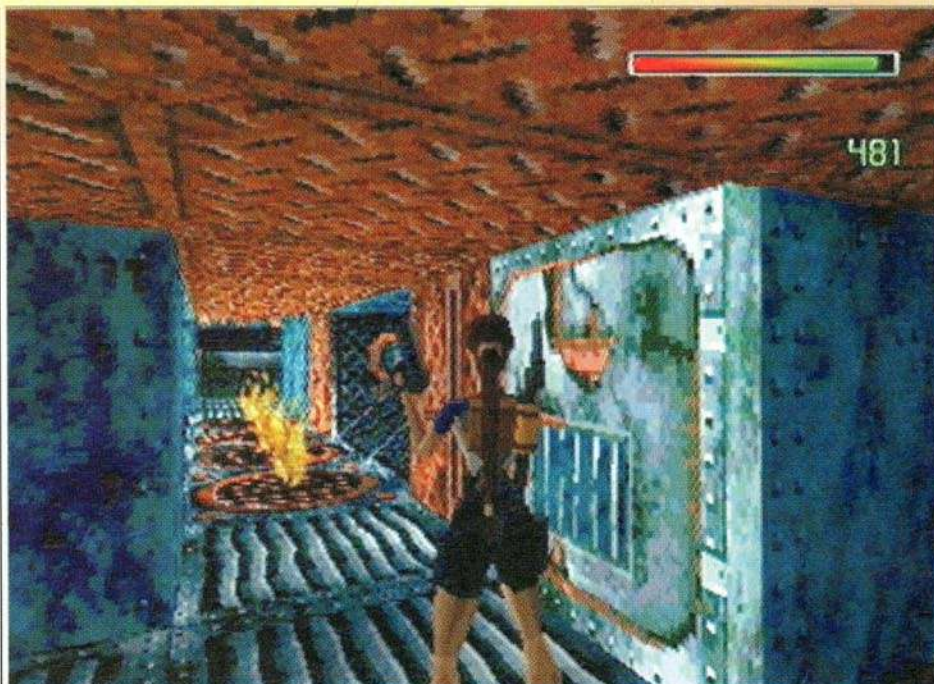
Weiblicher und martialischer denn je stürzt sich das digitale Superbabe in das neue Abenteuer. Sie hat von dem Dolch von Xian erfahren, der der Legende nach wundersame, übernatürliche Kräfte in sich birgt. Irgendwo an der chinesischen Mauer von tibetanischen Mönchen versteckt, erlangt derjenige, der sich die Klinge mitten ins Herz stößt, die Macht des Drachen. Doch ist der

Aufenthalt in China nur von kurzer Dauer. Zumindest erfährt Lara hier, daß auch die Schergen des Geheimkultes Fama Negra hinter dem Artefakt her sind. Gegründet von Mafioso Gianni Bartoli, den bei einem Schiffsunglück das Zeitliche segnete, ist es dessen Sohn Marco, der, von der Gier nach unermäßigem Reichtum angetrieben, das begehrte Schneidegerät um jeden Preis in seinem Besitz wissen möchte. Hauptsitz des Clans ist das maleische Venedig, die nächste Station auf Laras beschwerlicher Reise...





Oftmals versteift man sich auf einen Lösungsweg, der definitiv nicht zum Ziel führt.



Hier müssen innerhalb eines Zeitlimits gleich mehrere Schalter betätigt werden, um alle Feuer kurzzeitig zu deaktivieren.

Features



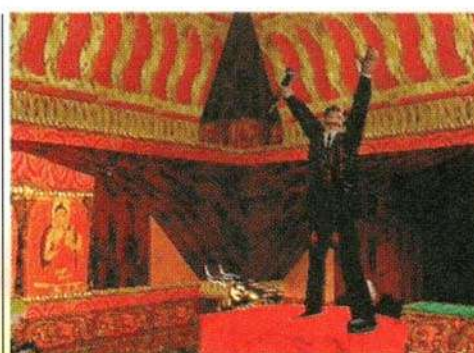
Zwischen den anrollenden Schneekugeln hindurch bringt sich Lara in einer Felsspalte in Sicherheit.

Im Intro erfährt der Spieler in eindrucksvollen Bildern das Schicksal von Drachen und Dolch, und auch der Fortlauf der Geschichte wird in einigen Zwischensequenzen dokumentiert. Diese sind teils herkömmliche FMVs, teils als Cutscenes der Spielegrafik entnommen. Alle Texte und die Sprachausgabe sind komplett in deutsch, ObermafiOSO Marco Bartoli bekam von Smudo von den Fantastischen Vier seine Stimme geliehen. Wie vom Original bekannt, eignet man sich in einem speziellen Trainingslevel die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten an. Schnell wird klar: Lara ist noch beweglicher geworden. MerklIch feiner animiert, hüpf, springt und taucht sie elegant über den knifflig aufgebauten Parcours, selbst das Hochklettern an

Wänden oder Bücherregalen stellt kein Problem mehr dar, ebensowenig wie eine schnelle Kehrtwende unter oder das Waten in seichtem Wasser.

Derart gewappnet ist es an der Zeit, sich ins eigentliche Abenteuer zu stürzen. Der Startlevel an der Chinesischen Mauer ist in Bezug auf Größe und Schwierigkeit gerade richtig zum Warmwerden. Kaum Gegner, aber zahlreiche kurz aufeinanderfolgende tödliche Fallen in Form von Selbstschußanlagen, aufeinanderzulaufenden Wänden und brüchigen Bodenplatten verlangen vom Spieler insbesondere zweierlei: Tempo und flinke Reaktionen. Überhaupt ist festzustellen, daß sich das Spielkonzept deutlich in Richtung Action verlagert hat. Die animalischen Gegner wie Hunde, Haie, Adler, Königstiger und Spinnen sind ins zweite Glied gerückt, vielmehr will Bartolis verschworenes Gefolge Lara in hoher Anzahl ans Leder. Schlagstöcke, Feuerwaffen jeglicher Art und sogar Flammenwerfern erwehrt sich Lara mit einem reichhaltigen Arsenal an todbringenden Gerätschaften. Sind Pistolen und

Shotgun nicht sonderlich effektiv, vergeht den Mafiosis beim Einsatz der Uzis oder der M-16 schnell für immer das Lachen. Nach dem Ableben hinterlassen die meisten Feinde Medipacks, Munition oder gar wichtige Ersatzteile für defekte Schalter. Womit wir beim nächsten wichtigen Bestandteil von Tomb Raider II sind: in den nächsten Level gelangt nur, wer die komplexen Rätselemente zu lösen imstande ist. Der Härtegrad der Puzzles steigt stetig, zeigt mit fortlaufender Spieldauer ab und an Frustpotential, ohne dabei allerdings wirklich unfaire Stellen zu offenbaren. Das Umlegen der Hebel über oder unter Wasser entriegelt Türen, leitet Wasser um oder unterbricht bzw. schließt Stromkreise, nicht immer wird die Wirkung durch einen erhofften Kameraschwenk angezeigt. Speziell im Opernhaus-Level gestaltet sich die Suche nach Schlüsseln und Schaltern zur Fleiß- und Geduldsprobe. Gäbe es nicht die Möglichkeit, jederzeit abspeichern zu können, Tomb Raider II wäre nahezu unspielbar!



Marco Bartoli scheinbar am Ziel: der Moment, in dem er sich den Dolch ins Herz stößt.



Auf der Bohrrinsel startet Lara ohne Waffen. Zu den Pistolen findet man über eine Dachluke auf dem Flugzeug.





Mit dem Snowbike werden die Gegner brutal aus dem Weg geräumt.



Zum Drachen muß man Abstand halten, um nicht von seinen Feuerstößen verbrutzelt zu werden.

Die Vermutung, Tomb Raider II könnte ein simpel gestrickter Abklatsch des ersten Teils werden, hat sich nicht bestätigt. Zwar mehr in Richtung 3D-Shooter gehend, hat Core Design durch die höhere Rätseldichte und die erweiterten Aktionsmöglichkeiten einen völlig eigenständigen Titel geschaffen. Endlich kann sich Lara auch unter Wasser mit einer Harpune gegen Haie und Taucher zur Wehr setzen, mit Fackeln dunkle Passagen ausleuchten, mit einem schnittigen Motorboot den Canale Grande entlangbrausen oder dem sagenumwobenen Yeti mit einem Snowbike das Fell über die Ohren ziehen. Witzig ist, daß Lara ihr bewährtes Outfit bei wechselndem Klima gegen Lederjacke oder Neopren-Anzug tauscht, was das Spiel lebendiger wirken läßt. Weniger witzig ist, daß gerade in technischer Hinsicht die Schwächen des ersten Teils nicht vermieden werden konnten. Die intelligente

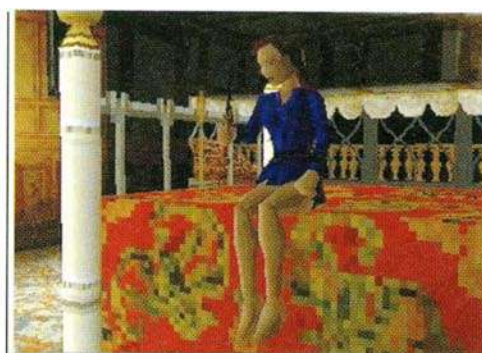
Kameraführung, die durch automatische Schwenks auf Gegner wie versteckte Objekte aufmerksam machen soll, verrichtet ihre Arbeit nicht immer hundertprozentig korrekt. Nervig ist außerdem, daß Lara im Gefecht mit mehreren Gegnern gleichzeitig einen schon längst Verbliche-

de Musiksamples deuten auf Feinde, Extras oder Secrets hin, ansonsten beschränkt sich die Geräuschkulisse auf kleine, aber feine Sounddetails. Doch alleine das Stöhnen Laras wird manch einem wieder genügen, womit wir beim Fazit wären. Lara Croft-Fans greifen erwartungsgemäß unbesorgt zu, gleiches gilt für die

Lara Croft-Fans greifen erwartungsgemäß unbesorgt zu, gleiches gilt für die Freunde hochklassiger Action-Adventure-Kost.

nen weiterhin munter im Visier behält, statt schnurstracks den nächsten Ganoven aufs Korn zu nehmen. Gigantische Bauten wie das venezianische Opernhaus treiben zudem die CPU arg an ihre Grenzen, unübersehbare Slow Downs mindern den angestrebten Grafikzauber in manchen Abschnitten doch erheblich. Das Clipping ist weit weniger schlimm als beim Original, aber immer noch ein offensichtliches Problem. Passend, aber nicht spektakulär, so präsentiert sich die akustische Untermalung von Tomb Raider II. Spärlich eingespielte, der Dramaturgie dienen-

Freunde hochklassiger Action-Adventure-Kost. Diejenigen aber, die mit dem Prequel nichts anfangen konnten, werden sich durch den zweiten Teil erst recht nicht bekehren lassen.



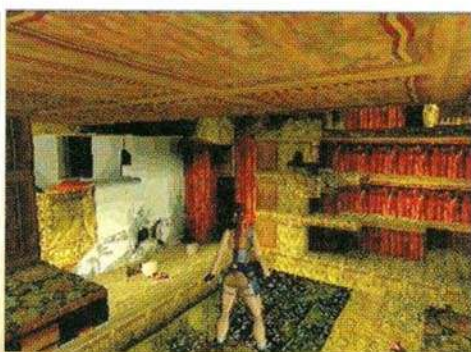
Lara mit dem Dolch, ein scheinbar friedliches Ende...

positiv

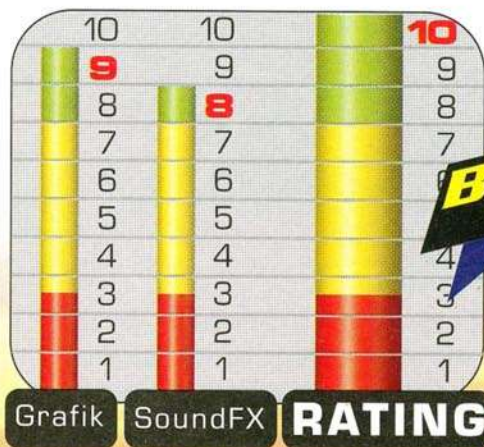
- noch komplexere Level
- verbesserte Grafikengine
- Speichern zu jeder Zeit
- deutlich mehr Action, kniffligere Puzzles
- neue Gefährte: Motorboot, Snowmobil

negativ

- hoher Schwierigkeitsgrad
- Schwächen des ersten Teils nicht vollständig ausgemerzt



Im baufälligen Opernhaus wird's aufgrund der verzwickten Architektur besonders schwer.



NBA Live 98

Martin Weidner

Genre:.....Sportspiel

Hersteller:.....Electronic Arts

Entwickler:..Electronic Arts

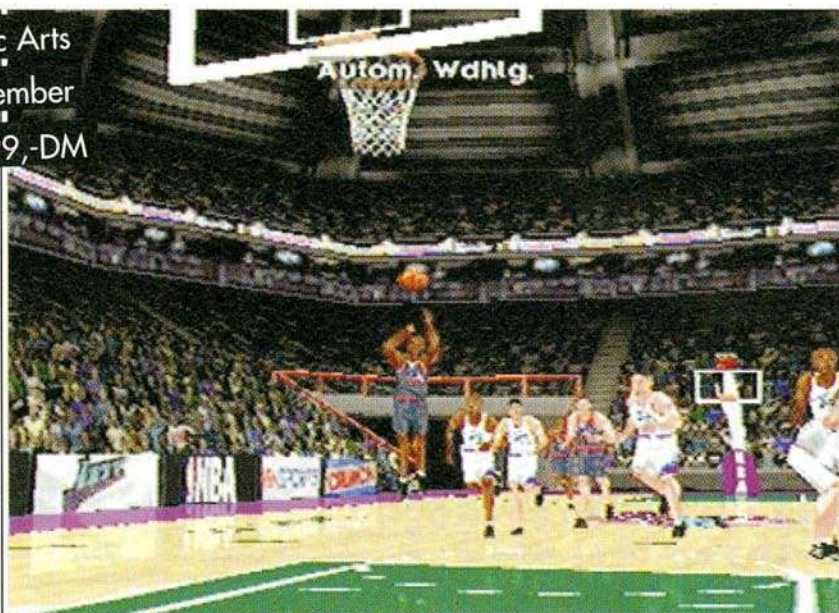
Testmuster:...Electronic Arts

Erhältlich ab:.....27. November

Preis:.....ca. 99,-DM



Anfeuertende Kommentare gehören auch dazu.



Besonders spektakuläre Dunks lassen sich in der Wiederholung noch einmal Revue passieren.

Features



Wer sich wirklich für Basketballspiele interessiert, weiß längst, daß in NBA-Spielen gewisse Features zum Standardrepertoire gehören, weshalb sich also nicht gleich der Pointe widmen?

NBA Live 98 spielt sich einfach ungemein spritzig und variabel, mit ernsthaftem Simulationscharakter und entwickelt mit zunehmender Spieldauer eine gewisse Eigendynamik, d.h., die Spielzüge lassen sich im Laufe der Zeit immer intuitiver aufbauen. Angesichts der Spielerspezifischen Dunks, ihren Gesichtern, die bis ins kleinste Detail ihren realen Vorbildern entsprechen, sowie den Spielernamen und -nummern auf den Trikots schließt man „seine“ Jungs bald ins Herz und fiebert förmlich mit, wenn

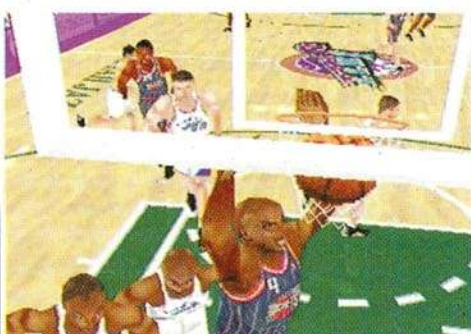
ihnen im 2. Quarter allmählich die Puste ausgeht und sie ausgewechselt werden müssen. EA Sports nutzt die NBA-Lizenz nicht zu knapp aus, sehr zur Freude der Videospieler, die sich an den Originalteams, Originalspielern und Statistiken in Hülle und Fülle weiden können; und genau das ist es, was neben der Spielbarkeit und den Optionen den Reiz einer professionellen Basketballsimulation ausmacht.

Ein vierter Schwierigkeitsgrad sorgt für stärkere Konsolengegner und die Möglichkeit, sich eigene Spieler, eigene Teams und eine eigene Liga zu erstellen sowie Spielertransfers erlauben es, NBA Live 98 exakt auf die eigenen Wünsche abzustimmen, genauso wie die gewohnt umfangreichen Variationen im Regelwerk.

► Sicherlich, NBA Live 98 ist im Vergleich zum Vorgänger nur marginal verbessert, Total NBA teilt aber dessen Schicksal. Die Neuerungen liegen eben im Detail und erschließen sich einem erst nach längerer Spielzeit. Einsteiger greifen natürlich zum '98er Update. Wer den Vorgänger sein eigen nennt, sollte sich aber überlegen, ob er bereit ist, diese Produktpolitik (jedes Jahr ein neues Update mit Features, die man auch in der letztjährigen Fassung schon hätte integrieren können) mitzutragen.



Freiwürfe erfolgen, wie bei EA Sports' NBA Live-Produkten gewohnt, über ein T-Meter. Die Geschwindigkeit des Basketball-Cursors (oben rechts im Bild) variiert je nach Freiwurfwertung des Spielers und eingestelltem Schwierigkeitsgrad.



Detailverliebt bis zum Gehtnichtmehr: auf den Trikots lassen sich die einzelnen Spielernamen und -nummern genau erkennen.





TOCA
TOURING CAR
championship



MOTORSPORT SIMULATION PUR!



Rieche den verbrannten Gummi, höre das
Röhren der Motoren, spüre die schmerzhaften
Bodenwellen und sehe spektakuläre Unfälle.
Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!



Mit welchem Code siehst Du die Action aus der Vogelperspektive?
CMMICRO CMOVERH CMTOPCAM



Spektakuläre Unfälle



Massenkaramboulagen



Heiße
Verfolgungsjagden



Gib Alles



Codemasters

www.TouringCar.com

PC
CD-ROM

© 1997 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT REALISTISCHE
RENNSTRECKEN, SECHS WETTERBEDINGUNGEN,
FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN

TOCA

Test Drive 4

Markus Weihrich

Genre:.....Rennspiel

Hersteller:.....Electronic Arts

Entwickler:.....Accolade

Testmuster:....Electronic Arts

Erhältlich ab:....28. November

Preis:....ca. 99,- DM



Der Kurs in San Francisco ist besonders wegen der spektakulären Sprünge ein Highlight.

Verschiedenste wissenschaftliche Untersuchungen bestätigen, was wir schon immer wußten: Frauen und Autos interessieren Männer am meisten. Erst weit dahinter rangieren im männlichen Kopf Gedanken, die sich mit anderen Themen wie Ausbildung, Job oder ähnlichem befassen. Da es äußerst schwierig erscheint, eine Frau durch die doch eher geschlechtslose PlayStation zu simulieren (was teilweise gelingt, wie körperbetonte Spiele à la Tomb Raider zeigen), verlegen sich die Softwarehersteller auf die Produktion immer neuer Rennspiele, um das meist männliche Spielerherz zum Kauf zu bewe-



Die einzelnen Checkpoints sind dank der riesigen Flaggen über der Straße deutlich zu identifizieren.



Gnadenlos versuchen die Gegner, Euch durch Drängeln und Schubsen von der Straße abzubringen.

gen. Supermodels wie Claudia Schiffer oder Naomi Campbell stimulieren den männlichen Geist auf ähnliche Art und Weise wie bestimmte Autotypen. Dodge Viper, Shelby Cobra, Chevrolet Corvette - allein die Erwähnung der Namen läßt das Autofahrerherz höher schlagen. Die Firma Accolade hat weder Kosten noch Mühen gescheut und Lizenzen erworben, die es Euch ermöglichen, in Test Drive 4 das Steuer einer dieser Legenden zu übernehmen. Zudem stehen noch sieben andere hochkarätige Flitzer wie der Jaguar XJ 220 und der Nissan 300 TX Twin Turbo Spezial, die schon im Gewand von 1998 zu bestaunen sind, aber auch Klassiker wie der 69er Camaro oder die Chevrolet

Chevelle von 1970 zur Auswahl. Jeder der Wagen ist getunt, und Beschleunigungen von unter fünf Sekunden von 0 auf 100 km/h sind in Test Drive 4 Standard.

Fünf Schauplätze (England, Schweiz, Japan, San Francisco und Washington D.C.) stehen für die virtuelle Testfahrt zur Verfügung. Jede dieser Locations bietet zwei Strecken, wobei die erste im Einzelrennen erst gewonnen werden muß, um die zweite anzuwählen zu können. Die Kurse sind fair designt, und der Wiedererkennungswert der Strecken ist sehr hoch. Wer schon einmal die Schweizer Autobahn vom Lago Maggiore Richtung Zürich gefahren ist, wird erstaunt über die authentische Umsetzung sein. Bevor einer der immerhin vier



Auf diesem schmalen Kurs in England fällt das Überholen nicht gerade leicht.



Der Reifenverschleiß ist dank der hochgezüchteten Motoren enorm.



Die Leiste am oberen Bildschirmrand gibt Euch die Position der Computergegner an.

Features





Gegenverkehr erschwert Euch das ohnehin nicht leichte Spiel erheblich, da jeder Crash Euch einige Rennpositionen kostet.



Von den verschiedensten Außenansichten ist diese am besten geeignet, Eueren superteuren Flitzer zu bewundern.



unterschiedlichen Meisterschaftsmodi ausgetragen wird, solltet Ihr zunächst das Fahrzeughandling antesten und die Vor- und Nachteile der verschiedenen Boliden ermitteln. In den Single Races besteht zudem die Möglichkeit, sowohl das Zeitlimit zwischen den einzelnen Checkpoints als auch den gesamten Verkehr auszuschalten. Die Beschleunigungsrennen auf einer schnurgeraden Strecke gegen einen Gegner bieten eine zusätzliche Entscheidungshilfe, welches Fahrzeug am besten zu Euch paßt, da sich alle PS-Monster in Beschleunigung und Handling gravierend unterscheiden. Während einige Flitzer Fahrfehler großzügig verzeihen, dafür aber recht träge sind, beschleunigen andere viel bissiger, sind jedoch schwerer zu kontrollieren und bescheren Euch dadurch häufig spektakulär anzuschauende Über-

schläge, die oftmals den Verlust der aktuellen Rennposition nach sich ziehen. Nachdem einige Zeit lang geübt und ein Wagen ausgewählt wurde, steht die Entscheidung für einen der Championship-Modi an. Je nach persönlichem Geschmack entscheidet Ihr Euch, ob die Rennzeit, die Gesamtzeit aller gefahrenen Rennen oder die Platzierung über Sieg oder Niederlage entscheidet. Der bei weitem schwierigste Wettbewerb ist die Pitbull Challenge über fünf Strecken, in der nur der Gewinner in die nächste Runde gelangt.

► Untermalt wird die Raserei von fetziger Musik und gut gelungenen Soundeffekten. Zum Ohrenschauspiel und soundtechnisch zum absoluten Muß wird Test Drive 4 jedoch vor allem für



Die Egoansicht ist dagegen deutlich schneller und bringt mehr Fahrvergnügen.

renz schläft nicht und zeigt (vgl. Work In Progress Gran Turismo in play PLAYSTATION 11/97), daß noch deutlich mehr in der kleinen Wunderkiste steckt. Test Drive 4 wird passionierten Rennspielern sicherlich viel Freude bereiten, auch für Langzeitmotivation ist durch die unterschiedlichsten Spielmodi und das eine oder andere Bonusfahrzeug gesorgt. Dem Otto Normalzocker kann das Game leider nicht emp-

Test Drive 4 wird passionierten Rennspielern sicherlich viel Freude bereiten, auch für Langzeitmotivation ist durch die unterschiedlichsten Spielmodi und das eine oder andere Bonusfahrzeug gesorgt.

die glücklichen Besitzer einer Surroundanlage - hier kann sich das Spiel durchaus mit Referenzspielen wie V-Rally messen. Für die Grafik trifft dies leider nicht ganz zu. Sie ist durchaus nicht schlecht, aber die Konkur-

fohlen werden, da der Schwierigkeitsgrad verdammt hoch angesetzt ist und bei so manchem für Frust sorgen wird.



Die Polizei, Euer Freund und Helfer versucht natürlich, die illegalen Rennen zu unterbinden...



...zahlt dafür in diesem Fall aber einen hohen Preis.

positiv

- hohe Langzeitmotivation
- gut gelungene Motorengeräusche

negativ

- sehr hoher Schwierigkeitsgrad



Grafik SoundFX RATING

Tel.: 02504 - 9330 - 0

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr

Sa. 10.00-16.00 Uhr

Freak's SHOP

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen:

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

Time Crisis &
G-Con*

149,95



Alarmstufe Rot*



Command & Conquer 2*



Crash Bandicoot 2*

Final Fantasy 7*
Formel 1 '97
G-Police
Resident Evil &
Spieleberater

99,95

Abe's Odyssey*

Ace Combat 2
Actua Golf 2
Actua Tennis*
Agent Armstrong
Auto Destruct*
Baphomets Fluch 2*
Broken Helix*
Castlevania*
Colony Wars
Command
&
ConquerCourier Crisis*
Croc
Disc World 2*
Explosive Racing*
FIFA '98*
Fighting Force*
Formula Karts*
Frogger
Heavens Gate

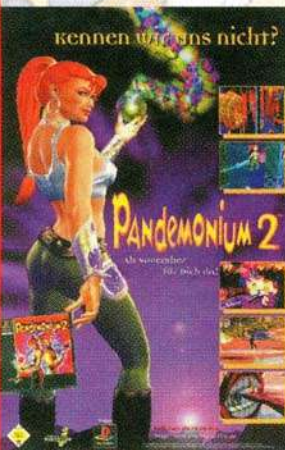
Hercules

Magic The Gathering*
Mass Destruction
MDK*
Midnight Run*
Monopoly
Moto Racer*
Namco Museum 5*
Nascar '98
NBA Hangtime*
NBA Live '98*
NHL '98
NHL Open Ice*Tomraider &
SpieleberaterTomraider 2*
Total Driving*
VMX Racing
Wing Over
X-Com 1 <a>

89,95

Magic Carpet
Off World
Interceptor
Olympic Games
Overblood <a>
Return Fire
Street Racer
Striker '96
Total Eclipse Turbo
Tunnel B1
X 2

59,95

Alien Trilogy <dt>
Alien Trilogy uncut <a>
Alone in the Dark 2
Battle Sport
Breakpoint Tennis
CheesyWir haben über 40.000
Videospiel-Artikel auf Lager!Note, The
Nuclear Strike
OverboardPandemonium 2*
Peak Performance*
PGA '98*
Rapid Racer
Reboot*
Resident EvilResident Evil...
..Director's Cut*
Risiko*
Rosco McQueen
Streetfighter Ex+*
Test Drive 4*Destruction Derby 2
Jurassic Park 2
Kurushi
Overblood
Rage Racer
Road Rage
Tetris Plus
V-Rally
Warcraft 2
Wing Commander 4...
..."uncut" <a>

79,95

Excalibur
Exhumed
Little Big Adventure
Perfect Weapon
Spider
Strikepoint
Tomraider

69,95

Battle Station <a>
Carnage Heart
Darklight Conflict
Hardcore 4x4
Lone Soldier uncut <a>

Chessmaster

Crow, The
D
Darkstalkers
Davis Cup TennisEarthworm Jim 2
Fade to Black
FIFA Soccer '97
Gex
Grid RunHyper Tennis
Int. Track & Field
Olympic Soccer
Onside Soccer
PGA Golf '96
Pitball
Po'ed
Primal Rage
Road Rash
Robopit
Sampras Tennis
Shell Shock <a>
Skeleton Warriors
Slam 'n JamSlamscope
Space Hulk
Spot goes to Hollywood
Star Gladiator
Supersonic Racer
Thunderhawk 2 uncut/a
Time Commando
True Pinball "Flipper"
View Point
World Cup Golf
Worms
Zero Divide

49,95

Spielberater Deutsch:
Alien Trilogy 14,80
Baphomets Fluch 14,80
Disc World 1 & 2 14,80
Excalibur 14,80
Final Fantasy 7* 39,95
Resident Evil 14,80
Syndicate Wars 14,80
Tomraider 29,95Air Combat
Criticom
Cyberspeed
Destruction Derby
FIFA Soccer
In the Hunt
Ridge Racer
Rise 2
Starfighter 3000
Starwinder
Steel Harbinger
Tekken
Wipe Out

39,95

PSX ZUBEHÖR:

PSX & Tomraider
& Memory Card 359,95
Game Buster 89,95
Analog-Pad 49,95
Antennenkabel 29,95
10er - Leerhüllen 5,90
GUN - Pistoleab 49,95
Joypad farbig je 29,95
Joypad 19,95
Joypadverlängerung 19,95
Lenkrad V3 139,95
Link Kabel 19,95
Memory Cardab 29,95
Play Station 279,95
PSX: stabile Trageta-
sche & Memory Card
& Joypad 49,95
RGB Kabel 19,95
Umbauchip & Anl. 19,95Zeichenerklärung:
*geplante NEUHEIT

STOP

Endlich erhältlich: 80-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit
Produktübersicht vieler N64, PSX und SATURN Artikel
(überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen), Spiele-
Previews, - Reviews, Underground-Berichten aus Europa, USA
& Japan und Verlosung mit 33 Gewinnen !!! - Erhältlich an
jeder gutsortierten Zeitschriften-, Verkaufsstelle &
beim "Freak's Shop", für nur DM 1,90 + Porto !!!

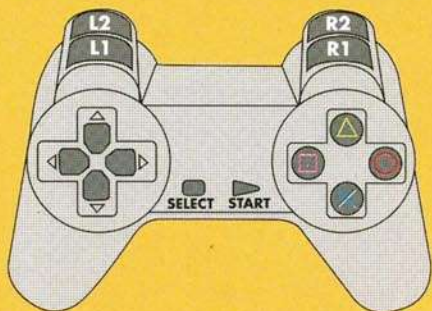
Gunter Glos

Tips Gunter Glos & Tricks

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen... ✂

inFormation

- =rechts =Quadrat
=links =Kreuz
=oben =Kreis
=unten =Dreieck



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der First-Aid Seite:

Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken.

Metal Slug US-Version

Bonusspiel

Wenn Ihr das Spiel durchgespielt habt, erscheint ein neuer Menüpunkt namens „ANOTHER STORY“. Selektiert diesen und Ihr könnt drei neue Bonusrunden spielen.

Command & Conquer

Der Tiberiumkonflikt

Nuclear Warhead

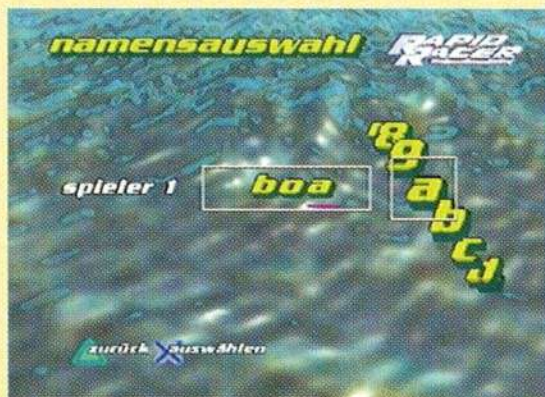
Drückt die START-Taste , um in den Pause-Modus zu gelangen. In dem folgenden Bildschirm drückt Ihr diese Tastenkombination:

X X.

Drückt ein weiteres Mal die START-Taste, um in das Spiel zurückzukehren. Jetzt habt Ihr einen nuklearen Sprengkopf zur Auswahl.

Rapid Racer

Beachtet bei den Cheats, die in
Anführungszeichen stehen, daß Ihr ein
Leerzeichen eingeben müßt. Anstatt
Eures Namens gebt Ihr folgende
Namen als Spielernamen ein:



Rapid Racer



Strecke bei Tageslicht anwählen

Um eine bestimmte Strecke, die im Tageslicht gefahren wird, gezielt auszuwählen, solltet Ihr den Buchstaben **D**, danach ein Leerzeichen und die Nummer der Strecke eingeben (z.B. „**D 3**“, um die dritte Strecke zu fahren).

Strecke bei Nacht anwählen

Um eine bestimmte Strecke, die in der Nacht gefahren wird, gezielt auszuwählen, solltet Ihr den Buchstaben **N**, danach ein Leerzeichen und die

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Alle Boote anwählen

Wenn Ihr „**BOA**“ als Spielernamen eingibt, so könnt Ihr alle Boote, die im Spiel enthalten sind, auswählen und mit ihnen Eure Runden ziehen.

Hurricane

Um Ever Boot mit den optimalen Fahreigenschaften auszustatten, gebt Ihr **HURR** ein. Jetzt solltet Ihr volle Kontrolle über Ever Gefährt haben.

Im Tageslicht fahren

Gebt „**DAY**“ ein, so daß alle Strecken, die im Tageslicht gefahren werden können, anwählbar sind.



play CheatCard
PLAY STATION page 3

Nummer der Strecke eingeben
(z.B. „**N 3**“, um die dritte Strecke zu
fahren).

Mirror-Strecke anwählen

Um eine bestimmte Mirror-Strecke auszuwählen, solltet Ihr den Buchstaben **M**, danach ein Leerzeichen und die Nummer der Strecke eingeben (z.B. „**M 3**“, um die dritte Strecke zu fahren).

Mit einer Ente fahren



Gebt „**QAK**“ ein und Euer Rennboot
verwandelt sich in eine Ente. Die

>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Rapid Racer

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Bei Nacht fahren

Gebt Ihr „**NIT**“ ein, so sind alle Strecken, die bei Nacht gefahren werden können, sofort anwählbar.



Fraktalgenerator

Um den Fraktalgenerator im Spiel zu aktivieren, probiert doch mal den Namen **FRAC**. Wundersame Landschaften bauen sich vor Euren Augen auf.



Das Rennen gewinnen

Um das Rennen zu gewinnen, solltet Ihr **WINR** eingeben.

Mirror-Strecken

Um alle verfügbaren Strecken in entgegengesetzter Richtung zu fahren, gebt Ihr **RRIM** als Spielernamen ein.

Rapid Racer

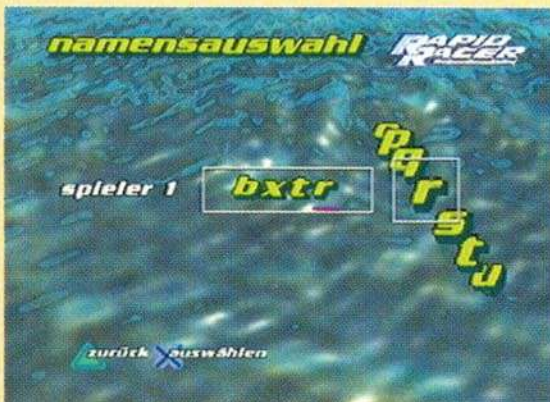
play CheatCard
PLAY STATION page 4

Eigenschaften des Bootes verändern sich nicht.



Porsche Challenge

Um ein Porsche Challenge Save-Game zu verwenden, sollte sich ein Spielstand dieses Games auf Eurer Memory Card befinden. Gebt als Namen **BXTR** ein und ladet den Spielstand.



Felony 11-79

So erhaltet Ihr alle Autos:

Wenn Ihr alle Strecken in der vorgegebenen Zeit schlagt, bekommt Ihr den Civic und den NSX in Down-Town, den GT5 und den Bus in Sea-Side sowie den Laster und die Limousine in Paris.

Wenn Ihr alle Strecken unter vier Minuten schlagt, bekommt Ihr den RX-7 in Down-Town, das Rallye-Auto in Sea-Side sowie den Lamborghini Countach in Paris.

Wenn Ihr Down-Town mit 1.000.000 Dollar auf Eurem Konto schlagt, bekommt Ihr die Viper als Belohnung.

Wenn Ihr Sea-Side mit 2.500.000 Dollar auf Eurem Konto schlagt, bekommt Ihr das Sport Coupé ELS als Belohnung.

Wenn Ihr Paris mit 2.500.000 Dollar auf Eurem Konto schlagt, bekommt Ihr den VW Käfer als Belohnung (oh Mann, was für eine Belohnung!!!).

Als nächstes versucht Ihr, auf der langen Geraden nach der scharfen Linkskurve in Sea-Side, eine Spitzengeschwindigkeit von 160 mph zu erreichen und erhaltet dafür das Müllauto. Wenn Ihr es schafft, 180 mph zu erreichen, bekommt Ihr die Straßenkehrmaschine geschenkt. Versucht Euch am besten mit dem Rallye-Auto.

Wenn Ihr jede Strecke ohne Geld schlagt, so bekommt Ihr den McLaren F1, das verrückte Polizeiauto und den Panzer zur freien Auswahl.

Ghost In The Shell

JP-Version

Verstecktes Bild

Wenn Ihr alle zwölf Missionen ohne ein Continue durchspielt, seht Ihr nach den Credits ein großes Bild von Kusanagi.



Cool Boarders 2

Alle zehn Strecken spielen

Im Auswahlmenü bringt Ihr den Cursor im Zeitraum von vier Sekunden in der folgenden Reihenfolge über die einzelnen Menüpunkte: SBC, Onemake, Freeride, Option, Boardpark, Halfpipe, Freeride. Jetzt drückt Ihr die O-Taste. Wenn der Bildschirm erscheint, in dem Ihr Euch zwischen dem Ein- oder Zwei-Spieler-Modus entscheidet, drückt und haltet Ihr L1+L2+R1+R2 und drückt zusätzlich die O-Taste.

Alien und Snowman

Führt alle 100 Moves im Master-Modus mit One-Make-Jump durch und brecht alle Rekorde im FREERIDE-Modus.

Versteckte Boards

Geht in den FREERIDE-Modus und schlägt alle Rekorde, um neue Boards zu bekommen.

Mirror-Modus

Um in den Mirror-Modus des Spiels zu gelangen, solltet Ihr SBC schlagen, in das Options-Menü gehen und auf dem zweiten Pad die SELECT-Taste drücken und halten. Jetzt drückt Ihr R1+□ im Auswahlmenü.

Kleidung verändern

Wenn Ihr folgenden Cheat eingibt, dann trägt Cindy einen Lederanzug und Irin eine Schuluniform. Hierzu geht Ihr im Hauptmenü mit dem Cursor über den Menüpunkt SBC und drückt folgende Tastenkombination:

○,R1,○,R1,○,R2,○,R2,○,○,R1,○,○,R2.

Bei der Eingabe dieses Codes solltet Ihr jedesmal, wenn Ihr R1 oder R2 drückt, eine Stimme hören, die „Here we go“ sagt. Die neuen Outfits sind in allen Modi außer SBC verfügbar.

Actua Soccer

Platinum

Bonus Spieler

Im Titelbild drückt und haltet Ihr die SELECT-Taste +○+○, um in Zukunft einen versteckten Spieler namens Crossi anwählen zu können.

G-Police

Paßwörter



Diese Paßwörter erlauben Euch einen Zugang zu den einzelnen Leveln, die Betonung liegt auf „Zugang“, denn selbst wenn man eine Mission erfolgreich beendet hat, ist ein Weiterspielen



in der nächsten Mission nicht möglich; als Training bzw. zum Reinschnuppern gedacht.



- | | |
|---------|---------|
| 1 | MADGAV |
| 2 | DOLMAN |
| 3 | SONAGAV |
| 4 | ACEDUF |
| 5 | JOJOGUN |
| 6 | WENSKI |
| 7 | SAEGGY |
| 8 | MAZMAN |
| 9 | DAZMAN |

>>>>>

Treasures Of The Deep

US-Version

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Gebt folgende Cheats im Pause-Modus ein:

Bananen-Bomben

Eigentlich bezweckt dieser Cheat nichts Nützliches, fügt jedoch der Harpune eine Zusatzfunktion hinzu. Drückt

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○,X,○,△,○



Hai-Angriffe beschleunigen

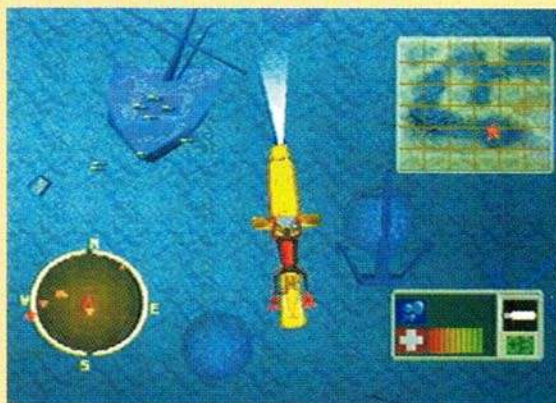
Habt Ihr Lust auf mehr Action? Dann gebt doch mal folgenden Code ein: ○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○,L2,L2,L2,R1,R1,R1,R2,L1 und Ihr verwandelt Euch in Haifutter.

Spiel einfacher gestalten

Um Euch das Spiel zu erleichtern, drückt Ihr ○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○,R1,L1,L2,R2,X.

Die Gegner sind jetzt viel langsamer und bei weitem nicht so angriffslustig.

Anderer Kameraperspektive



Wenn Ihr die Kamera nach hinten oben positionieren möchtet, drückt Ihr ○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○,△,○,X,○.

Jetzt seht Ihr Euren Taucher aus einer

>>>>>

G-Police



- | | |
|----|----------|
| 14 | YERMAN |
| 15 | OLLIEB |
| 16 | THEYOLK |
| 17 | TONYMASH |
| 18 | ANDYCROW |
| 19 | BIONIC |
| 20 | TSLATER |
| 21 | IAINTHOD |
| 22 | JONRITZ |
| 23 | CLAIREC |
| 24 | SEVEBOT |
| 25 | ANGUSF |
| 26 | EWENLEC |
| 27 | EDFIRE |
| 28 | STUBOMB |
| 29 | THONBOY |
| 30 | JIMMAC |
| 31 | PUGGER |
| 32 | ROSSCO |
| 33 | CAKEBOY |
| 34 | NIKNAK |
| 35 | SAGLORD |



US-Version

SPIELEINSTELLUNG

Freundschaftsspiel

Optionen

Level: Profi

Steuerung konfig.

Passwort

Audio-Opt.

Reihenw.

Präsent.

Anzeigefel.

Mitwirkende

Passwort eingeben

BIGBIG

Autom.

Ein

Ein

Memory Card

Hilfe

Drücken Sie START zum Fortfahren





Castlevania: Symphony Of The Night

Axe Lord Rüstung

Nachdem Ihr das Spiel einmal durchgespielt habt, gebt Ihr das Paßwort **AXEARMOR** ein und startet das Game erneut, um eine neue, sehr hilfreiche Rüstung in Eurem Inventar vorzufinden.

Erhöhte Intelligenz

Nachdem Ihr das Spiel einmal durchgespielt habt, gebt Ihr das Paßwort **X-XIV** ein und startet das Game erneut, um mit erhöhter Intelligenz zu beginnen. Leider ist Eure Kraft zu Anfang weiterhin niedrig.

Logo drehen

Wenn der Schriftzug „NOW LOADING“ auf dem Bildschirm erscheint, so könnt Ihr es mit den Richtungstasten drehen.



Als Richter spielen

Wenn Ihr das Spiel einmal durchgespielt habt, gebt Ihr als Paßwort **RICHTER** ein und startet das Game. Jetzt spielt Ihr als Richter Belmont.

Extra Audio Track

Wenn Ihr die Castlevania-CD in einen CD-Spieler einlegt und den zweiten Track anwählt, hört Ihr die Stimme des Sprechers von Alucard, gefolgt von einem Musikstück.



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...



Warcraft II

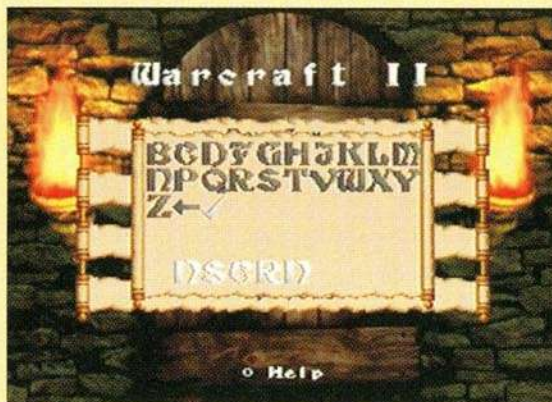
play CheatCard
PLAY STATION page 1

Codes

Im Spiel drückt Ihr die START-Taste, um das Options-Menü auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen. Selektiert den Menüpunkt „Enter Password“ und tippt einen oder auch mehrere der folgenden Codes ein.

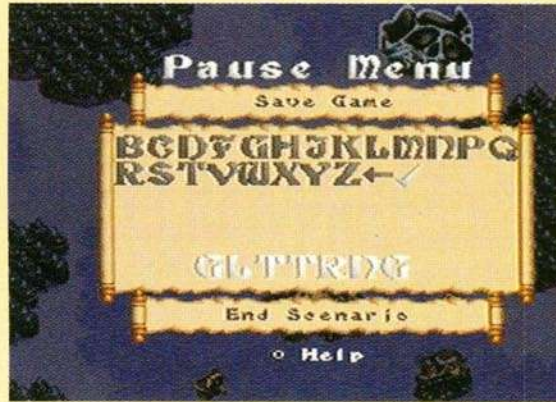
On Screen - NSCRN

Die komplette Übersichtskarte wird angezeigt, ohne daß Ihr zuvor jeden Winkel der Karte auskundschaftet habt.



Glittering Prizes - GLTRNG

Ihr erhaltet 100.000 Einheiten Gold und 5.000 Bäume.



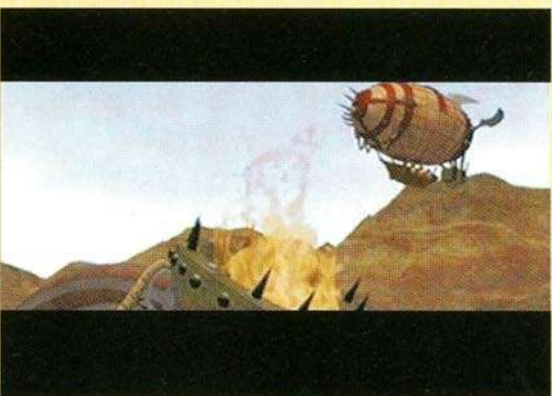
>>>>

Warcraft II

play CheatCard
PLAY STATION page 3



.....**DRNRTH**
.....**RCDPVC**
.....**HDPVCT**
.....**TDPNNG**
.....**QLTHLS**
.....**HKHZMD**



.....**RTNTZR**
.....**RCTDVC**
.....**HTDVCT**
.....**TDSFDR**
.....**NRTHLN**
.....**RCKHZM**

Menschen: Tides of Darkness Codes

Hillsbrad:**HLLBRD**
Level 02:**MBSHTM**
Level 03:**HSTHSH**
Level 04:**TTCKNZ**
Level 05:**HTLBRD**
Level 06:**DNLGZ**
Level 07:**GRMBTL**
Level 08:**TYRHND**
Level 09:**BTTLTD**
Level 10:**PRSNRS**
Level 11:**BTRYLN**
Level 12:**BTTLTC**
Level 13:**SSLTNB**
Level 14:**GRTPRT**
Abspann:**LLRSJR**

>>>>

CheatCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

Warcraft II

play CheatCard
PLAY STATION page 2



Valdez - VLDZ

Ihr erhaltet 5.000 Einheiten Öl.

Deck me out - DCKMT

Alle Einheiten werden auf die höchste Stufe ausgebaut.



Make it so - MKTS

Die Gebäude werden in einer viel kürzeren Zeit errichtet.

Very Little - VRYLTTL

Ihr bekommt alle Zaubersprüche.

This is a good day for you to die - TSGDDYTD

Ihr seid unverwundbar (nicht gegen Magie), und Eure Schlagkraft erhöht sich.

There can be only one - THRCNBN

Wenn Ihr diesen Code eingibt, seht Ihr den Abspann des Spiels.

Die Codes für jede einzelne Zwischensequenz:

.....	DPPNNG
.....	PRLDTN
.....	RCGRTS
.....	BRNNGF
.....	HMSRFV
.....	HWRNTH

Warcraft II

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Menschen: Beyond The Dark Portal Codes

Level 02:		BTLFR
Level 03:		NCMRNT
Level 04:		BYNDTH
Level 05:		SHDWSS
Level 06:		FLLFCH
Level 07:		DTHWNG
Level 08:		CSTFBN
Level 09:		HRTFVL
Level 10:		BTLFH
Level 11:		DNCFTH
Level 12:		BTTRTS

Orks: Tides of Darkness Codes

Zul Dare:		ZLDR
Level 02:		RDTHLL
Level 03:		RCSTHS
Level 04:		SSLTNH
Level 05:		RCTLBR
Level 06:		BDLNDS
Level 07:		FLLFST
Level 08:		RNSTNT

Level 09:		RZNGFT
Level 10:		DSTRCT
Level 11:		DDRSSQ
Level 12:		TMBFSR
Level 13:		SGFDLR
Level 14:		FLLFLR
Abspann:		SLYRFT

Orks: Beyond The Dark Portal Codes

Level 02:		SKLLFG
Level 03:		THNDRL
Level 04:		RFTWKN
Level 05:		DRGNSF
Level 06:		NWSTRM
Level 07:		SSFZRT
Level 08:		SSLTNK
Level 09:		DPTMBF
Level 10:		LTRC
Level 11:		YFDLRN
Level 12:		DPDRKP

Marvel Super Heroes

Als Anita spielen

(Donovans Schwester)

Drückt **○,○,○,○,○,○,○,○,○**.
Danach drückt Ihr LP+MP+HP.

Reality-Gems ausschalten

Im Zwei-Spieler-Modus müssen beide Spieler nach der Charakterauswahl die SELECT-Taste solange gedrückt halten, bis der Kampf beginnt, um alle Gems auszuschalten.

Mit einem der Bosse spielen

Um Thanos oder Dr. Doom anwählen zu können, solltet Ihr das Spiel durchspielen und dann eine der folgenden Tastenkombinationen im grafischen Charakter-Auswahlmenü eingeben:

Für Thanos:

○,○,HP,HP+MP,HP+MP+LP

Für Dr. Doom:

○,○,LK,LK+MP,LK+MK+HK

Wenn Ihr nach dieser Aktion Euer Spiel speichert, so stehen Euch diese Charaktere im nicht-grafischen Charakter-Auswahlmenü immer wieder zur Verfügung. Für die Darstellung der Boß-Charaktere im grafischen Auswahlmenü müßt Ihr den Code leider immer wieder eingeben.

Zufällige Auswahl der Charaktere



Dieser Cheat funktioniert nur im grafischen Charakter-Auswahlmenü. Drückt in diesem Bildschirm für die Dauer von drei Sekunden die **○**-Taste. Jetzt sollte der Cursor sehr schnell zu bewegen sein. Drückt nun eine beliebige Taste.

Die Farbe der Spieler verändern

Dieser Cheat funktioniert ebenso wie die zufällige Auswahl des Charakters nur im grafischen Charakter-Auswahlmenü. Bewegt den Cursor



über einen beliebigen Charakter, drückt **○** bzw. **●** für die Dauer von drei Sekunden und drückt danach eine beliebige Taste.

Wenn Ihr die letzte Runde eines Kampfes gewonnen habt und der Gegner am Boden liegt, drückt Ihr die SELECT-Taste, so daß Ihr weiter auf den Gegner einschlagen könnt.

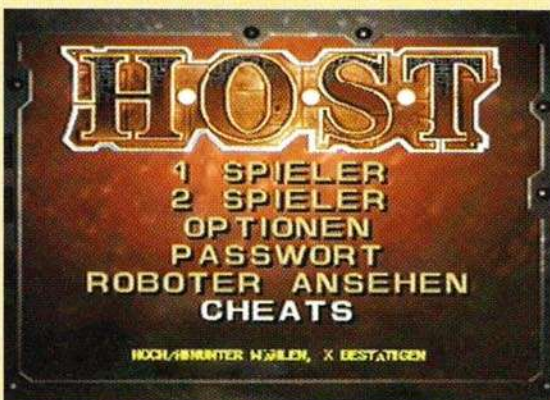
Drückt während des Spiels **○,○,SELECT**, um Euren Gegner zu beschimpfen.

