

mit
OSTER

NAGANO WINTER OLYMPICS '98 - HOP ODER TOP?

02/98 Februar

nur **DM 6,50**



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

play PLAYSTATION

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

16 TIPS & TRICKS:
Seiten **PLAYER'S GUIDES ZU BROKEN HELIX
UND BAPHOMET'S FLUCH 2**
CHEATS ZU DEN AKTUELLESTEN GAMES

 **BLOODY
ROAR**
DAS DEFINITIVE
PRÜGELSPIEL?

 **ONE**
DIE SPECIAL EFFECTS-ORGIE

 **GRAN TURISMO**
BREITER, SCHÖNER, SCHNELLER!
SECHS SEITEN SPECIAL TEST

 **RESIDENT
EVIL 2**
THE HORROR CONTINUES...

13 SEITEN SPECIAL
• ZU BESUCH BEI
PROBE ENTERTAINMENT
• PLAYSTATION PLATINUM
NACHSCHUB

Cover Story:

Batman & Robin

KONKURRENZ FÜR LARA CROFT?



TOCA



TOURING CAR championship™

MOTORSPORT SIMULATION PUR!



play
BEST
BUY!
9 von 10



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?

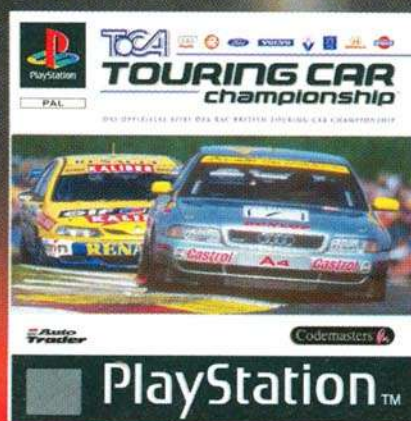
CMMICRO CMOVERH CMTOPCAM



Spektakuläre Unfälle



Massenkarambolagen



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



EDITORIAL

Liebe Leser!

Das erste halbe Dutzend an play-Ausgaben ist voll, und unsere Redaktion blickt auf turbulente und spannende vergangene Monate zurück. Sechs Ausgaben voller Hoffnung und Leidenschaft haben wir nun produziert. Hoffnung deswegen, weil man nie genau einschätzen kann, ob die Arbeit und Mühen, die für ein interessantes Magazin notwendig sind, sich letzten Endes auch wirklich auszahlen. Umso schöner ist es da natürlich, wenn die Verkaufszahlen Monat für Monat steigen, und das Feedback im allgemeinen sehr positiv ausfällt.

Trotzdem haben wir uns für die aktuelle play bemüht, das Heft noch attraktiver und insgesamt stimmiger zu gestalten. Aufgrund zahlreicher Leserbriefe wissen wir, daß eine ganze Menge unserer Leser ihre PlayStation zum Multinorm-Gerät haben umbauen lassen, weswegen wir deren Wunsch nach Importtests nachkommen wollen und mit Gran Turismo erstmalig die NTSC-Version eines Titels ausführlich vorstellen. Dieses Rennspiel zeichnet sich durch überwältigende Qualität aus und bestätigt mehr als nur das, was in den letzten beiden plays schon andeutungsweise zu erkennen war. Als Special Effects-Orgien der besonderen Art haben sich das Beat'em Up Bloody Roar und ASC Games Edelshooter One herauskristallisiert. Dagegen konnten Titel wie Nagano Winter Olympics '98 oder Star Wars Masters Of Teräs Käsi den hohen Erwartungen, die im Vorfeld an sie gestellt wurden, bei weitem nicht gerecht werden.

Leider hatte sich in unserer letzten Ausgabe in den Play Tips der Fehlerteufel eingeschlichen, und noch dazu ausgerechnet bei den Cheats zu Tomb Raider 2. Die Tastenkombination war zugegebenermaßen umständlich beschrieben und außerdem falsch. Hierfür möchten wir uns natürlich entschuldigen. Die richtigen Cheats findet Ihr gleich hier im Editorial.

Die Tomb Raider-Cheats

Alle Waffen + jeweils 51 kleine und große Medi Packs

R2 gedrückt halten, dann auf den Richtungstasten links, rechts, links, zurück, vor und R2 loslassen. Nun dreht man Lara über die Richtungstasten dreimal gleichmäßig und vollständig um 360 Grad, springt nach hinten und drückt in der Luft die Kreis-Taste.