Wenn Ihr einen Reality-Gem benutzt, drückt die SELECT-Taste, so daß Euer Charakter beginnt, mit Kürbissen zu werfen.

Machine Hunter

In-Game-Cheat-Menü

Um in ein Cheat-Menü zu gelangen, in dem Ihr unter anderem alle Level anwählen könnt, gebt Ihr als Paßwort **???HOST???** ein.



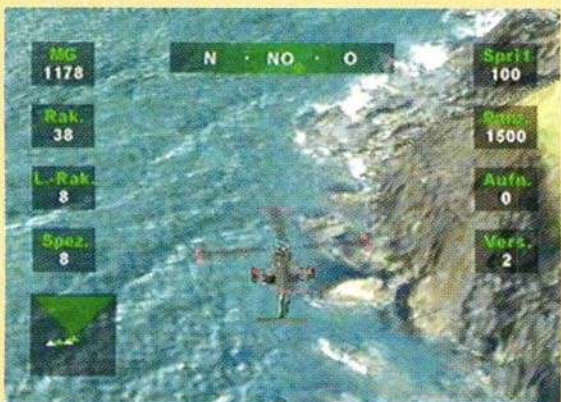
Outro ansehen

Wenn Ihr den Abspann des Spiels sehen wollt, gebt als Paßwort **AMUIIDC!EQ** ein.

Nuclear Strike

Als Ergänzung zu den Codes der letzten Ausgabe drucken wir hier noch einmal alle Levelcodes und eine riesige Anzahl weiterer Paßwörter ab.

JUNGLEWAR - erster Level
EAGLEEYE - erster Level
 (weder Ihr noch Eure Gegner können nicht schießen; seht Euch einfach um, um das Terrain zu erkunden)
CUTTHROATS - zweiter Level
COUNTDOWN - dritter Level
PLUTONIUM - dritter Level - Teil B
PUSAN - vierter Level
ARMAGEDDON - fünfter Level
LIGHTNING - geheimer Level
JUNGLEWAR
PHOENIX - vier Extra-Continues
WARRIOR - fünf Extra-Continues
MPG - der Spritverbrauch ist niedriger



Probiert einfach mal folgende Paßwörter aus
BUCCANEER
HAMMERHEAD
DETONATE
AFTERSHOCK
BLITZKRIEG
CHESSPIECE
NOMANSLAND
AVENGER
BASTILLE
UNLEADED
GUNSRUS
CHAINMAIL
ONETWO
APACHELITE
CROSSEYED
OLDSCHOOL
DIG IT
SURFIN
SHARK BAIT
MAD BOMBER
CHEESYPOOF
MPH

Oddworld Abe's Oddysee

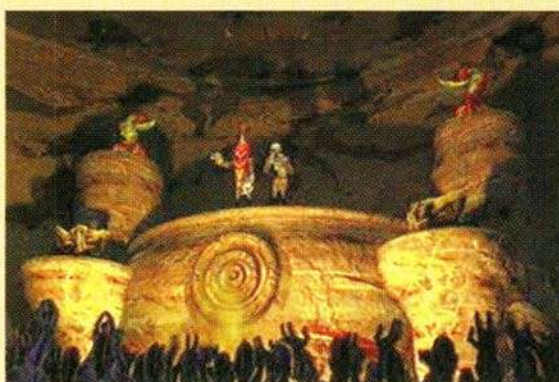
Level-Paßwörter

Wenn Ihr in das Options-Menü geht, drückt folgende Tastenkombination: Haltet R1 gedrückt und tippt **○,○,○,○,□,○,□,△,○,□,○,○** ein. Jetzt könnt Ihr Euch einen Level aussuchen, den Ihr spielen wollt.



FMV-Sequenzen

Geht wieder in das Options-Menü und haltet R1 gedrückt. Tippt jetzt **○,○,○,□,○,△,□,○,○,○,○** ein. Jetzt solltet Ihr alle Full Motion Videos des Spiels ansehen können.



13 versteckte Mudokons

Ihr habt Euch sicher auch schon über das Schild gewundert, auf dem geschrieben steht „Wenn Du fliehst, sterben alle Arbeiter auf dieser Ebene!“, und das obwohl Ihr offensichtlich alle Mudokons auf Eurem bisherigen Weg befreit habt. Wir haben uns auf die Suche nach den verbleibenden dreizehn Artgenossen von Abe begeben und sie gefunden. Wie Ihr schnell merken werdet, ist es teilweise höllisch schwer die eifrig putzenden Artgenossen zu befreien.

Secret Area #1

Im ersten Bild, sofort nach dem Intro seht Ihr eine Faß, hinter das Ihr Euch genau in der Mitte stellt und zweimal **○** drückt. Abe steigt eine Leiter hinunter und kommt in zwei untereinander liegende Räume, in denen Ihr drei Mudokons befreit. Geht vor bis an die Kante, drückt und haltet R1, drückt die **△**-Taste und sofort **○**, um auf die Stelle über dem gelben Licht hinunterzuspringen. Von hier aus hangelt Ihr Euch nach unten ab, schleicht nach rechts und springt hinunter. Wartet, bis der Slig herunterspringt, um im gleichen Moment an der Kante nach oben zu springen und Euch hochzuziehen. Wartet, bis der Slig über der Falltüre steht, und betätigt den Schalter, daß er in die Tiefe stürzt.

Secret Area #2

Einige Bildschirme weiter kommt Ihr in einen Raum, in dem ein Slig eine Etage tiefer gerade sein Nickerchen macht. Chantet und übernehmt die Kontrolle über ihn. Geht mit ihm rechts aus dem Bild und laßt ihn in der Energiebarriere auf der rechten Seite verglühen. Jetzt geht Ihr hinunter und stellt Euch genau hinter das Faß und drückt zweimal nach unten. Holt Euch zuerst eine Bombe aus der Maschine und zerstört den fliegenden Droiden. Chantet und erschießt den Slig. Laßt mit dem willenlosen Slig nach unten und erschießt einen weiteren seiner Artgenossen. Holt Euch noch eine Bombe, um damit den Droiden vor der Anzeigetafel zu erledigen. Verlaßt kurz den Raum, um das Warp-Feld wieder erscheinen zu lassen. Verlaßt diese Area jedoch nicht, bevor Ihr eine Bombe mitgenommen habt, die Ihr für die nächste Secret-Area benötigt.

Secret Area #3

Geht in den Raum, in dem Ihr das erstemal gleich zu Anfang über zwei Spalten hüpfen müßt. Es gilt zuerst die Mine am rechten Bildschirmrand rechts neben dem Faß mit der Bombe zu entschärfen. Klettert hinunter und verschwindet ein weiteres Mal hinter einem Faß in einen versteckten Raum. Geht unter der Fleischmaschine hindurch, betätigt den Schalter, dreht

Euch schnell um und versucht die Fleischmaschine zu passieren, bevor sie schneller wird. Bringt die beiden Mudokons in Sicherheit.

Secret Area #4

Sucht das Bild, in dem Ihr eine Anzeigetafel, eine Laufschrift, die Abbildung des Obermotzes und sein Seil mit einer Schlaufe, das von der Decke hängt, seht. Zieht an dem Seil und versucht so schnell wie möglich nach rechts loszulaufen, um noch rechtzeitig durch die Luke nach unten zu springen. Werft eine Bombe auf den Slig und nehmt Euch eine weitere Bombe aus der Maschine. Geht nach unten und sprengt die Mine. Befreit den Mudokon.

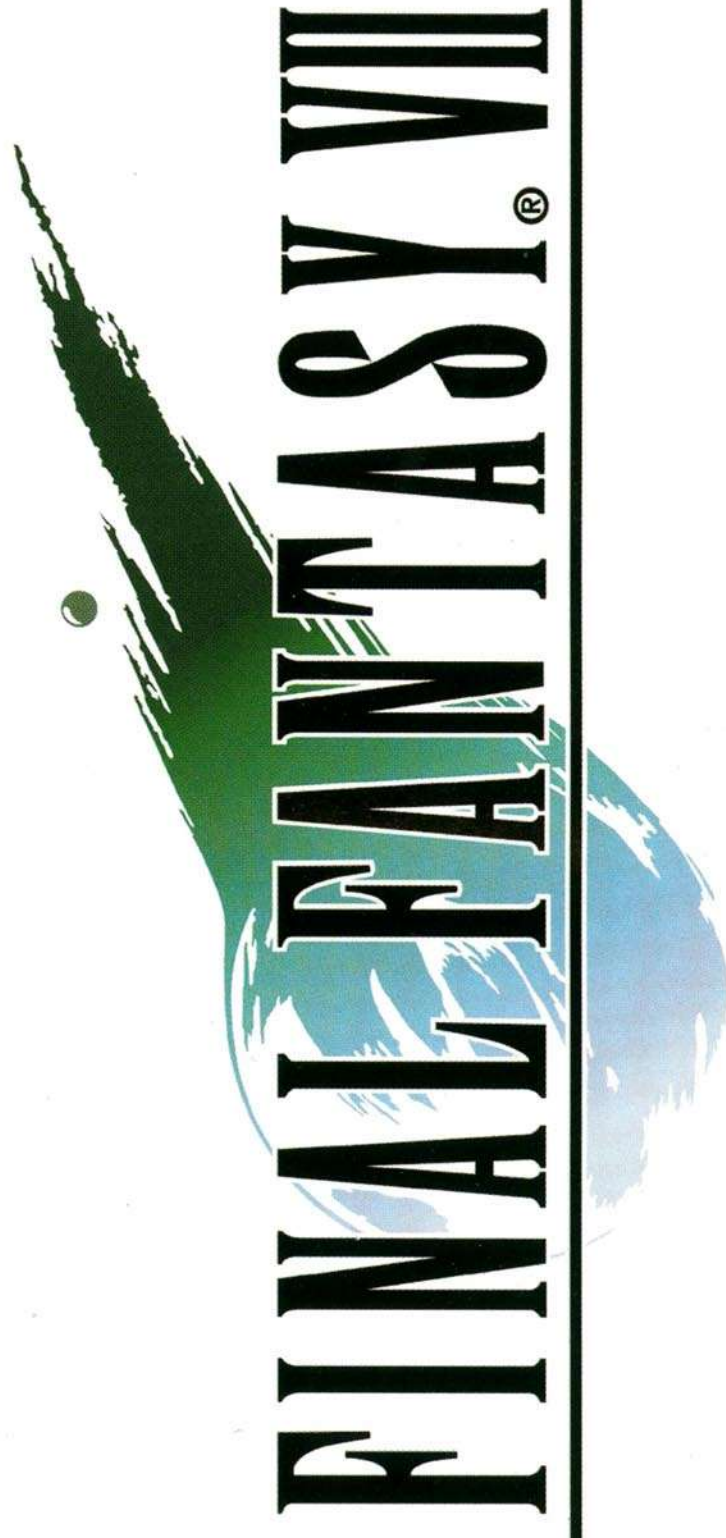
Secret Area #5

Geht in dem Raum mit der Laufschrift und dem Droiden, der den Slig vor Euren Gesängen schützt. Zieht den Hebel und springt so schnell wie möglich nach unten, um durch die offene Luke zu springen. Zieht den Hebel und springt nach unten, wenn der Slig Euch den Rücken zuwendet. Wichtig ist es, daß Ihr an einer dunklen Stelle landet. Beobachtet den Slig und springt weiter nach unten. Holt Euch eine Bombe aus der Maschine, springt hinüber auf die nächste Plattform und sprengt den Droiden. Springt wieder zurück, holt Euch eine neue Bombe und werft sie auf den Slig unter Euch.

Secret Area #6

Geht in den Raum mit dem riesigen Schild, mit dem man Euch darauf aufmerksam macht, daß 28 Mudokons sterben, wenn Ihr diese Stelle passiert. Holt Euch eine Bombe aus der Maschine und fahrt mit dem Aufzug bis ganz nach oben. Auf dem Weg dorthin seht Ihr auf einem Vorsprung einen schlafenden Slig, den es gilt mit der Bombe zu treffen. Postiert Euch hierfür ungefähr in die Mitte der obersten Plattform und schmeißt die Bombe nach rechts. Fahrt mit dem Aufzug hinunter zu den Vorsprung, auf dem der Slig lag, rollt durch die Röhre und passiert die Fleischmaschinen. Im nächsten Raum könnt Ihr drei Mudokons befreien.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT & PLAY PLAYSTATION PRESENT:



FINAL FANTASY[®] VII

1998 KALENDER



SQUARESOFT[®]



Deutschland

0190/578 578

(1,20DM/min.)

Mo.-Fr. 10-20 Uhr

...professionelle
Spieleberatung!

Fax-Abruf rund um die Uhr:

0190/585 255

(1,20DM/min.)

Schweiz

052/243 05 55

(Service)

Mo.-Fr. 9-12 Uhr, 13.30-17 Uhr

052/157 11 33

(Spiele-Powerline)

FINAL FANTASY VII



TM

SQUARESOFT®

* "P" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Final Fantasy VII © 1997 Square Co. Ltd. All rights reserved.
Final Fantasy and Squaresoft are registered trademarks of Square Co. Ltd.

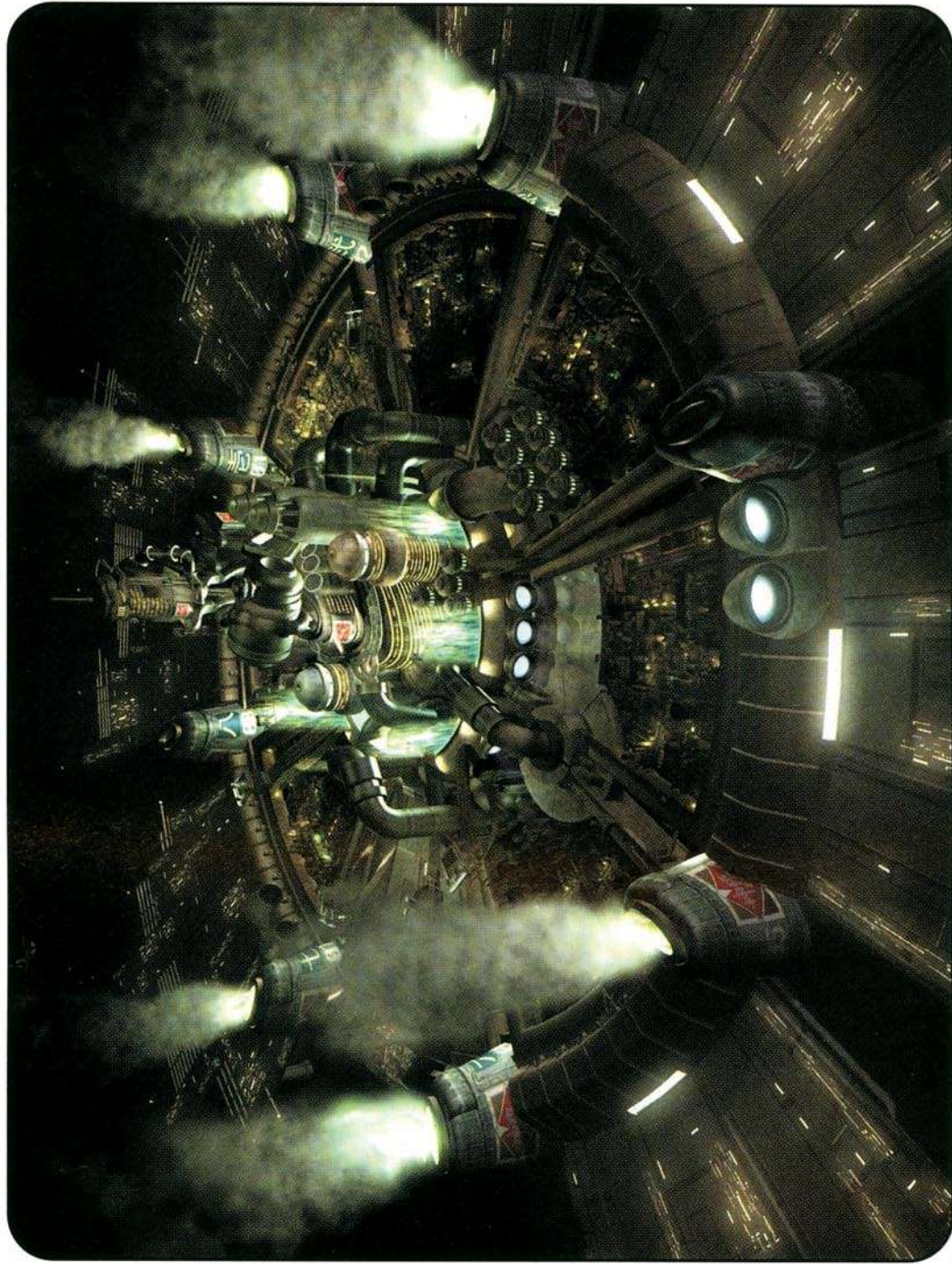
play
PLAY STATION

1

Januar

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
donnerstag	freitag	samstag	sonntag	montag	dienstag	mittwoch	donnerstag	freitag	samstag	sonntag	montag	dienstag	mittwoch	donnerstag	freitag	samstag	sonntag	montag	dienstag	mittwoch	donnerstag	freitag	samstag	sonntag	montag	dienstag	mittwoch	donnerstag	freitag	samstag

FINAL FANTASY VII



SQUARESOFT

12

Dezember

1	dienstag
2	mittwoch
3	donnerstag
4	freitag
5	samstag
6	sonntag
7	montag
8	dienstag
9	mittwoch
10	donnerstag
11	freitag
12	samstag
13	sonntag
14	montag
15	dienstag
16	mittwoch
17	donnerstag
18	freitag
19	samstag
20	sonntag
21	montag
22	dienstag
23	mittwoch
24	donnerstag
25	freitag
26	samstag
27	sonntag
28	montag
29	dienstag
30	mittwoch
31	donnerstag

FINAL FANTASY VII



SQUARESOFT®

play
PLAYSTATION

2

Februar

1	sonntag
2	montag
3	dienstag
4	mittwoch
5	donnerstag
6	freitag
7	samstag
8	sonntag
9	montag
10	dienstag
11	mittwoch
12	donnerstag
13	freitag
14	samstag
15	sonntag
16	montag
17	dienstag
18	mittwoch
19	donnerstag
20	freitag
21	samstag
22	sonntag
23	montag
24	dienstag
25	mittwoch
26	donnerstag
27	freitag
28	samstag

FINAL FANTASY VII



SQUARESOFT®

play
PLAY STATION

11

November

1	sonntag
2	montag
3	dienstag
4	mittwoch
5	donnerstag
6	freitag
7	samstag
8	sonntag
9	montag
10	dienstag
11	mittwoch
12	donnerstag
13	freitag
14	samstag
15	sonntag
16	montag
17	dienstag
18	mittwoch
19	donnerstag
20	freitag
21	samstag
22	sonntag
23	montag
24	dienstag
25	mittwoch
26	donnerstag
27	freitag
28	samstag
29	sonntag
30	montag

FINAL FANTASY VII



SQUARESOFT®

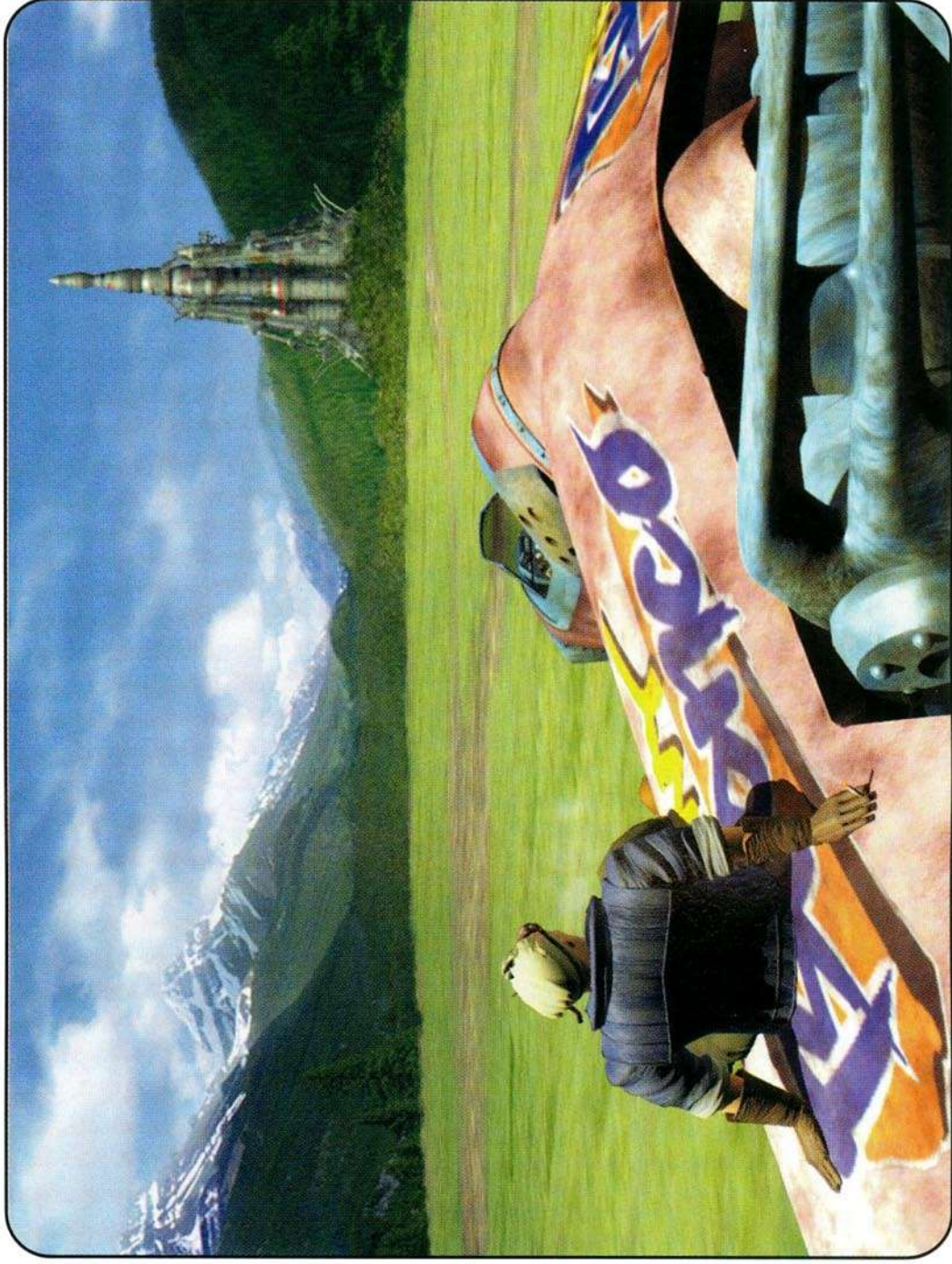
play
PLAYSTATION

3

März

1	sonntag
2	montag
3	dienstag
4	mittwoch
5	donnerstag
6	freitag
7	samstag
8	sonntag
9	montag
10	dienstag
11	mittwoch
12	donnerstag
13	freitag
14	samstag
15	sonntag
16	montag
17	dienstag
18	mittwoch
19	donnerstag
20	freitag
21	samstag
22	sonntag
23	montag
24	dienstag
25	mittwoch
26	donnerstag
27	freitag
28	samstag
29	sonntag
30	montag
31	dienstag

FINAL FANTASY VII



SQUARESOFT®

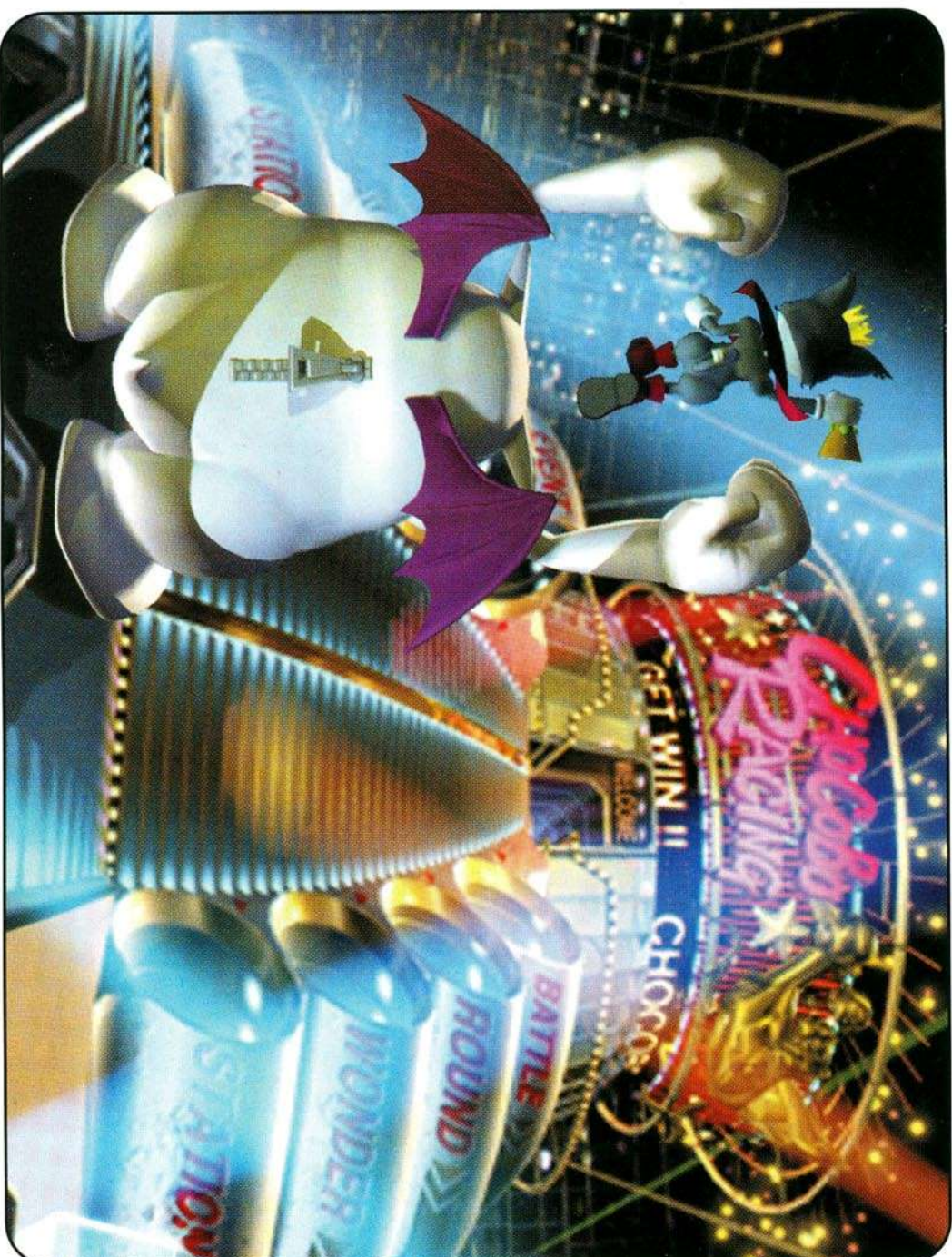
play
PLAY STATION

10

Oktober

1	donnerstag
2	freitag
3	samstag
4	sonntag
5	montag
6	dienstag
7	mittwoch
8	donnerstag
9	freitag
10	samstag
11	sonntag
12	montag
13	dienstag
14	mittwoch
15	donnerstag
16	freitag
17	samstag
18	sonntag
19	montag
20	dienstag
21	mittwoch
22	donnerstag
23	freitag
24	samstag
25	sonntag
26	montag
27	dienstag
28	mittwoch
29	donnerstag
30	freitag
31	samstag

FINAL FANTASY VII



SQUARESOFT®

play
STATION

4

April

1	mittwoch
2	donnerstag
3	freitag
4	samstag
5	sonntag
6	montag
7	dienstag
8	mittwoch
9	donnerstag
10	freitag
11	samstag
12	sonntag
13	montag
14	dienstag
15	mittwoch
16	donnerstag
17	freitag
18	samstag
19	sonntag
20	montag
21	dienstag
22	mittwoch
23	donnerstag
24	freitag
25	samstag
26	sonntag
27	montag
28	dienstag
29	mittwoch
30	donnerstag

FINAL FANTASY VII



SQUARESOFT®

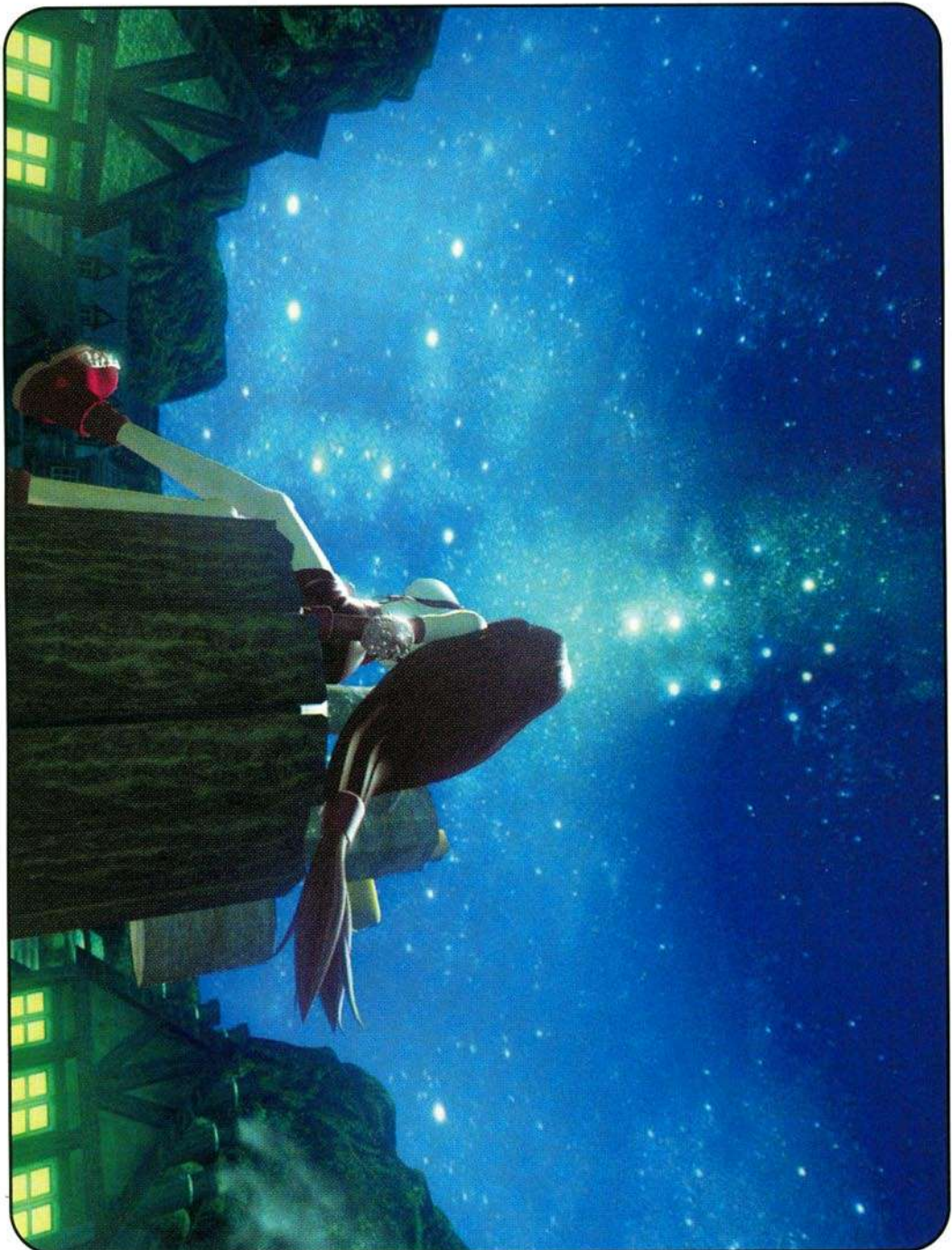
play
PLAY STATION

9

September

1	dienstag
2	mittwoch
3	donnerstag
4	freitag
5	samstag
6	sonntag
7	montag
8	dienstag
9	mittwoch
10	donnerstag
11	freitag
12	samstag
13	sonntag
14	montag
15	dienstag
16	mittwoch
17	donnerstag
18	freitag
19	samstag
20	sonntag
21	montag
22	dienstag
23	mittwoch
24	donnerstag
25	freitag
26	samstag
27	sonntag
28	montag
29	dienstag
30	mittwoch

FINAL FANTASY VII



SQUARESOFT®

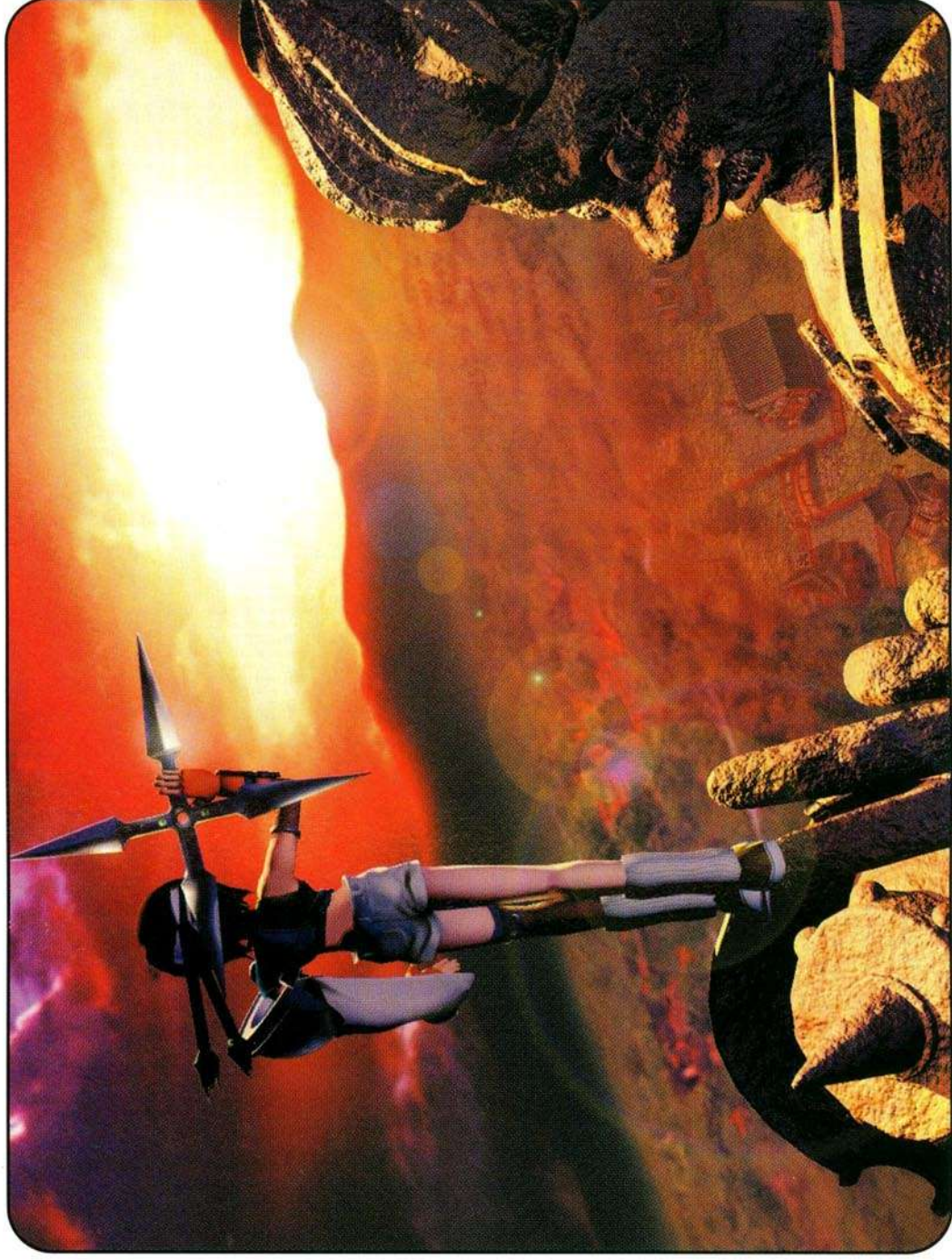
play
PLAYSTATION

5

Mai

1	freitag
2	samstag
3	sonntag
4	montag
5	dienstag
6	mittwoch
7	donnerstag
8	freitag
9	samstag
10	sonntag
11	montag
12	dienstag
13	mittwoch
14	donnerstag
15	freitag
16	samstag
17	sonntag
18	montag
19	dienstag
20	mittwoch
21	donnerstag
22	freitag
23	samstag
24	sonntag
25	montag
26	dienstag
27	mittwoch
28	donnerstag
29	freitag
30	samstag
31	sonntag

FINAL FANTASY VII



SQUARESOFT

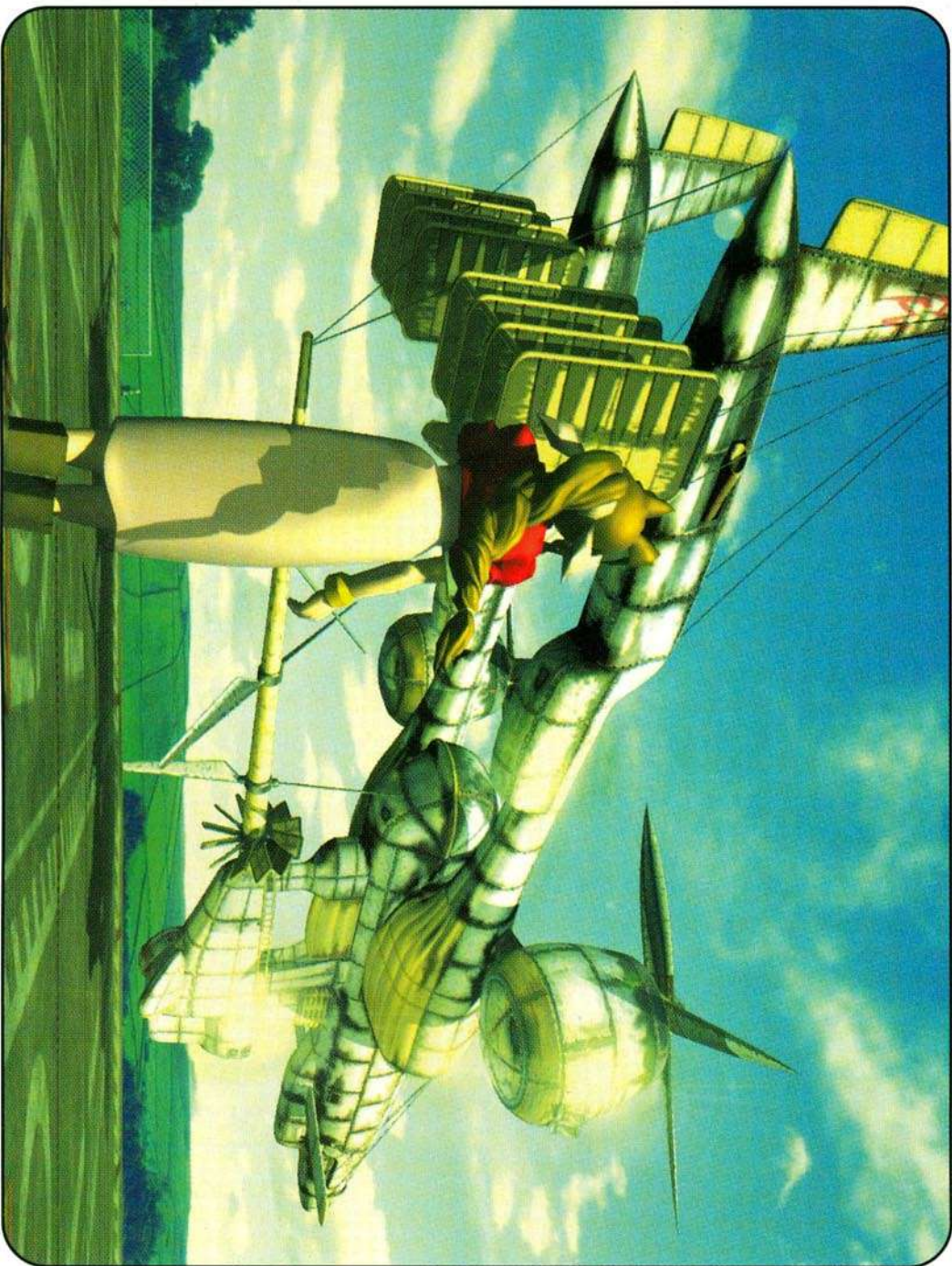
play
PLAY STATION

8

August

1	samstag
2	sonntag
3	montag
4	dienstag
5	mittwoch
6	donnerstag
7	freitag
8	samstag
9	sonntag
10	montag
11	dienstag
12	mittwoch
13	donnerstag
14	freitag
15	samstag
16	sonntag
17	montag
18	dienstag
19	mittwoch
20	donnerstag
21	freitag
22	samstag
23	sonntag
24	montag
25	dienstag
26	mittwoch
27	donnerstag
28	freitag
29	samstag
30	sonntag
31	montag

FINAL FANTASY VII



SQUARESOFT®

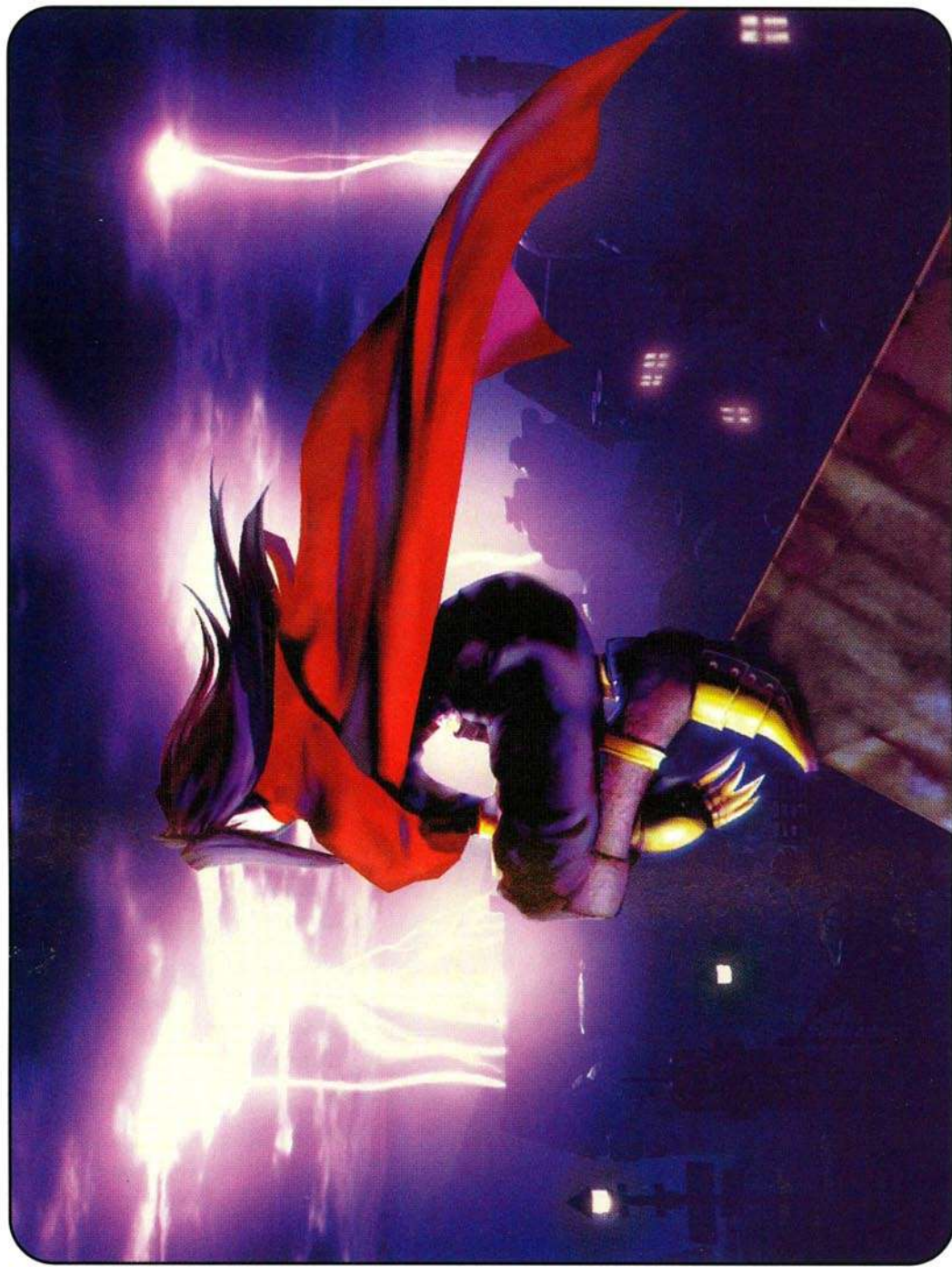
play
PLAYSTATION

6

Juni

1	montag
2	dienstag
3	mittwoch
4	donnerstag
5	freitag
6	samstag
7	sonntag
8	montag
9	dienstag
10	mittwoch
11	donnerstag
12	freitag
13	samstag
14	sonntag
15	montag
16	dienstag
17	mittwoch
18	donnerstag
19	freitag
20	samstag
21	sonntag
22	montag
23	dienstag
24	mittwoch
25	donnerstag
26	freitag
27	samstag
28	sonntag
29	montag
30	dienstag

FINAL FANTASY VII



SQUARESOFT

play
PLAYSTATION

7

Juli

1	mittwoch
2	donnerstag
3	freitag
4	samstag
5	sonntag
6	montag
7	dienstag
8	mittwoch
9	donnerstag
10	freitag
11	samstag
12	sonntag
13	montag
14	dienstag
15	mittwoch
16	donnerstag
17	freitag
18	samstag
19	sonntag
20	montag
21	dienstag
22	mittwoch
23	donnerstag
24	freitag
25	samstag
26	sonntag
27	montag
28	dienstag
29	mittwoch
30	donnerstag
31	freitag

FINAL FANTASY VII



SQUARESOFT®

play
PLAYSTATION



**DABEI SEIN
IST ALLES!
NUTZE DEINE
VORTEILE.**

Als **Most Important Player**
erhältst Du regelmäßig
die heißesten Infos,
MIP-Discs und coole
Accessoires-Angebote.

For more Information:

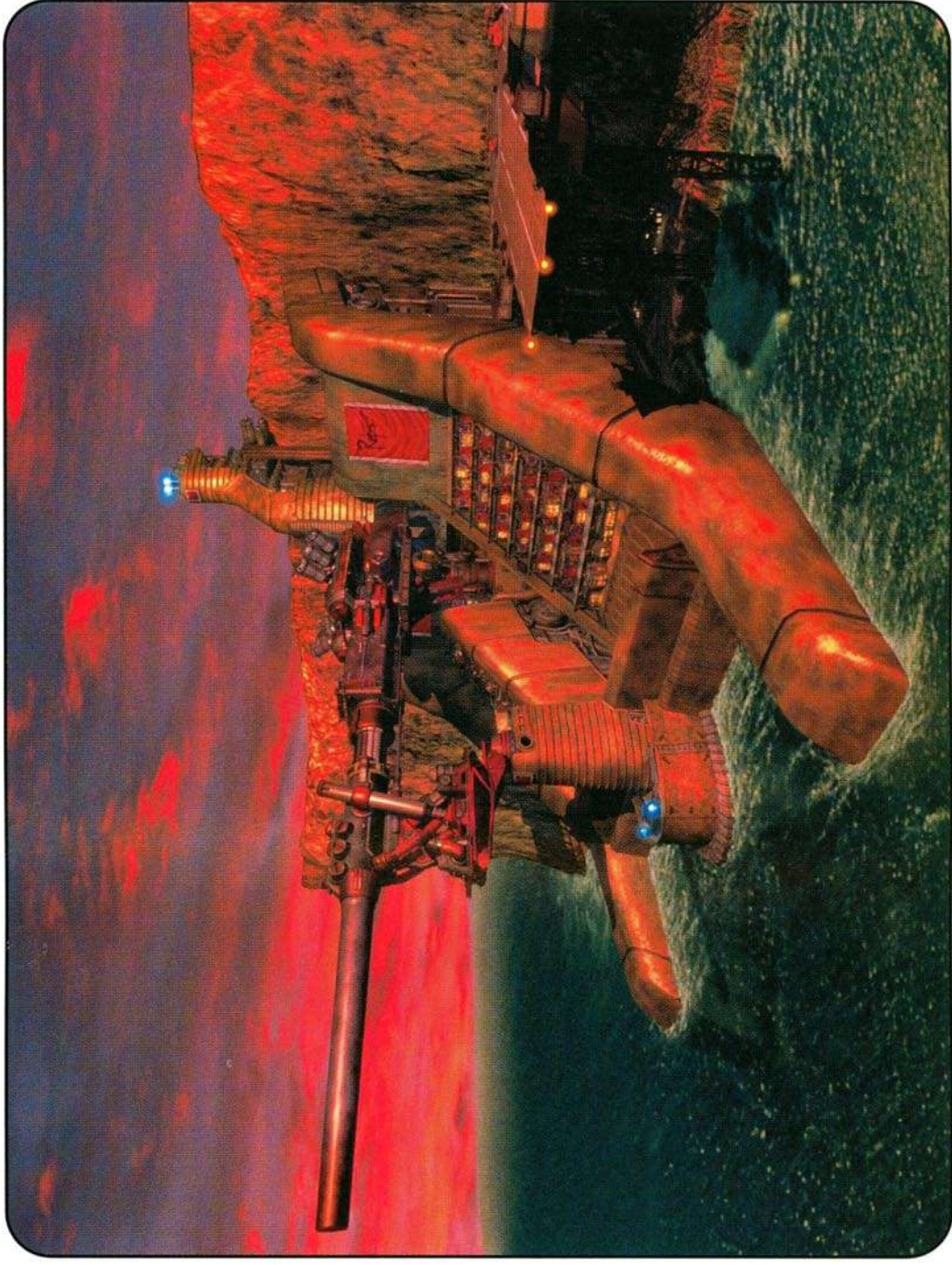
**MIP Club
Postfach 10 12 40
D- 64 212 Darmstadt**

**oder per Fax:
0 61 52 / 17 84 17**

**MIP Club (Schweiz)
Stäffelistraße 6
8409 Winterthur**

**oder per Fax:
052 / 245 18 19**

FINAL FANTASY VII

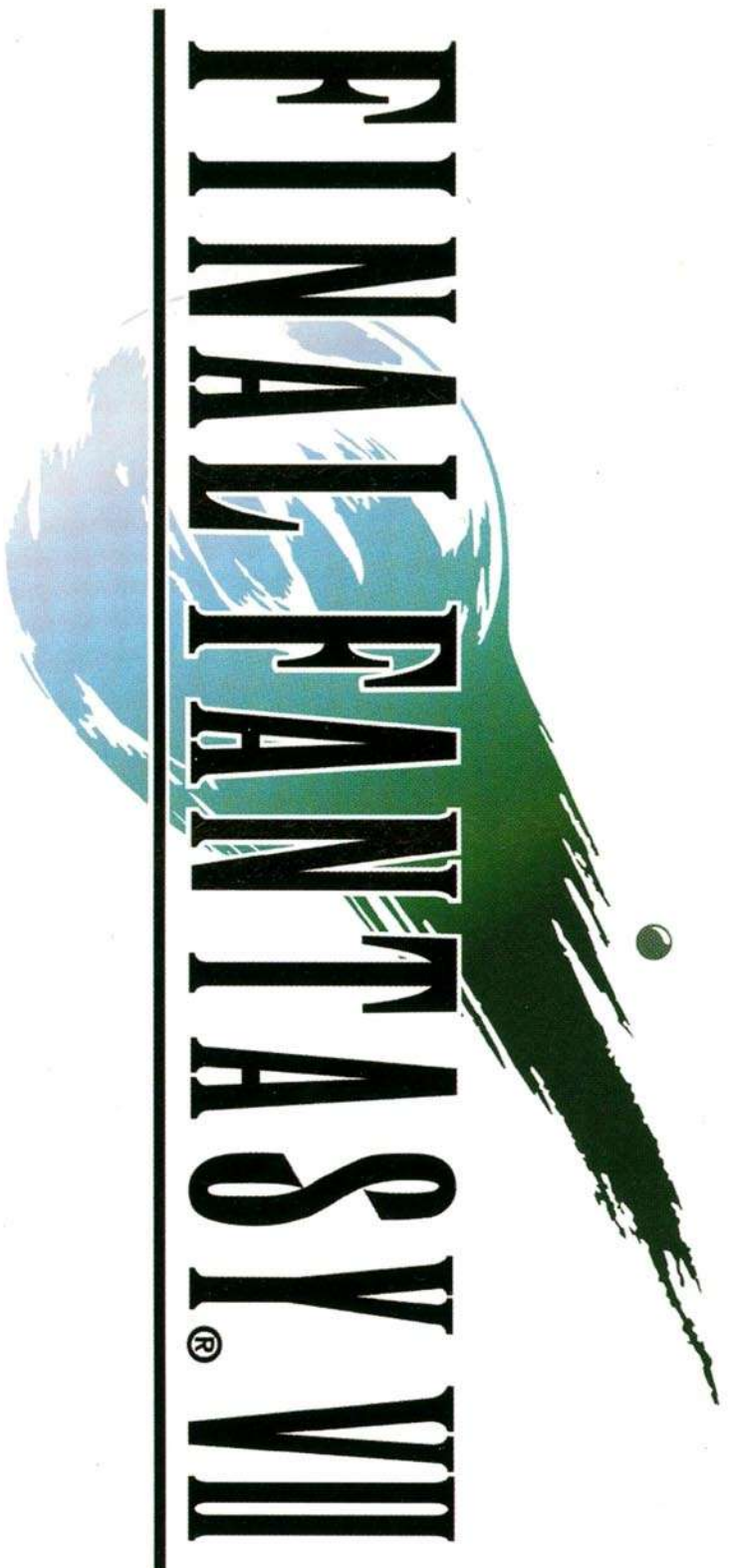


* PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Final Fantasy VII © 1997 Square Co. Ltd. All rights reserved.
Final Fantasy and Squaresoft are registered trademarks of Square Co. Ltd.

SQUARESOFT®

play
PLAY STATION

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT & PLAY PLAYSTATION PRESENT:



FINAL FANTASY[®] VII

1998 KALENDER



SQUARESOFT[®]



Final Fantasy

Player's Guide part 2

Gunter Glos

Gongaga Village

Fahrt mit dem Buggy von Golden Saucer aus südwestlich zu dem Waldstück. Bekämpft die Shinra-Mitglieder Reno und Rude, bis sie den Rückzug antreten. Konzentriert eure Attacken auf Rude, da sie diejenige ist, die das Gespann heilt. Geht nach rechts in den Reaktor hinein, kämpft auch hier mit den Shinra-Mitgliedern, von denen ihr Materia erhaltet. Kehrt zum Waldstück zurück und geht jetzt nach links, um nach Gongaga zu gelangen. Hier könnt ihr euer Inventar aufstocken. In dem kleinen Haus des Waffenschmieds in der Nähe des Dorfes tauscht ihr Items, die ihr von dem Schlafenden in der Höhle nördlich von Condor Fort erhaltet, ein. Der Schlafende gibt euch nur dann etwas, wenn die Zahlen eurer Kämpfe in den letzten beiden Stellen gleich sind.

Cosmo Canyon

Geht weiter nach Westen. Auf dem Weg nach Cosmo Town kommt ihr an ein Dorf, in dem ihr den Großvater von Red XIII trefft. Er gibt euch Informationen über Red XIII und die Geschichte des Planeten. In der Höhle Gi gibt es viele wichtige Items zu finden. Da die Monster sehr gefährlich sind, solltet ihr eure Kämpfe vorrangig mit Magic bestreiten. Geht langsam, um nicht auszuruhen und euch zu verletzen. Vor dem Kampf mit Gi Nattak, der am Ende der Höhle auf euch wartet, solltet ihr eure Werte zuerst einmal aufräumen. Bekämpft zuerst die Flammen und kümmert euch erst dann um Gi Nattak. Optimal ist er mit Eisenmagie zu bekämpfen. Als Beute bekommt ihr Gravity Materia.

Nibelheim

Geht nach Nibelheim, das sich in den Bergen bei Cosmo Canyon findet. Von hier aus geht ihr zuerst in das Shinra-Haus oberhalb der Stadt. Vorsicht, hier erwarten euch harte Gegner. Durchsucht das Haus und findet zur Belohnung eine Melodie, die ihr im Haus von Tifa, in Nibelheim, auf dem Klavier spielen könnt. Hierdurch erhält Tifa ihren vierten Limit Break. Weiterhin findet ihr einen Tresor im Shinra-Haus, den ihr mit der Kombination rechts bis 36, links bis 10, rechts bis 59 und weiter nach rechts bis 97 öffnet. Es erwartet euch Lost Number, den ihr mit Summon Magic bekämpft. Als Belohnung erhaltet ihr den vierten Limit-Break von Red XIII und Odin Materia. Geht in den Keller (genauso wie in Clouds Traum. Jetzt ist die Tür der Bibliothek offen). Öffnet die Särge und findet Vincent, dem ihr Informationen über Sephiroth entlocken müßt. Kehrt in die Bibliothek zurück und trefft Sephiroth. Nach dem Kampf verläßt ihr das Haus in Begleitung von Vincent.

Berg Nibel

Verläßt die Stadt über den rechten Weg am Shinra-Haus. Wenn ihr wollt, könnt ihr auf dem Weg die beiden Berge erklimmen, auf denen ihr nützliche Items findet. Geht über die Brücke nach links in die Anlagen unter der Erde. Geht die Treppe hinunter und betätigt die Leiter. Rutscht die Röhren hinunter. Am Ende der ersten Röhre befindet sich ein Gegner, den es mit Bolt- und Ice Magic zu bekämpfen gilt. Rutscht ihr die zweite Röhre hinunter, findet ihr einen großen Stein, hinter dem ihr Items findet. Die dritte und die fünfte Röhre enden im zweiten Stock. Benutzt ihr die vierte Röhre, dann findet ihr All Materia. Verläßt diesen Ort nach unten rechts und geht durch die Höhlen hindurch. Betretet noch einmal die Halle mit den Röhren und geht nach rechts hinaus auf den Weg nach Rocket Town. Wenn ihr gegen Dragons

kämpfen müßt, so besteht diese, um ein Golden Armlet zu erhalten, das sehr hilfreich ist. Wenn ihr durch die angrenzende Landschaft streift, trefft ihr auf viele Gegner, die euch Erfahrungspunkte geben.

Rocket Town

Redet mit dem alten Mann auf dem Platz. Ihr bekommt eine Waffe von ihm, wenn ihr euch bereiterklärt, die Rakete anzusehen. Weiter in Rocket Town findet ihr in einem der hinteren Häuser mit Hinterhof die Tiny Bronco. Geht in die Raketenruine, um Cid zu treffen und kehrt zu Shera zurück. Kämpft mit Palmer und setzt die erworbene Summon Magic ein. Fliegt mit der Tiny Bronco, bis ihr im Meer notlandet. Verwendet die Tiny Bronco als Boot, um an der Küste und durch die Flüsse zu schippern. Da auf der Karte die Tiefe des Küstenwassers nicht immer richtig verzeichnet ist, solltet ihr ausprobieren, wohin ihr fahren könnt. Kehrt an die Stelle zurück, an der ihr notgelandet seid, und geht auf den Weg in das Dorf Wutai. Verfolgt Yuffie, die euer Materia geklaut hat.

Wutai

Untersucht hier alle Häuser, insbesondere diejenigen, die links oben sind. Hier findet ihr in versteckten Nischen nützliche Items. Sprecht mit Lord Godo. Nehmt die Suche nach Yuffie wieder auf, indem ihr das Dorf erneut gründlich durchstöbert. Endlich werdet ihr sie, aber erst in einem Blumentopf vor dem Gasthaus, zu packen bekommen. Geht zu Godos Haus zurück und schlagt den Gong, der eine Geheimtür öffnet. Folgt Corneo, der Yuffie entführt hat, in die Berge über Wutai. Wenn ihr Corneo gefunden habt, müßt ihr euch leider ohne das Materia, am besten mit Fire und Bolt zur Wehr setzen. Kehrt wieder zu Godos Haus zurück und weiter in den Tempel. Yuffie ist euch hier behilflich und bekommt als Belohnung für ihren Kampf bis in die oberste Etage ihr viertes Limit Break.

Ancient Temple

Jetzt müßt ihr zum Ancient Temple. Den benötigten Schlüssel erhaltet ihr von Dio, dem Besitzer von Golden Saucer, der ihn euch aushändigt, wenn ihr in der Battle Arena gekämpft habt. Übernachtet im Geisterhaus und findet heraus, daß Cait Sith ein Verräter ist. Begebt euch nun zum Ancient Temple, der auf einer kleinen Insel zwischen Condor Fort und einer Hütte bei Golden Saucer versteckt ist. Redet mit dem Mann in Schwarz, der sich auf der Spitze des Tempels befindet, und holt euch den Schlüssel von dem verletzten Shinra Turk, den ihr auf dem Altar plazieren sollt. Öffnet den Tempel und folgt der violetten Gestalt. Folgt den Richtungspfeilen, die die Felswände hinaufzeigen. Wenn ihr zu den großen Steinen gelangt, ist Timing gefragt, um an ihnen vorbeizukommen. Stellt euch immer an die Stelle, an die der ausgeschnittene Teil des Steines hinfällt. Bei der riesigen Uhr angelangt, die von zwölf Räumen umsäumt ist, laßt ihr euch von dem Sekundenzeiger einmal abwerfen; ihr werdet dadurch zwar in Kämpfe verwickelt, erhaltet aber dafür den Nail Bat als Belohnung. Geht durch die Ausgänge in folgender Reihenfolge: 4, 5, 7, 8. Hinter der sechsten Tür befindet sich der Ausgang. Um die nächste Tür zu öffnen, müßt ihr den Wächter fangen, damit er euch die Tür öffnet (es gibt neun verschiedene Möglichkeiten, da jeder Eingang nur einen Ausgang hat).

Final Fantasy VII

Nachdem Ihr auf Sephiroth getroffen seid, greift Euch ein Drache an. Verwendet Bio2 auf den Gegner und Barrier und Haste auf Eure Gruppe, um seine Angriffe abzuschwächen. Verwendet weiterhin Regen- und Deathblow Materia. Als Belohnung erhaltet Ihr ein Dragon Armlet. Um in den Besitz des Bahamut Materias zu gelangen, müßt Ihr Cait Sith opfern. Lauft hinaus und bekämpft das Demon's Gate. Verwendet Slow, um die Angriffe zu verlangsamen und schützt Eure Truppe mit Barrier und Haste. Haltet Eure HP auf 1.000, um den Kampf heil zu überstehen. Poison und Gravity können dem Gegner keinen Schaden zufügen. Als Belohnung erhaltet Ihr ein Giga Armlet.

City Of The Ancients

Euer nächstes Ziel ist Bone Village. Ihr gelangt zum nördlichen Kontinent mit dem Tiny Bronco. Verlaßt das Gefährt am Strand, der nicht mit Eis bedeckt ist, und geht in das Dorf. Um den Wald zu betreten, müßt Ihr das Lunar Harp finden. Die Arbeiter von Bone Village helfen Euch dabei. Laßt sie ganz oben links neben dem Knochenzelt, vor dem Eingang zum Wald, graben. Geht in den Wald. Beobachtet die Bäume im zweiten Abschnitt, weil dort ab und an Red Materia und Kjata Materia auftauchen. Da es nur sehr wenig leuchtet, solltet Ihr genauer hinsehen. In den Felsen findet Ihr einen Water Ring, den Ihr Cloud zukommen laßt. Geht weiter nach The City Of The Ancients und durchsucht die Pfade der beiden Eingänge nach Items. Nehmt die Möglichkeit wahr zu schlafen. Ganz oben im Shell House findet Ihr Comet Materia. Im Kampf gegen Jenova Life solltet Ihr Eure Truppe mit MBarrier und Haste schützen und mit Quake 2 oder 3 kämpfen. Wenn sich Jenova Life mit Reflect schützt, müßt Ihr seine Barriere erst mit DeBarrier brechen. Zaubert Regen auf Eure Party, um die Heilung zu verstärken bzw. um die hemmende Wirkung von MBarrier auszugleichen. Als Belohnung erhaltet Ihr ein Wizard Bracelet.

Icele Inn

Hier besorgt Ihr Euch eine Karte der Umgebung und ein Snowboard, das Ihr zur Flucht vor den Shinra-Soldaten benutzt. Im Gebiet von Glacier hilft Euch die Karte weiter. In einer Höhle in diesem Abschnitt findet Ihr eine Schneefrau die Euch ein Alexander Materia geben kann.

Great Glacier

Sucht Mr. Holz auf, der sich in seinem Haus befindet. Wenn er dort nicht ist, laßt Eure Truppe einfach in der Kälte stehen, um automatisch zu ihm gebracht zu werden. Von ihm erfahrt Ihr, wie Ihr die Berge erklimmen könnt. Achtet auf Eure Körpertemperatur, daß sie nicht zu weit fällt oder wärmt Euch gegebenenfalls mit der Quadrat-Taste auf. Die Schlucht macht Ihr begehbar, indem Ihr weiter oben die vier Eiszapfen herunterbrecht. Der Gegner kurz vor dem Gipfel namens Schizo ist eine Kreatur, die aus zwei unterschiedlichen Wesen besteht. Die rechte Seite basiert auf Feuer und die linke besteht aus Eis. Des weiteren ist Schizo immun gegen Gravity. Schützt Euer Team mit Regen und MBarrier. Laßt einen Eurer Charaktere die rechte Seite mit Ice 3 und ein anderes Party-Mitglied die linke Seite mit Fire 3 attackieren. Achtet darauf, daß Schizo eine Final Attack von 1.000 Damage Points auf die Gruppe losläßt. Als Belohnung erhaltet Ihr einen Dragon Fang. Geht weiter bis zu einem großen Krater.

The Crater

Sammelt das herumliegende Neo Bahamut Materia auf. Den Übergang könnt Ihr nur überqueren, wenn sich das Wetter kurzzeitig etwas beruhigt hat. Wartet diesen Zeitpunkt ab, bevor Ihr

weitergeht. Gegen Jenova Death rüstet Ihr Eure Truppe mit Armor aus und schützt sie mit feuerabweisenden Accessoires. Benutzt Regen, Haste und MBarrier auf jedes Eurer Party-Mitglieder. Verzaubert Jenova Death mit Slow und entgegnet ihm mit Summon Magic. Den Death Cast könnt Ihr mit einem Esuma Spell abwehren, den Ihr für diesen Fall bereithalten solltet. Als Belohnung erhaltet Ihr einen Reflect Ring. Gebt einem Eurer Charaktere das Black Materia.

The Execution

Tifa und Barret erwachen sieben Tage später in Junon. Tifa kann sich mit eigener Kraft aus der Gaskammer befreien, indem sie zweimal die Füße benutzt, um an den Schlüssel zu gelangen. Benutzt die Dreieck-Taste, damit Tifa sich im Stuhl aufrecht hinsetzt. Benutzt die Füße und den Kopf, um den Schlüssel in den Mund zu nehmen. Drückt die Dreieck-Taste und die Kreis-Taste gleichzeitig, um den linken Arm zu befreien. Befreit jetzt den anderen Arm und stellt das Gas mit dem Hebel links neben Euch ab. Entkommt durch den entstandenen Riß in der Decke der Gaskammer. Entkommt nach den Kämpfen mit der Highwind.

Die Suche nach Cloud

Untersucht die Highwind und redet mit den Party-Mitgliedern. Gelandet werden kann nur auf großen Grasflächen. Fliegt nach Icele und befragt die Leute, die Euch Hinweise auf die Insel Mideel geben, die im Südosten der Karte zu finden ist. Fliegt nach Mideel und bleibt bei einem Hund, den Ihr auf dem Dorfplatz findet, stehen. Durch Zufall hört Ihr zwei Leute über Cloud reden. Schaut Euch im Dorf nach dem weißen Chocobo um und gebt diesem Samolen (Mimett) Green. Es läßt sich hinter dem Ohr kraulen und gibt Euch Contain Materia. Diese Aktion funktioniert erst dann, nachdem Mideel zerstört wurde. Tifa bleibt bei Cloud auf der Insel, und der Rest der Truppe begibt sich nach North Corel.

North Corel

Nehmt die Verfolgung der Shinra-Mitarbeiter auf, die das Huge Materia in den Zug verladen haben. Die Geschwindigkeit der beiden Züge könnt Ihr mit der Richtungstaste Oben und der Dreieck-Taste in Einklang bringen. Ihr habt 10 Minuten Zeit, den Zug zu entern und ihn zum Stehen zu bringen, bevor er North Corel verwüstet. Hier gilt es, keine Zeit zu verlieren, da Ihr bei einem Fehlschlag kein Huge Materia erhaltet und das Ultima Materia 50.000 Gil kostet.

Wagon 1: Greift den Gas-Ducter mit Attack an.

Wagon 2: Greift auch hier den Gas-Ducter an, der aber viel schwieriger zu besiegen ist.

Wagon 3: Setzt Aqualung (Wasser-Magie) ein, um Wolfmeister zur Strecke zu bringen.

Wagon 4: Benutzt Boltt Spell, um Eagle Gun auszuschalten. Keine Water- oder Earth Spells verwenden!

Springt auf die Zugmaschine und stoppt das Gefährt, indem Ihr die beiden Hebel solange nach unten und oben bewegt, bis es zum Stillstand kommt. Als Belohnung erhaltet Ihr ein Huge- und ein Ultima Materia. Barret erhält sein viertes Limit Break, wenn Ihr Euch mit den Leuten unterhaltet. Kehrt auf die Highwind zurück.

Return to Fort Condor

Um den Kampf zu gewinnen, plaziert Ihr in vorderster Front Stoner zum Blocken und dahinter Katapulte, die knapp vor die Stoner schießen. Ebenfalls ist es sinnvoll zwei Repairer mitzunehmen. Nach dem Kampf findet Ihr im Freien ein Phönix Materia.



Player's Guide part 2

Sprecht auf dem Rückweg mit dem alten Mann, der Euch ein Huge Materia überläßt.

Return To Mideel

Keht nach Mideel zurück und bekämpft Ultimate Weapon. Schützt Eure Truppe mit einem MBarrier, um die massiven Attacken von bis zu 1.500 HP etwas abzuschwächen. Benutzt das Limit Break jedes Gruppenmitglieds, um den Kampf für Euch zu entscheiden. Nach der Zerstörung von Mideel findet sich Tifa mit mehreren Clouds in einer surrealen Welt wieder. Tifa sollte sich mit ihnen unterhalten, um Cloud zu heilen. Beide verlassen den Life Stream. Jetzt gilt es, die zwei verbleibenden Huge Materias zu finden. Steigt in die Highwind und fliegt nach Junon. Kleine Bemerkung am Rande: mit Hilfe der Highwind könnt Ihr Chocobos auf der Chocobo-Farm züchten, die Ihr schon früher im Spiel einmal besucht habt. Chocobos züchten ist zeitintensiv und kostspielig. Aber nur mit ihrer Hilfe kommt Ihr in den Besitz des stärksten Materias, das im Spiel vorkommt.

Destroyed Materia

Da Euch die Läden in der verwüsteten Stadt nicht mehr viel bieten können, muß sich Cloud auf die Suche nach dem Doktor, der Schwester und dem verrückten Consumer machen. Ihr findet die Gruppe in einem Versteck im Westen der Stadt. Hüpf mit Cloud die Felsen empor. Die Schwester erneuert Eure HP und MP kostenlos, und der verrückte Consumer verkauft Euch alles, was er vor dem Niedergang der Stadt erstanden hat.

The Underwater Reactor

Begeht Euch nach Junon und sucht die Stelle auf, an der sich die Soldaten versammelt haben. Findet den Feualarm und benutzt den Aufzug im hinteren linken Abschnitt. Wenn Ihr auf Shinra-Mitglieder trifft, kämpft mit ihnen und versucht, das Beladen des U-Bootes mit Huge Materia zu verhindern. Im Kampf gegen Carry Armor schützt Ihr Eure Party mit Regen, Haste und MBarrier. Leider ist er gegen Slow immun. Benutzt Bolt und Ramuh Materia, um den rechten und linken Arm des Gegners zu attackieren. Wenn Carry Armor nur noch mit seinem Rumpf vor Euch steht, solltet Ihr unbedingt darauf achten, daß Ihr die MBarrier aufrecht erhaltet, um die Attacken von 1.500 HP auf 750 HP zu mindern. Wenn sich Carry Armor einen Eurer Party-Mitglieder greift, solltet Ihr warten, bis er den toten Körper zu Boden wirft, und ihn wiederbeleben oder verstärkt den Arm bekämpfen, der den Charakter gefangenhält. Wenn sich Carry Armor zwei Party-Mitglieder geschnappt hat und das dritte Mitglied tötet, ist der Kampf verloren. Als Siegerprämie erhaltet Ihr God's Hand.

Ist der Kampf überstanden, durchsucht Ihr die Kisten am Dock nach den immens wichtigen Leviathan Scales sowie anderen nützlichen Items. Steigt in das U-Boot, bekämpft die Crew und nehmt die Verfolgung auf. Um das Shinra Alpha vom Kapitän zu stehlen, solltet Ihr Euch dazu entscheiden, die Mannschaft zu töten. Verfolgt das andere Boot und erkämpft Euch ein weiteres lebenswichtiges Huge Materia in einem Zeitraum von 10 Minuten. Das U-Boot gehört ab sofort Eurem Fuhrpark an, mit dem Ihr den Ozeanboden und die Unterwasserhöhlen erkunden könnt. Kehrt nach Junon zurück und nehmt die Highwind, um nach Rocket Town zu fliegen.

The First Man in Space

Es ist sehr wichtig, daß Ihr Cid in Eure aktuelle Party einsetzt. Im Kampf gegen Rude und Attack Squad solltet Ihr Euch zuerst

um die Squad kümmern. Benutzt MBarrier und Reflect, um Euch zu schützen und aufzuladen. Von Vorteil kann es sein, die Gruppe mit einem Schutz gegen Lightning zu verstärken. Holt das Huge Materia schnell aus dem Raketenstauraum und befolgt die Tips, die Euch Cid hierzu gibt. Um dieses Rätsel einfacher zu gestalten, haben wir für Euch den Code herausgefunden: Kreis, Quadrat, Kreuz, Kreuz.

The Ancient Machine

Geht nach Cosmos Canyon und unterhaltet Euch mit Bugenhagen. Plaziert das Huge Materia im Laboratorium und untersucht das blaue Huge Materia. Ihr erhaltet hierfür das Bahamut Zero Materia. Verlaßt Bugenhagen in Richtung Ancient City auf dem linken Pfad mit Hilfe der Highwind, und haltet Euch an seine Ratschläge, so daß Ihr den versteckten Schlüssel findet, mit dem Ihr Euch auf das U-Boot begeben. Fahrt zu der Stelle, an der Ihr das Shinra U-Boot besiegt habt und durchsucht es. Ihr findet das letzte Huge Materia. Wenn sich die riesige Kreatur in den Weg stellt, so laßt Euch nicht in einen Kampf mit ihr ein, sondern taucht mit dem U-Boot kurz auf, um dann sofort wieder auf Tauchstation zu gehen. Jetzt fahrt Ihr nach Norden und haltet Euch immer entlang der westlichen Wand, bis Ihr zu einer seitlichen Passage kommt. Am Ende dieser Passage findet Ihr ein versunkenes Flugzeug. Verlaßt die Passage und fahrt weiter nach Norden. Nachdem Ihr eine enge Passage durchquert habt, dreht Euch weit nach links und folgt einem Kanal in eine Unterwasserhöhle. Taucht auf, wenn Ihr das Ende der Höhle erreicht habt, und Ihr findet Euch in der Mitte eines Sees wieder. Stellt das U-Boot an der Felswand ab und geht an Land. Nehmt Vincent in Eure aktuelle Party auf und geht unter dem Wasserfall hindurch, um mehr über die Herkunft von Vincent zu erfahren. Falls Ihr diesen Platz noch einmal besucht, wenn Ihr auf der dritten CD angelangt seid, so erhält Vincent die Ultimate Weapon und ein Limit Break. Kehrt ins Meer zurück und haltet Euch weiter nach Norden. Hier kommt Ihr in eine Höhle, in der Ihr nach einiger Zeit den Ancient Key findet. Bringt diesen Schlüssel zu Bugenhagen in der Ancient City.

Return To Midgar

Fliegt mit der Highwind nach Midgar und landet in der Nähe der nördlichen Küste. Findet einen geeigneten Platz und bereitet Euch auf den Kampf mit Diamond Weapon vor. Schützt Eure Truppe mit MBarrier, Regen und Haste. Bekämpft ihn mit Ultima, Comet und Knights Of The Round und versucht nicht, ihn mit normalen Attacken zu bekämpfen, weil er dagegen immun ist. Am Ende wartet Diamond Weapon mit einer Super Attack auf, die jedem Charakter mit 1.500 bis 3.000 HP trifft. Dannach könnt Ihr die getöteten Charaktere auch nicht sofort wiederbeleben, weil Diamond Weapon einen Mute anwendet. Schützt deshalb ein Mitglied Eurer Truppe mit einer Mute Protection. Geht nun nach Midgar und sammelt die Items auf. Kämpft gegen die Shinra-Turks. Schützt Eure Truppe mit Wall oder Barrier und MBarrier, Regen und Haste. Greift sie mit Summon Magic und Bio an. Nachdem Ihr die Drei besiegt habt, geht Ihr zum Shinra-Tower und findet im 63. und 64. Stock nützliche Items wie z.B. Cait Sith's Ultimate Weapon und die Glow Lance, sowie zwei Waffen aus dem Gift Shop. Dieses Mal ist Euer Aufstieg im 65. Stockwerk zu Ende. Geht zur Kanone und kämpft mit Proud Cloud. Attackiert zuerst die Armor und erst dann den Körper selber. Wenn er Rainbow Ray benutzt, solltet Ihr Euch mit einem DeBarrier schützen. Sichert Eure Kämpfer mit Wall, Regen und Haste und attackiert Proud-Cloud mit Slash All und Summon-

Final Fantasy

Player's Guide part 2

Spells. Wendet den Knights Of The Round an, um ihn zu besiegen. Als Belohnung erhaltet Ihr den Ragnarok. Euer nächstes Ziel ist die Riesenkanone. Auf dem Weg dorthin trefft Ihr noch auf einige knackige Widersacher, die sehr schlecht auf die größten Summon Spells zu sprechen sind. Die drei Hojos an der Kanone schlagt Ihr folgendermaßen:

Hojo: Schützt Euch mit Haste und greift mit starken Magic Attacks an.

Helletic Hojo: Kümmert Euch zuerst um den rechten Arm und dann um den Torso. Den linken Arm müßt Ihr überhaupt nicht angreifen.

Lifeform-Hojo: Schützt Euch mit Esuna vor Vergiftungen. Nehmt Wall, um die Angriffe abzublocken, Regen hilft bei der Schnelligkeit dieses Gegners nicht. Wendet die stärksten Spells und Summons an. Gegen Gravity ist er immun. Als Belohnung erhaltet Ihr eine Power Source. Begeht Euch jetzt in die North Cave.

Alle vier Ausbaustufen der Limit-Breaks für jeden Charakter erhaltet Ihr an folgenden Orten:

Aerith: Der Schlafende in der Höhle bei Fort Condor gibt Euch erst dann Mithril, wenn die Anzahl Eurer bestrittenen Kämpfe in den letzten beiden Stellen gleich ist (z.B. 911,233,899....). Gebt dieses Item dem Schmied in der Hütte in der Nähe von Golden Saucer. Im Gegenzug hierfür dürft Ihr die kleine Kiste öffnen.

Cloud: Cloud muß in der Battle Arena von Golden Saucer 32.000 Punkte erkämpfen und diese im Automaten eintauschen.

Barret: Als Dank, daß Ihr North Corel vor dem Zugunglück gerettet habt, erhält Barret sein viertes Limit Break. Sprecht mit den Leuten.

Yuffie: Wenn sie sich in Wutai bis in das oberste Geschoß des Tempels vorkämpft.

Vincent: Besucht die Höhle hinter dem Wasserfall noch einmal, wenn Ihr auf der dritten CD seid (siehe Abschnitt Ancient Machine).

Tifa: Nachdem Ihr im Shinra-Haus hinter Nibelheim die Melodie für das Klavier gefunden habt, kehrt Ihr in Tifas Haus in Nibelheim zurück, geht in den ersten Stock und spielt folgendes Stück auf diesem Klavier: Kreuz, Quadrat, Dreieck, R1+Dreieck, R1+Quadrat, Kreuz oder Kreis, Quadrat, Dreieck, R1+Kreuz, Kreis, Kreuz, Quadrat, Kreuz.

Red XIII: Im Shinra-Haus hinter Nibelheim findet Ihr sein viertes Limit-Break im Save.

The Final Confrontation

In der großen Höhle befindet sich eine Kiste, in der der Save Crystal versteckt ist. Dieses Item läßt Euch an jeder beliebigen Stelle einen Punkt kreieren, an der Ihr fortan Euer Spiel sichern könnt. Folgt dem verschlungenen Weg in den Krater hinein. An den Klippen solltet Ihr den rechten Weg nach unten nehmen, um dann wieder links nach oben zu klettern. Dies hilft Euch, die wich-

tigsten Items effektiv aufzusammeln. Im nächsten Abschnitt geht Ihr nach rechts und untersucht die Höhle. Kehrt an die Spitze zurück und nehmt den rechten Weg, um in einen weiteren Abschnitt zu gelangen. Hier trefft Ihr den Rest Eurer Charaktere. Teilt die komplette Party in zwei Gruppen auf. Geht nach rechts und setzt hier mit Hilfe des Save Crystals Euren Save Point. Seid vorsichtig, welche Gruppenmitglieder Ihr welchen Weg hinunterschickt, denn nur die Charaktere, die den gleichen Weg wie Cloud hinabsteigen, werden ihm auf dem Weg ins Innere des Kraters helfen können. Der rechte Pfad ist auch hier der bessere, da einfachere Weg, weil es viele nützliche Items gibt und Ihr den Gegnern mit der Fähigkeit des Sudden Death entgeht. Der linke Pfad teilt sich in zwei weitere Wege. Ihr solltet beide Abschnitte begehen, weil überall wichtige Items versteckt sind. Um das Mega All Materia nahe des Bodens des steinernen Wegs zu erhalten, müßt Ihr in dem Augenblick, in dem Cloud auf den Treppen daneben landet, die Kreis-Taste drücken, da er sonst nach rechts daneben springt.

Wenn Ihr den Grund der North Cave erreicht habt, trefft Ihr auf alle Party-Mitglieder, die Euch alles aushändigen, was sie auf dem Weg hierher gefunden haben. Geht den mittleren Pfad hinunter.

Jenova Synthesis besteht aus drei Körperteilen und zwei Armen. Wichtig bei diesem Kampf ist es, Slash All mit sich zu führen. Schützt Euch mit Wall, Regen und Haste. Wenn sein Countdown beginnt, attackiert er die Party mit Ultima, das eine Menge Damage verursacht. Abhängig davon, wie der Kampf gegen Jenova-Synthesis verlaufen ist, müßt Ihr Eure Party in eine, zwei oder drei Gruppen aufsplitten, wobei die erste Gruppe für die leichten Konfrontationen und die dritte Gruppe für das Hartgesottene zuständig ist. Egal wie Ihr die Gruppen einteilt, muß die erste Gruppe gegen Sephiroth im Endkampf antreten. Die zweite oder dritte Gruppe sollte jedoch unbedingt ebenso gut ausgerüstet sein. Ihr habt das Spiel verloren, wenn Ihr im Kampf gegen Bizarro Sephiroth eine der Gruppen verliert.

Bizarro Sephiroth bekämpft Ihr am effektivsten mit Knights Of The Round. Er besteht aus fünf Teilen, dem Kopf, dem Torso, Core, Left Magic, Right Magic. Der Kopf, Left- und Right Magic sind eine leichte Beute. Der Torso ist nicht so einfach zu besiegen und wird vom Core jede Runde geheilt. Wenn Ihr den Torso besiegt habt, ist der Kampf gewonnen. Der Core ist unbesiegbar. Ladet alle Charaktere vollständig auf, schützt Euch mit Wall und verwendet andauernd Cure Spells, Esuna oder irgendeine andere hilfreiche Medizin. Schützt Euer Team mit allem, was Ihr zur Verfügung habt, indem Ihr die Wall immer aufrechterhaltet und verwendet HP Plus Materia, falls vorhanden. Als Angriff verwendet Bizarro-Sephiroth Fallen Angel, welche die Hit Points eines Kämpfers bis auf einen Punkt reduzieren kann, oder Super Nova. Habt für solche Fälle Cure 3 parat. Attackiert ihn mit Summon Magic. Der Ausgang des Kampfs ist davon abhängig, mit wie vielen Gruppen Ihr ihn attackiert. Mit etwas Glück ist auch dieser Gegner zu besiegen. Als letzter Gegner stellt sich Euch Safer-Sephiroth in den Weg. Am besten schützt Ihr Euch gegen die enormen Attacken mit Wall. Den Panzer von Sephiroth knackt Ihr mit DeBarrier. Attackiert schnell und mit allem, was Ihr habt. Bringt die mächtigsten Summon Spells und Limit Breaks zum Einsatz. Ist dieser Gegner besiegt, kann der Zauber von Aerith zu dem herannahenden Meteor durchdringen und den Planet retten.



Discworld II

Vermutlich vermißt...!?

Player's Guide part 1

Akt 1 Die Sache mit dem Ritus

Folgende Gegenstände müssen gefunden und zum Erzkanzler gebracht werden, um den Ritus von Ashk-Ente erfolgreich durchzuführen:

1. Drei gleich lange Holzstücke
2. 4cc Mäuseblut
3. Tropfende Kerzen
4. Verfallener Geruch
5. Glitzerstaub

1. Drei gleich lange Holzstücke

Im Garten der Universität trifft man auf den Quästor, den Dean und den Bibliothekar, die sich gerade beim Krocketspielen befinden. Die Krocketschläger sind die drei Holzstücke und müssen von Rincewind unbemerkt gegen andere Gegenstände ausgetauscht werden. Diese sind:

- Flamingo

Dieser befindet sich im Wandernden Laden, und kann von Rincewind problemlos mitgenommen werden.

- Wad-Vogel

Dieser befindet sich an den Docks. Im Wandernden Laden befindet sich noch ein ausgestopfter Fisch, der ebenfalls von Rincewind mitgenommen werden kann. Den Fisch wirft man an den Docks auf den Fluß, woraufhin sich der Vogel darauf stürzt. Der benommene Vogel auf der Wasseroberfläche kann von Rincewind nun problemlos aufgenommen werden.

- Hammerhai

Dieser befindet sich ebenfalls an den Docks im großen Netz. Um das Netz durchzuschneiden, benötigt Rincewind ein Messer. Das Messer findet man in der Leichenhalle, im schmutzigen Wasser. Nachdem Rincewind das Netz durchgeschnitten hat, fallen die Fische heraus, und der Hammerhai kann mitgenommen werden.

2. 4cc Mäuseblut

Das Mäuseblut erhält Rincewind, indem er mit dem Gebiß des Vampirs einen kleinen Nager aussaugt, und das Blut dann in ein Reagenzglas spuckt.

- Gebiß des Vampirs

Der Vampir mit den dritten Zähnen befindet sich in der Bar in den Schatten. Bei einem Gespräch mit ihm stellt sich heraus, daß er überhaupt nicht glücklich mit seinem Leben als Untoter ist. Durch die viele Marmelade, die er als Blutersatz zu sich nimmt, sind seine Zähne schon völlig verfault, und er muß sich mit den Dritten weiterhelfen. Bei einem Besuch auf dem Friedhof hat Rincewind bereits die Gruft des Vampirs ausfindig gemacht. Nach einer genaueren Inspektion findet er neben dem Sarg des Vampirs ein Glas Wasser, welches offensichtlich zur Gebißaufbewahrung verwendet wird, wenn der Vampir zu Bett geht. Rincewind muß den Vampir also dazu bringen, zurück in seine Gruft zu kehren, und die Zähne ins Wasserglas zu legen. Mit einem Hahn kann Rincewind die Morgendämmerung vortäuschen.

- Der Hahn

Der Hahn befindet sich im Garten der Universität. Um an ihn heranzukommen, muß Rincewind ihn mit alkoholdurchdränkten Maiskörnern betrunken machen.

- Maiskörner

Die Maiskörner können problemlos von Schnapper auf der Plaza vor dem Kino erworben werden.

- Alkohol

Der Alkohol kann beim Barkeeper in der Taverne bestellt werden. Beides zusammen ergibt die alkoholdurchdränkten Maiskörner. Nachdem Rincewind die Körner an den Hahn verfüttert hat, ist dieser zu betrunken, um vernünftig zu krähen. Also muß Rincewind ihn wieder nüchtern werden lassen. Hierzu muß der betrunkene Hahn zu den Obdachlosen in den Schatten gebracht werden. Hier kann er in den Kaffeepot getaucht werden, wodurch er wieder stocknüchtern wird. Mit dem Hahn geht Rincewind nun in die Taverne und benutzt diesen mit dem Vampir. Nach dem Hahnenschrei verwandelt sich dieser in eine Fledermaus und kehrt in seine Gruft zurück - nicht ohne vor dem Schlafengehen seine Zähne in das Wasserglas neben dem Sarg zu legen.

- Die Maus

In den Schatten befindet sich Gimlet's Restaurant (ganz rechts im Bild). Nach dem Betrachten des Menüs kann Rincewind bei Gimlet einen Mausburger extra roh bestellen.

- Das Reagenzglas

Einfach aus dem Computer (HEX) im Forschungstrakt für hoch-energetische Magie entfernen.

- Leiter

Im Gespräch mit Casanunda in der Taverne nennt Rincewind den Namen der Hexe Oma Wetterwachs (diese befindet sich in der Leichenhalle). Als Dank hierfür überläßt Casanunda Rincewind seine Leiter. Mit der Leiter kann Rincewind die Zähne neben dem Sarg des Vampirs erreichen. Jetzt muß Rincewind nur noch die Zähne mit der Maus benutzen, und dann die Zähne mit dem Reagenzglas. Voilà - 4cc Mäuseblut sind gefunden.

3. Tropfende Kerzen

Die Frau im Wandernden Laden kann mit einigen Zutaten tropfende Kerzen herstellen. Hierzu benötigt sie nur richtig schwitzendes Bienenwachs.

- Bienenwachs

Im Garten der Universität befindet sich der Imker (auf der linken Seite des Bildschirms). Um den Imker loszuwerden, muß Rincewind ihm die Broschüre von Schnapper über Klicker geben. Danach braucht Rincewind nur noch einen Schutz vor den Bienen (Stoff aus Frau Kuchens Laden) und Rauch (Duffkerzen aus dem Wandernden Laden) sowie einen Behälter für das Wachs.

Discwo

- Die Broschüre

Die Broschüre erhält Rincewind durch ein Gespräch mit Schnapper auf der Plaza.

- Duftkerzen

Die Duftkerzen für den Rauch kann Rincewind einfach im Wandernden Laden mitnehmen.

- Der Stoff

Im Laden von Frau Kuchen befindet sich eine Schaufensterpuppe, von der Rincewind den Stoff einfach abreißen kann.

- Schwitzendes Wachs

In der Nähe der Bienenstöcke befindet sich ein Rosenbusch. Rincewind muß nur Chilipulver auf die Blumen streuen.

- Chilipulver

Das Chilipulver steht auf dem Tisch in Gimlet's Restaurant.

4. Verfaulter Geruch

Hinter dem stinkenden, alten Ron ist die Manifestation des verfaulten Geruchs zu sehen. Um an den Geruch 'ranzukommen, muß Rincewind ihn mit den Stiefeln des Kobolds anlocken und ihn dann in die Flasche sperren.

- Stiefel des Kobolds

Der Kobold sitzt im Vogelhaus im Garten der Universität. Die Sohlen seiner Stiefel sind mit Eisenplatten beschlagen und können mit einem Magneten angezogen werden.

- Der Magnet

Dieser liegt im Forschungstrakt für hochenergetische Magie in der Unsichtbaren Universität.

- Flasche

Auf der Fensterbank im Laden von Frau Kuchen steht eine Flasche. Um sie zu bekommen, muß ihr Rincewind frisches Ektoplasma besorgen.

- Frisches Ektoplasma

Aus den Erklärungen von Frau Kuchen geht hervor, daß nur Geister, die erschrocken werden oder denen schlecht ist, die schleimige Flüssigkeit absondern.

- Die Geister

In den Trümmern der Narrengilde treibt der Geist des Narren zusammen mit Chucky sein Unwesen. Um die beiden mitnehmen zu können, muß Rincewind einen Stein aus den Trümmern aufheben, und diesen den Geistern entgegenhalten. Daraufhin begeben sich beide in den Stein und können so in die Truhe bugsirt werden.

- Das Ektoplasma aus den Geistern bekommen

Hierfür ist die Zentrifuge im Forschungstrakt für hochenergetische Magie bestens geeignet. Einfach den Stein in die Zentrifuge werfen, und Rincewind wird über und über mit Ektoplasma zugeschüttet.

Rincewind hat nun alle vier Gegenstände beisammen und kann diese beim Erzkanzler im Speisesaal abgeben. Nach der Überga-

be der Gegenstände wird Rincewind Zeuge des Ritus von Ashk-Ente.

5. Glitzerstaub

Beim näheren Betrachten des Milchmädchens auf dem Platz vor dem Kino entdeckt Rincewind die unzähligen Pailletten (der Glitzerstaub), mit denen ihr Kleid bestückt ist. Glücklicherweise steht das Milchmädchen direkt über dem Gully der Kanalisation. Mit dem Blasebalg bewaffnet muß sich Rincewind in die Abwasserkanäle begeben (Eingang ist bei der Narrengilde) und dem Milchmädchen von unten Luft unter das Kleid pusten. Der Blasebalg liegt im Regal im Forschungstrakt für hochenergetische Magie der Universität.

Akt 2 - Komm' und stirb mit mir

Nach dem Ritus ist klar, daß sich Tod nicht ohne weiteres dazu überreden lassen wird, seinen Job wieder aufzunehmen. Zuerst einmal muß er überhaupt gefunden werden, und dazu muß Rincewind die Stadt verlassen...

1. Die Stadt verlassen

Im Hafen befindet sich mittlerweile ein großes Segelschiff. Bei einem Gespräch mit dem Kapitän erhält Rincewind die Information, daß nur Tote auf dem Schiff mitgenommen werden - als Teilnehmer einer Pauschalreise für das Leben nach dem Tod. Um an Bord zu gelangen, muß sich Rincewind für tot erklären lassen. Beim Leichensammler erfährt er Details über den Vorgang. In der Leichenhalle trifft Rincewind auf den Pathologen. In einem Gespräch mit ihm erfährt er, wie der Pathologe seine „Patienten“ für tot - vielmehr „untot“ - erklärt. Folgende Tests müssen überstanden werden, bevor Rincewind seine Sterbeurkunde in der Hand halten kann:

Atem

Der Spiegel, der auf dem Tisch liegt, wird Rincewind vor den Mund gehalten. Erst wenn dieser nicht beschlägt, ist dieser Test bestanden. Dazu muß Rincewind den Spiegel über dem Bunsenbrenner aufwärmen, bevor er sich auf den Steintisch legt.

Puls

Mit der Säge kann Rincewind den Arm der Schaufensterpuppe in Frau Kuchens Laden absägen. Die Säge steht in den Schatten, neben der Gruppe Obdachloser. Den Arm muß Rincewind nur noch anstelle seines eigenen verwenden, um keinen Puls zu haben.

Körpertemperatur

Mit dem Eis aus dem Lager für Zukunftsschweinefleisch kann Rincewind seine Körpertemperatur senken. Die Lagerhalle kann nur durch die Kanalisation betreten werden. Die Hacke, die er zum Losschlagen des Eises braucht, findet er auf dem Friedhof.

Nachdem Rincewind nun alle Tests bestanden hat, kann er die Sterbeurkunde dem Leichensammler geben, der ihn auf den Karren mit den anderen „Untoten“ verfrachten wird. Nach einer kurzen Schiffsreise erreicht Rincewind den Kontinent XXXX. Am Strand von XXXX trifft Rincewind zum zweiten Mal auf Tod und



rid III

Player's Guide part 1

fordert ihn auf, sofort nach Ankh-Morpork zurückzukehren und seine Arbeit zu erledigen. Da Tod aber das Gefühl hat, daß seine Arbeit nicht geschätzt wird, bleibt Rincewind nichts anderes übrig, als ihm zu versprechen, daß er ihn berühmt machen wird. Wie? Ist doch ganz einfach: mit einem Klicker!!

2. Die Utensilien für den Film

Nach einem kurzen Gespräch mit Schnapper weiß Rincewind, was er alles für einen erfolgreichen Klicker braucht. Schnapper hat sich bereiterklärt Regie zu führen, und stellt Rincewind folgende Liste zusammen:

- Krimskrams
- Eine heiße Braut
- Eine Melodie
- Eine Band

Außerdem muß für Tod noch das richtige Make-up gefunden werden. Von jetzt an stehen dem Spiel zusätzlich zu Ankh-Morpork noch die Orte Holywood, Djelibebby und XXXX zur Verfügung.

- Krimskrams

Im Hafen gibt es eine Lagerhalle mit der Aufschrift „Novelties“. Bei einer kurzen Betrachtung der Wand stellt sich heraus, daß diese nicht sehr stabil ist. Rincewind kann nun mit einem Gewicht, welches er an den Haken neben der Halle hängt, die Wand zerstören.

Schweres Gewicht

In Holywood findet Rincewind eines dieser nachgemachten Gewichte, auf denen 1 Tonne steht, die in Wirklichkeit aber nur ein paar Gramm wiegen. Mit dem Aufkleber vom Briefkasten in Holywood kann Rincewind das Gewicht auf 10 Tonnen erhöhen.

- Eine heiße Braut

Offensichtlich handelt es sich hierbei um das Milchmädchen. Diese hat Ankh-Morpork mittlerweile ebenfalls verlassen und befindet sich schon in Holywood. Ganz rechts im Bild (neben dem Dresseur) befindet sich ein Wohnwagen mit einem Stern darauf. Ohne Schlüssel kann Rincewind den Wohnwagen aber nicht öffnen. Nach einem kurzen Schwätzchen mit dem Troll, der vor dem Wagen Wache hält, kann Rincewind den Schlüssel aber ergattern und hat nun Zutritt zum Wohnwagen. Das Problem ist nur, daß das Milchmädchen nur mitmacht, wenn Rincewind ihr einen Ersatzdiamanten für ihren Ring besorgt.

Diamant

Beim genaueren Betrachten der Zähne des Trolls, der vor dem Wohnwagen steht, sieht Rincewind, daß die Zähne aus Diamanten sind. Aber, wie zieht man einem Troll einen Zahn? Ganz einfach... mit Zuckerstein aus Djelibebby, den man dem Troll gibt. Daraufhin wird dieser wahnsinnige Zahnschmerzen bekommen und Rincewind kann den Zahn problemlos mit dem Seil an der Wohnwagentür ziehen.

Zuckerstein

Beim Steinverkäufer in Djelibebby steht eine große Scheibe Zuckerstein. Sobald Rincewind aber versucht, diese zu erwerben, kommt eine Horde Frauen vorbei und schnappt sie sich, bevor Rincewind reagieren kann. Um an die Scheibe zu kommen, muß Rincewind eine Steinigung organisieren. Ein geeignetes Opfer für

die Steinigung ist der weibliche Narr, der Rincewind bereits an verschiedenen Stellen über den Weg gelaufen ist. Am Platz für die Steinigung in Djelibebby ist bereits ein Pfahl installiert. Wenn Rincewind diesen mitnimmt, kann er ihn im Garten der Universität in den Misthaufen stecken. Nach einer kurzen Wartezeit bindet sich die Närrin dann an den Pfahl, und Rincewind kann beide ins Inventar verfrachten. Am Steinigungsplatz in Djelibebby wird dann die Närrin an der Stelle plaziert, an der vorher auch der Pfahl war. Was nun folgt, ist eine Hommage an einen bestimmten berühmten Film aus England. Das Resultat der Steinigung ist jedenfalls, daß Rincewind in den Besitz der Steinplatte aus Zuckerstein kommt (wenn auch auf schmerzliche Art und Weise). Die Närrin hat auf der Flucht ein Stück Seil liegenlassen, das ebenfalls ins Inventar wandert.

- Eine Melodie

Da jeder Werbefilm nur gut ist, wenn man eine passende Musik dazu findet, muß Rincewind jetzt auch noch den ultimativen Ohrwurm finden. Da Komponisten auf der Scheibenwelt recht schwer zu finden sind, muß er sich mit einem Philosophen zufrieden geben. Der berühmte Philosoph S.T. Ungulant wohnt auf einem Wagenrad in der Wüste. Den Aufenthaltsort S.T. Ungulants kann Rincewind vor Uri Djeller in Djelibebby erfahren. In die Wüste kann Rincewind nur mit einem Kamel gelangen. Beim Kamelverkäufer in Djelibebby ergattert Rincewind ein Kamel. Nachdem der Philosoph sein Meisterstück geschrieben hat, weigert er sich es Rincewind auszuhändigen. Erst wenn Rincewind ihm die Antwort auf die Frage „Warum?“ bringt, rückt er mit der Melodie heraus.

Warum?

Die Antwort auf die Frage, die uns alle beschäftigt, erfährt Rincewind von HEX. Da er aber vorher das Reagenzglas aus HEX entfernt hat, fehlen sämtliche Ameisen. Rincewind muß nun erst Ameisen besorgen, um HEX wieder lauffähig zu machen.

Ameisen

Auf dem Hügel (ganz rechts im Bild) am Knochenweißstrand findet Rincewind einen Ameisenhaufen. Wie jeder weiß, finden Ameisen Picknicks ganz toll. Rincewind muß also ein Picknick auf dem Hügel veranstalten. Hierfür braucht er einen Korb voll mit Lebensmitteln.

Korb

Der Korb kann im Laden am Strand erworben werden.

Lebensmittel

Im Speisesaal der Universität kann Rincewind den Korb mit Lebensmitteln auffüllen.

Nachdem Rincewind die Ameisen in den Korb hat klettern lassen, können diese ins Inventar gepackt werden. Mit dem Honig von den Bienen (nötigenfalls nochmals holen) kann Rincewind die Ameisen wieder aus dem Korb rauslocken. Sobald die Ameisen im Computer sind, teilt Skazz ihm mit, daß er die Antwort im NU haben wird. NU ist unglücklicherweise eine Abkürzung für eine Ewigkeit. Rincewind muß also einen Weg finden, die Zeit zu beschleunigen. Wie ja jedem bekannt sein dürfte, haben Pyramiden übernatürliche Fähigkeiten. Eine davon ist, daß sie die Zeit beschleunigen können. Um die Antwort von HEX nun zu bekommen, ohne 2 Millionen Jahre warten zu müssen, muß Rincewind eine Pyramide über der Maschine errichten. Die Blaupause für eine Pyramide bekommt Rincewind im Büro des

Discworld II

Vermutlich vermißt....!?

Player's Guide part 1

Architekten in Djelibey (Papierrollen am Eingang des Ladens). Außerdem benötigt er noch drei gleich lange, gerade Metallstücke. Die Metallstücke sind die Krocketore im Garten der Universität. Da diese anfangs noch gebogen sind, muß Rincewind Uri Djeller in Djelibey um Hilfe bitten. Wenn Rincewind die Metallstücke mit der Blaupause benutzt, erhält er ein maßstabsgerechtes Modell einer Pyramide, die er über HEX plazieren kann. Die Antwort auf die Frage, die uns alle bewegt, lautet: „Deshalb“. Nicht nur der geneigte Leser dieser Zeilen dürfte darüber verwundert sein, auch S.T. Ungulant traut seinen Ohren nicht. Nichtsdestotrotz rückt er die Melodie heraus - auch dieses Rätsel ist gelöst.

- Die Band

Jede Melodie muß von einer anständigen Band gespielt werden. Die Band hierfür findet Rincewind auf dem Hügel links von Djelibey in der Wüste. Mit dem Messer aus der Leichenhalle kann Rincewind Frankie und seine Freunde befreien...

- Make-up für den Tod

Im Schminkraum in Hollywood sitzt bereits Tod und wartet darauf, sein Make-up verpaßt zu bekommen. Der Visagistin fehlt aber die richtige Inspirationsquelle, und so schlägt Rincewind vor, ein Foto der Elfenkönigin als Vorlage zu nehmen. Leichter gesagt als getan.

Das Foto der Elfenkönigin

Mit der Kamera aus der Koboldmanege in Hollywood kann Rincewind Fotos machen. Nur ein Kobold fehlt ihm noch, um die Kamera überhaupt zu bedienen.

Der Kobold

Der Kobold, der vom Dompteur zugewiesen wird, verschwindet kurzerhand in ein Bühnenbild. Rincewind selbst ist zu groß, um sich mit der Zauberfarbe einzupinseln, die er braucht, um das Bild zu betreten. Der Bumerang hingegen, den er vom Händler in XXXX bekommen hat, nicht. Mit dem Bumerang kann Rincewind den Kobold fangen und ihn in die Kamera stopfen.

Der Aufenthaltsort der Elfenkönigin

Nur die Hexe Oma Wetterwachs kennt den Ort, durch den man das Reich der Elfen betreten kann. Dummerweise wird sie zur Zeit durch Casanunda belästigt, der sie in der Leichenhalle bedrängt. Sobald Rincewind Casanunda von den Frauen in Djelibey erzählt, nimmt er die Herausforderung an und macht sich aus dem Staub. Erst jetzt erzählt ihm Oma Wetterwachs vom Steinzirkel, durch den er in das Reich der Elfen gelangen kann. Jeder Versuch das Reich der Elfen ohne Verkleidung zu betreten wird kläglich scheitern. Erst braucht Rincewind ein geeignetes Kostüm, um an den Wachen vorbeizukommen. Bei einem erneuten Gespräch mit Oma Wetterwachs erfährt Rincewind, daß das Einhorn das Lieblingstier der Elfenkönigin ist. Ein Einhornkostüm muß also her.

Einhornkostüm, die 1.:

In der Garderobe in Hollywood trifft Rincewind die Garderobenfrau. Das Einhornkostüm bekommt Rincewind aber nur, wenn er ihr einen djelibebyschen Juwel bringt. Der Juwel befindet sich am abgetrennten Arm der Mumie, der in der Oase zu finden ist. Rincewind muß den richtigen Arm gegen eine Imitation austauschen.

Imitation des Mumienarms

Hierzu braucht Rincewind den Arm der Schaufensterpuppe aus Frau Kuchens Laden. Mit dem Verband der Mumie aus der

Pyramide, den er mit der Schere (ebenfalls im Laden von Frau Kuchen) abschneiden kann, verpackt Rincewind den Arm und tauscht ihn in der Oase gegen den echten aus.

Einhornkostüm, die 2.:

Nach der Übergabe des Juwels an die Garderobenfrau erhält Rincewind das Pferdekostüm. Jetzt muß er nur noch die Tröte, die er bei den Trümmern der Narrengilde findet, mit dem Kleber aus der Pyramide an das Kostüm kleben. Im Speisesaal der Universität trifft Rincewind den Bibliothekar, den er nach einem kurzen Gespräch zum Mitmachen überreden kann.

Da Rincewind jetzt alle notwendigen Vorbereitungen zum Drehen getroffen hat, kann es eigentlich losgehen. Als Tod jedoch von einer ganz besonders gefährlichen Szene hört, kriegt er es mit der Angst zu tun und weigert sich weiterzudrehen. Es sieht so aus, als müßte ein Stuntdouble her.

Das Stuntdouble

Ein Double für ein Skelett zu finden, ist nicht so einfach. Erneut muß sich Rincewind auf die Suche machen, um einen geeigneten Kandidaten zu finden. In den Schatten findet Rincewind den Verein der Untoten. Die Eingangstür ist recht schwer zu finden. Ganz links in den Schatten befindet sich im Hintergrund eine Tür, dort ist der Verein der Untoten). Im Schrank, der im Tagungsraum steht, versteckt sich das Schwarze Schaf dieses Spiels (mäh, mäh). Erst wenn Rincewind dem Schaf sagen kann, wo seine Vorfahren herkamen, erklärt es sich dazu bereit, beim Film mitzumachen. Gerüchte besagen, daß diese aus XXXX gekommen sind. Durch ein Foto einer Höhlenmalerei auf XXXX läßt sich das Schaf problemlos überreden.

Die Höhle in XXXX

Mit einem Surfboard kann Rincewind vom Knochenweißstrand aus zur Höhle gelangen. Das Surfboard ist nichts anderes als das Bügelbrett aus Frau Kuchens Laden. Mit der Säge kann Rincewind die Beine absägen. Da Rincewind permanent vom Board fällt, muß er noch etwas Kleber auf das Brett schmieren, um mehr Halt zu haben.

Die Premiere des Films

Bei der Premiere des Film geschieht das Unfaßbare. Dem Publikum gefällt die Vorstellung überhaupt nicht, und Rincewind ist gezwungen, Änderungen in letzter Minute vorzunehmen. Nur wie? Gefangen im Vorführraum des Kinos stehen Rincewind nur begrenzte Mittel zur Verfügung. Neben der Schneidemaschine, die links im Bild steht, hat Rincewind nur noch etwas Film mit Bildern der Elfenkönigin übrig. Also schnell den Film aus der Maschine genommen, die Bilder der Elfenkönigin 'reingeschnitten, und schon kann's weitergehen.

Das Resultat der gelungenen Vorstellung ist verheerend. Tod ist jetzt so berühmt, daß er es nicht mehr nötig hat seinem ursprünglichen Beruf nachzugehen. Vor dem Podium trifft Rincewind auf den Rattentod, der ihn auf das Dilemma aufmerksam macht. Es gibt nur eine Lösung: Rincewind muß für Tod einspringen und seinen Job erledigen, bis dieser sich wieder besonnen hat und von seinen Höhenflügen heruntergekommen ist.

Akt 3&4 folgen in der nächsten play PLAYSTATION...



GAMERS POINT



..... Section PLAYSTATION

... Level 2 - Section PSX

E3 - Video
9,85

Level 1...

.. Hardware .-*/- Zubehör

Konsole	299,85
Konsole SILVER PACK Pal	333,00
Gamebuster	79,85
Adaptor Memory Card Original	39,85
Memory Card 1 Meg WL	29,85
Memory Card 8 Meg/120 Slot	69,85
Memory Card 24 Meg/360 Slot	84,85
Memory Card 32 Meg/480 Slot	94,85
Memory Card 48 Meg/720 Slot	99,85
Gun Lunar incl. Laser	99,85
Gun PREDATOR Logic3	49,85
Joypad Analog Original	59,85
Joypad Infra Rot Naki	99,85
Joypad Negcon Pad	84,85
Joypad Original	44,85
Joypad Verlängerung	19,85
Joystick Analog PAL	119,85
HF Adaptor Antennenkabel FIRE	44,85
Link-Kabel FIRE	19,85
RGB-Kabel FIRE	39,85
Lenkrad Mad Catz	139,85
Lenkrad V3 SV1118 Racing Wheel	149,85
Mouse	59,85

..Software I

Ace Combat 2	89,85
Ayrton Senna Kart Duel 2	89,85
Battle Arena Toshinden 3	89,85
Broken Helix	94,85
Bust-a-Move 3	69,85
C&C 2: Alarmstufe Rot	99,85
Castlevania	89,85
Colony Wars	89,85
Constructor	89,85
Courir Crisis	89,85
Discworld 2	89,85
Fighting Force	94,85
Final Fantasy 7	109,85
Frogger	89,85
Gex 2 - Enter the Gecko	89,85
G-Police	109,85
Grand Theft Auto	89,85
Marvel Super Heroes	89,85
MDK	89,85

.... Software II

Monopoly	89,85
Moto Racer	89,85
Nascar Racing 98	89,85
NBA Hangtime	89,85
NHL Breakaway 98	89,85
NHL PowerPlay Hockey 98	89,85
Nightmare Creatures	89,85
Overboard!	89,85
Pandemonium 2	89,85
PGA 98	89,85
Rapid Racer	89,85
Resident Evil - Direct.Cut	89,85
Risiko	89,85
Rosco McQueen	89,85
Street Fighter EX Plus Alpha	89,85
Test Drive 4	89,85
The Note	89,85
Time Crisis incl. Gun	*
Tobal No. 2	*
Tomb Raider 2	94,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen
"GAMERS POINT" eröffnen?

Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
Ansprechpartner: Tropf, Oliver

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29

76133 Karlsruhe

Tel: 0721 - 93357-10/11

Fragen Sie nach
unserem Bonus-System !
NEU seit 8. November

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

OBERHAUSEN

Havensteinstr. 46 - 48

46045 Oberhausen

Tel: 0208 - 20518-33/44

BEAT 'EM UP

SV 1100 PS PRO PAD

Mit dem PS PRO PAD fit für jedes Spiel!
Acht Tasten, LCD Display, unabhängiges
Dauerfeuer, Synchronfeuer, Zeitlupe und
extra langes Kabel.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 1101 PS ARCADE

Das robuste Joypad für Sony PlayStation!
Mit acht extra großen Tasten, Joystick, LCD-
Display, unabhängiges Dauerfeuer,
Synchronfeuer und Zeitlupe.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**

SV 1102 PS GAME PAD 8

Spielvergnügen zum kleinen Preis!
Pad für Sony PlayStation mit acht
Feuertasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und extra
langem Kabel.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 39,95**

SV 1118 PSV 3 Racing Wheel

Jedes Rennen ein Genuß!
Analoge, programmierbare Lenkreaktion,
Kontrolle der Y-Achsen. Lenkrad verstellbar
in Höhe und Neigung. Wahlweise Bedienung
über Fußpedal. Tisch- oder Sitzbedienung,
extra lange Verbindungskabel.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 149,-**

SV 1117 PS LIGHT BLASTER

Der Treffer ins Schwarze!
Für Sony PlayStation.
Vier Modi, HYPER-Taste, fünf LED
Indikatoren und drei Feuerfunktionen.
Im ergonomischen Design für Links-
und Rechtshänder geeignet und mit
extra langem Kabel.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
Vertrieb nur über den Fachhandel

INTERACT
GAME PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products • PC Accessories • Internet

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

Neu: das passende Gummi

Modell „Sport“:
sicher selbst auf
feuchtem Untergrund.

Modell „Buggy“:
starke Noppen
für starken Halt.

**Ein Gummi ist nur so gut wie sein Untergrund.
Deshalb hat Total Drivin nicht nur den richtigen Reifen für jedes
Gelände, sondern auch das passende Auto dran. Dazu kommen
fünf total unterschiedliche Rennkategorien in sechs total verschiedenen
Ländern, Stuntkurse, Multiplayer-Funktionen und vieles mehr.**

mi für jede Gelegenheit.

Modell „Indycar“:

*standfest auch bei
Höchstgeschwindigkeit.*

Modell „Rallye Dakar“:

*wenig Abrieb
bei extremer Belastung.*

Modell „Straßenrallye“:

*bewährt auf
wechselndem Grund.*

TOTAL DRIVIN

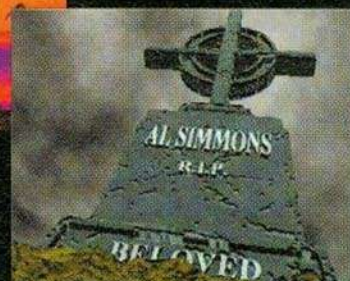
Im Exklusiv-Vertrieb von:

Laguna
VIDEO GAMES



Spawn

Sven Liebold



Die ganze Welt ist im Spawn-Fieber. Geistiger Vater dieser dunklen Kultfigur ist der amerikanische Zeichner Todd McFarlane, der sich 1992 von seinem früheren Geldgeber Marvel trennte, um einen unabhängigen Verlag zu gründen (siehe Youngblood-PreScreen). Schon als Jugendlicher spukte ihm die Figur im Kopf herum. Image Comics gab ihm schließlich die künstlerische Freiheit, seine biblisch-apokalyptischen Szenerien zu visualisieren, die den Begriff „Superheld“ neu definieren sollten. Spawn ist

kein allgegenwärtiger Helfer in der Not, sondern vielmehr eine

seelenlose Lebensform, die ständig im Konflikt zwischen Gut und Böse lebt.

Der Elite-Agent Al Simmons ist Opfer einer Konspiration geworden und wird von seinem eigenen Teamkollegen liquidiert. In der Hölle schließt er einen Deal mit Malebolgia, in dem er die dämonischen Heerscharen zum letzten Gefecht gegen das Gute anführen soll. Im Gegenzug wird es ihm erlaubt, auf die Erde zurückzukehren, um seine geliebte Frau Wanda wiederzusehen. Nach fünf Jahren Höllenaufenthalt weilt er wieder unter den Lebenden und muß feststellen, daß die Frau, für die er soviel Schmerz durchlebt hat, seinen besten Freund geheiratet hat.

Durch seine packenden Stories und atemberaubenden Zeichnungen sicherte sich Spawn auf Anhieb einen Platz in den Herzen der Comic-Fans. Ausgabe Nr. 1 verkaufte sich weltweit 100 Millionen Mal und ist damit das meistverkaufte Comic-Heft aller Zeiten. McFarlane begnügte sich damit nicht, er gründete seine eigene Firma „McFarlane Toys“ und brachte die bis dato aufwendigsten Spielzeugfiguren auf den Markt, die schon jetzt als wertvolle Sammelobjekte gelten. Mittlerweile läuft der Merchandise-Apparat auf Hochtouren, und vom T-Shirt bis zur Lunchbox ist für die Spawn-Jünger alles verfügbar. Das neueste Produkt ist der vor kurzem angelaufene Spawn-Kinofilm.





Der mächtige rote Umhang wurde hervorragend in Szene gesetzt.



Um die Warp Spere (rechts oben im Bild) zu erreichen, muß man sich zuerst mit diesem Fiesling auseinandersetzen.

Die Anhänger der expliziten Horror- und Gewaltszenen des Comic-Originals werden hier weniger auf ihre Kosten kommen, da der Streifen hollywoodgerecht auf ein jüngeres Publikum abzielt. Weit empfehl-

lenswerter ist die mehrteilige Spawn-Zeichentrickserie, welche im Auftrag des US Pay TV-Senders HBO entstand und erwachsene Zuschauer ansprechen dürfte. In dem fast dreistündigen Cartoon wird die Thematik der Heftserie in sehr atmosphärischen und zum Teil recht heftigen Bildern erzählt.

Selbstverständlich erwartet uns jetzt auch ein 32-Bit PlayStation-Spawn, das mit seinem früheren Super Nintendo-Vorgänger absolut nichts mehr gemein hat. Setzte man damals noch auf einen stupiden Side-Scroller, erinnert Spawn The Eternal frappierend an die Abenteuer Lara Crofts. In 18 riesigen Levels muß man sich seinen Weg in die Hölle bahnen, um seinem Schicksal Malebolgia ins diabolische Auge zu sehen. Wie schon erwähnt, sind gewisse Ähnlichkeiten zu Tomb Raider unverkennbar. Spawn kann sich freidurch eine gut in Szene gesetzte Umgebung bewegen. Die zu 70% fertiggestellte Version zeigt eine sehr flüssige Grafikengine sowie schöne Lichteffekte. Unser Held ebnet sich seinen Weg durch

düstere Hinterhöfe, sammelt Extras wie auch Waffen ein und prügelt sich mit dem Abschaum der Straßen. Falls Spawn auf einen Gegner trifft, schießt das imposante rote Cape aus seinem Körper und die Kamera zoomt in eine Beat'em Up-Perspektive. Mit zahlreichen Moves kann man dann seinen Kontrahenten gnadenlos zu Boden schicken. Soundtechnisch konnte der Titel schon jetzt überzeugen. Bei hämmernden Metal-Riffs, gemischt mit klassischen Orchesterklängen, kommt eine sagenhafte Stimmung auf. Wir können nur gespannt sein, wie sich Spawn The Eternal weiterentwickelt. Zum jetzigen Zeitpunkt kann man aber durchaus abschätzen, daß es sich nicht um eine einfallslose 08/15-Filmkonvertierung handeln wird.



Bei Spielbeginn stehen vier Portale zur Auswahl, von denen aber nur eines Zugang gewährt.



Die Grafikengine überzeugt mit flüssigen Animationen und einer konstanten Framerate.



Atmosphärische Lichteffekte untermalen das düstere Szenario.



Extra-Gegenstände werden ebenfalls von einem transparenten Schimmer umgeben.



Nach einem harten Punch gibt dieses Gitter den Weg zu einem neuen Abschnitt frei.

information

- Genre: Action-Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: SCEE
- Entwickler: SCEA
- Testmuster: SCEE
- Erhältlich ab: Februar

Sven Liebold

Grand Theft Auto

Genre:.....Mix

Hersteller:.....BMG Interactive

Entwickler:.....DMA Design

Testmuster:....BMG Interactive

Erhältlich ab:.....Ende November

Preis:.....ca. 99,-DM



"Counthash" ist sicher keine Zigarettenmarke, sondern ein geschickter Weg, teure Automarken Lizenzen zu umgehen



„Was für ein Tag. Jede Minute, jede Sekunde liegt mir immer noch tief in den Knochen. Dabei fing alles so harmlos an. Mich erreichte ein Anruf von Joe Sabanti, ich sollte ein geklautes Taxi zu Fat Jims Werkstatt fahren, um neue Nummernschilder zu bekommen. Daß diese Aktion jedoch dazu diente, den völlig durchgeknallten Bruder meines Bosses von einem Bankraub



AMOKLAUF! Hier müssen innerhalb von 20 Sekunden möglichst viele Punkte erzielt werden.

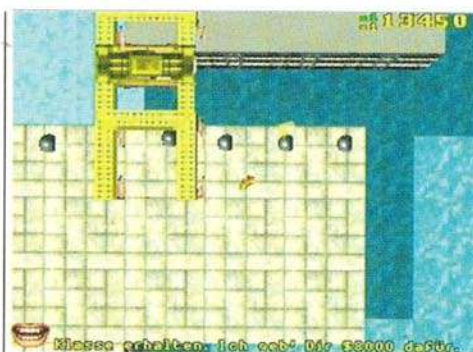


Auch Gebäude werden von Sprengstoff nicht verschont.



An jedem der vier Telefone wartet ein neuer Auftrag.

abzuholen, hat mir vorher niemand gesagt. Das laute Klingen der Alarmsirenen war schon vier Blocks entfernt zu hören. Mit quietschenden Reifen kam das Taxi vor dem Tatort zum Stehen. Billy hatte bereits viele Überfälle hinter sich. Mit fast schon routinemäßigen Bewegungen glitt er elegant über meine Motorhaube und stieg trotz des großen Aufruhrs völlig gelassen ein. Ein sehr verruchtes Bordell sollte unser Zielort sein. Nach einer wilden Verfolgungsjagd durch halb Liberty City gelang es mir, trotz vieler Straßensperren, ein ganzes Rudel von Polizeiwagen abzuhängen und sicher in die Garage der Spelunke abzutauchen. Mein Fahrgast konnte meine Erleichterung nicht ganz teilen. Ohne jede Gefühlsregung bekam ich einen

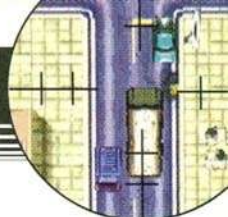


Die Hafendocks bieten die Möglichkeit gestohlene Wagen in Bares umzumünzen.

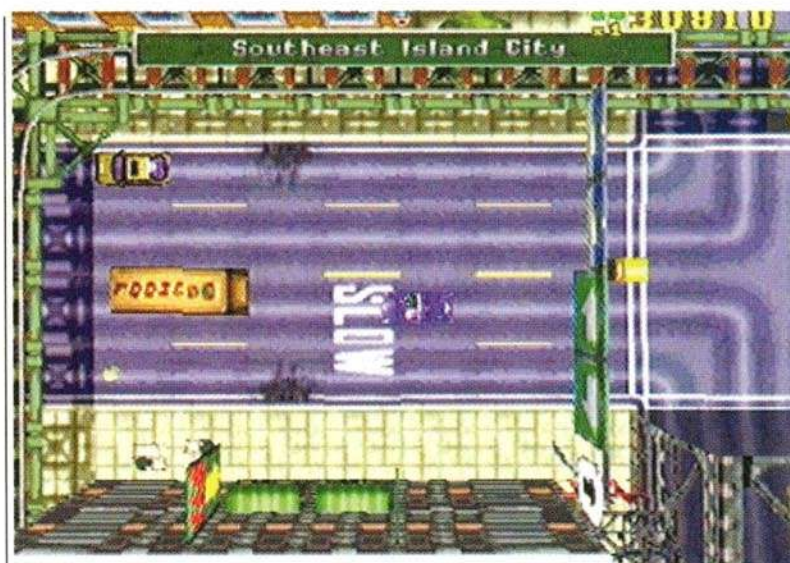
Bündel Geldscheine in die Hand gedrückt und schon war Billy verschwunden. Zum Verschnaufen blieb aber keine Zeit, da sich der Pager in meiner Tasche zu Wort meldete. Mein Boss würde mir 6000\$ zahlen, wenn ich ihn um einen lästigen Schuldner erleichtern würde. Schnell verdientes Geld, insofern man einen Freund namens Mr. 9mm sein eigen nennen kann...."

Nein, dies ist keineswegs die Einleitung zu Pulp Fiction 2, sondern ein noch recht harmloser Einblick in das Spielgeschehen des erwartungsgemäß etwas anderen Titels Grand Theft Auto von DMA Design. Nach langer Pause melden sich die Lemmings-Erfinder endlich zurück, mit einem Titel, der schon im Vorfeld aufgrund seiner recht „ungewöhnlichen“ Thematik für nicht nur positive Schlagzeilen sorgte. Ein Game, in dem man Drogen transportieren, Autos stehlen und Bombenanschläge verüben muß? Das kann doch nur ein stumpfsinniges Action-Gemetzel werden, wird sich manch einer denken. Weit gefehlt! Das Team um Firmengründer Dave Jones präsentiert uns ein erfrischend neues Spielkonzept.

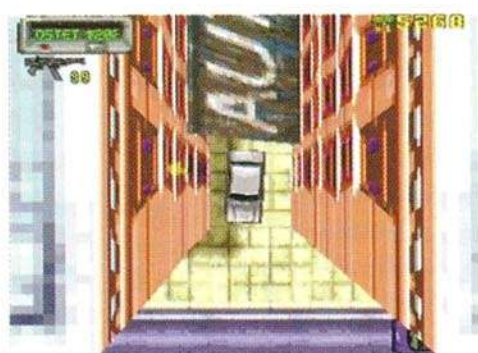




Hat man zuviel auf dem Kerbholz legen die Gesetzeshüter alles daran, Euch aufzuhalten, hier mit Hilfe einer Straßensperre.



Die gesamte Stadt ist in verschiedene Distrikte aufgeteilt.



Der Spieler übernimmt die Rolle eines kleinen Ganoven, der sich mit den verschiedensten Aufträgen durch das harte Großstadtleben schlagen muß. Man findet sich in einem riesigen Stadtareal wieder, das schon allein wegen seiner gigantischen Ausmaße seinesgleichen sucht. Betrachtet wird das Spielgeschehen aus einer sehr übersichtlichen Vogelperspektive. Auf dem Bildschirm findet man neben den gewohnten Infos über Punkte, Anzahl der Leben sowie ausgeführter Missionen auch einen Pager, der uns mit vielerlei Infor-

mationen und weiteren Aufträgen versorgt. Außerdem werden alle eingesammelten Gegenstände als kleine Icons angezeigt. Telefonate und persönliche Gespräche sind zusätzlich in Textform in der unteren Screenhälfte zu finden.

Zu Beginn sieht man unseren Antihelden in einer kleinen Nebenstraße stehen. Sofort erhalten wir die Nachricht, daß im Central Park Aufträge an Land gezogen werden können. Ohne zu zögern schwingen wir uns ins erstbeste Auto und machen uns auf den

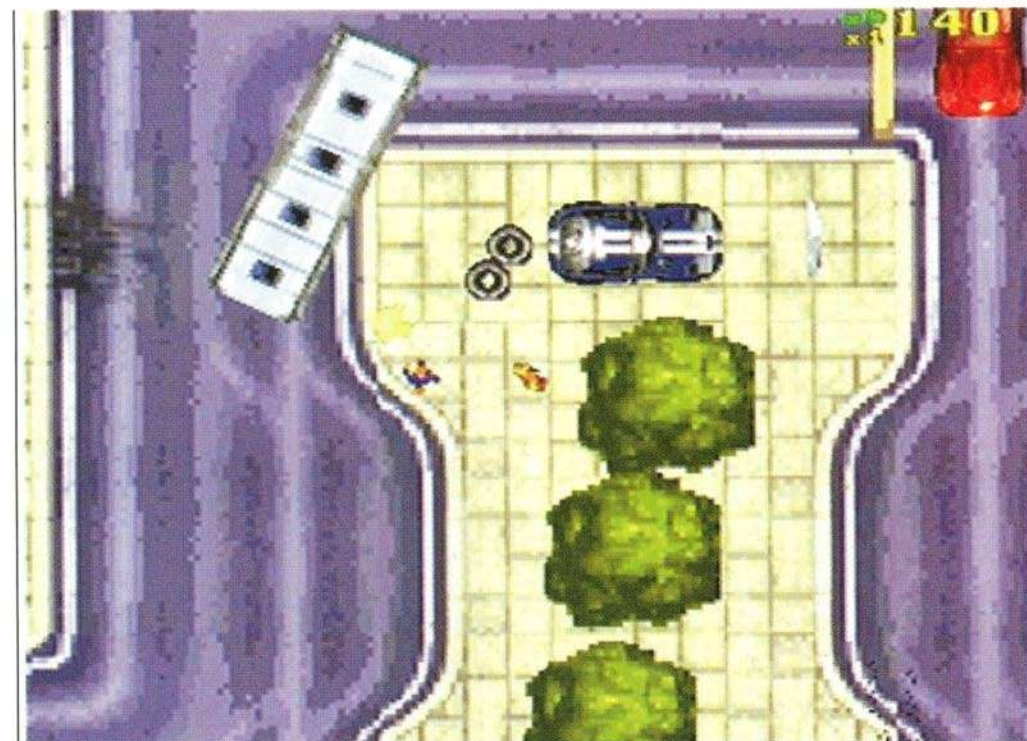
wirklich ein großer Spaß, wenn auch moralisch nicht unbedingt korrekt, per Knopfdruck ahnungslose Bürger aus ihrem Wagen zu punchen und mit quietschenden Reifen davonzurasen. Eine wirkungsvolle Methode ist es zudem, ein bis zwei Schüsse auf den gewünschten Wagen abzugeben, da der Fahrer dann ganz von selbst panisch sein Vehikel verläßt. Bewundernswert ist, daß sich praktisch jede Kiste im Fahrstil unterscheidet. Wer einmal hinter dem Steuer eines ultra-

Der Ablauf ist so vielschichtig und komplex, daß man ein ganzes Buch darüber schreiben könnte. Ob man nun gestohlene Sportwagen in den Docks verschachert oder einfach nur amoklaufend vor der Polizei flüchtet, jede Aktion bessert das Punktekonto auf.

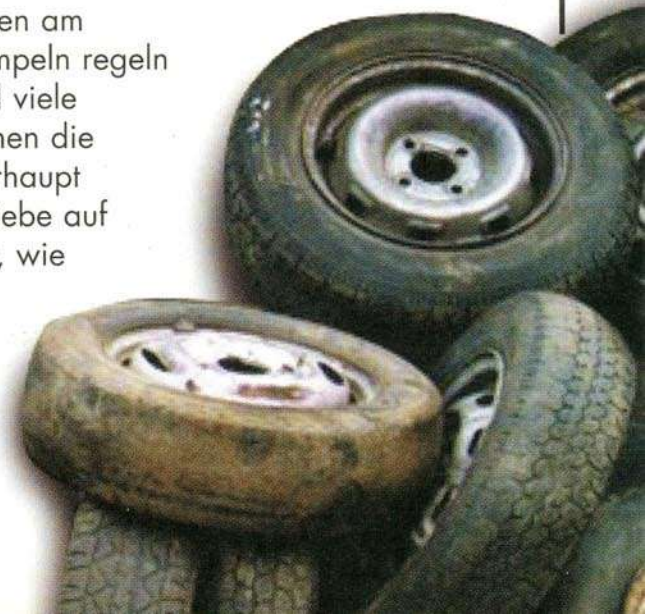
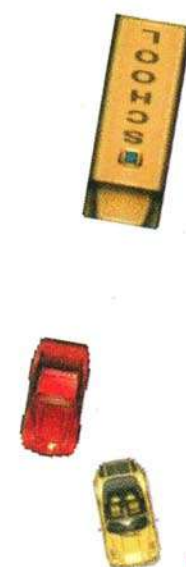
Weg, welches wohl das wichtigste Schlüsselement des Spielprinzips darstellt. Der Spieler kann jeden der weit über 20 verschiedenen Fahrzeugtypen steuern bzw. hemmungslos stehlen. Es ist

schnellen und wendigen Beast GTS gesessen hat, wird wohl in Zukunft keinen Käferfahrer mehr vom Lenkrad schubsen. Klassische Oldtimer, italienische Sportflitzer, Trucks, Schulbusse, Jeeps, Limousinen oder Motorräder zeigen nur einen Bruchteil des immensen Fuhrparks von GTA auf. In späteren Missionen ist es sogar möglich, einen Panzer zu fahren.

Der Weg durch die dicht befahrenen Straßen zeigt sofort das alles andere als sterile Stadtbild. Autos parken am Straßenrand, Ampeln regeln den Verkehr und viele Fußgänger säumen die Gehsteige. Überhaupt wurde mit viel Liebe auf Details geachtet, wie z.B. die tanzen- den Krishna-Anhänger,



Oft findet man vereinzelt geparkte Autos, die, insofern man einsteigt, den Zugang zu Secret Missions darstellen





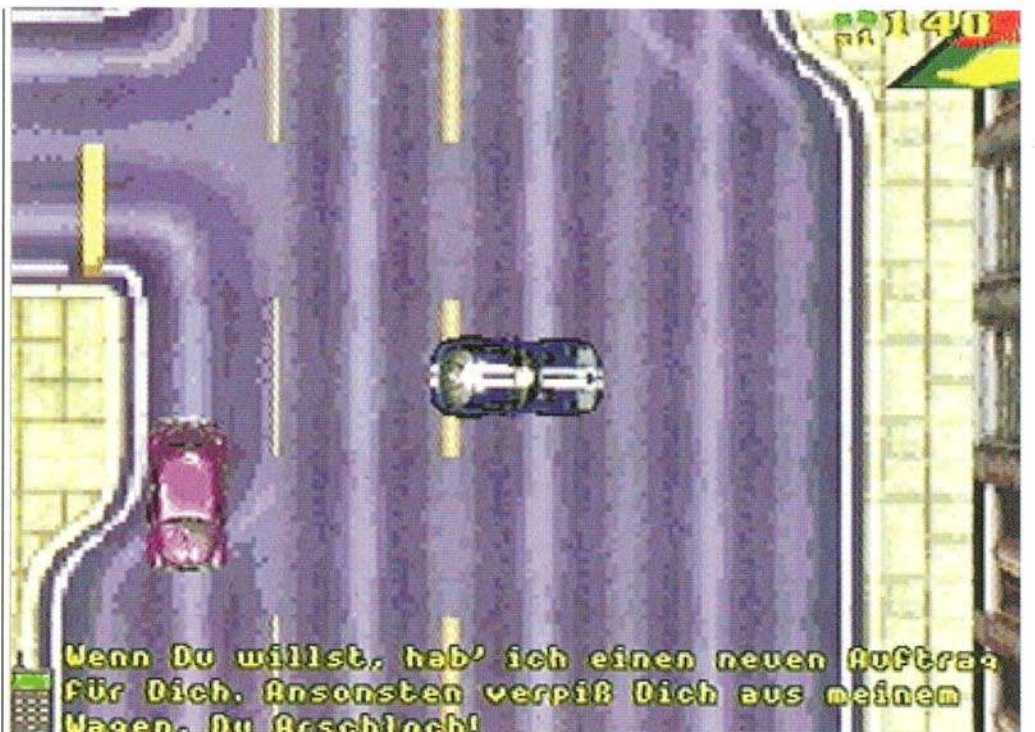
Popquiz Hotshot! Was fährt 50 km/h und explodiert, wenn man stoppt - Richtig! Der „SPEED“ Bus.



Große Fahrzeuge wie dieser Schulbus steuern sich enorm träge.

Verkehrsschilder und Wegweiser, sowie Leuchtreklamen.

Nach hitzigen Feuergefechten bahnen sich Feuerwehr und Notarzt ihren Weg zum Geschehen. Die Anzahl von drei Städten, als Vorlage dienten New York, San Francisco und Miami, erscheint im ersten Moment recht wenig. Bedenkt man aber, daß ca. 2000 km Straßenschluchten zu erkunden sind, ist dies wohl mehr als nur ausreichend. Glücklicherweise sind dem Game Straßenkarten beigelegt. Diese dienen nicht nur zur Orientierung, sondern ermöglichen auch eine präzisere Navigation, wenn es zeitmäßig mal wieder sehr eng wird. Nach einer gewissen Spielzeit wird man vertraut mit



Der sehr rauhe Umgangston gehört zur Tagesordnung, da Gangster eben kein Blatt vor den Mund nehmen.

den Main Streets und findet sich dann auch ohne Wegführer einigermaßen zurecht.

Der eigentliche Spielablauf zeigt sich als besonders innovativ, da es nämlich keinen festen gibt. Die einzige Vorgabe, die gestellt wird, ist das jeweilige Punkteziel der einzelnen Kampagnen. Wie man diesen erreicht, steht dem Gelegenheitsgangster völlig frei. Bereits in der ersten Runde werden 1.000.000 Punkte verlangt - von einem schnellen Durchzocken kann also beim besten Willen nicht die Rede sein. Über 200 vielfältige Aufträge sind zu erledigen, die vornehmlich an Telefonzellen entgegengenommen werden. Oft sind diese ineinander verknüpft und ergeben wiederum neue Missionen bei anderen Geldgebern. Immer wieder werden wir mit neuen Szenarien überrascht. Eine ganz normale Botenfahrt entpuppt sich zu einem haarsträubenden Abenteuer, als man plötzlich einen fremden Informanten im Wagen sitzen hat, der Wörter wie Rosewell, Wahrheit und Außerirdische vor sich hinstammelt. Urplötzlich wird man von Federal Agents und dem Militär gejagt, so daß man sich in die Rolle von Fox Mulder aus den X-Files versetzt fühlt. Gerade an diesem Beispiel läßt sich erkennen, daß verschiedene Filmvorlagen zu einigen

Aufträgen Pate standen.

Wer kennt sie nicht, die aus „SPEED“ bekannte Story, einen Bus nicht unter ein bestimm-

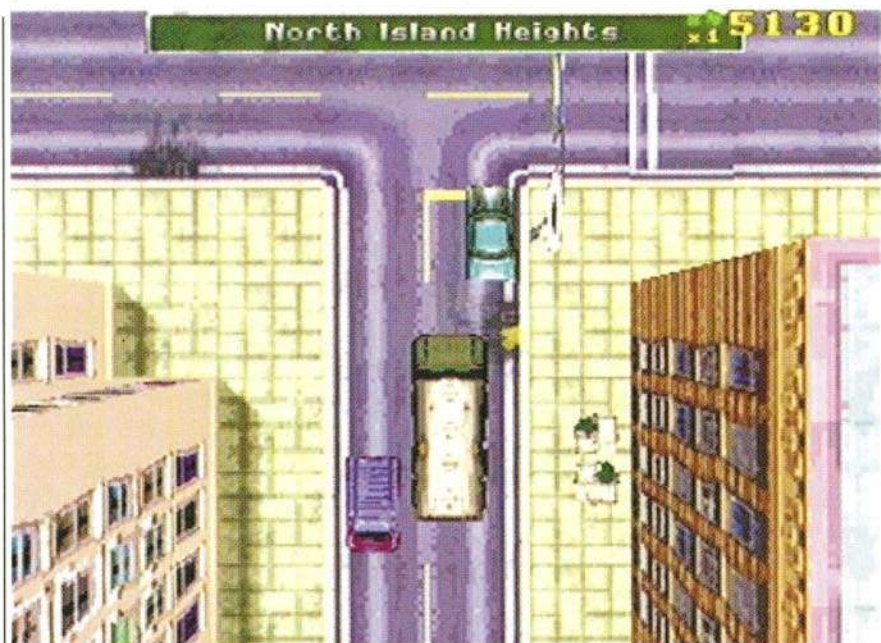
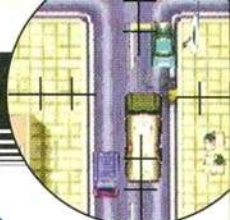
tes Tempolimit fallen zu lassen, da dieser sonst explodiert? Krönend kommt hinzu, daß etliche Gaunerstreiche auf unterschiedliche Art und Weise angepackt werden können. So steht es einem frei, dem Drogenkurier Toni die Aktentasche zu überreichen oder ihn kurzerhand zu erledigen, um selber abzukassieren. Der Ablauf ist so vielschichtig und komplex, daß man ein ganzes Buch darüber schreiben könnte. Ob man nun gestohlene Sportwagen in den Docks verschachert oder einfach nur amoklaufend vor der Polizei flüchtet, jede Aktion bessert das Punktekonto auf. Vor den uniformierten Gesetzeshütern sollte man übrigens stets auf der Hut sein. Fällt man zu sehr auf, bspw. durch extremes Verkehrsrowdy-Verhalten oder weil man einen unschuldigen Fußgänger zuviel unter die



Ihr könnt zwischen vier Finsterlingen auswählen

Features





Mit diesem LKW solltet Ihr sehr vorsichtig agieren, da er randvoll mit Dynamit gepackt ist. Der neue Polizeichef erwartet Euch bereits „brennend“!



In der ersten Kampagne zieren oft nützliche Icons den Weg, welche uns wertvolle Infos zum Spielverlauf liefern.

Räder gebracht hat, werden diese sofort aufmerksam. Ist erst einmal ein Cop auf Euch angesetzt, was übrigens ebenfalls als kleines Icon gezeigt wird (je mehr Polizistenköpfe am oberen Bildschirmrand schimpfen, desto mehr jagen Euch auch), wird die Situation langsam brenzlich. In kürzester Zeit sind Straßensperren errichtet und die wichtigsten Brücken gesperrt. Entweder man sucht dann schnellstens einen der zahlreichen Lackierer auf oder man besorgt sich andere Nummernschilder. Diese praktischen Institutionen sind im Übrigen alle auf der Karte markiert, sowie einige Bomb-Shops, in denen man seinen Wagen mit Sprengstoff ausrüsten kann. Falls in der Hektik jedoch keine andere Chance mehr bleibt, als die Flucht zu Fuß, kann man nur noch auf ein hilfreiches Item hoffen, die sich in diversen Kisten befinden. Unter anderem gibt es da die nützliche Kevlarweste, die vor allem bei diversen Gang Shoot-Outs sehr von Vorteil ist, unterschiedliche Waffen oder Speed-Ups, die einem noch so lästige Cops vom Leib schaffen.

► Von der technischen Seite betrachtet ist GTA durchweg sauber programmiert, lediglich die etwas plumpe Optik sowie leichte Texturverzerrungen der Hochhäuser könnten einen zunächst etwas stutzig machen. Diese beeinflussen den Spielspaß aber nicht im geringsten. Soundtechnisch werden diese kleinen Schönheitsfehler locker wieder wett gemacht. Vom Klingeln der Telefone bis hin zum Fluchen angerempelter Passanten ist alles vorhanden. Besonders erwähnenswert ist die musikalische Untermalung. Bei jedem Autowechsel hört Ihr verschiedene Radiostationen, oft auch typisch zum Fabrikat des

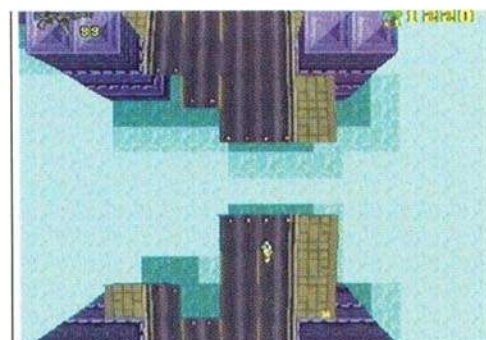
Man sieht dem Produkt einfach die zweieinhalbjährige Entwicklungszeit zu jeder Sekunde an. Selten war ein Titel so ausgereift, daß man wirklich das Gefühl hat, in einer eigenen Welt zu agieren. Also, klemmt Euch hinter das Lenkrad und denkt daran: alles ist erlaubt!



Wagens. Erklungen im Jeep noch smooth Countryklänge, werdet Ihr im dicken Chevy Cabrio mit fetzigen Rockstücken versorgt. All das schafft eine gerade schon beängstigende Urban-Atmosphäre, wie sie dichter nicht sein könnte. DMA Design zeigt auf außergewöhnliche Weise,

daß Light Sourcing- und Lens Flare-Effekte eben nicht alles sind. Neue Innovationen und Spielideen sind gefragt, was mit GTA eindeutig gezeigt wird. Man

sieht dem Produkt einfach die zweieinhalbjährige Entwicklungszeit zu jeder Sekunde an. Selten war ein Titel so ausgereift, daß man wirklich das Gefühl hat, in einer eigenen Welt zu agieren. Also, klemmt Euch hinter das Lenkrad und denkt daran: alles ist erlaubt!



Abkürzungen, wie dieser Sprung über eine zerstörte Brücke, die zwei, sonst weit entfernte Stadtteile verbindet, sind ebenfalls vorhanden.

positiv

- mehr als 200 verschiedene Missionen
- kein linearer Spielverlauf
- hohes Suchtpotential

negativ

- Slowdowns bei großen Explosionen
- Speichern nur nach abgeschlossener Kampagne



Grafik SoundFX RATING



Stephan Girlich

NASCAR 98

Genre:.....Rennspiel

Hersteller:.....Electronic Arts

Entwickler:..High Score Entertainment/Stormfront Studios

Testmuster:...Electronic Arts

Erhältlich ab:.....November

Preis:....ca. 99,-DM



Ein Crash kurz nach dem Start sorgt für ein heilloses Durcheinander.



Die Perspektive mit eingeblendeter Motorhaube spielt sich vortrefflich.



Neben dem äußerst arcadela-
stigen und leider auch bullen-
schweren Test Drive 4 veröffent-
licht EA mit NASCAR 98 gleich-
zeitig ein Rennspiel mit ernsthaf-
tem Simulationscharakter. Wissen
die meisten Motorsportinteressier-
ten mit dem Begriff NASCAR
durchaus noch etwas anzufan-
gen, hört es dagegen bei Fragen
nach Fahrern bzw. Performance
meist schon auf. Zu amerikanisch
ist die Rennserie, zu wenig attrak-
tiv für uns Europäer. Mit Herstel-
lern wie Pontiac oder Chevrolet
und einer Menge an Fahrern, die
von ihrer Statur her wirklich nur
in einem StockCar Platz finden,

läßt sich in Deutschland kein
Staat machen. Davon läßt sich
play jedoch nicht abschrecken,
auch NASCAR 98 haben wir
intensiv unter die Lupe genommen.

Durch ein rasant geschnittenes
Intro eröffnet, finden wir uns in
vielerlei Optionen wieder. Renn-
länge, Grad der Beschädigung
und Stärke der Gegner lassen
sich durch zahlreiche Parameter
beeinflussen. Die Arcade-Variante
bietet eine direkte Steuerung und
ein einfacheres Handling,
während der Simulations-Modus
vom Finden der Bremspunkte und
ausgetüftelten Setups geprägt ist.

► Alle Teams mitsamt Piloten
sowie die 17 Strecken entspre-
chen den Realen. Wenig authen-
tisch geriet das Fahrgeräusch,
vornehmlich in den Super Speed-
ways klingen die Motoren bei
hohen Drehzahlen recht aufdring-
lich und fast schon nervig. Auch
in grafischer Hinsicht müssen
qualitative Abstriche hingenom-
men werden. Der Streckenaufbau
ist von häßlichen Pop-ups durch-



Verbremser rufen dicke Rauchschwaden hervor.

zogen, ebenfalls wieder speziell
in den Ovalen. Löblich dagegen
sind die hohe Spielgeschwindig-
keit und das flüssige Scrolling.
Ordentlich getrickst hat EA bei
der künstlichen Intelligenz der
CPU-Gegner; diese orientieren
sich grundsätzlich an der
Fahrweise des Spielers. Folglich
ist es möglich, bis kurz vor
Rennende mit Halbgas am Heck
des Führenden zu kleben, um
diesen dann auf den letzten
Metern mit Leichtigkeit stehen zu
lassen. NASCAR 98 lebt in erster
Linie von der professionellen
Präsentation, und spricht insbe-
sondere diejenigen an, die eine
komplette Saison bis zum Exzess
ausleben möchten.

Features



Zu jedem Fahrer sind Kurzbiographien im Spiel integriert.



Auf der kleinen Streckenübersicht sind alle Fahrzeuge verschiedenfarbig gekennzeichnet.



Unter den 17 Strecken sind immerhin neun „normale“ Kurse.



Grafik SoundFX **RATING**

CD ROM SHOP

47137 Duisburg * Auf dem Damm 27

Tel.: 0203 441648
Tel.: 0203 441649

PLAYSTATION



Über
1000
Cheats,
Tips & Tricks
für mehr als
160 PAL Spiele

+ diverse Game Buster Codes

CHEAT-BOOK

PSX Cheat Book 24.80 DM

Abe's Oddysee - Oddworld	79.95	Monopoly	79.95
Ace Combat 2	79.95	Moto Racer	79.95
Agent Armstrong	79.95	NASCAR 98	79.95
Baphomets Fluch 2	79.95*	Nightmare Creatures	79.95*
Bubsy 3D	79.95	NHL Hockey 98	79.95
Bust a Move 3	69.95*	NHL Breakaway	79.95*
Colony Wars	79.95	Nuclear Strike	79.95
Command & Conquer 2	94.95*	Overblood	79.95
Constructor	79.95*	Pandemonium 2	79.95
Croc	79.95	Panzer General 2	79.95
Deathtrap Dungeon	79.95*	Resident Evil D.C.	79.95
Discworld 2	88.95*	Rosco McQueen	79.95
FIFA Soccer 98	79.95*	Risiko	79.95*
Fighting Force	88.95	Streetfighter EX plus	79.95*
Final Fantasy VII	94.95	Time Crisis + Gun	129.95*
Formel 1 97	94.95	Tomb Raider 2	84.95
Frogger	79.95	Toshinden 3	79.95
G-Police	88.95	Twisted Metal 2	79.95
Hercules	79.95	V Rally	84.95
Jurassic Park	79.95	VMX Racing	84.95
Krurushi	69.95	Warcraft 2	79.95
Legacy of Kain	79.95	Wargods	69.95
Mass Destruction	79.95	Wing Commander 4	79.95
MDK	79.95	Z	74.95

Versand per NN DM 9.90 zzgl. Nachnahmegebühr;
bei Vorkasse (Euroscheck) DM 6.90
Annahmeverweigerung berechnen wir mit DM 15.00
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer & Änderungen vorbehalten

Bestellannahme:
Mo.-Fr. 9.00 - 20.00 Uhr
Sa. 9.00 - 16.00 Uhr

oder Bestellen Sie per eMail: info@gehrke.de
www.gehrke.de
Ladenpreise können abweichen

GAME

**HAMMER DES
MONATS!**

RAPID
RACER
DV



79,00

M A I L O R D E R

PSX SOFTWARE

Xtreme	89,00
Adidas P. Soccer Int.	89,00
Agent Armstrong	89,00
Batman & Robin *	89,00
Bleifuss 2	89,00
Bubble Bobble 2	89,00
Command&Conquer	99,00
Command&Conquer 2	99,00
Cool Boarders	99,00
Cool Boarders 2 *	89,00
Crash Bandicoot	99,00
Crash Bandicoot 2	99,00
Croc	99,00
Destruction Derby 2	99,00
Epidemic	89,00
Fatal Fury	89,00
Final Fantasy VII	99,00
Formel I	89,00
Formel I '97	99,00
Frogger	89,00

G-Police	99,00
Int. Superst. Soccer	99,00
Jet Rider	89,00
Lomax	89,00
MDK	89,00
Monopoly	89,00
Monster Truck	89,00
Nascar 98	99,00
NHL Hockey 98	99,00
Nightmare Creatures	89,00
Oddworld Abe's	89,00
Overblood	89,00
Pandemonium	89,00
Pandemonium 2	89,00
Porsche Challenge	89,00



FINAL FANTASY VII



TOMB RAIDER 2

Rage Racer	89,00
Rapid Racer	79,00
Rayman Platinum	49,00
Rayman 2 *	89,00
Resident Evil - DC	89,00
Resident Evil 2 *	99,00
Risiko	89,00
Soul Blade	89,00
Tekken 2	99,00
Test Drive 4	99,00
Tomb Raider 2	99,00
Total NBA 97	89,00
Viper *	99,00
Worms Platinum	49,00
Xevious 3D	89,00



NIGHTMARE CREATURES



NHL HOCKEY 98

Alle Preise in DM inkl. 15% MwSt.

(07031) 67 52 78

Bestellzeiten: Mo. - Fr. 09 Uhr - 20 Uhr • Sa. 09 Uhr - 16 Uhr
GAME MAILORDER • Schulstraße 10 • 71034 Böblingen

Porto und Versand + NN: DM 15,-
Fax-Bestellungen bitte an folgende
Telefax-Nummer: (07031) 67 52 90



1997
Dezember

96

Test Screen

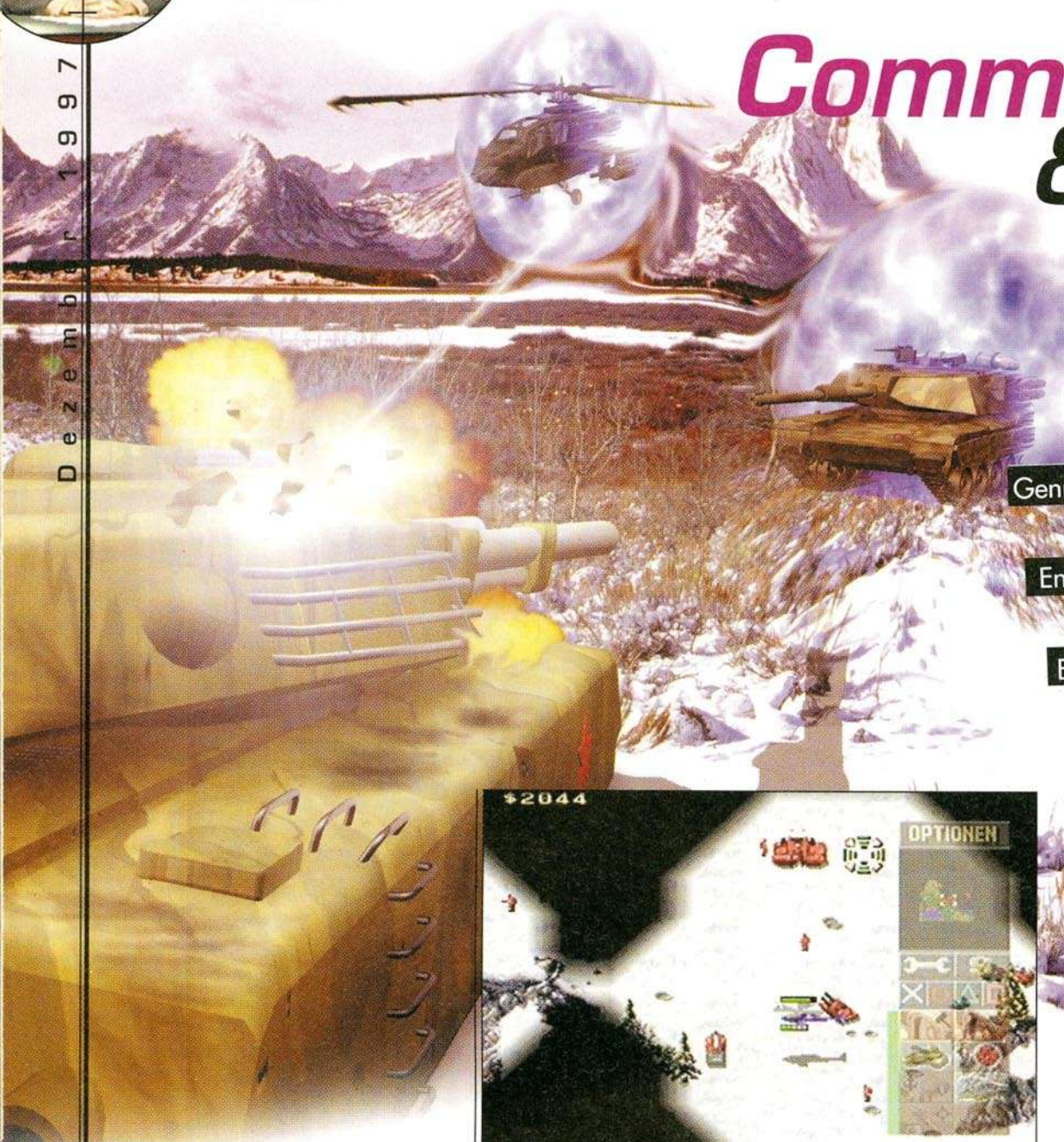
Command & Conquer 2

Alarmstufe Rot

Claudia Sontheim



Genre:.....Echtzeit-Strategie
Hersteller:.....Virgin Interactive
Entwickler:.....Westwood Studios
Testmuster:....Virgin Interactive
Erhältlich ab:.....November
Preis:.....ca. 119,-DM



Dem Luftangriff haben die Panzer wenig entgegenzusetzen.



Nur erkundete Bereiche sind sichtbar.

Angenommen man könnte das Rad der Zeit zurückdrehen, würden wir dann nicht alles versuchen, um den 2. Weltkrieg zu verhindern? Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot stellt sich dieser Frage und belehrt uns eines Besseren. Albert Einstein gelingt es, 1946 das Raum-Zeit-Kontinuum zu überwinden, und

Hitler fällt noch vor Ausbruch des Krieges einem Attentat zum Opfer. Die Geschichte, die ein halbes Jahrhundert später zum Tiberiumkonflikt führen sollte, wird neu geschrieben. Aber schon jetzt ist die neue Zukunft alles andere als friedlich. Das entstehende Machtvakuum in Europa verleitet Stalin zum Griff nach der Weltherrschaft. Zum Schutz vor der Bedrohung aus dem Osten schließen sich die westeuropäischen Staaten zu einer Verteidigungsgemeinschaft zusammen. Europa wird trotz Hitlers Tod zum Kriegsschauplatz. Westwoods langersehnte zweite Echtzeit-Schlacht hat begonnen.

Ihr unterstützt entweder Stalin bei seiner Invasion oder tragt Euren Teil dazu bei, die Sowjets zu stoppen. Beide Armeen sind in etwa gleichwertig, die Alliierten genießen die Seeüberlegen-

heit, die Sowjets verfügen dafür über schlagkräftigere Lufteinheiten. Der Sieg ist in keinem Fall leicht zu erringen und die Zukunft ungewiß. Auf den ersten Blick fällt auf, daß die Entwickler das erfolgreiche Spielkonzept des ersten Teils fast unverändert übernommen haben. Im Hauptquartier wird Euch mitgeteilt, wie sich der Krieg entwickelt und was man von Euch erwartet. Gleich darauf findet Ihr Euch mit einigen Truppen im Kampfgebiet wieder, und ohne langes Vorgeplänkel geht es dann auch fast immer gleich richtig zur Sache. Steht Euch ein mobiles Baufahrzeug zur Verfügung, habt Ihr keine Zeit zu verlieren, die nötigen Gebäude in Form eines Kraftwerks, einer Erzraffinerie und einer Cyborgfabrik zu erstellen, bevor meist auch schon die ersten Infanteristen die Gebäude



Sowjetische Fallschirmjäger greifen in die Schlacht ein.





Völlig ausgebaut hat eine Basis fast die Ausmaße einer kleinen Stadt.

angreifen und, falls Ihr für die Alliierten im Einsatz seid, die ersten sowjetischen Luftangriffe rollen. Gelingt es, diese kritische Situation zu meistern und die Verteidigung zu festigen, kann langsam der Ausbau der Basis angedacht werden. Insgesamt stehen dann letztlich je Partei 15 verschiedene Gebäude sowie,



Die Sowjets verfügen über U-Boote.



Fässer sind ...



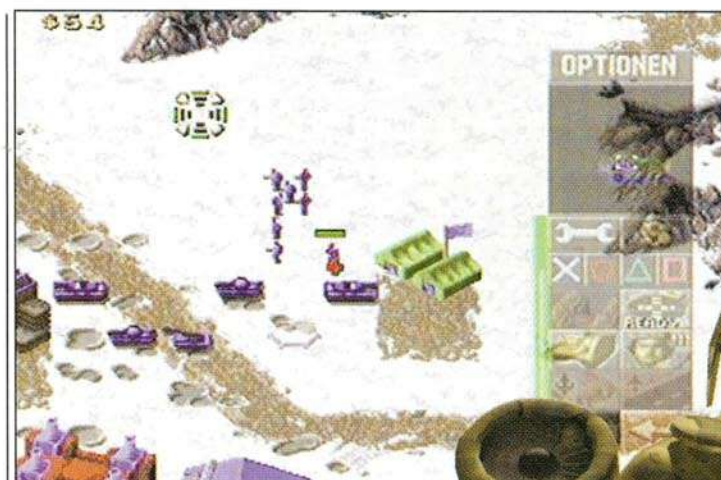
... hochexplosiv.

zumindest gegen Ende des Krieges, je zwei Spezialwaffen zur Verfügung, um aus den etwa genauso vielen verschiedenen Einheiten eine Armee zu bilden, die schlagkräftig genug sein sollte, um das mit Soldaten, Fahrzeugen, Flammentürmen und Teslaspulen seitens der Sowjets bzw. Pillboxes und Kanonentürmen bei den Alliierten extrem stark gesicherte gegnerische Lager einnehmen zu können.

Speziell die im neuen Teil hinzugekommenen Truppenteile und Fahrzeuge tragen dazu bei, daß es wesentlich mehr noch als im ersten Teil darauf ankommt, die Truppe geschickt zu formieren und im Kampf zu führen, ansonsten ist jeglicher Angriff von vornherein zum Scheitern verurteilt. Zumindest genauso haarig wie diese großangelegten Materialschlachten laufen auch die zahlreichen Einsätze ab, bei denen Euch nur ein kleiner Angriffstrupp oder sogar nur eine Spezialein-



Die Zeitbegrenzung in manchen Missionen strapaziert die Nerven zusätzlich.



Die Medi-Einheit bringt angeschlagene Cyborgs wieder auf Vordermann.

heit zur Verfügung stehen. Ob die kaltblütige, zielgenaue Tanja allein eine ganze Basis aufzusuchen hat, sich Ever Spion geschickt in die gegnerischen Gebäude einschleusen soll oder Techniker zunächst gegnerische Gebäude kapern müssen, die kleinste Fehlentscheidung oder ein einziger Moment der Unachtsamkeit werden bitter bestraft. Auf Anhieb, ohne Kenntnisse über Einsatzgebiet und ohne Feindaufklärung sind in Command & Conquer 2 wohl selbst für Echtzeit-Kenner nur die ersten Missionen zu meistern, und die fehlende Speicheroption während eines Einsatzes versetzt einem Kommandanten so manch herben Schlag.

Westwood hat sich mit der Entwicklung des Nachfolgers Zeit gelassen - und es hat sich gelohnt. Die Aspekte, die den Ausnahmestitel Der Tiberiumkonflikt auszeichneten, findet man ausnahmslos in Alarmstufe Rot wieder. Die Schwächen des Vorgängers wurden ausgemerzt und einige geschickt eingepasste Neuerungen vorgenommen. Kaum zu glauben, aber wirklich wahr: die Inszenierung der noch anspruchsvolleren Hintergrundstory mit zahlreichen, noch faszinieren-deren Videosequenzen

Features





Ein einziger Panzer hält die gesamte Verteidigung auf Trab.



Das Abschießen der Erzsammler dreht dem Gegner den Geldhahn zu.



Tanja mischt eine gegnerische Basis auch im Alleingang auf.

gehalten wie die des Vorgängers: nicht unbedingt umwerfend, aber durchaus zweckdienlich. Zwei unterschiedliche Landschaftstypen sowie einige in Gebäuden stattfindende Missionen gegen Ende des Krieges sorgen nun für eine größere Vielfalt. Darüber hinaus wirken die Karten liebevoller designt und damit realistischer und lebendiger. Im

gestellte Kampfverbände können einfach zusammengefaßt und schnell per Tasten- bzw. Mausknopf aufgerufen werden. Last but not least wurden die CPU-Gegner auffallend besser ausgestattet.

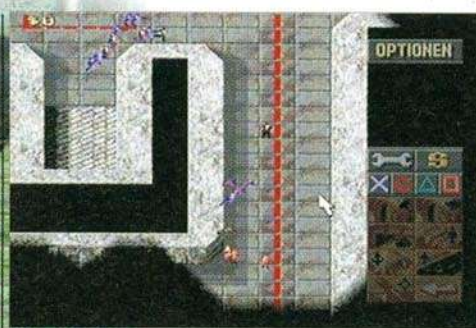
Insgesamt ist Alarmstufe Rot schon damit ein bestechender Nachfolger eines absoluten Ausnahmetitels. Das Statement



stellt selbst die bis dato einmalig gelungene Aufmachung des Vorgängers in den Schatten. In diesen filmreifen Rahmen passen sich die Missionen nahtlos ein, und zahlreiche Musikstücke sorgen dann dort für die angemessene Atmosphäre. Besonders mit den Sprüchen der alliierten Spione „Für Königin und Vaterland“ erreicht auch die Sprachausgabe fast den Charme von Warcraft II. Die Grafik ist im gleichen Stil

Vergleich zum Vorgänger, in dem die meisten Missionen von der Suche nach einem geeigneten Basisplatz über den Aufbau einer Verteidigung bis hin zum Finalsieg relativ ähnlich ablaufen, erweist sich der Spielverlauf in Command & Conquer 2 als deutlich kurzweiliger und strategisch anspruchsvoller. Auch die Steuerung kann wieder überzeugen. Die Entwickler haben bedacht, daß eine einzelne Einheit im Pulk ohnehin nicht anwählbar ist. Bis zu vier beliebig zusammen-

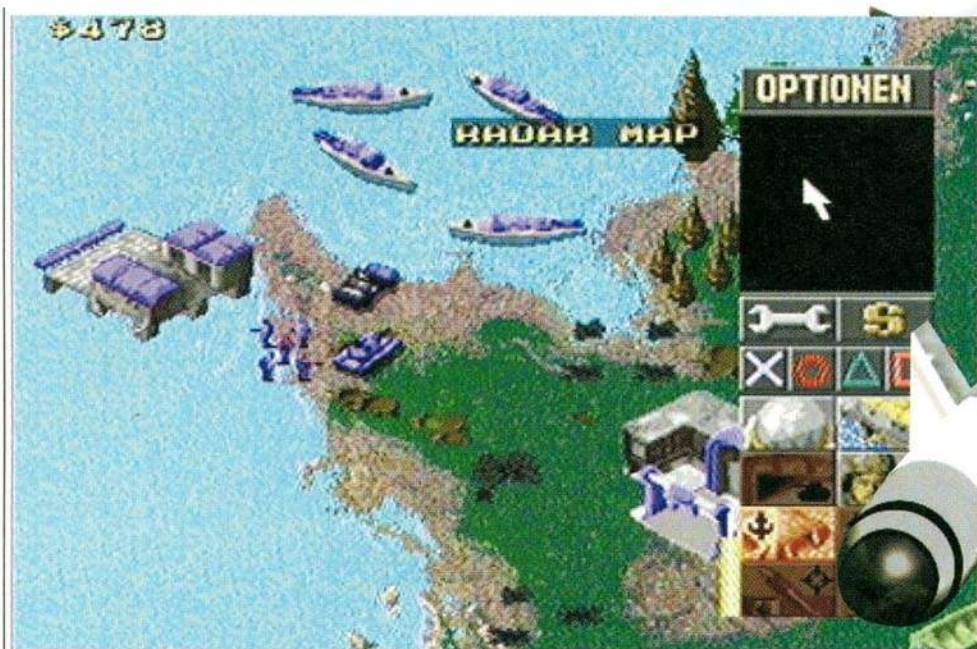
von Virgin Interactive, die kultigen Multi Player-Schlachten via Linkkabel zumindest für die Besitzer von zwei PlayStations zugänglich zu machen, mag darüber hinaus fast zu der Aussage verführen, Alarmstufe Rot würde als erstes Echtzeit-Multi Player-Strategiespiel für die PlayStation Softwaregeschichte schreiben und damit auch darin mit dem Vorgänger als dem ersten Echtzeit-Strategiespiel überhaupt gleichziehen. Gibt es denn etwas



Einige Missionen spielen in riesigen Gebäudekomplexen.



Eine Großoffensive wird eingeleitet.



Den Alliierten steht eine effektive Flotte zur Verfügung.

Schöneres, als sich mit dem Dieb in ein gegnerisches Erzsilo einzuschleichen, um einen Teil der Finanzmittel einzuheimsen? Auch wenn Command & Conquer 2 die schon enorm hochgesteckten Erwartungen erfüllen kann, dem kritischen Tester stechen doch noch einige, leider nicht völlig harmlose Mängel ins Auge, die hier nicht unerwähnt bleiben sollen. Sie haben weniger mit dem Spiel selbst als mit der Umsetzung auf die Konsole zu tun. Traditionell wartet Command & Conquer trotz drei neuer Auswahloptionen insgesamt mit einem relativ hohen Schwierigkeitsgrad auf, und ohne Speichermöglichkeit während eines Einsatzes muß man das eine oder andere Frusterlebnis hinnehmen, wenn nach vielleicht über einer Stunde Spielzeit eine bis zu diesem Zeitpunkt günstig verlaufende Schlacht doch noch den Bach runtergeht. Außerdem wird man

so gerade bei fortgeschrittener Spielzeit dazu verleitet, riskante und deswegen besonders reizvolle Aktionen zu vermeiden. Einige strategische Möglichkeiten mit den zahlreichen Einheiten und Einzelkämpfern können so leider kaum richtig ausgelebt werden. Auf die Spitze getriebene Realitätsnähe? Genauso mag Virgin vielleicht auch ein zweites Manko entschuldigen: Ohne Maus sind schnelle Steueraktionen praktisch unmöglich, und manche Einheit kostet diese „lack of communication“ das Leben, und manche Schlacht geht verloren. Mit normalem Pad hat man eher das Gefühl, seinen Mannen



Anstelle der Tiberiumfelder ernten die Sammler Erz.

spielerischer Abwechslung und Vielfalt. Die umsetzungsbedingten Schwachpunkte werden durch die Zwei-Spieler-Option wettgemacht. Wahre Echtzeit-Fans kennen sowieso kein entweder oder. Beide Titel garantieren mitreißende und hektische

Westwood hat sich mit der Entwicklung des Nachfolgers Zeit gelassen - und es hat sich gelohnt. Die Aspekte, die den Ausnahmetitel Der Tiberiumkonflikt auszeichneten, findet man ausnahmslos in Alarmstufe Rot wieder. Die Schwächen des Vorgängers wurden ausgemerzt und einige geschickt eingepasste Neuerungen vorgenommen.

die Befehle per Rauchzeichen zu übermitteln als mit einem zeitgemäßen Kommunikationsgerät.

► Doch auch so steht Command & Conquer 2 auf der PlayStation unserem derzeitigen Referenztitel Warcraft II nicht nach. Mit seinen liebevoll ausgedachten Fantasy-Charakteren stellt Blizzards Konkurrenzprodukt nicht zuletzt wegen der Speicherfunktion für Einsteiger sicherlich das einfacher zugängliche Spiel dar. Ferner kann man diesen Titel wunderbar auch ohne Maus spielen. Command & Conquer 2 wartet dafür mit einer aufwendigeren und auch extrem gelungenen Inszenierung auf sowie mit mehr

Echtzeit-Schlachten, die einen über Tage hinweg an den Bildschirm fesseln. Holt Euch Alarmstufe Rot, stellt Euch der Herausforderung, zieht in die Schlacht, aber bedenkt: Rückzug ist nie eine Alternative.



positiv

- Multi Player-Schlachten via Link-Option (nur ein Satz CDs wird benötigt)
- anspruchsvolle Hintergrund-story
- filmreife Inszenierung
- zahlreiche neue Einheiten
- abwechslungsreiche Einsätze
- Zeiteinstellung möglich
- enorm umfangreich (2 CDs)

negativ

- ohne Maus praktisch unspielbar
- keine Speicheroption während eines Einsatzes



Dynasty Warriors

Markus Weihrich

Genre:.....Beat'em Up

Hersteller:.....Koei

Entwickler:..Omega Force

Testmuster:...Laguna

Erhältlich ab:.....Mitte November

Preis:.....ca. 99,-DM



Von der Spieldynamik her kann es Dynasty Warriors durchaus mit seinen größten Konkurrenten Soul Blade und Tekken 2 aufnehmen.

Dynasty Warriors mag dem einen oder anderen Prügelspieler bereits als Japanimport unter dem Namen Shongoku Musou zwischen die Finger bzw. in die Konsole geraten sein. Die Software schmiede Koei ist auf dem deutschen Markt noch ein unbeschriebenes Blatt, unseren amerikanischen und japanischen Kollegen ist sie u.a. durch das Rollenspielepos Romance Of The

Three Kingdoms durchaus ein Begriff. Die Fighter und die unerläßliche Hintergrundstory sind eben diesem Game entnommen. Die geschmeidig animierten Kämpfer, die sich mittels einer erfreulich direkten und einfachen Steuerung durch alle nur wünschenswerten Spielmodi (Arcade, Team Battle, Vs, Time Trial, Endurance, Practice und Tournament) steuern lassen, können aber auch ohne den Bekanntheitsbonus überzeugen. Jeder der insgesamt 16 Charaktere verfügt über einen eigenen Kampfstil, dem sich der Spieler anpassen sollte. Die Taktik, die bei dem dicklichen Xu Zhu zum Sieg führt, ist z.B. bei dem quirligen Zhou Yu nur sehr bedingt einsetzbar.

► Bedingt durch die relativ geringe Zahl an Polygonen bewegen sich die Kämpfer schnell und anmutig vor einem zweidimensionalen Hintergrund. Die Spezialattacken bauen auf die aus der Street Fighter-Serie bekannten Halbkreis-Moves auf, die auch für Neulinge des Genres

leicht erlernbar sind. Für Profiprüger stellt Dynasty Warriors jedoch ebenfalls eine Herausforderung dar, gilt es doch, noch eine ganze Menge an Supercombos herauszufinden. Wer sich für fast unschlagbar hält, sollte unter den fünf Schwierigkeitsstufen einmal very hard anwählen, um schnell eines Besseren belehrt zu werden. Dynasty Warriors ist ein grundsolides, sauber programmiertes Beat'em Up, nicht mehr und nicht weniger. Daher muß ihm der Zugang zur Königsloge, in der sich Tekken 2 und Soul Blade schon seit einiger Zeit den Spitzenplatz teilen, leider trotz des hochtrabenden Namens verwehrt bleiben.



Jeder Kämpfer, vom traditionell-eleganten Schwertkämpfer bis zum 200 Kilogramm schweren Kampfkoloss, verfügt über einen individuellen Kampfstil.



Trotz der unangenehmen Aktion des Endgegners Lu Bu fließt auch an dieser Stelle des Spiels kinderfreundlich kein Blut.

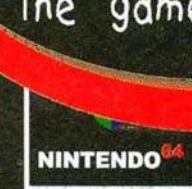
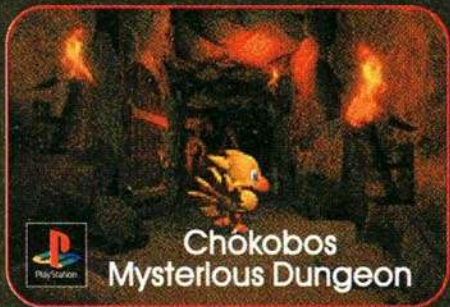


play
PLAY STATION
BEST BUY!

Features



Zugunsten der schnellen Framerate und der flüssigen Animation wurde auf eine übertrieben hohe Polygonzahl (ca. 600 Polygone pro Charakter reichen auch) verzichtet, wie Ihr an den Beinen deutlich erkennen könnt.



<http://www.acme.netcologne.de>

0221 - 240 88 00



PlayStation



PlayStation



プレイステーション™

NINTENDO 64.....299,-
Controller64 (bunt).....59,90
Controller64 + Shaker Pack...89,90
Lenkrad64(Mad Catz).....159,90
Controller Pak (bunt).....29,90
Shaker Pack (bunt).....39,90
Shaker Pack mit Memory....59,90
Bomberman 64.....99,90
Dark Rift.....149,90
Diddy Kong Racing.....99,90
F1 Pole Position.....159,90
Lamborghini.....159,90
Lylat Wars Incl. Rumble.....149,90
Mischief Makers.....99,90
Top Gear Rally.....149,90

PlayStation Value Pack.....333,-
PlayStation + 1 x Platinum Software...333,-
PlayStation + RGB-Kabel.....333,-
Controller (Sony).....44,90
Dual Analog/Digital Controller mit...79,90
Dual A/D Contr. o. Vibrationpack.....59,90
Dual A/D C. Upgrade-Vibration-Kit...29,90
Memory Card39,90
Memory Card Tri-Pack.(3 für 2).....79,80
RGB-Scarf-Kabel.....29,90
Link-Kabel.....29,90
Laserpointer-Gun.....129,90
Umbauchip (jp&us).....39,90
Multinorm-Umbau.....89,90

Magic the Gathering.....89,90
Marvel Super Heroes.....99,90
Monster Truck.....99,90
Namco Museum 1-5.....je 89,90
Nightmare Creatures.....99,90
Nuclear Strike.....99,90
Ogre Battle (us).....139,90
Overblood.....99,90
Overboard.....99,90
Parappa the Rappa.....89,90
Rally Cross.....89,90
Rapid Racer.....89,90
Ray Storm.....89,90
Ray Tracers.....89,90
Resident Evil D.C.....99,90
Risiko.....89,90
Rosco McQueen.....99,90
Shadow Master.....99,90
Soul Blade.....99,90
Streetfighter X plus Alpha.....99,90
Syndicate Wars.....99,90
Super Pang Collection.....84,90
Time Crisis+Guncon.....159,90
Tomb Raider II.....99,90
V-Rally.....99,90
Wild 9's.....99,90
Wild Arms (us).....119,90
Wing Commander IV.....99,90

Arc the Lad Monster Game.....99,90
Arkanoid Returns.....99,90
Resident Evil D.C.....119,90
Bloody Roar (Action).....119,90
Chokobo's Mysterious Dungeon129,90
Cu-On-Pa.....119,90
Deadly Skies (Shooter).....119,90
Dragon Ball Z FB (3D-Fighting)....119,90
Farland Stories (RPG).....129,90
Final Fantasy Tactics (RPG)....119,90
Front Mission Alternative.....119,90
Gamera 2000 (Shooter).....119,90
Gradius Gaiden (Shooter).....119,90
Grandoll (Jump'n shoot Lim.Ed).149,90
Gran Turismo (Racing) TOPIII...119,90
Gun Bullet (Game Collection)....119,90
J's Racing.....119,90
Konami Antiques.....99,90
Langrisser 1&2 (RPG).....119,90
Metal Slug (Action-Shooter).....119,90
Midnight Run (Racing).....119,90
Moon (RPG).....119,90
Overdrivin' Skyline Mem.....109,90
Police Nauts (Adventure).....79,90
Ragnarok (RPG).....119,90
Rockman X4 (limited Edition)....139,90
Star Sweep (Puzzle).....109,90
Street Fighter Collection.....119,90
World Neverland (Sim).....129,90



Wir liefern alle Nintendo 64-(Software oder Hardware)-Bestellungen mit 12, Alle PlayStation-(Hardware oder Software)-Bestellungen mit 20 aktuellen Stickern für Deine Memory-Cards aus.



Hint-Books.....
Final Fantasy VII (us).....39,90
Lost World Jurassic Park (us).....29,90
Tomb Raider.....29,90
Turok.....29,90
Artbooks.....
Macross.....39,90
Devil Hunter Yohko.....69,90
Ranma 1/2.....39,90
Ghost In the Shell.....ab 39,90
Poster.....ab 5,00
Battle Arena Toshinden 3.....20,00
Soulblade DIN A1.....25,00
Tekken III (51,5x78,5cm).....25,00
Final Fantasy VII T-Shirts.....49,95
Final Fantasy Trading Cards (jp).....14,90

Abe's Odyssey.....99,90
Ace Combat II.....99,90
Agent Armstrong.....89,90
Breath of Fire III us.....119,90
Colony Wars.....99,90
Command&Conquer II.....109,90
Crash Bandicoot 2.....99,90
Croc.....99,90
Dynasty Warriors(Sangoku Mussou)119,90
Fighting Force us.....119,90
Final Fantasy 7 dt.....119,90
Final Fantasy 7 us.....139,90
Formel 1 '97.....109,90
Frogger.....99,90
G-Police.....109,90
Ghost In the Shell us.....119,90
Hercules.....99,90



PlayStation
PLATINUM

Alien Trilogy.....49,90
Cool Boarders (jp).....59,90
Destruction Derby.....49,90
Dragon Ball Z Ultimate Battle (jp).....59,90
Exhumed.(jp).....89,90
Formula Circus (jp).....49,90
In the Hunt.....59,90
Overblood (jp).....59,90
Rayman.....49,90
Ridge Racer Revolution.....49,90
Popolocrois(jp).....59,90
Tekken.....49,90



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

Internet:
<http://www.acme.netcologne.de>

Mo-Fr.:11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

Bei uns im Laden...

- * Softwarepräsentation
- auf 3 Großbild-Leinwänden
- mit GlasTron-3D-Visier
- auf Demo-Displays
- * Internet-Terminals

Akira.....39,90
Armitage III.....39,90
Battle Angel Alita.....29,90
Bounty Hunter.....39,90
Bubblegum Crises.....49,90
Devil Hunter Yohko.....49,90
M.D.Gelst II.....39,90
Macross.....39,90
Moldiver.....39,90
Ghost In the Shell.....39,90
Green Legend Ran.....49,90
Gun Smith Cats 2.....29,90
Plastic Little.....39,90
Rec. of Lodoss War.....49,90
Streetfighter II TV Box.....59,90

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 00 81 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten Rückumschlag!

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.



Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung
PlayStation mit 4. Spielen.....ab 24,00*
Nintendo64 mit 2 Spielen.....ab 24,00*
...einfach anrufen

* Laufzeit 24 Monate

Claudia Sontheim

Frogger



Hinter den Baumstämmen kann sich Frogger vor dem tödlichen Bienenschwarm verstecken.

Features

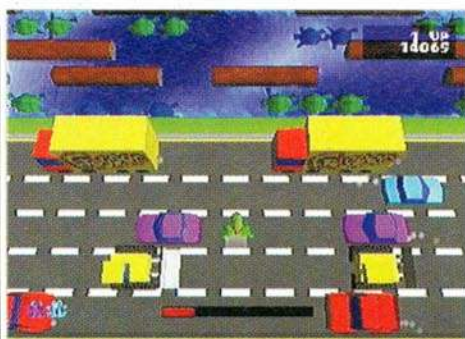


Wie alt können Frösche eigentlich werden? Nach 16 Jahren haucht Hasbro dem längst tot geglaubten Frogger neues Leben ein. Grafisch erinnert zwar nicht mehr allzu viel an die erfolgreichen Jugendjahre des Hüpferlings, von moderner Aufmachung möchte man aber auch nicht gerade sprechen. Keineswegs zeitgemäß ist außerdem auch das Spielkonzept. Eure Aufgabe ist es, in den 35 unzusammenhängenden Levels in bester Froschmanier je fünf Babyfrösche aufzusuchen, bevor Euch einer der unzähligen Gegnern plättet.

Genre: . . . Jump'n Run
Hersteller: Hasbro Interactive
Entwickler: . . . SCEE
. Studio Cambridge

Testmuster: Hasbro Interactive
Erhältlich ab: . . . sofort
Preis: ca 99,-DM

Mittels Trial and Error-Methode erkundet man hierfür zunächst die jeweilige Welt, um eine geeignete Strategie herauszufinden, die es ermöglicht, mit Konzentration und dem richtigen Timing die Stage fünfmal hintereinander zu meistern, denn jeder Sprößling muß einzeln gerettet werden. Es macht durchaus Spaß, Frogger eine Zeitlang herumhüpfen zu lassen und einige der herausfordernden Missionen zu bewältigen, aber gerade in den höheren, komplexeren Levels können die relativ detailarmen Welten und das eintönige



Der Original-Level wurde selbstverständlich liebevoll in das Spiel integriert.

Spielprinzip dann aber kaum lange genug motivieren, um wirklich alle Babyfrösche ausfindig zu machen und Frogger auch nur einmal vollständig durchzuspielen. Empfehlen kann man Frogger ausschließlich Nostalgikern.

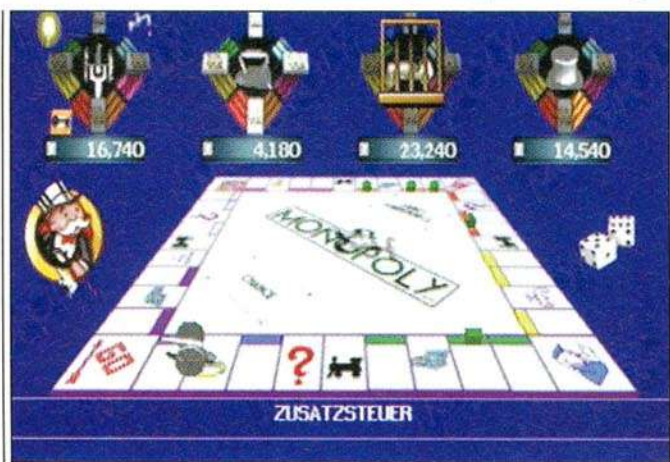


Gelbe Babyfrösche öffnen eine neue Welt.



Monopoly

Markus Weihrich



Hier ist nur zu sehen, daß auf bestimmten Feldern Häuser gebaut wurden, allerdings nicht wieviele.

Monopoly ist ein Gesellschaftsspiel, noch dazu ein sehr beliebtes. Der entscheidende Nachteil bei solchen Spielen liegt in der Tatsache begründet, daß man sie nur sehr bedingt alleine spielen kann. Hasbro hat sich den Konsolenzockern angenommen und das Brettspiel für die PlayStation umgesetzt. Ihr tretet gegen bis zu vier Computergegner an und könnt so herausfinden, ob Ihr das Herz eines wahren Kapitalisten besitzt oder doch eher der geborene Schuldenmacher seid. Die

Genre: Gesellschaftsspiel
Hersteller: Hasbro Interactive
Entwickler: Hasbro Interactive

Testmuster: Hasbro Interactive
Erhältlich ab: . November
Preis: ca 99,-DM

Spielregeln dürfen dem eigenen Geschmack innerhalb eines vorgegebenen Rahmens angepaßt werden, auch Features wie das Gewähren von Mietimmunität für Bargeld oder Grundstücke wurden integriert und sorgen durchaus für einigen Spielspaß. Es wird jedoch leider schnell klar, daß es mit der künstlichen Intelligenz der Computergegner nicht allzu weit her ist. Der Mehr-Spieler-Modus macht dagegen wirklich Spaß, vor allem, da Betrug seitens der menschlichen Mitspieler von vornherein ausgeschlossen ist. Zu bedenken bleibt

allerdings, daß die klassische Art des Monopoly-Spielens deutlich kommunikativer und um die Hälfte günstiger ist als die PlayStation-Umsetzung. Trotz guter Ansätze kann leider nur eingefleischten Fans zum Kauf geraten werden.



Alle Geschäfte werden im Handelsbildschirm abgewickelt. Dieser bietet auch die beste Spielübersicht.



Die kleinen Filmchen sind zwar schön anzusehen, stören aber den Spielfluß.



Features



N64™ PLAYSTATION™ SATURN™

MORE

GAME POWER

LED DIGITAL READOUT

360 SLOT MEMORY CARD

PlayStation™

BIS ZU 360 GAME SAVES

- * 360 GAME SAVE SLOTS - 24MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD!
- * VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- * FUNKTIONIERT WIE 24 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER!
- * MIT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN.
- * LED-DISPLAY ZEIGT SEITE UND DATA INFORMATION AN.

24mal mehr Kapazität als die Standard Memorycard!

NEU!

360 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 119,-

LED DIGITAL READOUT

120 SLOT MEMORYCARD

PlayStation™

BIS ZU 120 GAME SAVES

- * 120 GAMESAVE SLOTS - 8 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD MEMORYCARD.
- * VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- * FUNKTIONIERT WIE 8 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER.
- * TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPER SCHNELLES FORMATIEREN.
- * LED-ANZEIGE * QUALITÄTS-SMD-DESIGN.

NEU!

120 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 89,-

LED DIGITAL READOUT

1 MEG MEMORYCARD

PlayStation™

UP TO 15 GAME SAVES

- * VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR PLAYSTATION
- * BIS ZU 15 GAMESAVES.
- * TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPERSCHNELLES LÖSCHEN UND FORMATIEREN.
- * LED-ANZEIGE FÜR LADE-, SPEICHER-, UND FORMATIERFUNKTIONEN.

NEU!

1 MEG MEMORY CARD

VK PREIS DM 49,-

NEUES DESIGN!

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

DAS MOGELMODUL MIT POWER

- * LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN.
- * HUNDERTE VON EINGEBAUTEN MOGELCHEATS DIREKT EINSETZBAR.
- * FÜGE NEUE MOGELCHEATS HINZU, BEIM ERSCHEINEN NEUER GAMES
- * MEMORY-MANAGER - ERWEITERT DIE SPEICHERKAPAZITÄT FÜR GAMES BIS ZU ZEHN MAL.
- * OPTIONALES PC-LINK-SET FÜR DEN ECHTEN GAMEFREAK.

Auch für N 64 SEGA SATURN!

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

SATURN™ VERSION EBENSO ERHÄLTICH VK PREIS DM 119,-

Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc.

Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

TRADE SALES

Tel: 02822 68545
INT (49) 2822 68545

FAX ORDERS
02822 68547
INT (49) 282268547

service@dataflash.com
http://www.dataflash.com

MasterCard
VISA

UPS

LED DIGITAL READOUT

NINTENDO 64™ MEGA MEMORY™

NEU!

- * VERFÜGT ÜBER 5 MEG BACKUP SPEICHER FÜR IHR NINTENDO 64
- * ALLE LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN
- * IDEAL FÜR SPORT UND ROLLENSPIELE
- * DIESE CARTRIDGE HAT DIE 20FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODULS.
- * FUNKTIONIERT WIE 20 STANDARD MODULE IN EINEN

N64™ MEGA MEMORY CARD

VK PREIS DM 99,-

LED DIGITAL READOUT

NINTENDO 64™ MEMORY CARD PLUS

NEU!

- * VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR DAS NINTENDO 64™.
- * 4FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODUL.
- * VOLL FUNKTIONS FÄHIG MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- * DIREKT IN DAS JOYPAD EINSTECKBAR.
- * FUNKTIONIERT WIE 4 STANDARD MODULE IN EINEN.

N64™ MEMORY CARD PLUS

JETZT ERHÄLTICH! VK PREIS DM 69,90

LED DIGITAL READOUT

NINTENDO 64™ GAME KILLER

NEU!

Game Killer™ für das N64™ gibt die Spielepower, um fast immer Gewinner zu sein!

- * VOLL KOMPATIBLES MOGELMODUL FÜR DAS NINTENDO 64™
- * EINGEBAUTE MOGELCHEATS FÜR DIE BESTEN N64™ GAMES.
- * LEVELS ÜBERSPRINGEN, VERSTECKTE SPIELFIGUREN TREFFEN, HÖHERER SCORES UND VIELES MEHR.
- * EINZIGARTIGER 'SMART CARD' -PORT, ZUM EINSATZ VON CHIPKARTEN MIT ANDEREN NEUEN CHEATS.

N64™ GAME KILLER™

JETZT ERHÄLTICH! VK PREIS DM 79,90

LED DIGITAL READOUT

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

NEUES DESIGN!

JETZT MIT 'DIRECT SAVE'

- * 8 MEG GAME-SPEICHER FÜR SATURN™
- * EINFACHE 'PLUG IN' AUSFÜHRUNG.
- * 2 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD.
- * KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- * NEUESTE 'HIGH SPEED CMOS-FLASH-TECHNOLOGY'

8 MEG MEMORY CARD

DIE DOPPELTE KAPAZITÄT HERKÖMMLICHER MEMORYCARDS VK PREIS DM 89,-

LED DIGITAL READOUT

40 MEG MEMORY CARD

NEU!

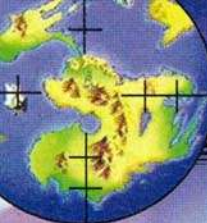
JETZT MIT 'DIRECT SAVE'

10MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD MEMORYCARD

- * 40MEG GAMESAVE-SPEICHER FÜR DEN SATURN™
- * EINFACHE 'PLUG IN' AUSFÜHRUNG.
- * 10FACHE KAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD
- * KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- * FEATURES HIGH SPEED CMOS FLASH TECHNOLOGY

40 MEG MEMORY CARD

JETZT ERHÄLTICH! VK PREIS DM 99,-



Sebastian Lessig

Discworld 2

Vermutlich vermißt?!

Genre:.....Grafik-Adventure

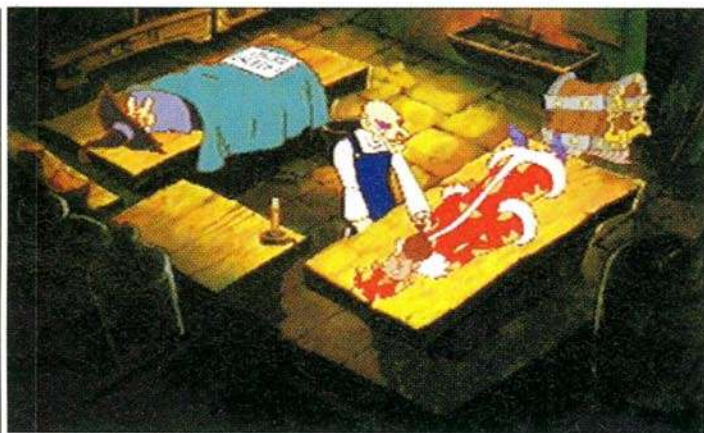
Hersteller:.....Psygnosis

Entwickler:.....Perfect Entertainment

Testmuster:....Psygnosis

Erhältlich ab:.....14. November

Preis:.....ca. 99,-DM

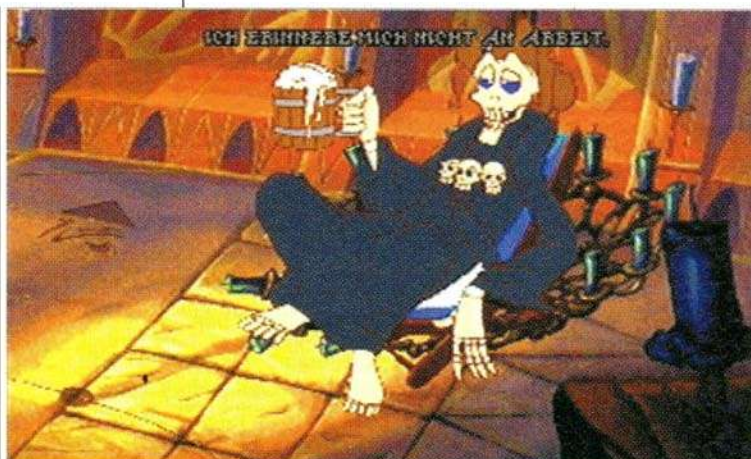


Rincewind muß wieder einige unangenehme Prozeduren über sich ergehen lassen.

Der arme Rincewind war eindeutig wieder zur falschen Zeit am falschen Ort, als er eines nachmittags mit seinem Freund, dem tierischen Bibliothekar, im betrunkenen Zustand durch die Gassen von Ank Morphork schwankte und durch Zufall einen Attentäter ertappte, der eine Zeitbombe an der Unterseite eines Holzwagens befestigte. Der



Wird der Tod vielleicht durch ein schwarzes Ritual wieder zurückkommen?



Die eigentliche Aufgabe von Rincewinds Abenteuer besteht darin, den guten alten Tod wieder von seinem Job zu begeistern. Diesem ist jedoch nicht das geringste Anzeichen von Arbeitsmotivation anzumerken.



Die ausgeflippten Charaktere lassen gleich vermuten, mit welcher sinnvollen Gesprächen sich Rincewind diesmal wieder auseinandersetzen muß.

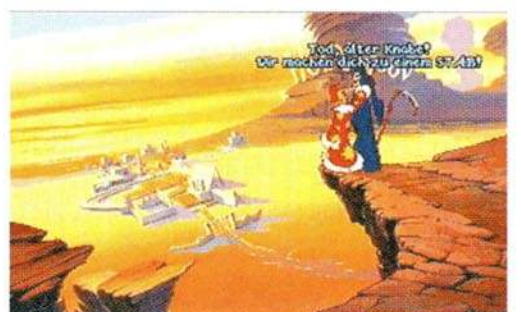
gutmütige Magier versuchte natürlich gleich, die Gefahrenquelle zu entschärfen, was jedoch peinlich in die Hose ging. Dem „lieben“ Gevatter Tod, der

heimgesucht. Es ist wohl kaum mehr nötig zu bemerken, daß es natürlich Rincewind ist, dem die Verantwortung für diesen Fall zugewiesen wird.

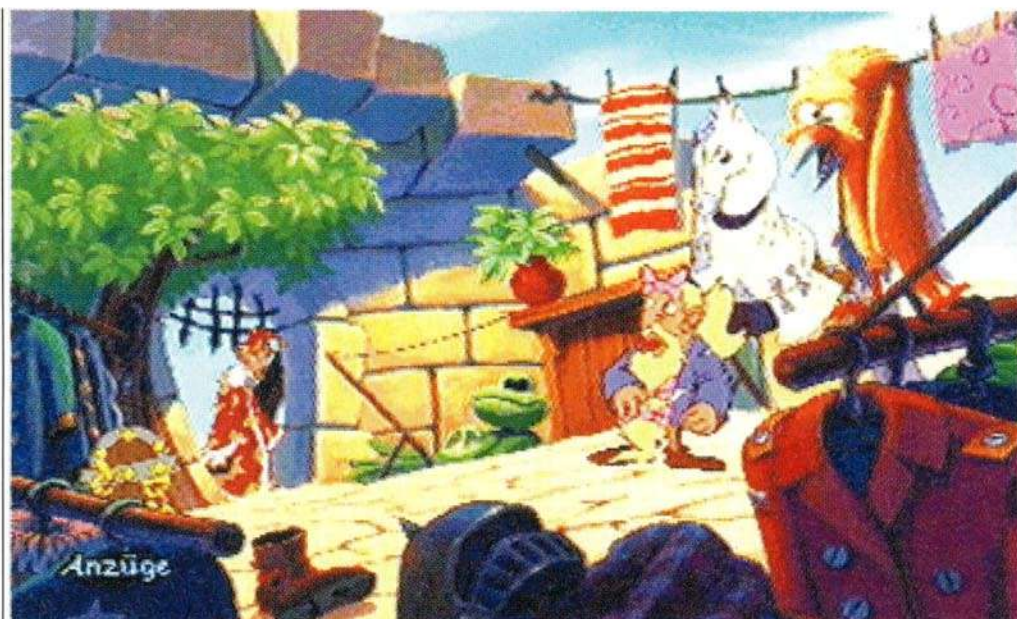
Die abstrakten Puzzles und unerwarteten Handlungsverläufe stellen selbst für die eingefleischtesten Adventurefans eine schwer zu lösende Herausforderung dar.

hier eine besondere Rolle spielt, war das Geschehen natürlich nicht entgangen, weshalb dieser sich unglücklicherweise zum Zeitpunkt der Explosion am Tatort befand und nicht, wie der rot gekleidete Zauberer, mit einem Schrecken davonkam. Von diesem Moment an galt der Sensenmann als vermißt. Das Resultat: sämtliche seither Verstorbenen können nicht länger tot sein, oder um es auf den Punkt zu bringen: Ank Morphork wird von Untoten

So wagt sich der tolpatschige Magiestudent ein zweites Mal auf den Bildschirm, um erneut einen Angriff auf die Lachmuskeln aller Freunde des typisch britischen Humors zu unternehmen. Die zahlreichen Dialoge sind wie gewohnt im Monty Python-Stil gehalten, in dem natürlich eine ordentliche Portion Sarkasmus genauso wie der eine oder andere schwarze Gag nicht fehlt. Spätestens nach der Einführung in die Story des



Features

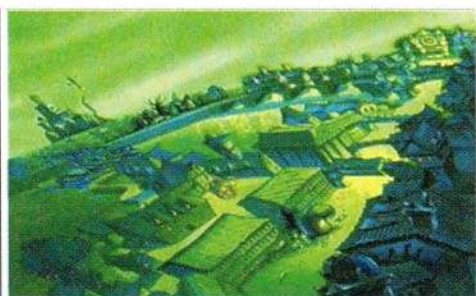


Anzüge
Adlerauge sei wachsam: die Fülle an aufzufindenden Gegenständen ist enorm.

Abenteuers wird dem Betrachter klar, daß erneut nur Terry Pratchett selbst für die Grundidee des Spiels verantwortlich sein kann. Der Handlungsverlauf präsentiert sich nämlich, wie schon im ersten Teil, äußerst sonderbar...

► Die kniffligen Puzzles sind zumeist nur überaus schwer zu lösen und erweisen sich nur selten als besonders logisch; um voranzukommen, sollte sich der Spieler am besten auf demselben geistigen Level wie Rincewind befinden. Daß dieser jedoch gar keinen großen Gefallen daran findet, wieder die Hauptrolle in einem Adventure übernommen zu haben, läßt er sich durch zahlreiche zynische Kommentare anmer-

ken. Ein besonderes Lob verdient die wirklich gut gelungene Synchronisation. Für Rincewind verpflichtete Psygnosis die deutsche Stimme von Tom Hanks, und auch die anderen Synchronsprecher, angefangen beim geistig verwirrten Quästor bis hin zum völlig durchgeknallten Kobold, bringen die lustigen bis völlig kaputten Dialoge passend zur Geltung. Auch die musikalische Untermalung gefällt sehr gut, mit wunderbarem Orchester-sound und interessanten Geräuschkulissen wird der Zuhörer jeweils passend in die einzelnen Abschnitte eingestimmt. Die Hintergrundgrafiken wirken im Vergleich zum ersten Teil beinahe schon langweilig. Trotz des (übertrieben) hohen Schwierigkeitsgrades ist Discworld 2 ein durchaus unterhaltsamer Titel. Fans der Scheibenwelt sollten ihn auf keinen Fall verpassen. Die abstrakten Puzzles und unerwarteten Handlungsverläufe stellen selbst für die eingefleischtesten Adventurefans eine schwer zu lösende Herausforderung dar.



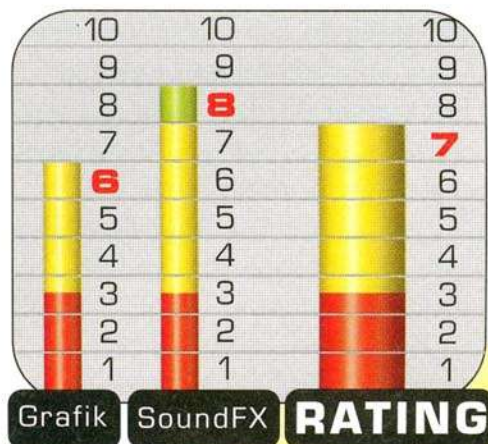
Die Levelkarten bieten wieder Zugang zu sämtlichen Gebieten der Scheibenwelt.



Der rotbekleidete Hilfszauberer schreckt auf seiner Suche nach wertvollen Gegenständen nicht einmal davor zurück einer hilflosen Schaufensterpuppe den Arm abzuschneiden.



Wenn man nicht wüßte, daß Rincewind eine wichtige Mission zu erfüllen hat, könnte man meinen, er befände sich gerade im Urlaub.



Psygnosis & play PLAYSTATION Gewinnspiel

Discworld 2 ist ein wirklich außergewöhnliches Game, logisch, daß wir dazu auch ein paar außergewöhnliche Preise verlosen. Josh Kirby, der Illustrator der Scheibenwelt-Bücher und -Artwoks, hat fünf von letzteren handsigniert, die Ihr durch die Beantwortung folgender Frage einstreichen könnt.

- Welche Filmstimme konnte Psygnosis für Rincewind gewinnen?

Als Trostpreise winken fünf Discworld 2 sowie zehn Discworld-T-Shirts.

Einsendeschluß ist der 15.12.1997.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

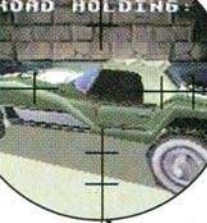
Schickt die richtige Antwort auf einer Postkarte an: Redaktion play PLAYSTATION, Stichwort: Rincewind, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg

positiv

- völlig unerwartete Handlungsverläufe
- abgedrehter Humor
- sehr gut gelungene Synchronisation

negativ

- Puzzles nur selten nachvollziehbar
- grafisch gesehen hausbacken



Sven Liebold

Explosive Racing

Genre:.....Rennspiel

Hersteller:.....Funsoft

Entwickler:..Toka

Testmuster:...Funsoft

Erhältlich ab:.....sofort

Preis:.....ca. 99,-DM



Das Driftverhalten der Boliden ist im Menü einstellbar.



Die Grafikengine überzeugt durch extrem flüssige und Clipping-freie Darstellung.



Der von Toka bekannte Anhänger baumelt auch in diesem Cockpit.



Bei fünf verschiedenen Perspektiven bleiben keine Wünsche offen.

liegt bei der ersten Auswahl des Rennboliden sofort auf der Hand. Stolze 15 Fahrzeuge umfaßt Euer Fuhrpark, wovon sechs Vehikel sofort anwählbar sind. Die restlichen Kisten muß man sich im Championship-Modus mühsam erfahren. Wer aber jetzt glaubt, er müsse dann unter 15 sich kaum unterscheidenden Rallye-Kutschen wählen, der liegt völlig neben der Spur. Truck, HotRod, Enduro Bike und sogar ein Chopper zeigen nur eine kleine Auswahl aus dem reichhaltigen PS-Angebot. Die Idee in einem Verfolgerfeld, gemischt aus vier- und zweirädrigen Mitstreitern zu fahren, erwies sich als durchaus fruchtbar. Es macht einen Heidenspaß, sich im Easy Rider-Style zwischen einem schweren Lkw und der bedrohlichen Felswand mit seiner Harley geradezu durchzuquetschen.

► Große Abwechslung findet man auch bei der Gestaltung der sechs ultraharten Race Tracks, die grafisch etwas im Comic-Stil gehalten sind, und den Spieler oft mit wechselnden Bodenbelägen bzw. Witterungsverhältnissen oder Hindernissen überraschen. Alle, die sich hier aber

Fahrrealismus à la V-Rally erwarten, sollten ihren Navigator lieber zu Hause lassen, denn Explosive Racing ist ein reinrassiger High Speed-Arcade Racer, der von seinen brutalen Drift- und Drängelorgien lebt und nicht vom einstellbaren Reifendruck. Dennoch bedarf es einiger Zeit, sich an das Fahrfeeling zu gewöhnen. Wenn man aber erst Mal vom Geschwindigkeitsfieber gepackt worden ist, will man das Pad nicht mehr so schnell aus der Hand geben.



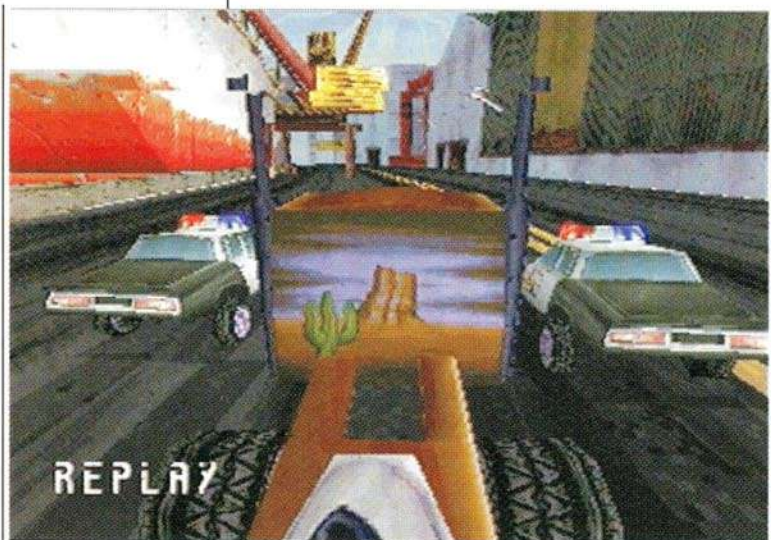
Nach der Championship hat man im Practice-Modus Zugang zu allen Strecken.

Features



Nach ihrem letzten Werk namens Burning Road hat sich viel getan bei den französischen Jungs von Toka. Schon damals orientierten sie sich an klassischen Arcade-Vorbildern von Sega oder Namco. Ihrem ersten Racer fehlte trotz guter Optik und akzeptablem Gameplay dennoch der gewisse Feinschliff. Mit dem direkten Nachfolger Explosive Racing sollen aber nicht nur die damaligen Schnitzer ausgebügelt werden, der neue Racer soll in Sachen Umfang und Spielspaß sehr viel mehr zu bieten haben als das Prequel.

Im Start-Menü fällt einem in positiver Weise zunächst die recht selten gesehene Link-Option auf. Auch an einen Championship- sowie Practice-Modus wurde gedacht. Was Explosive Racing von seinem großen Mitbewerberfeld unterscheidet,



Ein spannendes Verfolgungsrennen durch San Franciscos Straßenschluchten schließt das Tournament ab.



Fahrzeuge unterscheiden sich in puncto Beschleunigung und Bodenhaftung.



Grafik SoundFX **RATING**

Media Tec

Computer & Videospiele
Am Rundbogen 13b - 44265 Dortmund



0231-7246490

Playstation Software

Ace Combat 2
Agent Armstrong
Alien Trilogy
Alone in the Dark
Baphomets Fluch
Battle Arena Toshinden 3
Bedlam
Bliefuß 2
Bust a Move 2
Command & Conquer
Command & Conquer 2
Coolboarders
Crash bandicoot 2
Crow: City of Angles
Croc
Darkstalkers
Descent
Descent 2
Destruction Derby 2
Excalibur
Exhumed
Extreme Games 2
Fade to Black
Fantastic Four
FIFA Soccer 97
Formel 1
Hexen
Independence Day
Int. Superstar Soccer Pro
John Madden NFL 97
King's Field
Legacy of Kain
Little Big Adventure
Lost Vikings
Mechwarrior
Mega Man X3
Micro Machines 3

89.90DM
84.90DM
44.90DM
44.90DM
84.90DM
89.90DM
79.90DM
84.90DM
44.90DM
99.90DM
99.90DM
84.90DM
99.90DM
84.90DM
89.90DM
79.90DM
44.90DM
69.90DM
99.90DM
84.90DM
79.90DM
79.90DM
44.90DM
84.90DM
84.90DM
59.90DM
79.90DM
84.90DM
84.90DM
79.90DM
84.90DM
79.90DM
89.90DM

Playstation Software

Monter Truck
Motor Racer
Myst
NBA Live 97
Need For Speed 2
NHL Hockey 97
Oddworld: Abe
Overboard
Overblood
Pandemonium
Populous 3
Player Manager
Porsche Challenge
Rage Racer
Rally Cross
Z
weiter Spiele auf Anfrage...

79.90DM
84.90DM
84.90DM
59.90DM
84.90DM
59.90DM
84.90DM
79.90DM
79.90DM
79.90DM
89.90DM
89.90DM
79.90DM
89.90DM
79.90DM
89.90DM

Playstation Hardware

Antennen Kabel
Gamebuster
Joypad Analog
Joypad Sony
Joypad Farbig
Joypad Station Master
Joypad Verlängerung
Joystick Dominator
Lenkrad + Pedalen
Link Kabel
Memory Card 15 Block
Memory Card 360 Block
Memory Card 720 Block
Mouse
Multi Tap
Predator Gun
weiter Hardware auf Anfrage...

39.90DM
79.90DM
59.90DM
49.90DM
29.90DM
29.90DM
19.90DM
69.90DM
139.90DM
19.90DM
29.90DM
79.90DM
99.90DM
49.90DM
59.90DM
59.90DM

Top Hit's des Monats

Tomb Raider 2

Gibt es was besseres III

nur **99.90.-**

V3 Racing Wheel

Das Ultimative Lenkrad Test: Sehr Gut

nur **149.90.-**

Final Fantasy VII

Das Ultimative Rollenspiel

nur **109.90.-**

Multinorm PSX

Damit auch US und Japan CD's laufen

nur **333.00.-**

Multinorm Umbau

Einfach und schnell in 24 Stunden

nur **49.90.-**

Umbausatz

mit Anleitung

nur **19.90.-**

NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!

Wir ziehen um nach Recklinghausen
Besuchen Sie uns im neuen Ladenlokal
dem GAME SYNDICATE ab dem 1.12 in
der Hermann Bresser Straße 8.
Gegenüber von Fels Elektronik.

NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!

Versandkosten 9.90 + NN. Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht unter Fax: 0231-72 46 492

CHEATHEFTE

Alle Hefte komplett in Deutsch & Top Aktuell **Je Heft 14,80 DM**

HINTBOOKS:

(Lösungen)
Je Heft nur 14,80 DM

Abes Oddysee

Alien Trilogy
Baphomets Fluch 2*
Blazing Dragons
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2*
Discworld 2*
Excalibur
Exhumed
Final Fantasy 7*
G-Police*
Kings Field
Legacy of Kain
Lifeforce Tenka
MDK*
Nightmare Creatures*
Resident Evil
Syndicate Wars
The Note*
Tomb Raider
Wing Commander 3
Wing Commander 4
Z*

PLAYSTATION

CHEATHEFT

Mehr als 1000
Cheats, Codes,
und Tips zu 160
PlayStation
Spielen! Das etwas
bessere Cheatheft.

PLAYSTATION

GAME BUSTER

CODEHEFT
Mehr als Tausend
Game Buster Codes
zu 170 PlayStation
Spielen.

PLAYSTATION

LÖSUNG SHEFT 1

Lösungen für:
Baphomets Fluch,
Discworld,
Myst, Resident Evil,
Stadt der verlorenen
Kinder

PLAYSTATION

LÖSUNG SHEFT 2

Lösungen für:
Alone in the Dark,
Fade to Black,
Overblood, Swagman,
Warcraft 2, X-Com

PLAYSTATION

LÖSUNG SHEFT 3

Lösungen für:
D, Fade to Black &
Chronicles of the
Sword

PLAYSTATION

LÖSUNG SHEFT 4

Lösungen für:
Casper, Suikoden,
Vandal Hearts

PLAYSTATION

BEAT EM UP 1

Moves für:
Iron & Blood, Soul
Edge, Star Gladiator,
Tekken 1 & 2, Tobal
No1, WWF - In your
House

PLAYSTATION

BEAT EM UP 2

Moves für:
Battle Arena
Toshinden 1 & 3,
Power Move Pro
Wrestling, Primal
Rage, Super
Streetfighter Alpha,
WWF Arcade

IHRE VORTEILE:

- Aktuelle Cheathefte
- Aktuelle Hintbooks
- Bestellungen die
uns bis 16.30 Uhr
erreichen gehen
noch am selben
Tag raus!

TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH* 29,95

Tomb Raider 2 inkl. Lösungsbuch* 119,-

Games & More

Abe's Oddysee
Ace Combat 2
Baphomets Fluch 2*
Colony Wars

Croc
C & C 2*
Crash Bandicoot 2
Final Fantasy 7
Formel 1 97
G-Police

95,-
99,-
95,-
109,-
109,-
109,-
Pandemonium 2 89,-
Tomb Raider 2 99,-
Warcraft 2 89,-
Z* 89,-
Game Buster
inkl. Codeheft 99,-

Händleranfragen erwünscht!

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6
Heften liefern wir Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! * = Bei Drucklegung noch nicht
lieferbar!!! - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 25,00 DM Kostenpauschale!

PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Dataflash GmbH.

CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG

TEL: 04131 / 850610

Tel. Bestellannahme:
Mo-Fr. 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr

FAX: 04131 / 850620

Sony PlayStation:

Pandemonium II99,-
Crash Bandicoot II (Dez)89,-
Tomb Raider II99,-
C&C II99,-
FIFA 9889,-
Nightmare Creatures US119,-
Resident Evil Dir. Cut89,-
Final Fantasy VII DV109,-
Baphomets Fluch II89,-
Motoracer89,-
G-Police109,-
weitere Titel DV und Importe lieferbar

Time Crisis + Gun DV159,-
MDK99,-
Colony Wars89,-
Fighting Force DV89,-
Z79,-

Hardware / Zubehör:

PS Silver + Memo + 2. Pad333,-
Memory Card 360 Block79,-
Gun + Laser119,-
Analog Pad59,-
RGB Kabel29,-
Joypadverlängerung19,-
Multiumbau+RGB Kabel99,-
GameBuster89,-

GZGAMES

Gunter Zilch - Games

GZGAMES im Internet

<http://www.gzgames.com>

Tel.: 09721 / 21623

Nintendo 64:

Extreme G149,-
F 1 Pole Position129,-
Golden Eye PAL159,90
Clayfighter 64139,-
Lylat Wars + Rumble139,90
Lamborghini DV139,90
Diddy Kong Racing99,-

Ladenpreise können variieren.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Lieferung per Post 9,- DM + 3,50 DM NN
Ab 300,- DM versandkostenfrei (nur Software)
Annahmeverweigerung 20,- DM Gebühr

Manga / Anime • Deutsch

Bounty Hunter - The Hard39,95
Angel of Darkness 169,90
Imma Jojo69,90
MD Geist 1-2je 39,95
Record of Lodoss War 1+2je 49,95
Streetfighter II V - Die Serie 1-269,90
Darkside Blues49,95
BubbleGum Crisis 1-4je 49,95
Countdown 159,95

weitere Titel lieferbar! Just call!!
Wir führen auch PC Software

Händleranfragen erwünscht - Fax: 09721 / 16982
Bauerngasse 85 • 97421 Schweinfurt

Okay Soft
 Am Graben 2 92557 Weiding
 Tel. 09674-1279
 Fax 09674-1294
 hotline news -8405
 eMail: Okaysoft@T-Online.de
 HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE
 DAS KOMPLETTE ANGEBOT im WWW
 http://www.Okaysoft.de

neu: Playstation Konsole
Silver Value 329,-
 incl. 2 Controller & Mem.Card 15 Blöcke
Playstation Cheat Book 21,90
LOSUNGSHEFTE ab 9,90

Bestseller

1	Croc	DA	79,90
2	Final Fantasy VII	DV	96,90
3	Formel 1 '97	DV	96,90
4	Tomb Raider 2	DV	89,90
5	Resident Evil Dir. Cut	DV	79,90
6	NHL '98	DV	79,90
7	G-Police	DV	96,90
8	C&C Alarmstufe Rot	DV	94,90
9	Abe's Oddysee	DV	78,90
10	Nuclear Strike	DV	79,90
11	Nightmare Creatures	DV	82,90
12	Resident Evil 2	DV	a.A.
13	Fifa '98 WM Quali.	DV	79,90
14	Warcraft 2	DV	78,90
15	Vergessene Welt	DA	78,90
16	Risiko	DA	82,90
17	Overboard	DA	82,90
18	Monopoly	DV	82,90
19	Moto Racer	DV	79,90
20	Ace Combat 2	DA	82,90

PSX Hardware

Konsole, incl. Controller	289,00
Playstation Bag	7,00
- incl. Memory Card & Controller	
Boot-Chip	19,90
Game Buster (Action Replay)	78,00
HF-Adapter (neue Konsole)	33,90
MadCatz Lenkrad	135,00
Namco Arcade Combat Stick	99,90
NeGcon Joypad	79,90
Analog Controller	55,90
Mouse mit Mousepad	52,90
Controller	43,90
Infrarot Pad-Doppelpack	88,90
Memory Card farbig 1 MB	29,00
Memory Card 15 Blöcke	38,90
Memory Card 120 Blöcke	49,00
Memory Card 360 Blöcke	67,00
Memory Card 720 Blöcke	89,00

Nintendo 64

Nintendo 64 Konsole	299,00
Memory Card 5 Meg	69,00
Rumble Pak	37,90
Extreme G	129,90
Lylat Wars	123,90
F 1 Pole Position	119,90
Bomber Man 64	133,90
Diddy Kong Racing	89,90
Golden Eye	122,90

Spätschicht: Mittwoch's bis 20:00 Uhr!
 Mo.-Fr. 8:00 - 18:00 Sa. 9:00 - 13:00 Uhr
 Ab DM 250,- Rechnungen
 betragen VERSANDKOSTEN!
 Nachnahme (+ 3,- Zugsgeb.)
 ab 14,00! (Inland)

Änderungen u. Irrtümer vorbehalten!
 Annahmeverweigerungen DM 20,-
 Retouren müssen freigegeben werden!
 Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

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

Service
 seit 1989

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

Für eine Weile geile Teile!

Dieses Angebot gilt nämlich nur bis zum 31.12.97

Ständig Neuheiten - Top Importe

Weitere Titel bitte telefonisch erfragen. Wir nehmen gerne Ihre Vorbestellung entgegen. Wir führen auch Software für Nintendo 64 und PC CD-ROM.

Res. Evil Dir. Cut **DM 75,-**
Moto Racer **DM 77,-**
C & C II **DM 89,-**

Tomb Raider II
DM 85,-



Final Fantasy VII
DM 95,-



Crash Bandicoot II DM 85,-

TOY SHOP

Tel: 0 71 61 / 9 64 40 - 25 Fax: 0 71 61 / 9 64 40 - 11

Toyshop Versand GmbH, Ulmer Straße 41, 73037 Göppingen
e-mail: Post@Toyshop.de / Internet: http://www.Toyshop.de

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,50 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 250,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Ladenpreise können abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Tomb Raider 2* 79,95 ☎ 0531/24460-60

Sony-Playstation		Crash Bandicoot 2*	
Ace Combat 2	79,95	International Moto X	84,95
Actua Golf 2	84,95	Jet Rider	72,95
Adidas Power Soccer Int.	79,95	Lomax	79,95
Agent Armstrong	79,95	Lost Vikings 2	74,95
Alien Trilogie	39,95	Mechwarrior 2	87,95
Ball Blazer Champions	84,95	Mega Man X3	79,95
Baphomets Fluch	79,95	Mickey's Wild Adventure	79,95
Baphomets Fluch 2	79,95	Namco 4	72,95
Batman & Robin	74,95	NBA In The Zone 2	89,95
Battle Arena Toshinden 3	79,95	NHL Hockey 97	59,95
Battle Sport	74,95	Overblood	79,95
Battle Station	79,95	Power Move Pro WWF	79,95
Beast Wars	79,95	Psychic Force	74,95
Bleifuß 2	72,95	Raging Skies	89,95
Bubble Bobble 2	72,95	Samurai Showdown	72,95
Buggy	84,95	Space Jam	74,95
Bushido Blade	79,95	Speedster	79,95
Bust-a-Move 3	59,95	Spider	79,95
Caesars Palace	74,95	Suikoden	89,95
Colony Wars	79,95	Tempest X3	74,95
Command & Conquer	94,95	Total NBA 97	72,95
Command & Conquer 2	94,95	Tunnel B1	89,95
Constructor	74,95	Victory Boxing	79,95
Cool Boarders 2	79,95		
Crash Bandicoot	99,95		
Crash Bandicoot 2	79,95		
Croc	82,95		
Crow: City of Angels	79,95		
D	49,95		
Darklight Conflict	79,95		
Destruction Derby	39,95		
Destruction Derby 2	89,95		
Devils Deception	79,95		
Discworld 2	79,95		
Dungeon Keeper	79,95		
Exhumed	79,95		
Explosive Racing	84,95		
Fade to Black	39,95		
Fantastic Four	74,95		
FIFA 98 Die WM	82,95		
FIFA Soccer 97	59,95		
Fighting Force	89,95		
Final Fantasy VII	96,95		
Final Fantasy VII US-Vers.	139,95		
Firetrap	84,95		
Formel 1	39,95		
Formel 1 97	96,95		
Frogger	79,95		
Gex - Enter the Gecko	74,95		
G-police	94,95		
Grand Theft Auto	74,95		
Grid Run	79,95		
Heavens Gate	79,95		
Hercules	79,95		
Herks Adventure	84,95		
Independance Day	79,95		
Int. SuperStar Soccer Pro	89,95		
John Madden NFL 98	79,95		
Kurushii	72,95		
Legacy of Kain	79,95		
Little Big Adventure	79,95		
Lost World. Jurassic Park	79,95		
Lucky Luke	79,95		
Magic the Gathering	74,95		
Mass Destruction	79,95		
Master of Teras Kasi	84,95		
MDK	82,95		
Megaman 8	84,95		
Micro Machines 3.0	89,95		
Monopoly	79,95		
Monster Truck	79,95		
Moto Racer	82,95		
Nascar 98	82,95		
NBA 98	82,95		
NBA Hangtime	79,95		
NBA Live 97	59,95		
Need for Speed 2	79,95		
NHL 98	82,95		
NHL Breakaway 98	74,95		
NHL Powerplay Hockey 98*	79,95		
Nightmare Creatures	79,95		
Nightmare Creatures US	119,95		
Nuclear Strike	82,95		
Oddworld - Abe's Oddysee	79,95		
Overboard	79,95		
Pandemonium	79,95		
Pandemonium 2	79,95		
Perfect Weapon	79,95		
Populous 3	82,95		
Porsche Challenge	72,95		
Power Soccer 2	79,95		
Powerslide	79,95		
Premier Manager 98	84,95		
Rage Racer	89,95		
Rally Cross	72,95		
Rapid Racer	72,95		
Ray Tracer	72,95		
Raystorm	72,95		
Rebel Assault 2	94,95		
Reboot	82,95		
Resident Evil	79,95		
Resident Evil 2	79,95		
Resident Evil Directors Cut*	79,95		
Resident Evil Dir. Cut US	99,95		
Ridge Racer	39,95		
Ridge Racer Revolution	39,95		
Risiko	79,95		
Road Rage	82,95		
Road Rash	39,95		
Robotron "X"	79,95		
Rock 'n' Roll Racing 2	82,95		
Rosco McQueen	79,95		
Shadow Master	79,95		
SimCity2000	79,95		
Soul Blade	89,95		
Streetfighter ex plus	79,95		
Sup.Puzzle Fighter 2 Turbo	64,95		
Super Pang Collection	84,95		
Syndicate Wars	79,95		
Tekken	39,95		
Tekken 2	99,95		
Tekken 3	89,95		
Tekken plus	72,95		
Theme Hospital	82,95		
Tiger Shark	79,95		
Time Crisis	149,95		
Tomb Raider	79,95		
Tomb Raider 2	89,95		
Total Driving	79,95		
Transport Tycoon	89,95		
Twisted Metal 2	79,95		
Vandal Hearts	79,95		
Virtual Pool	74,95		
VMX Racing	84,95		
V-Rally	79,95		
Warcraft 2	79,95		
Wing Commander 4	79,95		
Wing Over	79,95		
Wipe Out	39,95		
Wipe Out 2097	89,95		
Worms	49,95		
X-Com	79,95		
Xevious 3D	72,95		
Z	72,95		
Bust-a-Move 2: The Arcade	49,95		
Casper	69,95		
City of lost children	79,95		
Contra - Legacy of War	89,95		
Cool Boarders	79,95		
Descent 2	79,95		
Discworld	79,95		
Excalibur	89,95		
Fatal Fury	72,95		
FIFA Soccer 96	39,95		
Int. SuperStar Soccer Del.	49,95		
International Moto X	84,95		
Jet Rider	72,95		
Lomax	79,95		
Lost Vikings 2	74,95		
Mechwarrior 2	87,95		
Mega Man X3	79,95		
Mickey's Wild Adventure	79,95		
Namco 4	72,95		
NBA In The Zone 2	89,95		
NHL Hockey 97	59,95		
Overblood	79,95		
Power Move Pro WWF	79,95		
Psychic Force	74,95		
Raging Skies	89,95		
Samurai Showdown	72,95		
Space Jam	74,95		
Speedster	79,95		
Spider	79,95		
Suikoden	89,95		
Tempest X3	74,95		
Total NBA 97	72,95		
Tunnel B1	89,95		
Victory Boxing	79,95		

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 12,- DM. * = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen. EV = engl. PAL-Version. US = US-NTSC-Version. Preisänderungen vorbehalten. Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit.

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Ladenpreise von den hier angegebenen Preisen teilweise erheblich abweichen!

Händleranfragen erwünscht.

MieKro
MultiMedia GmbH
 Bohlweg 66a
 (Steinwegpassage)
38100 Braunschweig

Tel.: 0531 / 24460-60
 Fax: 0531 / 24460-99



Bushido Blade

Markus Wehrich

Genre:.....Beat'em Up
Hersteller:.....Squaresoft
Entwickler:..Light Weight
Testmuster:....SCEE
Erhältlich ab:.....1. Quartal
Preis:....ca. 99,-DM



Im Trainingsmodus wird zwar nur mit Holzschwertern gekämpft, dennoch kann der Gegner schwer verletzt werden.

Die japanische Kultur stellt für uns Westeuropäer seit Jahrhunderten ein Mysterium dar. Unglaubliche Geschichten und Mythen ranken sich um die Heldentaten japanischer Samurai- und Ninja-krieger. Auf der PlayStation und vorher schon auf diversen 16-Bit-Konsolen waren Beat'em Ups verschiedenster Machart schon immer Topseller. Hier ist es aber wie bei den Kampfkunstschulen, die in Deutschland wie Pilze aus dem Boden schießen: jede verspricht, einen absolut neuen und geheimen Stil zu unterrichten, im Grunde genommen kann das Rad aber nicht neu erfunden werden, und die Ähnlichkeiten, sowohl zwischen den verschiedensten Prügelspielen als auch zwischen den Kampfkünsten der Dojos, sind frappierend.

Mit Bushido Blade beschreitet Squaresoft mutig einen völlig neuen Weg und hebt sich aus dem undurchsichtigen Prügelbrei



Selbst beim bloßen Zuschauen interessant: die Egoansicht im POV-Modus.

ab. Der Kampf ohne Energieleisten und Superkombos schafft eine neue, realistische Art des Beat'em Ups. Die Tatsache, daß oftmals ein einziger Treffer über Sieg und Niederlage entscheidet, macht einen defensiven, taktierenden Kämpfer zum Sieger, der stupide Ein-Knopf-Prügler hat hingegen meist nicht den Hauch einer Chance. Sechs unterschiedliche Kämpfer, acht zur Wahl stehende Waffen und sechs Spielmodi garantieren an sich schon Langzeitmotivation, da für Neu-linge die Möglichkeit gegeben ist, sich im Trainings-Modus mit Holzschwertern auf die Kämpfe vorzubereiten. Blutrünstige werden den Slash-Modus lieben, in dem Ihr gegen 100 Kämpfer nacheinander antretet. Sollte Euch das gelingen, ohne ein Continue zu benötigen oder die Regeln des Bushido (japanischer Ehrenkodex) zu brechen, winkt hier als Bonus der einzige versteckte Kämpfer des Spiels, der jedoch nur im VS-Modus eingesetzt werden kann. Ein Zwei-Spieler- und der POV (Egoansicht) -Modus runden das Angebot perfekt ab. Schließlich wäre da noch der Story-Modus, in dem Ihr durch Verlassen des Kampfplatzes das ganze Areal, das durchaus die Dimensionen einer kleinen Stadt aufweist, erforschen könnt. Außerdem gilt es, sich zwei Endsequenzen zu erspielen, die abgespeichert und jederzeit betrachtet werden können.



Wird der Arm getroffen, hängt er lediglich schlaff herab und die Geschwindigkeit der Moves nimmt minimal ab...



...ein Beintreffer hingegen macht ein erfolgreiches Bestreiten des Kampfes ziemlich schwierig.



Drei Grundstellungen ermöglichen Euch in Kombination mit den verschiedenen Waffen unterschiedlichste Taktiken bei Verwendung des gleichen Kämpfers!



Auch in der PAL-Version wird mit Splattereffekten nicht gegeizt.

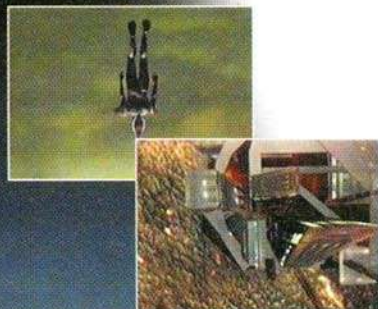
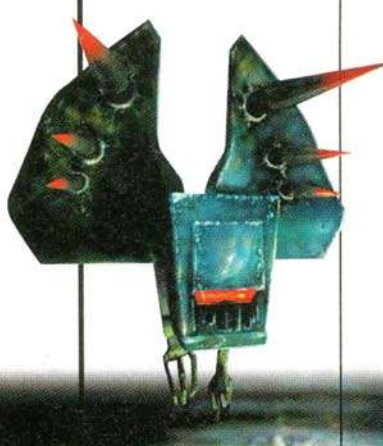
► Das Konzept von Bushido Blade ist erfrischend neu und gewagt, die Kämpfer sind flüssig animiert, auch der Sound läßt keine Wünsche offen, einzig die Hintergründe könnten noch etwas schöner sein. Die Anzahl der Spielmodi und die unzähligen Kombinationsmöglichkeiten aus Waffen und Kämpfern machen Bushido Blade zu einem Muß für jeden Prügelfan.

Features



Grafik SoundFX **RATING**





MDK

Sascha Abb

Genre:.....3D-Shooter

Hersteller:.....Interplay

Entwickler:.....Shiny Entertainment/Neversoft

Testmuster:...Acclaim

Erhältlich ab:.....7. November

Preis:.....ca. 99,-DM



Um diesen Endgegner zur Strecke zu bringen, muß man die Energiepunkte im Kreisel abschießen.

„Neue Spielideen braucht das Land“, so könnte das Motto der Jungs von Shiny Entertainment (die wir in Ausgabe 11/97 näher vorgestellt haben) für die Programmierung von MDK gelaute haben. Und wahrlich, mit MDK gelang Shiny ein Spiel, das in der Fachpresse in punkto Neuheit und Einzigartigkeit in höchsten Tönen angepriesen wurde; ein weltweiter Wertungsdurchschnitt, errechnet aus den Ratings von 52 Magazinen, von 95% (!) spricht wohl Bände. Indes, in Deutschland floppte MDK gewaltig und wird jetzt zu Dumpingpreisen verschleudert. „Neue Spielideen“ sind halt nicht jedermanns Sache.

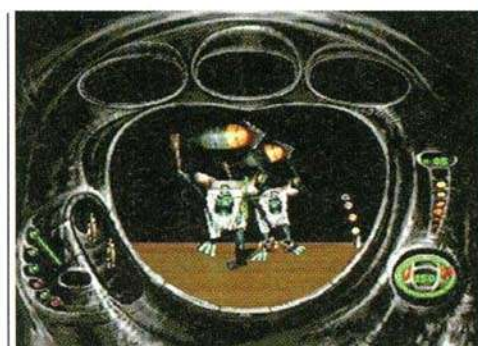
Doch zum Inhalt von MDK: In der Zukunft haben es wieder einmal dunkle, außerirdische Mächte auf unseren friedlichen Heimatplaneten Erde abgesehen. Die Stream Riders landen ohne Vorwarnung und verwüsten mit Minecrawlern, die in ihrer Größe einer Großstadt gleichen, ganze Landstriche, einzig mit dem Ziel, die Menschheit zu versklaven. Von der Schnelligkeit der Aliens überrascht, wirken die Verteidigungsanlagen der Erde wie gelähmt. Doch ganz ohne Gegenwehr will man sich nicht geschlagen geben und überträgt die

ganze Hoffnung auf einen verrückten wie genialen Professor und seine zwei Geschöpfe, den sechsbeinigen Hund Bones und den eher schwächling aussehenden Kurt, der den Aliens mit High-Tech-Equipment den Kampf ansagt. Kurts maßgeschneiderter Anzug, der aus einer speziellen Legierung hergestellt wurde, steckt so manchen Treffer locker weg. Die Minikanone, mit der man neben normaler Munition auch größere Kaliber, wie Granaten oder Raketen, auf die Aliens abfeuern kann, läßt sich außerdem blitzschnell über den Kopf stülpen, um im sogenannten Snipermodus weiter entfernte Objekte ähnlich einem Zielfernrohr genauer anvisieren und treffen zu können. Zusätzliche Features wie ein Fallschirm, der unseren Helden via Tastendruck vor tödlichen Stürzen bewahrt und weitere Sprünge ermöglicht, sowie „Bones' Luftangriff“, der sich besonders

gegen unbewegliche Ziele eignet, sollten ebenfalls zu Kurts gewünschtem Erfolg beitragen. Auch ist es möglich, Waffen des Feindes gegen diesen selbst zu



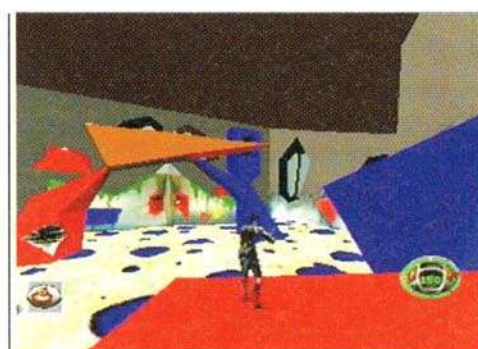
An solchen Stellen ist Vorsicht geboten.



Die Selbstmordkommandos sollten besonders schnell außer Gefecht gesetzt werden.



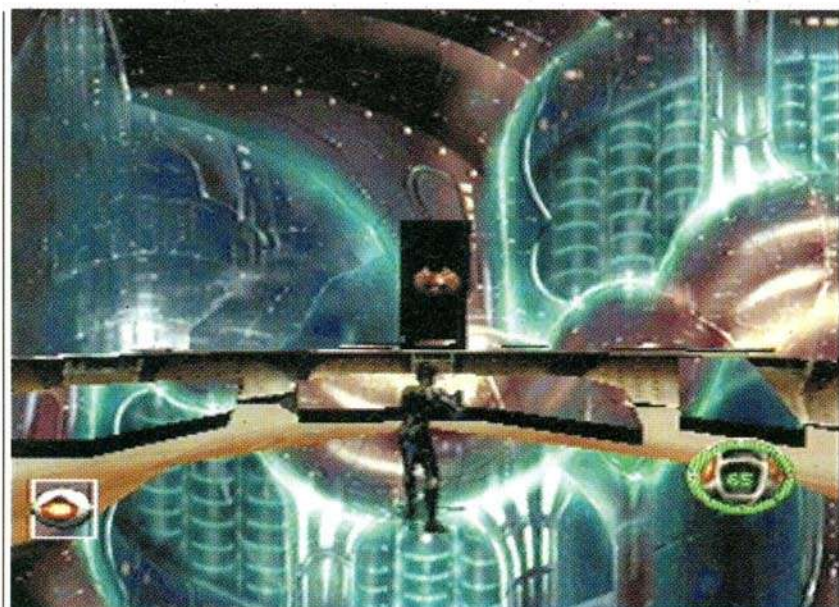
Beim Landeanflug auf die Minecrawlers muß man dem Radarstrahl ausweichen.



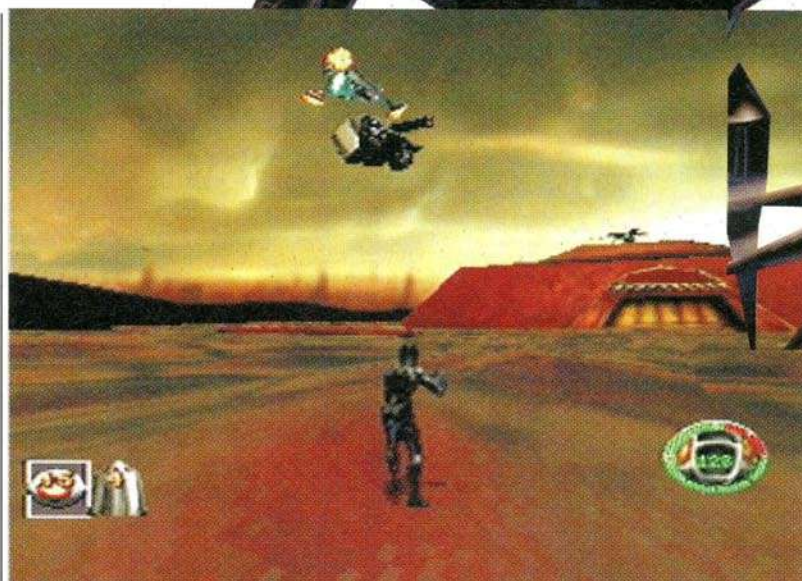
Der mit Farbklecken versehene Raum sieht immer noch am ulkigsten aus.

Features





Die Spiegeleffekte sehen großartig aus.



Der Feind bekommt regelmäßig Nachschub aus der Luft.



Um kleinere Schlachtschiffe zu vernichten, müßt Ihr die Gefechtsürme zerstören.

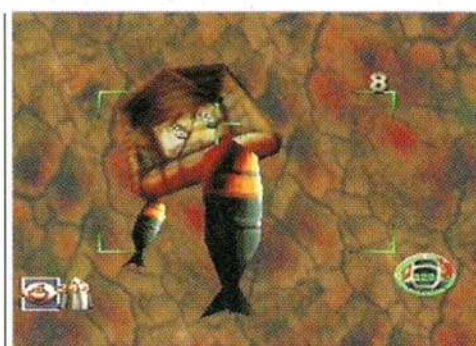


Gunter, der Oberboss.

richten: am richtigen Terminal angelangt, läßt sich nach dessen Aktivierung ein Bomber steuern, um mit diesem das zu durchquerende Terrain gründlich von Aliens zu säubern.

► Anhand der vorliegenden PlayStation-Umsetzung von MDK fielen uns etliche Unterschiede zur PC-Version auf. Ein eigens für die PlayStation entworfenes

Intro, sechs zusätzliche versteckte Runden im Spiel sowie die Möglichkeit, in jeder Arena abspeichern zu können (erste PC-Version nur über Patch) fallen im Gegensatz zum Ur-MDK positiv auf. In einigen Punkten mußten Shiny bzw. Neversoft, die sich für die Konvertierung von MDK verantwortlich zeichnen, einige graphische Details und Animationen, die zu hohe Hardwareanforderungen stellen, mindern oder gar weglassen. So fielen bspw. das witzige Tunnelsurfen oder die gigantischen Explosionen der Minecrawlers nach erfolgreichem Eliminieren eines Endgegners unter den Tisch. Etwas längere Ladezeiten zwischen den einzelnen Räumen waren zu erwarten. MDK ist zweifelsohne ein Spiel, das in Sachen Kreativität und Design neue Wege geht. Die einzelnen Arenen sind durchaus abwechslungsreich gestaltet: vom mit Farbklecks versehenen Raum bis hin zu Flächen, in denen sich die ohnehin schon phantastisch anzusehende Hintergrundgrafik beeindruckend spiegelt, und der dazu passende Sound fügen den Spieler optimal in das Geschehen ein. Die mechanischen Gegner verhalten sich im Gegensatz zu anderen 3D-Shootern ungewöhnlich: Läuft man auf diese mit aktiviertem Dauerfeuer zu, begeben



Mit dem Bomber räumt man kräftig auf.

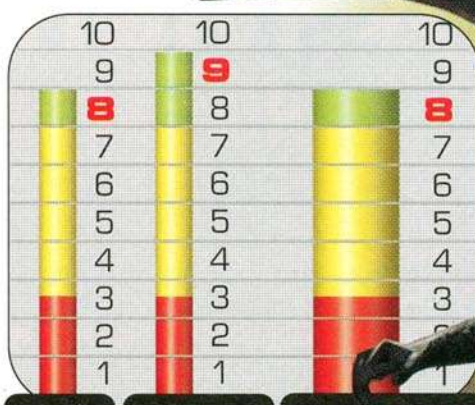


Noch ahnt er nichts von seinem Unglück.

sie sich sofort in eine Art „Toter Mann Stellung“, um erst nach kurzer Zeit wieder anzugreifen. Die vielen Gags, wie z.B. eine auf den Kopf gestellte Kuh (Shiny-typisch) oder eine Roboterwache mit einer dicken Zigarre im Mund, geben dem Spiel eine ganz eigene Note. Die Steuerung ist mit Sonys Analog

MDK ist zweifelsohne ein Spiel, das in Sachen Kreativität und Design völlig neue Wege geht.

Controller, insbesondere im Snipermodus, deutlich besser. Wie nahezu jeder Shooter verliert schließlich auch MDK nach dem Durchspielen einen großen Teil seiner Faszination, lohnt sich aber für Genrefans durch seine witzige und etwas andere Aufmachung auf jeden Fall. Die maßlose Euphorie der PC-Presse können und wollen wir aber nicht teilen.



positiv

- faszinierende Welten
- unübertroffene Hintergrundgrafik
- abwechslungsreich

negativ

- wenig Spielinhalt
- in höheren Schwierigkeitsgraden kaum spielbar
- einmal gezockt, danach keine Motivation für erneutes Spielen mehr

play **PLAYSTATION** und **SCEE**
präsentieren:

G e w i n n s p i e l



01



02



03



04

make your choice...



05



06



07



08

...0102030405060708?

▶▶▶▶ **3x** Airbrush-
PlayStation
(Motiv nach Wahl)
+ **Memory Card**
+ **Final Fantasy-Shirt**

▶▶▶▶ **7x** **Memory Card**
+ **Final Fantasy-Shirt**

Schickt eine Postkarte an:
play **PLAYSTATION**
Stichwort: „Aktion Schöner Zocken“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
(Angabe des Motivs nicht vergessen!)

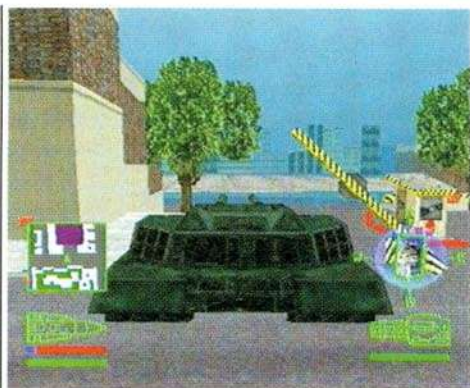
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen,
Einsendeschluß ist der 20. Dezember 1997,
die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Steel Reign

Martin Weidner

Genre: Shooter
Hersteller: SCEE
Entwickler: SISA/Chantemar

Testmuster: SCEE
Erhältlich ab: Februar
Preis: ca 99,-DM



Detailverliebt: die beiden Schranken öffnen und schließen von selbst und führen in eine Tiefgarage mit Power Ups.

Simulationen sind auf der PlayStation nach wie vor deutlich unterrepräsentiert. Nicht ohne Grund, denn der überwiegende Teil der Klientel schwört auf eingängiges, arcadeorientiertes Gameplay. Auch SISA weist in Steel Reign jeglichen Anspruch auf eine ernsthafte Simulation entschieden zurück.

Sicherlich, Steel Reign lässt sich mit dem Analog Controller spielen (mit einem Stick bedient man das Steuer, mit dem anderen den Geschützturm), aber schon die voll- bzw. halb-

automatische Zielerfassung deuten darauf hin, daß einem der Einstieg so leicht wie nur irgendwie möglich gestaltet werden sollte. Vor den Einstieg haben die Entwickler aber den Schwierigkeitsgrad gesetzt, der bereits ab der vierten Mission rapide ansteigt. Um nicht frühzeitig aufgerieben zu werden, sollten einem die Waffensysteme in Fleisch und Blut übergehen und man sollte jede Geländeunebenheit zu seinem Vorteil nutzen. Die zehn Missionen sind nämlich durchaus sehr abwechslungsreich, im Laufe des Spiels gesellen sich zu den drei anfangs zur Wahl stehenden Panzern noch neun weitere Vehikel hinzu. Wenn sich die Entwickler bei der Storyline und der Grafikengine genauso sehr ins Zeug gelegt hätten wie beim Leveldesign, stünde einem kommerziellen Erfolg kaum etwas im Wege. So aber werden wohl wieder nur eingefleischte Shooter-Fans zugreifen.



Neben einer Perspektive aus der Sicht des Panzerfahrers lassen sich zwei sehr gut spielbare Außenansichten wählen.

Features



Steel Reign hat mit argen Bildschirm-aufbau-Problemen zu kämpfen.



Game It!

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

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung verschickt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen.
- Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei.
- Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei.

Preise Stand 30.10.97

* = noch nicht verfügbar am 30.10.

N = Neu im Programm P = Preisänderung

H = Hit, Supertitel

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch

Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:

Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372

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

SONY PSX

Abe's Odyssey	77,95 P
Ace Combat 2	84,95 P
Actua Golf 2	84,95
Actua Soccer	39,95
Actua Tennis 2*	84,95
Agent Armstrong	79,95
Air Combat Platinum	39,95
Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	89,95
Ark of time	79,95
Atari Arcade Hits	79,95
Auto Destruct	89,95 P
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomets Fluch	74,95
Baphomets Fluch 2*	79,95
Batman & Robin*	89,95 N
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Battle Arena Toshinden 3*	79,95
Battle Sport	74,95
Battle Stations	77,95
Blast Chamber	84,95
Bleifuß 2*	69,95
Blazing Dragons	74,95
Broken Helix*	84,95
Bug Riders*	74,95
Buggy	84,95
Bust a Move 2	42,95
Bust a Move 3*	59,95
Casper	44,95 N
Castlevania*	79,95
Caesar's Palace*	79,95 N
Cheatbuch (Visionova)	24,95
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot*	94,95
Colony Wars*	79,95
Cool Boarders	77,95
Courir Crises	79,95
Crash Bandicoot	89,95
Crash Bandicoot 2*	79,95 N
Critical Depth*	72,95
Croc	84,95

www.gameit.de

alle Links zur Spielewelt

Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	84,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95
Devil Deception*	79,95
Discworld	74,95
Discworld 2*	89,95 N
Dogdem Arena	79,95
Dungeon Keeper*	a.A.
Dynasty Warriors*	89,95
Epidemic*	69,95
Excalibur	84,95
Exhumed	74,95
Explosive Racing	84,95
Extreme Games 2	69,95
Fade to Black	39,95
Fantastic Four	79,95
Fatal Fury*	69,95
Fifa 96	44,95
Fifa 97	59,95
Fifa 98	84,95
Fighting Force	94,95
Final Fantasy 7	89,95
Formel 1	84,95 P
Formel 1 '97	89,95
Frogger*	79,95
G-Police	89,95
Grand Theft Auto*	79,95
Hardcore 4x4*	79,95
Hard Boiled	84,95

Star Wars Video

Teil 1, 2, 3 je 34,95

Trilogie

+ the making of 79,95

Heavens Gate*	79,95
Hercules	79,95
Herks Adventure*	84,95
Hexen	94,95
Hulk	74,95
Independence Day	84,95
Int. Superstar Soccer Pro	79,95
International Track & Field	39,95
Jack Nicklaus	84,95 N
Jersey Devil*	89,95 N
Jimmy Johnson Am. Football	79,95
John Madden NFL 98	84,95
Kick Off '97*	89,95
Konami Open Golf	39,95
Kurushi	59,95
Legacy of Kain	77,95
Little Big Adventure	74,95
Lost Vikings 2	84,95
Lost World: Jurassic Park	89,95
Lucky Luke*	89,95
Machine Hunter*	89,95
Magic the Gathering*	74,95
Marvel Super Heroes*	79,95
Mass Destruction	74,95
Match Day 3*	89,95 N
MDK*	89,95

Mechwarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Micro Machines V3	79,95
Midnight Run*	79,95
Monopoly*	79,95
Monster Truck	79,95
Moto Racer*	84,95
Motor Mash*	79,95
Myst	77,95
Namco Museum 4	69,95
Nascar 98	79,95
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	59,95
NBA Live '97	84,95
NBA 98	84,95
NBA Jam: Tournament Edition	39,95
Need 4 Speed 2	79,95
NFL Quarterback Club 98*	79,95
NHL Breakaway '98	79,95
NHL Hockey '97	59,95
NHL Hockey 98	84,95
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey '98*	74,95
Nightmare Creatures*	79,95
Nuclear Strike*	84,95
Olympic Games	69,95
Overboard	79,95
Overblood	84,95
Pandemonium	74,95
Pandemonium 2*	79,95
Panzer General 2	79,95
Parappa the Rapper	69,95
Pax Corpus*	84,95
Peak Performance	79,95

Kundenservice groß geschrieben:

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

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:

Heliapassage - 06151/28860

71032 Böblingen:

Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen:

Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten:

In der Brandstatt 6 - 0831/17762

88131 Lindau:

Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm:

Frauenstr. 118 - 0731/921 64 97

Events in Ulm

im Dezember:

5./6.12.:

Blade Runner

18. - 20.12.:

Überraschungsevent

Titel des Monats
Dezember:
Final Fantasy
89,95

Knallhart kalkuliert
Unsere

TOP 10

Crash Bandicoot 2	79,95
F1 '97	89,95
Lucky Luke*	89,95
Nightmare Creatures	79,95
Pandemonium 2	79,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Streetfighter EX Plus	79,95
Tomb Raider Aktion	59,95
Tomb Raider 2*	94,95
V-Rallye	79,95

PSX HARDWARE

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
Lenkrad Mad Catz	129,95
Lenkrad m. Pedal Top Gear	124,95
Link Kabel	19,95
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95
Memory Card 120 Slot	44,95
Memory Card 360 Slot	59,95
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse Sony	47,95
Multi Tap Sony	54,95
neGeon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Silver Edition	329,95 N
Playstation Tasche	79,95
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,95
Protector Gun	27,95 N
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

Actua Soccer 2

Stephan Girlich

Genre:.....Sportspiel

Hersteller:.....Gremlin Interactive

Entwickler:.....Gremlin Interactive

Testmuster:....Funsoft

Erhältlich ab:.....Ende November

Preis:.....ca. 99,-DM



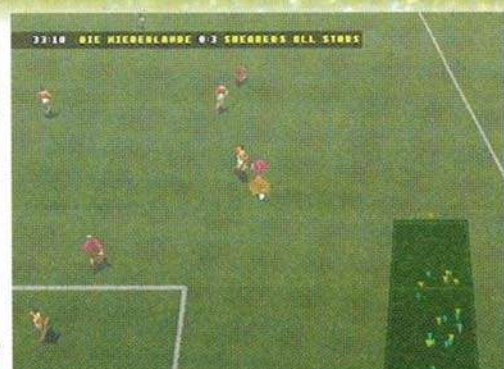
Die Blutgrätsche - meist leidet nur der Rasen!

Erstens kommt es anders, und zweitens als man denkt - auch in dieser Ausgabe konnten wir nicht, wie wir wollten. Geplant war ein ausführlicher Vergleichstest zwischen FIFA 98 und Power Soccer 2, jedoch schaffte es keiner der beiden Titel rechtzeitig in die Redaktion. Allerdings hält sich unsere Trauer arg in Grenzen, können wir mit Actua Soccer 2 trotzdem einen Fußball-Hochkaräter vorstellen.

War das Original (ran Soccer) technisch wie spielerisch keinesfalls eine Offenbarung, zeigt Gremlin mit dem Sequel deutlich, wie man es besser macht. Statt grobpixeliger Ruckelgrafik glänzt Actua Soccer 2 mit einer Optik, welche alle erhältlichen Konkurrenztitel recht alt aussehen läßt. Speziell aus der Zeppelinperspektive betrachtet, wirkt das virtuelle Gekicke realistisch wie kein zweites; superflüssig verfolgt die imaginäre Kamera den Flug des



Beim Elfmeterschießen wird das Zielen zur Glückssache.



Bei Nebel oder Schnee wird der Spielablauf durch die widrigen Umstände merklich beeinflusst.

Leders und fängt die geschmeidigen Animationen der Polygonkicker gekonnt ein. Viele kleine, aber wirkungsvolle Details verstärken den positiven Ersteindruck noch erheblich. So werfen die Spieler bei Flucht riesige Schatten auf den Rasen, bei Schnee sind für kurze Zeit Fußspuren im weißen Untergrund zu erkennen, mit eingeschränkter Sicht muß bei Nebel gerechnet werden, trotz neonfarbenem Ball, und die vermeintliche Blutgrätsche hinterläßt derart lange und tiefe Furchen im saftigen Grün, daß der Platzwart durch die Sorge um die anstehende Spielfeldpflege verdächtig nahe an einen Herzinfarkt getrieben wird. Grafisch also ist Actua Soccer 2 State Of The Art. Nicht völlig überzeugen konnte uns dagegen die Soundkulisse. Diese ist nicht schlecht, insbesondere der vom Pay TV-Sender premiere bekannte Kommentator Fritz von Thurn und Taxis sorgt für eine authentisch wirkende Live-Atmosphäre. Spielsituation und Bemerkung passen indes nicht immer überein, doch sind die verbalen Ausrutscher eher witzig denn nervig, und optional natürlich auch auszustellen. Nur, den Fans hätte

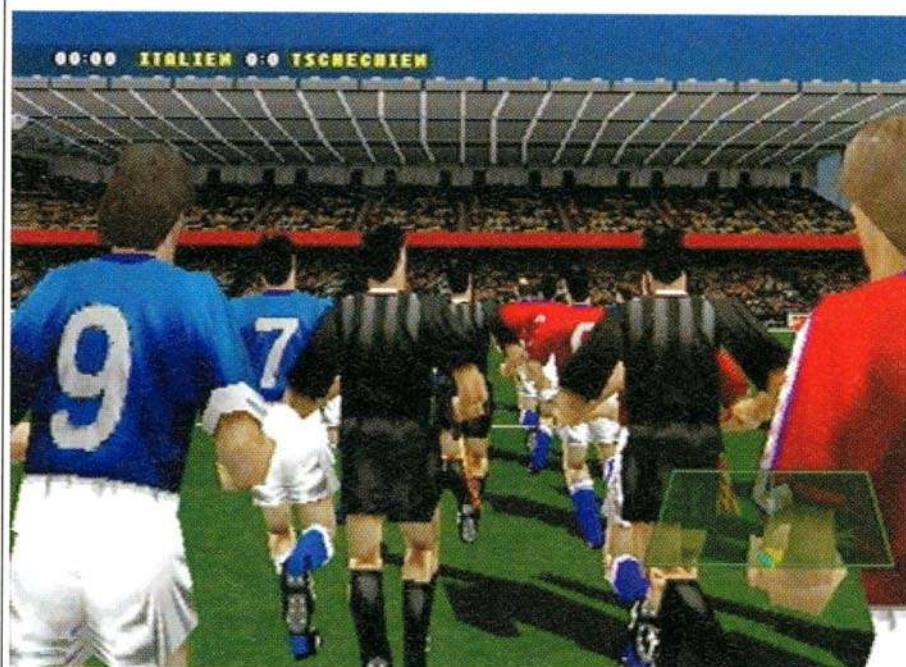
man ein paar Packungen Wick Hustenbonbons beschoren sollen, denn Begeisterungstürme entfachen diese nur selten. Zwar werden die Jubelgesänge aktionsbezogen eingespielt, der letzte Kick, um ein fanatisches Publikum zu simulieren, fehlt aber letztendlich. Nichts zu mäkeln gibt es am Spielbau. Den 64 Nationalmannschaften mit allen Originalspielern können mittels eines Editors 24 eigene Teams beigelegt werden, die jeweilige Taktik und Aufstellung lassen sich wie gewohnt vor sowie auch während einer Begegnung individuellen Bedürfnissen anpassen. Zahlreiche Parameter für Spielzeit, Wetter, Abseits, Fouls, Schiedsrichter u.v.m. sind mittlerweile Standard. Gespielt werden Turnier und Meisterschaft, und auch unter der Fahne der Freundschaft darf man den Gegner von den



Wer will, stellt sich in einer langwierigen Prozedur sein eigenes Team mitsamt Spielern zusammen.

Features





Grafisch kann sich Actua Soccer 2 durchaus mit der Brillanz von ISS 64 für das Nintendo 64 messen!



Italien gegen San Marino - ein traditionsreiches Aufeinandertreffen!



Die Taktik beschränkt sich auf die Alternativen lange Bälle oder Paßspiel.

Füßen holen. Die Feinheiten der Steuerung, wie Doppelpaß oder Heber über den herausstürzenden Torwart, eignet man sich im Trainingsmodus an.

► Und spielerisch? Gremlin ließ nichts unversucht, stellte sich den englischen Nationalstürmer Alan Shearer an die Seite, um das Spielsystem dem Realen möglichst nahe kommen zu lassen. Das Ergebnis? Wären wir Engländer, müßte unser Urteil lauten: What a game! Denn gerade mit typisch britischem Kick & Rush hat man in Actua Soccer 2 die

positiv

- überwältigende Grafik mit grandios inszenierten Witterungseinflüssen
- actionlastiges Gameplay
- Lizenz für Nationalteams und -spieler
- CPU-Assistent auf niedrigster Spielstufe

negativ

- zu sehr auf Kick & Rush ausgerichtet
- durchschnittliche Zuschauerkulisse
- völlig verhunztes Abseitsverhalten

größten Aussichten auf Erfolg. Blind in die Hälfte des Gegners geschlagene Bälle stellen die Abwehrspieler fast ausnahmslos vor ein unlösbares Problem, es sei denn, man spielt mit Abseitsregel. Dann nämlich fällt die Rolle der Idioten den eigenen Stürmern zu, die scheinbar beinamputiert ständig am gegnerischen Strafraum festhängen und somit den Linienrichter zum fröhlichen Fahnschwenken anregen. Demzufolge ist der Spielfluß nur ohne Abseits gewährleistet, was aber nicht weiter tragisch ist, stellt der Titel

weitere Schwäche des Spiels aufdeckt. Das Stören eines ballführenden Spielers ist in etwa so effektiv wie Zahnpasta wieder zurück in die Tube drücken zu wollen. Eine Tatsache, die im Mehr-Spieler-Modus Sololäufe über den gesamten Platz zuläßt, womit sich nicht jeder anfreunden kann oder will. Außerdem finden flache Zuspiele weniger häufig den eigenen Mann als die schon angesprochenen hohen Flanken. Dennoch, trotz aller Kritik, Actua Soccer 2 ist ein durchaus spaßiger Genvertreter! Von den aufgeführten

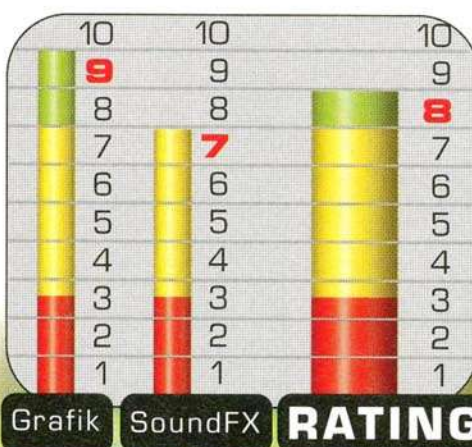
Speziell aus der Zeppelinperspektive betrachtet, wirkt das virtuelle Gekicke realistisch wie kein zweites; superflüssig verfolgt die imaginäre Kamera den Flug des Leders und fängt die geschmeidigen Animationen der Polygonkicker gekonnt ein.

insgesamt permanente Action klar vor Realismus - wie anvisiert eben!? Im niedrigsten Schwierigkeitsgrad (Amateur) übernimmt die CPU die hauptsächliche Abwehrarbeit und auch die Schüsse, deren Härte über einen Energiebalken bestimmt wird, werden wie von Zauberhand hart und plziert in Richtung Tor gesteuert. Ab Semi-Profi ist man auf sich alleine gestellt, was eine



In der Wiederholung wird der Flug des Balles anhand zweier Linien verdeutlicht.

Mängeln mal abgesehen, erfreut man sich an der einfach strukturierten Steuerung und der wunderschön anzuschauenden Grafik, schießt Tore wie am Fließband und vernascht dabei den Torhüter mit unglaublich angeschnittenen Flatterbällen. In Actua Soccer 2 ist alles eine Sache der Einstellung, im wahrsten Sinne des Wortes.





Sven Liebold

Judge Dredd



Features



Was hat uns Gremlin da nur für ein Ei ins Nest gelegt? Eine doch recht vielversprechende Lizenz des 2000AD Universums samt seinen Judges ist einer lieblosen Lightgun-Adaption zum Opfer gefallen. Konnte Namcos Time Crisis noch durch neue Features begeistern, schlägt Mr. Dredd eine beängstigend trostlose Richtung ein. Vor ruckligen FMVs tummeln sich zugegeben sauber animierte Polygonegegner, die aber wiederum eher aufgeklebt als in

Genre: Lightgun-Shooter
Hersteller: Gremlin Interactive
Entwickler: Gremlin Interactive

Testmuster: . . . Funsoft
Erhältlich ab: . November
Preis: . . . ca 99,-DM

den Hintergrund integriert wirken, da sie nicht einmal einen eigenen Schatten besitzen. Die einzelnen Spielabschnitte sind mit akzeptablen Filmsequenzen verbunden. Bis auf den etwas ausgehungerten und mit Chorknabenstimme versehenen Judge Dredd überzeugen die restlichen Schauspieler mit einer glaubwürdigen Rolle. Ungeachtet dessen mag aber trotzdem keine Stimmung aufkommen, da man mit Gegnern und Zielen schier erschlagen wird. Von Fairneß kann hier keine Rede sein. Erschwerend kommt hinzu, daß manche Lightguns nur sehr träge und langsam



Das Aufzugdach ermöglicht einen der wenigen guten Überblicke.

reagieren. Es mutet schon seltsam an, wenn sich ein für Pistolen ausgelegter Titel mit Pad sehr viel präziser spielen läßt. Sorry, Judge Dredd-Fans, hier kommt Ihr bestimmt nicht auf Eure Kosten; eine gute Lizenz macht eben noch lange kein gutes Spiel.



Judge Dredd läßt sich auch mit Namco G-con 45 spielen.



Stephan Girlich

Formula Karts Special Edition



Kein Spiel für schwache Nerven: die Gegner drängeln unaufhörlich.

Features



Deutschland im Kart-Fieber. Seit Schumis Formel 1-Erfolgen sprießen allorts Kartbahnen wie Pilze aus dem Boden. Mit Formula Karts Special Edition möchte sich Telstar diesen Boom zu Nutze machen. Aus acht Teams wählt man sein Gefährt, beigelegte Werte für Beschleunigung, Top Speed und Grip erleichtern die Entscheidung. Alleine oder gegen einen menschlichen Mitstreiter sind acht über den gesamten Erdball verstreute Strecken zu bewältigen. Im Practice-Modus lernt man die Kurse auswendig, im Einzelrennen lotet man die Fahr-

Genre: . . . Rennspiel
Hersteller: Telstar Electronic Studios
Entwickler: . . . Manic Media Productions

Testmuster: Telstar Electronic Studios
Erhältlich ab: . November
Preis: . . . ca 109,-DM

künste der CPU-Kontrahenten aus, und im Meisterschaftsmodus ist der Gesamtsieg das Objekt der Begierde. Eine Platzierung unter den ersten Drei ist im Arcade-Modus Voraussetzung, um in einem Shop das eigene Kart ordentlich tunen zu können. Reales Kart-Fahren ist eine witzige Angelegenheit, dieser Titel dagegen nicht. Wer bremst, verliert, und wer auf dem Gas bleibt, auch. In den höheren Schwierigkeitsgraden nimmt das Spieltempo zu, die Spielbarkeit ab, der Frustrationsfaktor steigt bedenklich an, und die Motivation sinkt unauf-

hörlich in den Keller. Die Kurse sind durchweg zu kurz, zudem einfallslos designt und der Zwei-Spieler-Modus ruckelt erbärmlich. Hardcore-Kart-Freaks greifen, wenn überhaupt, zu Ayrton Senna Kart Duel.



Ohne Analog Controller verschlechtert sich die Spielbarkeit erheblich.



Die Grafik selbst ist ok, nur sind die Strecken viel zu kurz.

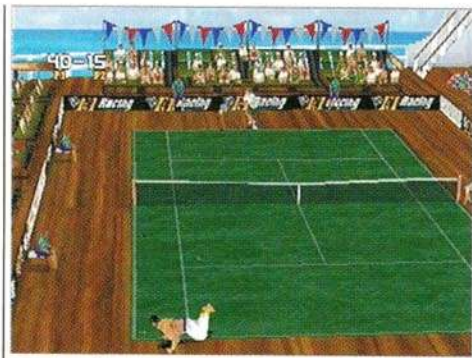


Stephan Girlich

Tennis Arena

Genre: Sportspiel
Hersteller: UBI Soft
Entwickler: Smart Dog

Testmuster: UBI Soft
Erhältlich ab: November
Preis: ca 99,-DM



Auch auf einem Kreuzfahrtschiff werden die Spiele ausgetragen.

Bis auf Pete Sampras Extreme Tennis ist es auf der PlayStation um den weißen Sport recht ärmlich bestellt. UBI Softs Tennis Arena versucht dies nun zu ändern. Anfangs stehen vier weibliche und

ebenso viele männliche Charaktere zur Wahl, zwei weitere (M. McKenzie, M. Kochev) sind durch den Gewinn der World Tour zu erspielen. Hier kämpft man sich von Weltranglistenplatz Zehn aus mit Turniersiegen langsam an die Spitze vor; die ersten Runden sind mit erschreckend schwachen CPU-Gegnern wohl eher zum Einspielen gedacht. Das Schlagrepertoire umfaßt neben Standardschlag, Slice, Top Spin und Lob auch einen Superschlag, der besonders hart und plaziert ausgeführt wird. Die Spielgeschwindigkeit sowie das Verhalten der

Filzkugel sind vom Bodenbelag abhängig, über die L- und R-Tasten läßt sich der kleine Ball fast schon übertrieben stark anschneiden. Tennis Arena ist ein grundsolides Sportspiel, läßt aber den entscheidenden Feinschliff zum absoluten Toptitel vermissen. Die Zuschauer sind zwar optisch, akustisch jedoch praktisch nicht vorhanden, was nur wenig Atmosphäre aufkommen läßt. Das Lob ist völlig nutzlos, da die Gegner sich mit diesem Schlag definitiv nicht ausspielen lassen, sondern fast immer mit



Der Superschlag ist nach dem fünften Ballwechsel verfügbar und kann in seiner Wirkung noch deutlich verstärkt werden.



einem Über-Kopf-Schlag kontern. Stichwort Aufschlag: Nur über eine Taste ausführbar und fast wie in Zeitlupe, wird der Vorteil des Aufschlägers bei Tennis Arena eher zum Nachteil, ist doch die Gefahr eines Breaks immens. Ausführliches Probespielen vor einem Kauf sei empfohlen!



Features



BACK ISSUES



play 9/97 ☐ Adresse: _____
 play 10/97 ☐ Name, Vorname _____
 play 11/97 ☐ Straße, Haus-Nummer _____
 pro Heft 6,50 DM = _____ PLZ, Wohnort _____
 + Porto
 Inland: 3,- DM
 ab 3 Hefte 4,- DM
 Ausland: 8,- DM
 ab 3 Hefte 12,- DM
 Gesamtbetrag: _____

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
 play PLAYSTATION · „Back Issues“ · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

Im Ring 29, 47445 Moers
 Fax: 02841 - 942623
 Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
 Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel: 02841-24949)

MLC - Hard & Software
02841-94260
 Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793342*

Multinorm Chip
 incl. Einbauanleitung
39,95
 Ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien.

PSX Umbau Aktion!
 Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen. Also auch auf den alten und 2K50i Geburdauftrag.
59,95

V3-RACING WHEEL
139,95

Arcade Stick
59,95

PSX CDWriter Paket
 CD Writer + PSX CD Writer Software + SCSI Controller
899,95
 Finanzierung möglich !!

PSX CD-Copy Station
 P166+ SCSI Komplette PC
 incl. 14" Monitor + CDWriter
 + Software. Erstellen Sie jetzt Sicherheitskopien von Audio, Daten oder PSX CD's.
 -16MB RAM
 -1.2GB HD
 -Windows 95
 -Big Tower
 -SCSI II Kontr.
 -28x CD Writer
 -14" Monitor
 * eff. Jahreszins = 11,9%
FINANZKAUF* 47 X 67,-

COLONY WARS 89,95
CRASH BANDICOOT 2 109,95
C&C 2 - RED ALERT 99,95
RESIDENT EVIL D.C. 84,95

Multinorm Playstation
 Finanzierung
 12 x 39,-
359,95
!!! mit voller Garantie !!!
 Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, also alle US, Japan sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen.

PSX Multinorm Umbausatz
 Multinorm Chip + Anleitung + RGB Booster Kabe für NTSC/PAL.
54,95

FINAL FANTASY VII 109,95
TOMB RAIDER 2 94,95
NIGHTMARE CREATURES 89,95
TIME CRISIS + GUN 159,95

Sven Liebold

Jersey Devil

Genre:.....Jump'n Run

Hersteller:.....Ocean

Entwickler:.....Mega Toon Studios

Testmuster:...Laguna

Erhältlich ab:.....November

Preis:.....ca. 99,-DM



Riesige Level wie diese Höhle warten auf Euch.



Die exzellente Cartoon-Optik überzeugt zu jeder Phase des Spiels.



Auf der Rakete reitet Ihr zum finalen Waldlevel.



Mutierte Frösche bekämpft man am besten mit TNT.

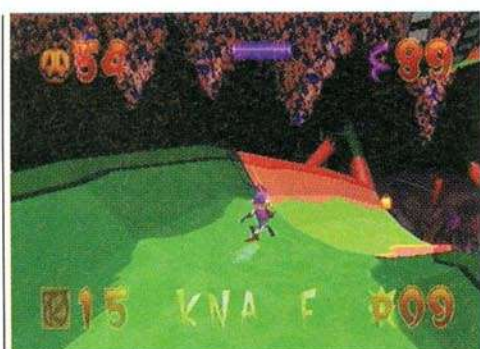
Bisher wurde das Genre des echten 3D-Jump'n Runs auf der PlayStation als technisch einfach nicht machbar eingestuft. Deshalb gibt es auch nur sehr wenige Vertreter jener Spieleart für diese Konsole. Crash Bandicoot oder Pandemonium! und die jeweiligen Sequels sind zwar optisch und spielerisch brillant, können aber nicht dazugerechnet werden, da man sich nicht frei in den Welten bewegen kann und sie daraus resultierend eher der 2D-Kategorie zugerechnet werden müssen. Mit dem kürzlich erschienenen Croc wurde zwar der Aspekt der Raumfreiheit

erfüllt, Spielspaß und Gameplay blieben aber außen vor, wodurch der Titel als unglücklicher Versuch zu werten ist. Wir hatten schon beinahe jegliche Hoffnung aufgegeben, als uns Oceans Jersey Devil überraschend in die Hände fiel.

Ein fast fünfminütiges Intro, gestaltet in bester Zeichentrickmanier, macht uns mit der Geschichte des Titelhelden vertraut. Jersey Devil könnte man als Bugs Bunny im Teufel-Stretchkostüm beschreiben, wobei man aber erwähnen muß, daß Jersey Devil wirklich einen fiesen Blick an den Tag legt, mit dem der gute alte Bugs nur sehr wenig gemein hat. Überhaupt fällt einem sofort die grandiose Cartoon-Optik ins Auge. Alle Charaktere bzw. Spielwelten lassen erkennen, daß man sehr darauf bedacht war, einen eigenen Zeichenstil zu entwerfen und diesen konsequent durchzuziehen. Nach Spielstart findet man sich in einer kleinen Stadt wieder, die

eine Levelanwahl darstellt. Um einen großen Brunnen gereiht sieht man verschiedene Gebäude und Tore, die jeweils in eine der sechs riesigen Spielwelten führen. Unser Polygon-geformter Held kann sich, wie eingangs erwähnt, völlig frei bewegen und ist sowohl digital als auch analog perfekt zu steuern, was in der komplexen 3D-Umgebung auch notwendig ist. Er springt, schlägt mit seinen Fäusten, duckt sich, klettert, wirbelt seine Gegner nieder und kann viele Objekte wie z.B. Kisten oder fettleibige Matrosen durch die Gegend schieben. Bezüglich des Gameplays wird ein wahres Feuerwerk an Ideen abgefeuert. Das exzellente Leveldesign veranstaltet das Durchstreifen der Comicwelt zu einem wirklich teuflisch genialen Erlebnis. Das Grundprinzip besteht darin, fünf Buchstaben zu ergattern, die immer das Wort KNARF ergeben und gleichzeitig den Schlüssel zum Levelausgang darstellen. Diese liegen natürlich nicht

Features



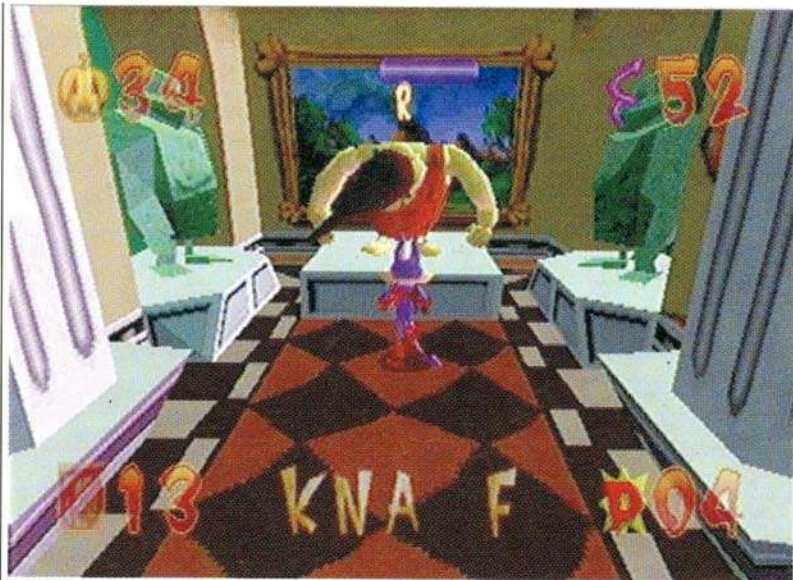
In einer Bonusstage muß man diese haarsträubende Rutschpartie überstehen.



Die Ghettablaster-Gang fordert zum Tanz.



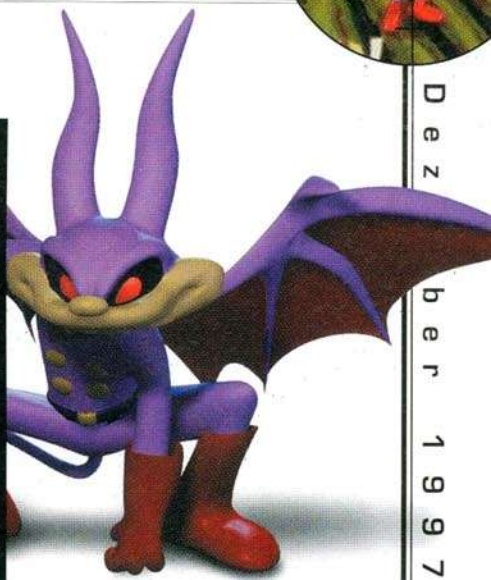
Schwimmen kann unser Held leider nicht.



Nachdem man den Buchstaben geschnappt hat, erwacht dieser Höhlenmensch zum Leben, und man findet sich in einer wilden Verfolgungsjagd wieder.



Da lacht das Jump'n Run-Herz: das Leveldesign läßt keine Wünsche offen.



Die Statuen müssen in die Steinsürge geschmissen werden, um den Ausgang öffnen zu können.

abholbereit am nächsten Randstein, sondern wollen in mühsamer Arbeit aufgespürt werden. Hier zeigt sich auch die wahre Stärke von Oceans diabolischem Helden: es muß zu gleichen Teilen gedacht wie gesprungen werden. Was bedeutet, daß die Gehirnzellen schon mal heftig vor sich hinrauchen, bis man das Rätsel um einen fehlenden Buchstaben gelöst hat. Das Spiel ist durchweg fair aufgebaut, so daß man immer wieder versucht

ist, etwas Neues auszuprobieren. Am Ende der jeweiligen Welt wartet der obligatorische Endgegner auf Euch. Wichtig hierfür ist, alle in den vorherigen Stages befindlichen K-Kisten gesammelt zu haben, um an das Nitro zu gelangen, mit dem man das jeweilige Laboratorium des Oberbosses endgültig sprengt. Es ist allerdings nicht zwingend notwendig, diese zu finden, da das Game auch ohne die Sprengung durchgespielt werden kann. Falls man sich aber die Mühe macht, wird man mit massig Bonus Stages belohnt, die Jersey Devil ohne Power Up-Points (erhält man nach Laborzerstörung) nie erreichen könnte. Je mehr Power Up-Points in der Anzeige prangen, desto kräftiger wird der Satansbraten, der dann in der Lage ist, riesige Statuen zu verschieben, die den Zugang zu Secret Leveln verbergen.



Die Tore öffnen sich nur, wenn man kurz vorher eine Zielscheibe im Sprung trifft.

für einen Lacher gut. Die Grafikengine ist supersmooth, zeigt nur wenig Clipping und versucht geschickt, Pop-ups zu verstecken, was meist gelingt. Filmreife Orchesterklänge sowie glasklare Soundeffekte sorgen für eine dichte und passende Atmosphäre. Besonders lobenswert: es gibt im gesamten Spiel keine unfairen Stellen oder unlogischen Rätsel! Selten hat uns ein Titel so überrascht wie dieser.

Jersey Devil weist mühelos alle Mitbewerber in die Schranken und präsentiert sich als das erste hochklassige, reinrassige 3D-Jump'n Run für die PlayStation.

► Stolze zwei Jahre zimmerte Mega Toon Studios einen 3D-Jump'n Run-Hammer zurecht, dem man jeden Tag seiner Entwicklung ansieht. Die ca. 35 Charaktere sind mit sehr viel Liebe zum Detail modelliert wie auch animiert und immer wieder

Jersey Devil weist mühelos alle Mitbewerber in die Schranken und präsentiert sich als das erste hochklassige, reinrassige 3D-Jump'n Run für die PlayStation. Mit diesem heißen Titel kann der kalte Winter ruhig kommen.



Das Kanalsystem bietet neben Schildkröten auch ein Krokodil als Fortbewegungsmittel.

positiv

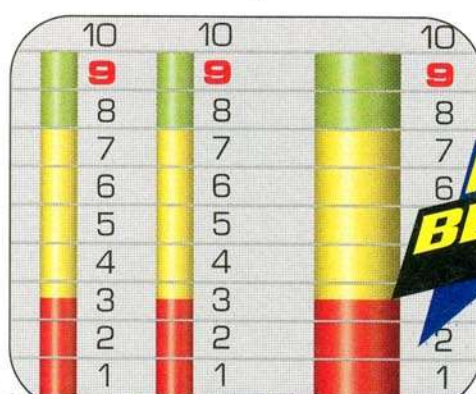
- uneingeschränkte Bewegungsfreiheit
- Verbindung von klassischen Jump'n Run- und Adventure-Elementen
- Feuerwerk an Ideen

negativ

- in den ersten Stages nur wenige Gegner



Obert gilt es im Basketballspiel zu besiegen.



FIFA Soccer 98

Die WM-Qualifikation

Stephan Girlich

Genre:.....Sportspiel

Hersteller:.....Electronic Arts

Entwickler:.....EA Sports

Testmuster:...Electronic Arts

Erhältlich ab:.....20. November

Preis:.....ca. 99,-DM



Auch bei einer Fußballsimulation dürfen Lens Flares nicht fehlen.

Ein Blick auf die bislang veröffentlichten FIFA-Versionen für die PlayStation beschwört Attribute wie technisch und spielerisch armselig herauf. Indes, dank der offiziellen FIFA-Lizenz verkauften sich beide Titel ausgesprochen gut. Dem Käufer schien es wichtiger, Basler & Co. vor virtueller Stadionkulisse bewundern zu können denn auf ein ausgefeiltes Gameplay Wert zu legen. Doch ist es müßig, dieses seltsame Verhalten erklären zu wollen, denn mit FIFA Soccer 98 findet EA zu alter Klasse zurück und wird die Herzen der Fußballfans zweifelsohne im Sturm erobern.

Eröffnet wird das Spiel durch ein gewohnt aufwendiges Intro, das mit dem Ohrwurm „Song Two“ von der Britpop-Gruppe Blur hinterlegt ist. Dem Titel entsprechend finden sich in FIFA Soccer 98 alle Nationalmannschaften mitsamt Originalspielern, die um die Qualifikation zur Weltmeisterschafts-Finalrunde in Frankreich nächsten Jahres gekämpft haben bzw. dies noch tun. Auf nationaler Ebene können unter anderem die ersten Ligen Spaniens, Englands, Italiens und natürlich auch die Bundesliga nachempfunden werden. Etwas kompliziert mutet anfangs die umständliche Menüführung an. undefinierbare Symbole stehen für eine schier unglaubliche Menge an Optionen, was deutlich aufzeigt, wieviel Mühe EA Sports in die Neuauflage des einstigen Klassikers investiert hat. Abhängig von der persönlichen Spielstärke aktiviert man CPU-unterstützte Kopfbälle, automatische Querpässe oder Hilfe bei

Rückstand, wodurch sich der Spielablauf deutlich zu eigenem Gunsten ausrichten läßt. Das Team-Management ist äußerst komplex und verdient sich diese



Die Mannschaftsaufstellungen der deutschen Teams entsprechen der aktuellen Saison.



Aus über 200 Mannschaften darf man sein Team auswählen.



Bei einem Freistoß stellt die Abwehr eine Mauer.

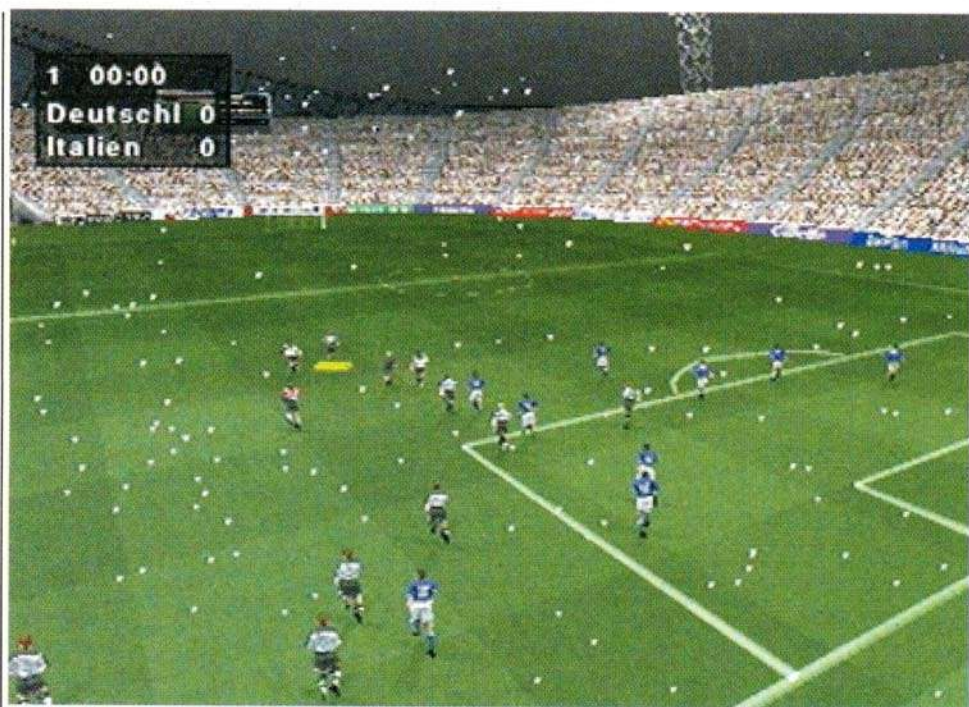


In der Halle gibt es kein Aus und es wird mit fünf Mann pro Team gespielt.



Features





Realistisch: bei Schneeregen verändert sich das Ballverhalten spürbar.

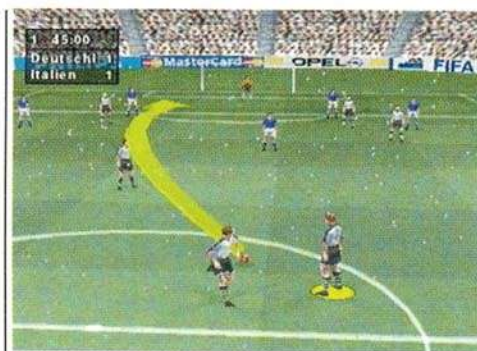


Auf den Werbetafeln prangern die Logos vieler bekannter Firmen.

Bezeichnung zurecht. Von der Grundtaktik über die Anfangsformation bis hin zu exakten Anweisungen für jeden Kicker einzeln läßt sich praktisch alles nur erdenkliche nach eigenem Gusto beeinflussen. Weitere Parameter für Spielereigenschaften, Grad der Erschöpfung oder die Art des Zielens beim Schießen sollten ebenfalls nicht unerwähnt bleiben. Gleiches gilt für den Namenseditor, mit dem FIFA 98 unabhängig von möglichen Transfers jederzeit auf den neuesten Stand zu bringen ist. Trainings- und Hallenmodus sind von den Vorgängern bekannt, auch die meisten der Perspektiven wurden übernommen. Verzichtet hat EA Sports lediglich auf die Turmkamera (nur im Freien!), was kein Fehler ist, offenbarte dieser Blickwinkel in der Preview-Version doch arge Geschwindigkeitsprobleme.

► Dies ist dann auch der einzig wirkliche Kritikpunkt, den man FIFA Soccer 98 vielleicht anlasten könnte. Das Scrolling ist ähnlich flüssig oder ruckelig, ganz wie

man will, wie beim Original-FIFA für das Mega Drive. Doch ehrlich, schon zu seligen 16-Bit-Zeiten hat uns dieser kleine technische Makel nicht im geringsten gestört, und in diesem Fall erst recht nicht. Fußball mit allen Höhen und Tiefen, nur so läßt sich die Fortsetzung treffend umschreiben. Dynamik pur mit packenden Strafraumszenen wecken Emotionen und immenses Suchtpotential. Schema-F-Spielzüge sucht man vergeblich, kein Spiel gleicht dem anderen. Die Steuerung eröffnet zig Möglichkeiten, dem Gegenüber das Leder ins Tor zu zirkeln. Zwar braucht's ein wenig, bis



Mittels der L- und R-Tasten läßt sich das Leder extrem anschneiden.

Simulation letztendlich jedoch auszeichnet, ist die hohe künstliche Intelligenz der CPU-gesteuerten Spieler. Diese verhalten sich irgendwie instinktiv, agieren oftmals eigenständig, speziell in der Defensive. Trotzdem, Aussetzer sind menschlich, womit

Mit diesem FIFA schließt EA das unrühmliche Kapitel über verhunzte Umsetzungen und öffnet gleich ein neues: FIFA Soccer 98 wird ein Kultspiel - wollen wir wetten?

alle Aktionen und Tricks in Fleisch und Blut übergehen, dann aber sind spektakuläre und nervenaufreibende Duelle garantiert. Auffällig ist, daß die einzelnen Akteure über individuelle Charakteristika verfügen, die sich optional sogar übertrieben stark darstellen lassen. Das, was diese

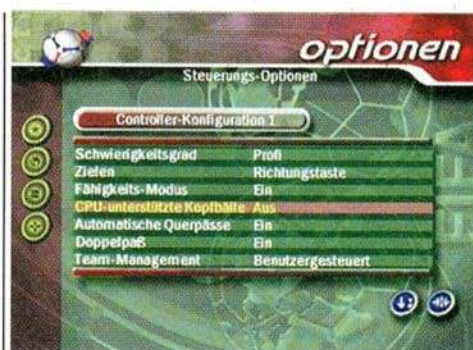
Torwartpatzer wie auch Eigentore durchaus zu erklären sind. Mit diesem FIFA schließt EA das unrühmliche Kapitel über verhunzte Umsetzungen und öffnet gleich ein neues: FIFA Soccer 98 wird ein Kultspiel - wollen wir wetten?

positiv

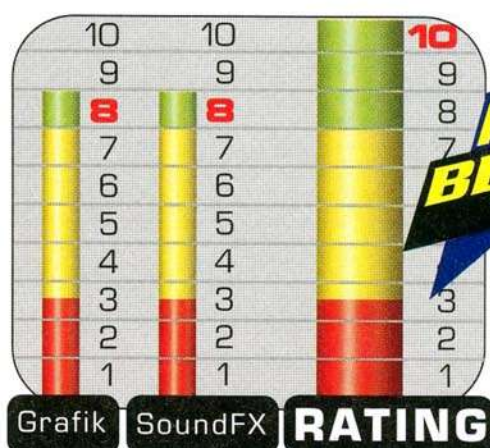
- ausgereiftes Gameplay
- detaillierte Animationen
- aufwendige Präsentation
- Editor für Teams und Spieler
- taktische Feinheiten en masse
- hohe künstliche Intelligenz

negativ

- leicht ruckelige Grafik
- umständliche Menüführung



Wer will, läßt sich bei vielen Aktionen von der Konsole unter die Arme greifen.





Z

Martin Weidner

Genre:.....Echtzeit-Strategie

Hersteller:.....SCEE

Entwickler:..Bitmap Brothers/Krisalis

Testmuster:....SCEE

Erhältlich ab:.....05. Dezember

Preis:.....ca. 89,-DM



Wer die Flagge zuerst erreicht, gelangt in den Besitz des gesamten Sektors.



Jeeps und Raketenwerfer reichen allemal dafür aus, das Hauptquartier in die Luft zu jagen - solange für Nachschub gesorgt ist.



Von fast allen Seiten umzingelt.

Steuerung geht kinderleicht von der Hand, die Fabriken befinden sich bereits an Ort und Stelle, und alles wartet nur darauf in Schutt und Asche gelegt zu werden. Upgrades, wie Handgranaten, Flammenwerfer und Panzerfäuste, finden sich mehr oder weniger wahllos über das Areal verstreut. Mission Briefings sucht man ebenfalls vergeblich. Die Bitmap Brothers konzipierten ihren Beitrag zum Echtzeit-Strategiespielgenre relativ linear und damit deutlich actionorientierter als z.B. Command & Conquer 2 und Warcraft II. Diesen Eindruck verstärkt das überaus hektische Gameplay. Dem variablen Bildschirmscrolling und der Minikarte zum Trotz fällt es einem in späteren Schlachten nämlich zunehmend schwer einen genauen Überblick über die Position und den Zustand seiner Truppen und Fabriken zu

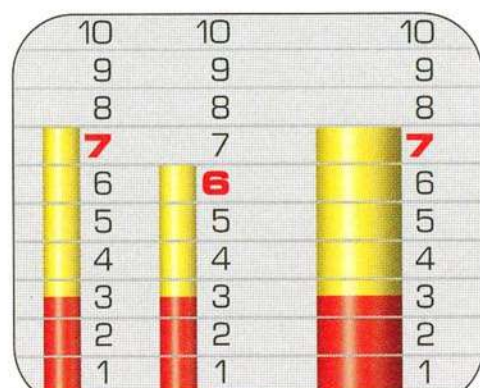
behalten, da der Schwierigkeitsgrad ebenfalls drastisch zunimmt. Darüber hinaus ruckelt das Scrolling bei zu vielen Gegnern und die die Minikarte am rechten Bildschirmrand ist auch kaum zu gebrauchen. Gerade bei diesem Spiel kann ein kleiner Zeitverlust zu Beginn einer Schlacht zu einem bösen Desaster führen.

► Wer nicht davor zurückschreckt, ständig um seine Einheiten besorgt sein zu müssen und die Produktion in seinen Fabriken ohnehin alle paar Minuten ändern möchte, ist mit Z sicherlich gut bedient. Wer es gerne etwas gepflegter hat, ist mit Command & Conquer 2 und Warcraft II aber eindeutig besser beraten; letztendlich Geschmackssache.

Features



Die Liebe zum Detail, mit der die Bitmap Brothers Z angegangen sind, ist bemerkenswert. Nicht nur das Hauptquartier, auch sämtliche gegnerischen Einheiten zerbersten in einem wahren Funkenregen, und Panzer hinterlassen zudem Spuren im Gelände (hier im Bild: ein ehemaliger Geschützturm).



Grafik SoundFX **RATING**



Claudia Sontheim

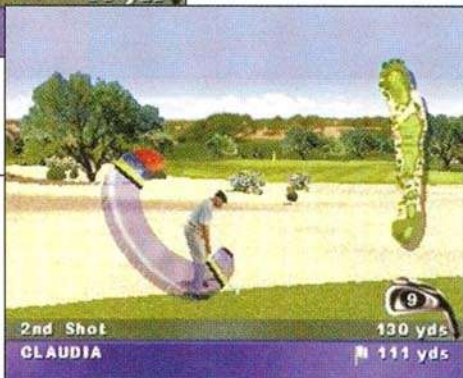
PGA Tour 98

Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Electronic Arts
Testmuster: Electronic Arts
Erhältlich ab: 6. November
Preis: ca 99,- DM

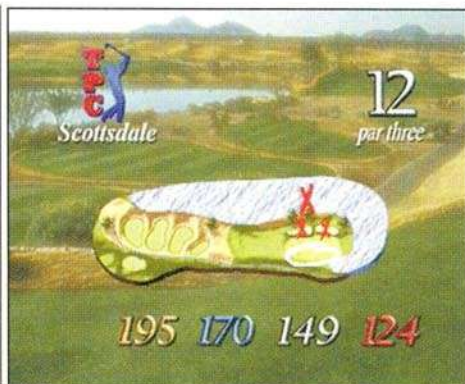


CLAUDIA
Die den Originalen nachempfundenen Kurse sind abwechslungsreich, aber nicht außergewöhnlich.

Golf ist ein Spiel für Menschen, die sich gerne an der frischen Luft aufhalten. Eigentlich müßte man annehmen, daß es unmöglich wäre, den Flair dieser Sportart in die heimischen Wohnzimmer umzusetzen. Genau das Gegenteil ist der Fall. Golfsimulationen sind auch auf der Konsole ein Hit, und die PGA Tour-Serie von Electronic Arts gilt als Referenz schlechthin. Die Neuauflage des Titels weist im Vergleich zum Vorgänger aber nur sehr wenige Neuerungen auf. Die pompöse Inszenierung der inzwischen fünf Kurse und das



Im einfachsten Schwierigkeitsgrad ist ein perfektes Schlagtiming kein Problem.



Wie ein Loch optimal angegangen werden sollte, wird Euch vor dem ersten Abschlag verraten.

Gerade hier zeichnet sich aber die Stärke des Spiels ab: die zahlreichen Feinheiten erschließen sich einem erst mit zunehmender Spieldauer, und für Hardcore-Golfer, die eine anspruchsvolle, seriöse Sportsimulation suchen, ist PGA Tour 98 die beste Wahl. Fun-Golfer sollten erst abwarten, ob Everybody's Golf hält, was das PreScreen in play 11/97 verspricht.

Features

5 LEVEL

USK EMPFEHLUNG



modern media + MANIAC präsentieren IHR LIEBLINGSSPIEL- EIN BUCH MIT 7 SIEGELN? NICHT MEHR LANGE!



Mehr als 1.000 Cheats und Codes zu über 160 aktuellen und älteren Spielen für die Sony Playstation™.

Von unserer Redaktion getestet.

100% Fun-Faktor. Garantiert.

DM 24,80
ISBN: 3-9805821-0-8



In Kürze erhältlich:

Über 800 Abbildungen auf über 150 Seiten zu allen Stationen des wahrscheinlich besten Rollenspiels unserer Zeit!

DM 29,80
ISBN: 3-9805821-5-9

Erhältlich im Buch- und Fachhandel oder:

Weitere Informationen per FAX-Polling unter: 06181-26662

0180-5256789

<http://www.modern-media.net>



Am 25. November 1972 wurde das erste kommerziell erfolgreiche Videospiel der Öffentlichkeit präsentiert: Pong. Ein eckiger Ball und zwei Schläger leiteten eine Industrie ein, die auf dem Sektor Unterhaltung alles andere schlägt: In Deutschland wird mehr Geld im Spielegeschäft gelassen als an der Kinokasse, im Musikladen oder in der Videothek. Grund genug für einen ausgiebigen Streifzug durch 25 Jahre Video- und Computerspiele.

Pong bot nichts wirklich Neues. Bereits 1958 entwickelte Willy Higinbotham ein elektronisches Tennisspiel, das auf einem Bildschirm angezeigt wurde. Higinbotham war eine Kapazität: Er hatte an der Entwicklung des Radars genauso Anteil wie an der Konstruktion der

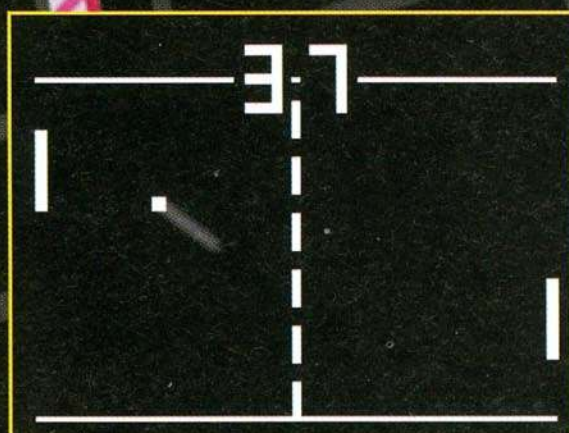
René Meyer

25 JAHRE VIDEOSPIELE



ersten Atombombe. Im Brookhaven National Laboratory, in dem er später arbeitete, stand ein analoger Computer mit einem Oszilloskop, einer Handvoll Kondensatoren und Potentiometern. Mit seiner Hilfe ließen sich unter anderem Flugbahnen von Raketen anzeigen. In einem lichten Moment kam Higinbotham auf die Idee, einen Ball auf dem Display umherschwirren zu lassen, angestoßen von einem manuell bewegten Schläger. Ihm fiel es nicht weiter schwer, den Gedanken umzusetzen. Mit einer Taste wurde der Ball geschlagen, wobei der Winkel eingestellt werden konnte. Vertat sich der Spieler, landete der Ball im Netz. Ein einfacher Widerstand erzeugte sogar Wind.

Obwohl in dem Labor nicht-militärische Atomforschung betrieben wurde, befürchteten die Anwohner der ländlichen Umgebung, daß ihre Ernte einer Atomexplosion zum Opfer fiel. Um ihr Mißtrauen zu beseitigen, wurden regelmäßige Führungen durch die Räume veranstaltet. Das Spiel avancierte schnell zum Knüller unter den Besuchern der Einrichtung; manche warteten stundenlang, um es selber auszuprobieren.



SPACEWAR

In den 60er Jahren waren Computer so teuer, daß eine ganze Branche davon lebte, Rechenzeit zu vermieten - pro Stunde wurde abgerechnet. Nur große Unternehmen und Universitäten gönnten sich den Luxus eines eigenen Computers. Einige Studenten dieser Zeit fanden sich später in den Chefetagen der Computerbranche wieder. Die renommierteste Geistesschmiede war das Massachusetts Institute of Technology (MIT). Dort entstand mit Spacewar das zweite Spiel, ersonnen von dem Studenten Steve Russell und drei seiner Kommilitonen. Sie schrieben es an einem PDP-1, dem 120.000 Dollar teuren Debut-Rechner der jungen Firma Digital Equipment Corporation (DEC). Zunächst als Schlacht für zwei Personen gedacht, die mit je einem simplen Raumschiff gegeneinander antraten, wurde das Programm alsbald erweitert und verbreitete sich schnell.

Die PDP-Modelle von DEC waren später noch Geburtsstätten weiterer Spiele; so entstand 1972 auf dieser Plattform mit Colossal Cave das erste Textadventure.

MAGNAVOX
ODDYSEE

Der Ingenieur Ralph Baer, ein Deutscher übrigens, der in die Staaten auswanderte und in einem militärnahen Unternehmen arbeitete, baute 1966 - inspiriert durch Higinbothams Erfindung - die erste Spielekonsole, die an einem Fernseher betrieben wurde. Zusammen mit den Kollegen Bill Rusch und Bill Harrison tüftelten sie ein Tennisspiel aus, das militärischen Trainingszwecken dienen sollte. Das Projekt war geheim, doch als das Pentagon das Interesse verlor, kümmerte sich Baer um die Vermarktung seines Spiels. Nach einigen Schlappen fand sich ein Unternehmen, das Baers Spiel lizenzieren und

Grafiken ließen sich Folien auf den Fernsehbildschirm legen. Odyssey kam mit zwei Controllern - und verkaufte sich nicht.

ATARI

Zu den Studenten, die dem Spacewar-Fieber verfallen waren, gehörte Nolan Bushnell. Nachdem er 1968 sein Diplom erlangte und als Ingenieur arbeitete, tüftelte er in seiner Freizeit eine einfachere Version des Spiels aus, bestehend aus einer Handvoll Schaltkreisen und einem Schwarzweißfernseher. Seine Vision: ähnlich wie (seit Jahrzehnten bekannte) Flipperautomaten sollte sein Videospiel in Kneipen und Billardsälen Geld einbringen. Er fand auch einen Hersteller, der 1.500 Stück von Computer Space, wie Bushnell sein Spiel taufte, produzierte. Es wurde ein mörderischer Flop.

Bushnell gab nicht auf. Offensichtlich war das Prinzip von Computer Space zu kompliziert. Er suchte nach einem Spiel, das so einfach ist, daß es jeder Betrunkene spielen kann - und fand es: Pong. Das war nicht nur auf Anhieb zu verstehen, sondern ließ sich auch mit einer Hand spielen. Auf das Bier in der anderen mußten die Spieler also nicht verzichten.

Zusammen mit einem Freund machte er sich mit der Gründung der Firma Syzygy selbständig. Das Startkapital betrug zweimal 250 Dollar. Weil der Name - ein Begriff aus der Astronomie - (glücklicherweise) bereits vergeben war, wick Bushnell auf Atari aus, dem Angriffsruf des Brettspiels Go. Als Firmenlogo wurde eine stilisierte Form des Fujiyamas, Japans höchstem Berg, gewählt.

Im Herbst 1972 stellte Bushnell mit Pong das erste münzbetriebene Videospiel in einer Kneipe auf - Andy Capp's Tavern. Die gesamte Spielanleitung: „Avoid missing ball for high score“. Pong wurde sofort

Pong und Spacewar, die ersten beiden Spiele, die Verbreitung fanden, funktionierten nur zu zweit - der Multi Player-Gedanke, der dem Vorwurf, Spiele förderten Vereinsamung, massiv entgegensteht, ist also praktisch so alt wie das Computerspiel selbst.

produzieren wollte: Magnavox, ein Ableger von Philips. Das Unternehmen brachte 1972 mit dem Odyssey Home Entertainment System die erste Spielekonsole auf den Markt, konstruiert nach den Plänen von Ralph Baer. Das 100 Dollar teure Gerät kam ohne Mikrochips aus, sondern basierte auf Dioden und Transistoren. Trotzdem lieferte es bereits eine Handvoll verschiedener Spiele; statt opulenter

angenommen - zumindest zwei Tage lang, dann war das Gerät kaputt. Man sah sich die Bescherung an: Das Spiel war nicht defekt, sondern durch Münzen völlig verstopft. Schnell wurde eine neue Münzbox angebracht. Nach einer Woche war sie voll. 300 Dollar Gewinn brachte das Gerät in der kurzen Zeit ein - das Zehnfache des Flippers, der daneben stand. Bushnell war völlig aus dem Häuschen.

MEILENSTEINE DER
VIDEOSPIELEGESCHICHTE

- 1889** Nintendo wird gegründet.
- 1946** Sony wird gegründet
- 1949** Hiroshi Yamauchi wird Chef von Nintendo. Das ist er bis heute.
- 1954** Service Games Company (später SEGA) wird in Japan von dem Amerikaner David Rosen gegründet.
- 1955** Namco wird gegründet.
- 1962** Steve Russell programmiert Spacewar.
- 1965** Sega beginnt mit der Herstellung eigener Spielautomaten.
- 1971** Nolan Bushnell entwickelt eine Münzspielversion-Version von Spacewar. Er nennt sie Computer Space.
- 1972** Die frisch gegründete Firma Atari stellt ihr erstes Produkt vor: Pong.
- 1975** Die Heimversion von Pong erscheint. Der Altair 8800 wird der erste erfolgreiche Micro Computer.
- 1977** Atari stellt das VCS 2600 vor, die damals beliebteste Konsole. Nintendo bringt Color TV Game 6 auf den Markt, ein Gerät mit Pong-Varianten.
- 1980** Namco bringt Pac-Man auf den Markt. Nintendo erobert mit Donkey Kong den amerikanischen Markt. In diesem Spiel tritt erstmals Mario, das Maskottchen des Unternehmens, auf.
- 1986** Sega stellt das Master System vor, eine 8-Bit-Konsole, die dem NES in Europa anfangs erfolgreich Konkurrenz macht.
- 1989** Sega bringt mit dem Mega Drive die erste 16-Bit-Konsole auf den Markt. Nintendo stellt den Game Boy vor.
- 1990** Nintendo bringt das Super Nintendo auf den Markt.
- 1993** Panasonic bringt im Oktober das 3DO (3D Video/Audio) auf den Markt, Atari folgt im November mit dem Jaguar. Beiden 32-Bit-Konsolen wird kein Markterfolg beschert.
- 1994** Sega bringt Ende November den Saturn auf den Markt.
- 1994** Sony tritt am 3. Dezember mit der Play-Station in den japanischen Videospielemarkt ein. In den USA fällt der Startschuß auf den 9. September 1995, in Europa wird das System ab 29. September verkauft.
- 1996** Nintendo bringt das Nintendo 64 auf den Markt. In Deutschland wird die Konsole seit März 1997 angeboten.

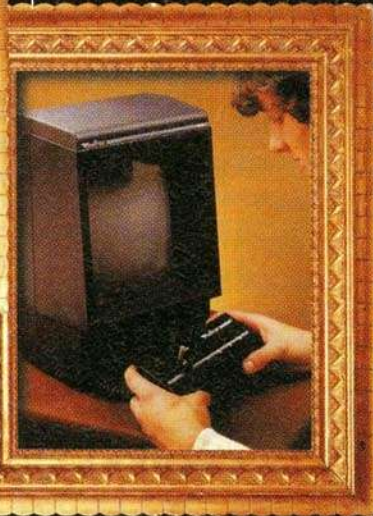
Computer Space: Die Umsetzung von Spacewar, Nolan Bushnells erstem Spielautomat, wurde ein fürchterlicher Flop.



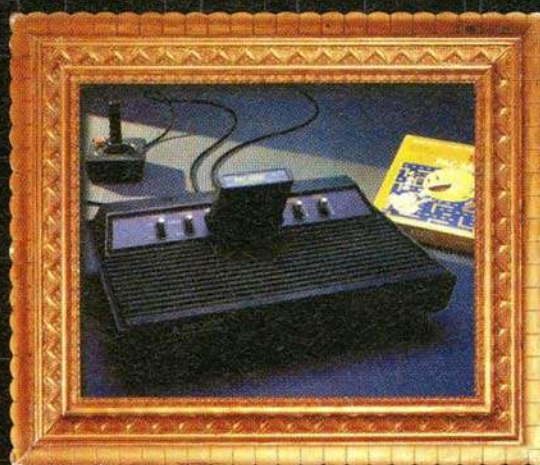
Odyssey von Magnavox war die erste kommerziell vertriebene Spielkonsole.



Vectrex, eine Spielkonsole von 1982 mit eingebautem 9"-Bildschirm, ist heute ein begehrtes Sammlerstück.



Das Atari 2600 VCS war länger als jede andere Konsole erhältlich. Noch heute ist der Klassiker für wenig Geld aus zweiter Hand zu haben.



Trotz des guten Starts mit Pong konnte kein Unternehmen gefunden werden, das die Geräte produzieren wollte. Atari beschloß, die Spiele selbst herzustellen. Man nahm einen Kredit auf und stellte billige Arbeitskräfte ein. Die bauten 12 bis 16 Stunden am Tag zu lauter Rockmusik zunächst zehn Geräte am Tag. Weil es

nicht nur mitzumischen, sondern wollte den Markt erobern. Eine Konsole von Atari mußte also besser und preiswerter als die gesamte Konkurrenz sein. Das Ergebnis der Überlegungen: Atari VCS - Video Games System, heute bekannt als Atari 2600. Für eine Markteinführung, wie Bushnell sie sich vorstellte, war jedoch

es überhaupt Konsolen dafür gab. Die Produktion von Videospielen war für einige Unternehmen wie eine Lizenz zum Geldddrucken. Zahlreiche Spiele mit mieser Qualität wurden auf den Markt geworfen.

Dann passierte etwas, womit offenbar niemand gerechnet hatte: der Markt war gesättigt. Die Zuwachsraten stiegen nicht wie erhofft, die Leute hatten genug von schlechten Spielen, der Einfluß von Heimcomputern nahm den Konsolen Anteile weg. Die ungeheuer großen Stückzahlen ließen die Preise dramatisch sinken. Der Umsatz in den USA sank von 3 Milliarden im Jahre 1982 auf 100 Millionen ein Jahr später.

Atari stand kurz vor dem Aus; den anderen, kleineren Mitbewerbern ging es nicht viel besser. Der Handel wurde extrem sensibel, was das Thema Videospiele betraf. Der ganze Markt brach zusammen. In einem Land hingegen wuchs die Branche unaufhörlich: Japan.

Atari beschloß, nicht nur mitzumischen, sondern wollte den Markt erobern. Eine Konsole von Atari mußte also besser und preiswerter als die gesamte Konkurrenz sein. Das Ergebnis der Überlegungen: Atari VCS - Video Games System, heute bekannt als Atari 2600.

noch keine Monitore zu kaufen gab, nahm man preiswerte Fernseher auseinander; Gehäuse und Tuner landeten auf dem Müll.

Ob Pong tatsächlich ein Einfall von Bushnell war oder ob er das Spiel von Magnavox abgekupfert hatte - keine Ahnung. Ein US-Gericht vertrat eine eigene Meinung, und Atari wurde dazu verdonnert, Lizenzgebühren für Pong, dessen Idee sich Bear übrigens patentieren ließ, an Magnavox zu entrichten.

Zu den ersten Atari-Mitarbeitern gehörten die späteren Apple-Gründer Steve Jobs und Steve Wozniak. Ihnen haben wir eines der Spiele zu verdanken, die unsterblich bleiben: Breakout. Ein anderes Spiel, das Atari noch mehr Geld einbrachte als Pong, war Gran Trak, das erste Autorennen. Mit solcher Software wuchs der Erfolg der jungen Firma.

Dem geschäftstüchtigen Bushnell war das nicht genug. 1975 beschloß er, Pong als Heimvideospiel herauszubringen, das sich, nach einigen Anfangsschwierigkeiten, gut verkaufte. Ausruhen konnte sich Atari freilich nicht. In der zweiten Hälfte der 70er Jahre brachten unzählige Firmen Heimvideospiele dieser Art heraus - für ein Gerät, Fairchild Channel F, konnten sogar Cartridges nachgekauft werden, damit der Spielspaß nicht abriß. Atari beschloß,

kein Budget vorhanden. Zunächst überlegte er, Atari in eine Aktiengesellschaft umzuwandeln, entschied sich aber dann, das Unternehmen an einen finanzkräftigen Multi zu verkaufen. Warner biß zu und zahlte 28 Millionen Dollar - kein schlechter Verdienst für Bushnell, der vier Jahre zuvor ja mit nur 250 Dollar angefangen hatte. Das Atari VCS war mit einem 8-Bit-Prozessor von Motorola ausgestattet (1,19 MHz) und 1977 für 199 Dollar zu haben. Das Gerät spielte alle anderen an die Wand. Es war preisgünstig und doch leistungsstark, und seine Spiele waren von den Atari-Automaten her bekannt. Bis 1990 wurde die Konsole angeboten - länger als jedes andere Gerät. Dennoch war dem Unternehmen kein Erfolg vergönnt. Einerseits erwiesen sich die neuen Chefs von Atari als Bürokraten, die keinen rechten Durchblick vom Videospielemarkt hatten. Einige schlimme Fehlentscheidungen zeugen davon. Nicht zuletzt dadurch brach der Videospielemarkt in den frühen 80ern zusammen.

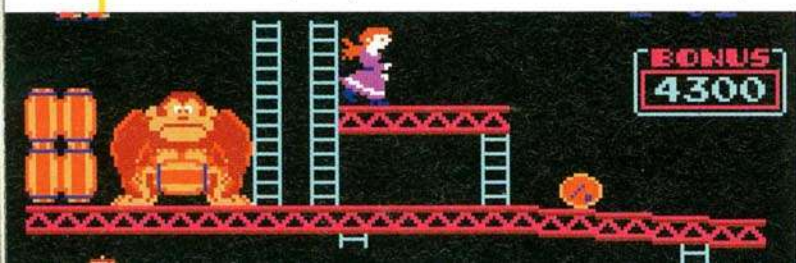
ZUSAMMENBRUCH

Was war geschehen?

Bis 1982 stiegen die Umsätze dramatisch an. Atari konnte 20 Millionen VCS-Systeme verkaufen. Wie irrsinnig wurden Millionen an Spielkassetten produziert. Im Glauben, der Markt würde weiter im gleichen Maße wachsen, stellte Atari bald 6 Millionen E.T.-Spiele her; für Pac-Man wurden sogar mehr Kassetten angefertigt, als

NINTENDO

Die japanische Firma Nintendo wurde vor mehr als 100 Jahren, genauer gesagt 1889, gegründet. Das Unternehmen stellte Spielkarten her - mit einem Geschick, das zur Marktführerschaft verhalf. Hiroshi Yamauchi, der 1949 die Leitung übernahm, weitete die Produktionsgebiete aus. Vor allem mit elektronischem Spielzeug, etwa einem Lichtgewehr, wurde Nintendo recht erfolgreich. Als Yamauchi die ersten Schritte von Atari und Magnavox auf dem Gebiet der Videospiele sah, fing er Feuer. Er besorgte sich eine Lizenz, um die Odyssey-Konsole in Japan herzustellen und zu vertreiben. Später entwickelte Nintendo selber ein einfaches Videospiel: Color TV Game 6, dem weitere folgten. Außerdem konstruierte das Unternehmen - hier als Vorreiter - taschenrechnergroße LCD-Spiele (Game & Watch) und stieg in den Automatenmarkt ein. Währenddessen, Anfang der 80er Jahre, boten eine ganze Menge Hersteller ihre Spielkonsolen an, einige davon bereits mit wechselbaren Spielkassetten.



Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00

Spätservice 030 421 37 67

Fax 030 425 48 62

Tamagotchi 29,90
Dinkie Dino

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise

Importspele Hier!

SNES	Sega Saturn	Nintendo 64	Sony Playstation	Overboard	DT 94
Asterix & Obelix	PV 119	Albert Odyssey	US 129	Lost World	Dt 89
Breath of Fire 2	Dt 109	Battle Station	Dt 89	MDK	US/Dt 119/89
Casper	Dt 109	Bombberman	Dt 99	Magic the Gatering	Dt 89
Civilisation	US 129	Command & Conquer	Dt 99	Mechwarrior 2	Dt 94
Chrono Trigger	US 144	Croc	Dt 89	Mega Man X 3	Dt 79
Donkey Kong 2	GV 109	Crypt Killer	Dt 94	Micro Machines V	Dt 99
Donkey Kong 3	Dt 129	Dawn of Darkness	US 119	NBA Hang Time	Dt 89
Donald in Maui Mall.	Dt 129	Daytona Champion Ed	Dt 99	NBA in the Zone II	Dt 99
Demolition Man	Dt 79			Need for Speed 2	Dt 89
Dschungelbuch	Dt 79			Ogre Battle	US 119
Earth Worm Jim 2	Dt 49			Power Move Wrestling	Dt 89
Front Mission 2	Jp 149			Pro Pinball the Web	Dt 89
FIFA Soccer '97	Dt 119			Pandemonium 2	Dt 99
Harvest Moon	US 129			Player Manager	Dt 94
Jungle Strike	DV 109			Porsche Challenge*	Dt 89
König der Löwen	Dt 79			Powerplay Hockey	Dt 79
Lost Vikings 2	Dt 89			Power Rangers Pinnball	Dt 89
Lucky Luke	Dt 119			Rage Racer*	Dt 99
Lufia	Dt 109			Rally Cross*	Dt 89
Lufia 2	US 139			Rampage World Tour	US 119
Mechwarrior 2	Dt 109			Rapid Racer	Dt 94
Mega Man 7	Dt 109			Rayman 2	US 119
NHL Hockey 97	Dt 119			Rebel Assault 2	Dt 94
NBA Live '97	Dt 119			Return Fire	Dt 59
Operation Starfish	Dt 59			Resident Evil Director Cut	Dt 79
Primal Rage	Dt 69			Road Rage	Dt 89
Pinocchio	PV 99			Saga Frontier	JP 159
Secret of Mana 2	JP 199			Sentient*	Dt 99
Syndicate	Dt 69			Soul Blade*	Dt 99
Sim City 2000	Dt 119			Speedster*	Dt 89
Secret of Evermore	Dt 109			Spider	Dt 89
Superstar Soccer deluxe	Dt 129			Star Trek Generation	US 119
Streetfighter Alpha 2	Dt 79			Streetfighter Ex	Dt 89
Terranica	Dt 119			Suikoden	Dt 94
Tetris Attack	Dt 79			Superstar Soccer Pro	Dt 89
Time Cop	Dt 109			Syndicate Wars	Dt 89
Theme Park	Dt 99			Tenka	Dt 99
Tetris & Dr. Mario	Dt 89			Time Crisis	Dt 169
Urban Strike	Dt 89			Tobal Nr. 2	JP 179
Waterworld	Dt 109			Total NBA 97*	Dt 89
Worms	Dt 119			Total Driving*	Dt 99
WWF Wrestlemania	Dt 79			Toshinden 3	Dt auf Anfr.
Yoshi's Island	Dt 119			Tekken 2*	Dt 109
				Tomb Raider 2	Dt 99
				Tilt!	Dt 89
				Transport Tycoon	Dt 94
				Treasure of the Deep	US 119
				V-Rally	Dt 89
				Vandal Hearts	Dt 99
				Virtua Pool	Dt 89
				War Gods	Dt 79
				Wing Commander 4	Dt 89
				Warhammer	Dt 94
				Warcraft 2	Dt 94
				X-Com 2*	Dt 94
				Z	Dt 89
				Zero Divide 2	US 119
				Alle EA-Sport Games '98	Dt/US79/119
				Control Pad	ab 29
				Game Gun	ab 49
				Lenkrad Mad Catz	139
				Memory Card	ab 39
				Negcon Pad	89
				RGB Kabel	39
				Sony PSX+Tasche	Dt 299

Airbrush PSX
schon ab 99,90 DM
Infos auf Anfrage

Nintendo 64
Starfox Adapter: 49,90 DM
Umbauten auf Nachfrage

PSX Weihnachtspaket
99,90

Sonstiges	
Soundtracks	auf Anfr. 99
z. B. Final Fantasy VII	
Manga Video's	auf Anfr. 28
Cheatbuch	
Players Guide's	
z. B. Tekken 2	34
Final Fantasy VII	39
Pandemonium	34
Shadow of Empire	34
Crash Bandicoot	34
Resident Evil	ab 29
Legacy of Kain	34
Mace the Dark Age	39
EGM/EGM 2	je 15
Game Fan	15
Fighting Gamers Buch	39
Turok	34

Umbauten+Kit	
SNES 60 Hz Umbau	99
Sony PSX Bausatz	19
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	89
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	19
Vibra-Pack für Analog Pad PSX	35
(Bausatz mit Anleitung)	

NEUERÖFFNUNG
AB MITTE NOVEMBER
im EKZ zu den Eichen, Wittenberger Str.
MARZAHN

PSX-Umbauchip
zum Selbsteinbau
incl. Anltg.
nur 19,90

SPEZIALUMBAU
PSX
ohne Vorbooten
nur 49,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

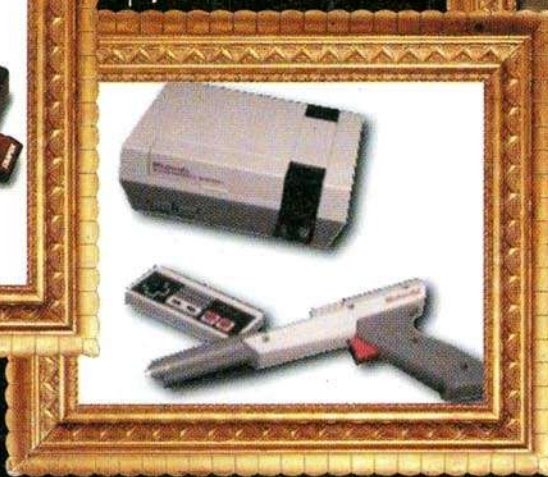
PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Alle Dt-Titel auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!!
Ladenpreise können abweichen!
* Versand kostenfrei



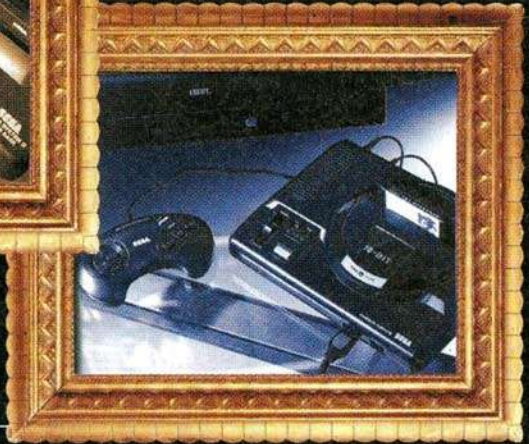
Mattel war mit dem Intellivision nur eine kurze Gastrolle im Videospielemarkt beschied.

Nintendo Entertainment System



Mit dem Master System stieg Sega, bislang Automatenhersteller in das Konsolengeschäft ein.

Mit der 16-Bit Konsole Mega Drive platzierte Sega 1989 einen ernsthaften Nintendo-Konkurrenten



Auch hier wollte Nintendo mitmischen - und das mit Nachdruck. Yamauchi wollte eine Spielekonsole, die wesentlich preiswerter, aber viel besser als die Konkurrenz war. Für eine überlegene Bilddarstellung wurde neben dem 8-Bit-Prozessor ein Grafikchip eingesetzt. Das Gerät erhielt mit 2 KB weitaus mehr Arbeitsspeicher als das VCS-System von Atari; auch die Kapazität der Spielkassetten war um einiges höher. 1983 wurde das 100 Dollar teure Produkt in Japan vorgestellt: Famicom - Familiencomputer. Es verkaufte sich bestens und verdrängte die Mitbewerber.

Yamauchi packte nicht nur das Hardware-, sondern auch das Softwaregeschäft clever an. Ihm war bewußt, daß Famicom auf Dauer nur bestand, wenn Nintendo unermüdlich ausgezeichnete Software anbot. Also stellte er Entwicklerteams zusammen, die gegeneinander um gute Spiele eiferten. Nur die besten Ergebnisse wurden produziert. Vor allem ein Spieledesigner erwies sich als Erfolgsgarant: Shigeru

spiele populär, die mit Dragon Quest im Jahre 1986 ihren Anfang nahmen. Im gleichen Jahr brachte Nintendo ein Diskettenlaufwerk für das Famicom heraus, das sich jedoch nur mäßig verkaufte. Seit 1980 hatte Nintendo eine Niederlassung in den USA, gegründet von Yamauchis Schwiegersohn Minoru Arakawa. Dort wurden mit Automaten Spielen wie Donkey Kong sowie den Game & Watch-LCD-Spielen gute Geschäfte gemacht.

1984/85 herrschte eine kuriose Situation: in den USA lag der Videospielemarkt brach, während in Japan das Geschäft großartig lief. Nintendo war überzeugt, daß die Ursache in den schlechten Spielen lag, die den Markt zerstören, und weniger an den fehlenden Spielen - denn die Arcades, die Spielhallen, waren weiterhin beliebt. Yamauchi beschloß, den Versuch zu wagen, mit dem Famicom Amerika zu erobern. Dazu wurde das Gerät geändert. Es bekam ein seriöseres Design, und Nintendo vermied strikt

einst niederliegenden Branche allgemein Impulse - Videospiele waren wieder in. Nach Deutschland kam das NES 1987.

16 BIT

Die anderen Konsolenhersteller schloßen nicht. Eines der interessantesten Systeme der späten Achtziger war die PC-Engine alias TurboGrafx 16 von NEC - mit 8-Bit-Prozessor, aber 16-Bit-Grafikchip. Die Konsole hatte Grafik- und Soundfähigkeiten (512 Farben, 6-Kanal-Stereo), daß es den Betrachtern den Atem verschlug. Spiele wie R-Type und Galaga '88 leiteten eine neue Qualitätsstufe ein. Doch der PC-Engine wurde, wie vielen Systemen, kein großer Erfolg vergönnt: das Gerät kostete zu viel, es gab zu wenig Software.

Anders sah die Sache bei Sega aus. Sega war einer der wenigen Konzerne, an deren Spitze ein Amerikaner - David Rosen - stand. 1954 gegründet, war der Geschäftsinhalt von SService Games, wie sich das Unternehmen ursprünglich nannte, die Herstellung und der Vertrieb von Spielautomaten - eine Beschäftigung, die Sega bis heute mit Bravour bewältigt. 1986 wurde mit dem Master System eine 8-Bit-Konsole ins Rennen geschickt, die sich jedoch nicht gegen Nintendo behauptete. Der zweite Versuch gelang besser: Während sich Nintendo auf dem Erfolg des NES ausruhte, tüftelte Sega eine - die erste - 16-Bit-Konsole aus, angetrieben durch den Prozessor M68000 von Motorola. Ähnlich wie später die PlayStation konstruiert wurde, war das Mega Drive, wie das Gerät in Japan und Europa hieß, eine Adaption von Spielautomaten. Das Mega Drive erschien 1989 in Japan und ein Jahr später als Genesis in den USA. Neben der überzeugenden Technik machte Sega vor allem eines richtig: man dach-

Der Slogan „Sega does what Nintendo doesn't“ zeigte, wohin Sega abzielte. Der Versuch gelang. In den ersten Jahren waren die Verkaufszahlen mäßig, doch nach und nach holte Sega auf. Vor allem gelang es dem Unternehmen, seinem Gerät ein cooler Image zu vermitteln - Teenager taten Nintendo als Kinderspielzeug ab und richteten ihr Interesse auf das 16-Bit-Gerät.

Miyamoto. Er entwarf die Mario-Figur, die erstmals 1980 in dem Automatenhit Donkey Kong auftrat, und war für phantasievolle Spiele wie Super Mario Bros. und Zelda verantwortlich. Genauso bedacht ging Nintendo das Lizenzgeschäft an. Jedes Famicom-Spiel eines Fremdherstellers bedurfte der Genehmigung von Nintendo und brachte auch ein hübsches Sümmchen an Lizenzgebühren ein. Später wurde Nintendo rigoros: Jeder Lizenznehmer durfte nur noch einige Spiele pro Jahr für das Famicom entwickeln, um eine gleichbleibend hohe Qualität zu gewährleisten.

Nintendo verdiente prächtig, allein von den Mario-Spielen wurde eine zweistellige Millionenzahl abgesetzt. Die Konsole machte die in Japan sehr beliebten Rollen-

Tabuwörter, die Händler an das große Fiasko mit Atari & Co. erinnerten: Statt Videospiel „Entertainment System“, statt Controller „Control Deck“, statt Spielkassette „Game Pack“. Mit großzügiger Unterstützung des Handels - zum Beispiel Rücknahmegarantie und Schaufensterdekoration - schaffte es Nintendo Weihnachten 1985 tatsächlich, eine Reihe von Händlern zu überzeugen, das Nintendo Entertainment System, wie das Famicom in den USA (und Europa) genannt wurde, ins Programm zu nehmen. Das NES verkaufte sich erst zögerlich, dann immer besser: 1986 eine Million, 1987 drei Millionen, 1988 sieben Millionen. 1989 stand in jedem vierten Haushalt der USA ein NES, 1990 in jedem dritten. Der Erfolg gab der

— SCORE TABLE —

... 50 PTS

... 80 PTS

... 100 PTS

second to none

COMPUTER- & VIDEOSPIELE

07171 - 928892

>>>>

PLAYSTATION - SOFTWARE

Amored Core (us)	115,-	Baphomets Fluch 2 (dv)*	85,-
Bloody Raw (Beast) (jp)*	139,-	Colony Wars (dv)*	85,-
Broken Helix (us)	115,-	Crash Bandicoot 2 (dv)*	85,-
Bushido Blade (us)	115,-	Croc (dv)	85,-
Cart World Series (us)	115,-	Discworld 2 (dv)*	85,-
Castlevania (us)	115,-	Fifa 98 (dv)*	85,-
Clock Tower (us)	115,-	Fighting Force (dv)*	95,-
Deathtrap Dungeon (us)*	115,-	Final Fantasy 7 (dv)*	99,-
Fighting Force (us)	115,-	Formel 1 97 (dv)	109,-
Final Fantasy 7 (us)	129,-	G-Police (dv)*	99,-
Ghost in the Shell (us)*	115,-	Lost World (dv)	85,-
Marvel S. Heroes (us)	115,-	Magic Gathering (dv)*	85,-
MDK (us)*	115,-	Moto Racer (dv)*	85,-
Moto Racer (us)	115,-	NBA Live 98 (dv)*	85,-
NHL Breakaway (us)	115,-	Nuclear Strike (dv)*	85,-
Nightmare Creat. (us)	115,-	Overboard (dv)*	85,-
Director's Cut (us)	99,-	Pandemonium2 (dv)*	89,-
SF2 Collection (us)*	115,-	Rapid Racer (dv)*	85,-
SF Ex + (us)	115,-	Super Pang Coll. (dv)*	85,-
Time Crises + Gun (us)*	169,-	Time Crisis+Gun (dv)*	149,-
Tobal No.2 (jp)	139,-	Tombrainer 2 (dv)*	89,-
Tombrainer 2 (us)*	115,-	V-Rally (dv)	85,-
Abe's Oddysee (dv)	85,-	War Gods (dv)*	85,-
Agent Armstrong (dv)	85,-	Warcraft 2 (dv)	85,-

Ab 2 Spielen liefern wir versandkostenfrei!

Besucht unsere Ladenlokale: „Game Over!“ - Postgasse 9 - 73525 Schwäbisch Gmünd
„PlayBase“ - Hauptstr. 11 - 77704 Oberkirch

>>>> HARDWARE

Playstation (dv)	289,-
Playstation Multi RGB	350,-
PSX Value Multi RGB	389,-
Boot Chip PSX	25,-
Game Buster (dv)	79,-
RGB Kabel PSX	20,-
RGB Kabel PSX AUDIO	30,-
Controller (dv)	35,-
Controller BUNT	29,-
Analog Controller (dv)	55,-
Analog Controller (jp)	89,-
NegCon (dv)	79,-
Memory Card 360 PSX	79,-
Memory Card SONY	35,-
Memory Card BUNT	29,-
PSX Bag (dv)	79,-
Maus (dv)	55,-
Link-Kabel (dv)	20,-
Multi-Tap (dv)	60,-
RF-Adapter (dv)	39,-
Joypadverlängerung (dv)	19,-
Hyper Blaster Gun (dv)	65,-
Gun + Laser (us)	109,-

Ihr wollt mehr? Ihr habt Fragen? Einfach anrufen oder vorbeisurfen:

HTTP://WWW.2ND2NONE.COM

Öffnungszeiten

Mo.-Fr. 10.00 - 19.00

Sa. 10.00 - 14.00 Uhr

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Versandkosten 9 DM + 3DM NN Gebühr

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

Inh. Greter/Stubenvoll

2nd2none GbR

Postgasse 9

73525 Schwäbisch Gmünd

Fax: 07171 - 928898

PlayStation Multinorm
inkl. RGB Kabel

350,-



89,-



115,-
US-VERSION

85,-

PLAYSTATION

Ace Combat 2	89,90
Abe's Oddysee	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Command & Conquer 2	99,90
Colony Wars	89,90
Crash Bandicoot 2	89,90
Critical Depth	79,90
Croc	89,90
Discworld 2	89,90
Formel 1 '97	99,90
Fighting Force	89,90
Frogger	89,90
G-Police	108,-
Hercules	89,90
Fifa 98	89,90
Final Fantasy VII	108,-
Int. Superstar Soccer Pro	89,90
Jurassic Park - Verg. Welt	89,90
Kurushi	79,90
Lifeforce Tenka	89,90
MDK	89,90
Monster Trucks	89,90
Moto Racer	89,90
Nascar 98	94,90
NBA Live 98	89,90
NHL '98	89,90
NHL Breakaway 98	89,90
Nightmare Creatures [Jan]	89,90
Overboard!	89,90
Pandemonium 2	89,90
Power Soccer 2	89,90
Rapid Racer	89,90
Resident Evil D.C.	89,90
Road Rash	49,90
Rosco McQueen	89,90
Spice World	89,90
Stadt der verl. Kinder	89,90
Star Gladiator	59,90
Streetfighter Ex plus Alpha	89,90
Suikoden	89,90
Super Puzzle Fighter II Turbo	69,90
Swagman	89,90
Syndicate Wars	89,90
Ten Pin Alley	69,90
Tomb Raider II	89,90
Total Drivin'	89,90
Transport Tycoon	89,90
V-Rally	89,90
Vandal Hearts	94,90
Warcraft II	89,90
Wing Commander IV	89,90

PLAYSTATION HARDWARE

Analog Controller	49,90
Controller Original	39,90
Controller programmierbar	69,90
Gamebuster	79,90
Joypadverlängerung	19,90
Joystick Logic-3	59,90
Memory-Card Original farbig	34,90
Memory-Card 360 Blöcke	79,90
Memory-Card 720 Blöcke	99,90
Namco Arcade Stick	99,90
NegCon	79,90
Pro Fighter 8 Joystick	59,90
RGB-Kabel	29,90
V3 Lenkrad	139,-

NINTENDO 64

Blast Corps	99,90
Bomberman 64	89,90
Clayfighter 63 1/3	139,90
Dark Rift	138,-
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G	139,90
Fifa 98	134,-
Gasp	139,90
Grand Prix F1	139,90
Int. Superstar Soccer	139,90
Lamborghini	139,90
Lylat Wars	128,-
Mischief Makers	79,90
Multi Racing Championship	129,90
NBA Hangtime	119,90
NFL Quarterback Club 98	139,90
San Francisco Rush	134,-
Shadows Of The Empire	128,-

Top Gear Rally	138,-
Wayne Gretzky Hockey	119,90
WCW Wrestling	139,90

NINTENDO 64 HARDWARE

Antennenkabel	44,90
Controller farbig	49,90
Controller Pak	34,90
Joypad-Verlängerung	19,90
Memory-Karte 5 MEG	69,90
Universaladapter	49,90

N64-Titel immer rechtzeitig vorbestellen!!!

Versand & Laden

Multimedia Corner GbR

Friedrich-Ebert-Str. 431

47178 Duisburg-Walsum [88]

Tel.: 0203 / 4791607, 478650

Fax.: 0203 / 4792255

Mo. - Fr 10-19 Uhr

Sa. 10-13 Uhr

PLAYSTATION-HIT TIPS



89,90



89,90



89,90

TIPS: HIT-NOITIAVSAT

Jetzt auch in Goch! Am Steintor 4-8, 47574 Goch Tel.: 02023 / 877957

Versand: Post-NN 9,90 DM, VK [Scheck o. Bar] 7,- DM Kreditkarte 12,- DM - Ausland [nur VK] 18,- DM

0203 / 4791607, 478650

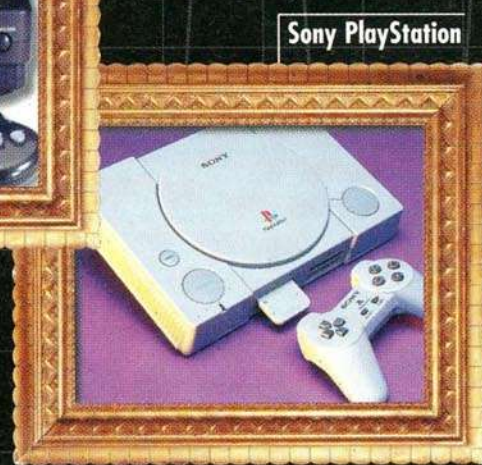


Commodore
Amiga CD 32

Sega Saturn



GoldStar 3DO



Sony PlayStation

te an die Software. Aufgrund der Ähnlichkeit zwischen dem Mega Drive und den Sega-Automaten stand ein überzeugender Katalog sehr guter (und bekannter) Spiele zur Verfügung. Der Slogan „Sega does what Nintendo'n't“ zeigte, wohin Sega abzielte. Der Versuch gelang. In den ersten Jahren waren die Verkaufszahlen mäßig, doch nach und nach holte Sega auf. Vor allem gelang es dem Unternehmen, seinem Gerät ein cooleres Image zu vermitteln - Teenager taten Nintendo als Kinderspielzeug ab und richteten ihr Interesse auf das 16-Bit-Gerät. Erfolgsversprechende Lizenzen, zum Beispiel von Disney, und das Gewinnen hochkarätiger Hersteller wie Electronic Arts, die an Sega geringere Lizenzgebühren als an Nintendo zahlen mußten, sorgten für ein attraktives Softwareangebot. Sega schlug sich auch noch wacker, als Nintendo sein 16-Bit-Gerät auf den Markt brachte - zeitweise wurde ein Marktanteil von nahezu 50 Prozent erreicht.

32 BIT

Den ersten 32-Bit-Konsolen war wenig Erfolg beschieden. Ein Paradebeispiel: das CD-i von Philips. Drei Anwendungsgebiete gab es für die rund 1.100 DM teuren Spieler: Audio CDs mit Videoclips, Videofilme und Spiele. Die Bildplatten boten Vorteile im Handling und in der Qualität gegenüber VHS-Bändern. Trotz massiven Marketingaufwands und der Kompatibilität der CD-i-Videos zum PC-Format verkauften sich die Geräte nicht. Es wurden zu wenig Filme angeboten. Spiele gab es kaum, und die vor allem hervorgehobenen Anwendungen Bildung + Lernen (im Neudeutschen: Infotainment + Edutainment) haben es ohnehin schwer.

Das 3DO war die erste reine Spielkonsole, die auf CD-ROM-Technik basierte. Sie wurde entwickelt von der gleichnamigen Company, aber ausschließlich durch Lizenznehmer wie GoldStar/LG Electronics und Panasonic verkauft. 3DO fand ebenfalls wenig Liebhaber. Für die Konsole, die mit einem 32-Bit-RISC-Chip der Firma

Acorn Risc Machines (ARM) ausgestattet war, taten sich alle Hemmnisse auf, die dem Absatz schaden: zu hoher Preis, kaum Software, wenig Vertriebsgeschick der Hersteller. Zu allem Überfluß konnte sich die Technik gegenüber den später erscheinenden Konsolen PlayStation und Saturn nicht durchsetzen. Der sagenhafte Nachfolger des 3DO, das M2, mit wunderbaren Vorschußlorbeeren versehen, kam (nach mehrfachen Verschiebungen) gar nicht mehr auf den Markt - die Entwicklung wurde Mitte 1997 eingestellt.

64 BIT

Die erste Konsole, die mit einem 64-Bit-Prozessor arbeitete, war der Jaguar von Atari. Allerdings kommunizierte der Prozessor mit anderen Bauteilen „nur“ über eine 32 Bit breite Leitung. Mangelhaftes Marketing, unzureichender Vertrieb und fehlende Software sorgten dafür, daß sich das an sich feine Gerät nicht verkaufte.

Die zweite 64-Bit-Konsole ist das Nintendo 64. Der Prozessor des N64 wurde von der Silicon Graphics-Tochter MIPS entworfen. Als Unterstützung hat sich ein 64-Bit-Coprozessor dazugesellt, der für Grafik und Soundausgaben verantwortlich ist.

Nintendo setzt weiterhin auf Speichermodule, deren Kapazität zumeist 8-12 MByte nicht überschreitet. Damit entfallen

Ladezeiten vor und während des Spiels; aber Nintendo nimmt sich damit auch die Vorteile einer CD-ROM: Unmengen an Speicherplatz - etwa für Videosequenzen und Musikstücke in digitaler Qualität. Als Zusatz wird 1998 ein Diskettenlaufwerk (64DD) für speicherintensivere Spiele zu kaufen sein.

Zwar ist Nintendo rechnerisch überlegen, doch das weitaus größere (zwanzigfache) Angebot der PlayStation-Spiele überzeugt die Kunden mehr. Bis heute ist es Nintendo weder in Japan noch in den Staaten oder in Europa gelungen, die PlayStation vom Thron zu stoßen.

Sega muß währenddessen von außen zusehen: die Verkäufe des Saturn sind dramatisch zusammengebrochen, manche Kaufhäuser bieten die Konsole gar nicht mehr an. Es wird interessant sein, die Entwicklung weiter zu beobachten, da Sony und Sega bereits an Nachfolgekonsolen arbeiten.

In Segas Dragon, der gegen Weihnachten 1998 auf den Markt kommen soll, steckt dem Vernehmen nach gar ein 128-Bit-Prozessor, wird aber gegen die geballte Menge an PlayStation-Spielen antreten müssen.

HANDHELDS

Geräte für unterwegs, die Handhelds, sind eine Alternative für Konsolen, die einen separaten Bildschirm benötigen. Kann man ein kleines LCD-Ein-Spiel-Gerät für zehn Mark bekommen, bietet der Game Boy von Nintendo die Möglichkeit, verschiedene Spielmodule nachzukaufen. Die Faszination des kleinen Gerätes ist nicht so einfach nachzuvollziehen, da es nur ein leicht unsauberes Bild (160x144 Punkte) auf wenigen Quadratcentimetern liefert - nicht einmal farbig. Dafür paßt es in jede Brusttasche und ist somit ständig verfügbar. Mit dem Game Boy Pocket brachte Nintendo vor einem Jahr ein kleineres Format des Game Boys mit besserem Bildschirm heraus. Der Game Boy, allein in Deutschland 6 Millionen Mal verkauft, schickte alle anderen Handhelds auf die Wechselbank - etwa den Game Gear von Sega, der Farbe und ein größeres Bild bot, aber auch mehr kostete, sowie den 16-Bit Lynx von Atari mit ähnlichen Features sowie 3D- und DSP-Chip.



Martin Weidner

Sentinel

Work In Progress

Returns



Geoff Crammond gehört neben Peter Molyneux, Archer MacLean, Dave Jones und Jeff Minter sicherlich zu den prominentesten Vertretern der britischen Softwareindustrie, auch wenn das Phänomen „BritSoft“ wohl etwas überzeichnet in der Fachpresse dargestellt wird. Seine bisherigen Werke, namentlich Aviator, Revs, The Sentinel, Stunt Car Racer und Formula One Grand Prix I&II, erwiesen sich sowohl bei den Fachkritikern als auch beim Publikum als ausgesprochene Erfolge. The Sentinel, das 1985 für den BBC Micro erschien und später für den Commodore 64, den Sinclair ZX Spectrum, den Amiga und den Atari ST umgesetzt wurde, wurde zum

ersten richtigen Virtual Reality-Spiel gekürt und zählt zu den originellsten Spielen der Branche. Hookstone, die Entwickler des Puzzlespiels Zoop, arbeiten zur Zeit für Psygnosis an einem '90er Update dieses Klassikers, mit neu designten, mittels Texturen und Licht-/Schatteneffekten noch abstrakter wirkenden Leveln und einem Deathmatch-Modus für zwei Spieler. John Carpenter steuert die Musik und die Soundeffekte bei. Das Gameplay wirkt aber nicht minder abstrakt. Der Spieler schlüpft nicht einfach in die Rolle irgendeines Charakters, vielmehr „verkörpert“ er eine Aura, ein Bewußtsein, das sich von Körper zu Körper fortbewegt - übrigens die einzige Möglichkeit, sich in The Sentinel fortzubewegen. Jedes Objekt im Spiel besteht aus reiner Energie, die man absorbieren und sich damit in Bäume, Felsen und Roboter transformieren kann, wenn man sich auf einem höheren Energieniveau befindet. Während Bäume den Spieler schützen, erhöhen Felsblöcke seinen Energiewert. Ziel des Spiels ist es, ein höheres Energieniveau als der Levelwächter Sentinel und dessen Sentries zu erreichen, um sie zu absorbieren und damit in die nächste von insgesamt 666 Runden gelangen zu können; ganz schön schräg, aber originell!



Der Sentinel hält, gegen den Uhrzeigersinn rotierend, nach sämtlichen Objekten Ausschau, die ein höheres Energieniveau als ein Baum aufweisen, und absorbiert diese, um die gewonnene Energie wieder in Bäume freizusetzen.



Die Szenerien spiegeln die vier Grundelemente Feuer, Wasser, Erde und Luft sowie den leeren Raum wieder.

information

- Genre:Strategie
- Spieler:1-2
- Hersteller:Psygnosis
- Entwickler:NoName Games
.....Hookstone
- Erhältlich ab:1. Quartal

Lara Crofts Rivalen?

Batman & Robin

Von den Alien Trilogy-Designern

Der Geheimtip?

Auto Destruct

So hat ein Rennspiel auszusehen

Anrühlich?

Shadow Master

Ein klassischer Ego-Shooter

und Treasures Of The Deep,
Motorcross Featuring

Jeremy McGrath, Skullmonkeys,

Youngblood, Cart Indy Car...

play **PLAYSTATION 1/98:**

ab 22. Dezember überall erhältlich.

CyPress
Verlags-gesellschaft mbH

play PLAYSTATION

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Fax.: 0931 / 4043711

Ektopost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Stephan Girlichstellv. Chefredakteur:
Martin WeidnerArt Direction:
Wolfgang MüllerLayout:
Wolfgang MüllerTextkorrektur:
Rabea SchmiedehausenFreie Mitarbeiter:
Sascha Abb, Gunter Glos,
Sebastian Lessig, Sven Liebold,
René Meyer, Mischa Strecker, Pascal Schmidt,
Alexander Schneider, Claudia Sontheim,
Markus WehrichTitel:
Eidos InteractiveGeschäftsführer:
Wolfgang HartmannAnzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 4043729Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie play PLAYSTATION abonnieren:

Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Ektopost: vogelabo@dsb.netABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 UhrNachdruck: © 1997 by play PLAYSTATION, Nachdruck
nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:

CyPress VerlagsGmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 HöchbergAnzeigenpreise: Anzeigenliste
Nr. 1 vom 1.8.1997Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahn-
hofs-buchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14
60, 50204 Frechen, Tel.: +49-0 22 34 / 9 63 65-0, Fax: +49-
0 22 34 / 9 63 65-55.**Bezugspreise:** Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM
88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ
600 100 70) 211 717-707.**Bankverbindungen:**Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und
alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.
Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift
aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht
geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf
Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg.

Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernom-
men. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers
gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion ledig-
lich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser
Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie
Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-
drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich
eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient
gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet
zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung
Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die
Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play
PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und
Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler ent-
halten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden.
Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATION erfolgen
ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes,
auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien
Verwendung benützt.**VOGEL**
Medien Gruppe**CyPress**
Verlags-gesellschaft mbH**play**
PLAY STATION

Theo Kranz Versand

0931 / 3545222



Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezialversandhändler 1996 auf der E3N-Messe in Nürnberg

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	
LIMITIERTE AUFLAGE:	
SONY PLAYSTATION - VALUE PACK	323,-
WIE OBEN + ZWEITEM CONTROLLER + MEMORY CARD	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
ANTENNENKABEL	39,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
PISTOLE HYPERBLASTER	59,-
PISTOLE PREDATOR GUN	69,-
LENKRAD MAD CATZ (+ PEDALEN)	119,-
MOUSE INKL. MOUSEPAD	59,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORG.	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	89,-
ACE COMBAT 2 (NOV)	89,-
ACTUA TENNIS	89,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
AIR RACE	99,-
ARK OF TIME	84,-
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS	74,-
AUTO DESTRUCT (DEZ)	89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2	84,-
BAPHOMET'S FLUCH 2	89,-
BEAST - BOODY ROAR (DEZ)	84,-
BROKEN HELIX	99,-
BUG RIDERS	84,-
BUSHIDO BLADE (JAN)	109,-
BUST A MOVE 3	59,-
CART INDY CAR (DEZ)	89,-
CASTLEVANIA	94,-
CLOCK TOWER (JAN)	99,-
COLONY WARS	89,-
COMMAND & CONQUER 2 (DEZ)	99,-
CONSTRUCTOR	89,-
COOL BOARDERS 2 (JAN)	109,-
COURIER CRISIS	89,-
CRASH BANDICOOT 2 (DEZ)	89,-
CROC	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (JAN)	89,-
DEVIL'S DECEPTION	84,-

DISCWORLD 2	89,-
DREAMS	89,-
DYNASTY WARRIORS	89,-
EXPLOSIVE RACING	89,-
FELONY 11/97	99,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	109,-
FORMULA KARTS	99,-
FROGGER	79,-
G-POLICE	109,-
GRAND THEFT AUTO	89,-
HEAVEN'S GATE	79,-
HERC'S ADVENTURE	89,-
HERCULES	89,-
JERSEY DEVIL	94,-
KURUSHI	84,-
LUCKY LUKE	94,-
MADDEN NFL '98	89,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MDK	89,-
MICRO MACHINES V3	79,-
MONOPOLY	89,-
MONSTER TRUCKS	89,-
MOTO RACER	89,-
MOTOR MASH	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5 JE	79,-
MYST 2 - RIVEN (JAN)	94,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE 98	89,-

NBA HANGTIME	99,-
NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY 98	84,-
NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,-
NIGHTMARE CREATURES (JAN)	89,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
OVERBOARD	89,-
PANDEMONIUM 2	84,-
PANZER GENERAL II	89,-
PARAPPA THE RAPPER	79,-
PAX CORPUS	89,-
PGA TOUR '98	89,-
PITFALL 3D (DEZ)	89,-
POWERSLIDE	89,-
RAMPAGE WORLD TOUR	74,-
RAPID RACER	89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,-
RISIKO	89,-
ROCK N ROLL RACING 2	89,-
ROSCO MCQUEEN	89,-
SHADOW MASTER (DEZ)	89,-
SIGN OF THE SUN (JAN)	84,-
STREETFIGHTER EX PLUS	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMPIONS	94,-
SUPERSONIC RACERS 2XS	94,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
TETRIS PLUS	79,-
THEME HOSPITAL (JAN)	89,-
TIGER SHARK	769,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	139,-

TOCA TOURING CAR CHAMP.	99,-
TOMB RAIDER 2	99,-
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2	24,-
TOSHINDEN 3	85,-
TOTAL DRIVING	79,-
UEFA CHAMPIONSLEAGUE	79,-
V-RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
WARCRAFT II	89,-
WRECKING CREW (JAN)	99,-
X-MEN CHILD OF THE ATOM (DEZ)	84,-
Z (DEZ)	79,-

SATURN

SEGA SATURN MAXI SET	299,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE	
MEGA SET	333,-
WIE MAXI SET + STORY OF THOR 2	
LAST BRONX	89,-
SEGA TOURING CAR	109,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
BOMBER MAN 64	89,-
DIDDY KONG RACING	89,-
EXTREME G	144,-
F1 POLE POSITION 64	139,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL	39,-
POCKET MAX - DT. (HUND)	39,-
REXI - DT. (HUND)	29,-
ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION	

PSX-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
D	39,-
EXHUMED	59,-
GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT.	44,-
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM	44,-
KONAMI OPEN GOLF	44,-
NHL 97	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	54,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	49,-
WORMS - PLATINUM	44,-

COMMAND & CONQUER 2 (PLAYSTATION)
99,-

RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT (PLAYSTATION)
84,-

PANDEMONIUM 2 (PLAYSTATION)
84,-

FINAL FANTASY VII (PLAYSTATION)
109,-

TOMB RAIDER 2 (PLAYSTATION)
99,-



UNSER NEUES KOSTENLOSES MAGAZIN (ZUSAMMEN MIT PREISLISTE 64 SEITEN!), DAS JEDER SENDUNG BEILIEGT KANN AUCH GEGEN ZUSCHICKUNG EINES M 3 DM FRANKIERTEN RÜCKUMSCHLAGES (DIN C 5) ANGEFORDERT WERDEN.

Austria Express - PORTO ÖSTERREICH: 6,90 ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR

Bestell-Hotline: Tel: 0049 / 85 17 37 77

SNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELLSERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

Laden Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Internet: <http://www.logon.de/kranz>

Laden Bahnhofstraße 28
94032 Passau

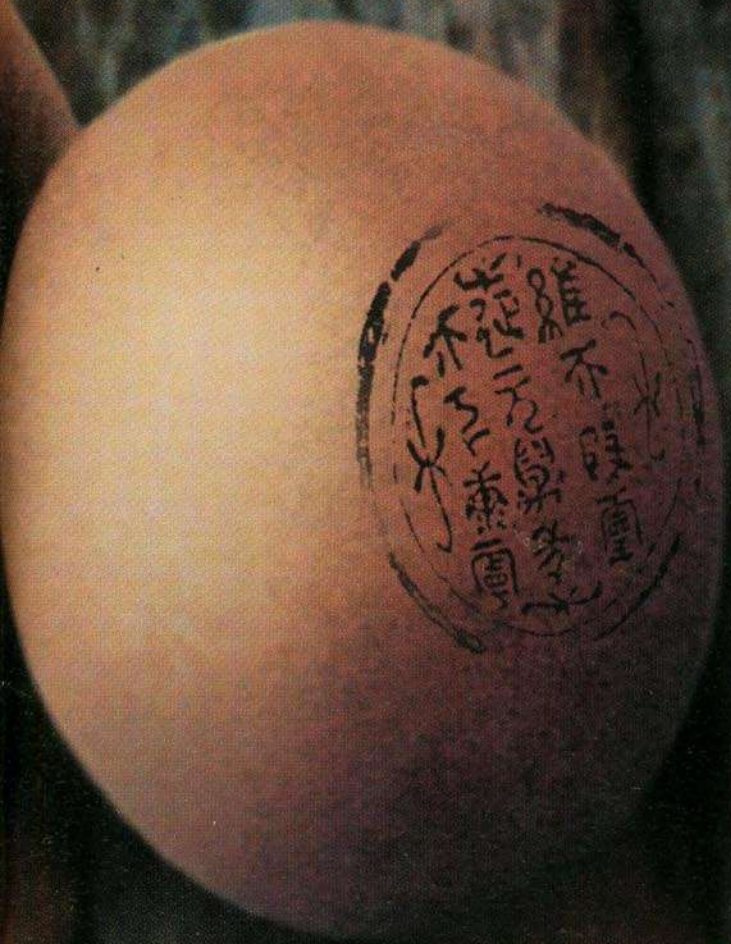
EINIGE DINGER SIND
SIE BESÖ



KOEI

Laguna
VIDEO GAMES

ES WERT,
ANDERS ZU SCHÜTZEN.



三國無雙

DYNASTY WARRIORS™

Das Beat'em-Up mit dem einzigartigen Verteidigungssystem.

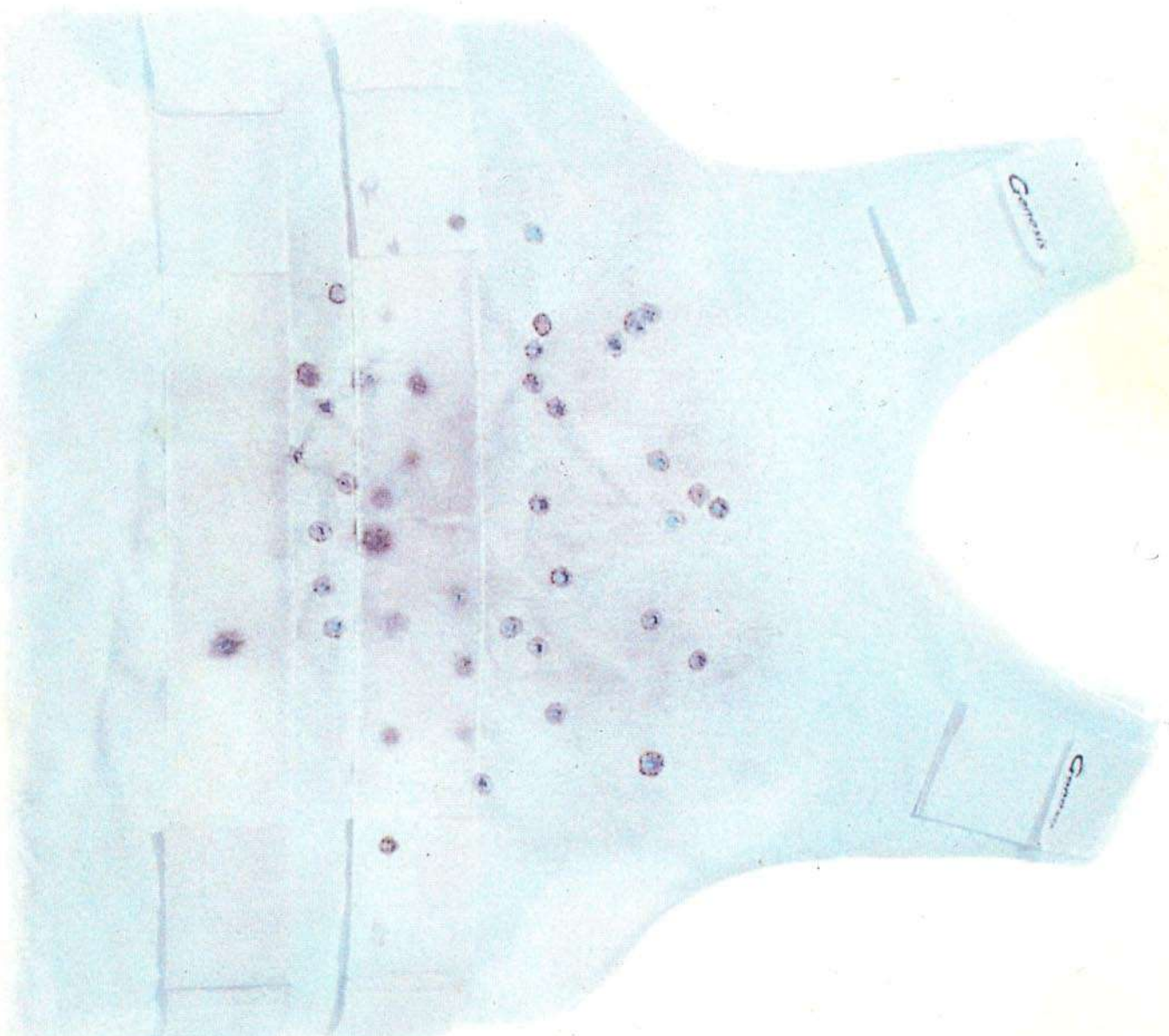


Harry, Jack und Joe sind nette Jungs.

Leider gehören Sie nicht zu uns.

Und deshalb, mach' sie kalt.

Du hast schon verstanden!
Die drei gehören zu
Charlies Gang - und Du
stehst vor dem einfachen
Problem: sie oder Du!
Wie Du sie erledigst ist
Deine Sache. Wie Du
entkommst, auch.
Aber wage es nicht, hier
aufzutauchen, ohne diesen
Job erledigt zu haben!
Ach ja, noch ein kleiner
Tip: Geh'ins nächste
Spielegeschäft und
besorge Dir 'Grand Theft
Auto'. Dann lädst Du es auf
Deinem Computer
und startest es.
Und dann bekommst Du alle
weiteren Anweisungen.
Alles klar? Gut.
Halte die Ohren steif.



MÖRDERISCH GUTES SPIEL.

GRAND THEFT AUTO

AB JETZT SPIELST DU MIT DEM LEBEN.



für Playstation und PC



- Zoom dich ins Geschehen - superschnell aus der Vogelperspektive!
- Der große Autoklau-nimm Dir jeden Wagen, der Dir gefällt!



- Du gehörst zur Mafia. 200 Missionen oder bis zu 8 Spielern im Netz gegeneinander!



- Fahre - um Dein Leben oder zur Hölle!
- In drei Mega-cities auf 6000 Meilen Straßennetz.
- Ein Soundtrack, der Dich zum Killer macht (und genau das soll er auch).



www.bmginteractive.com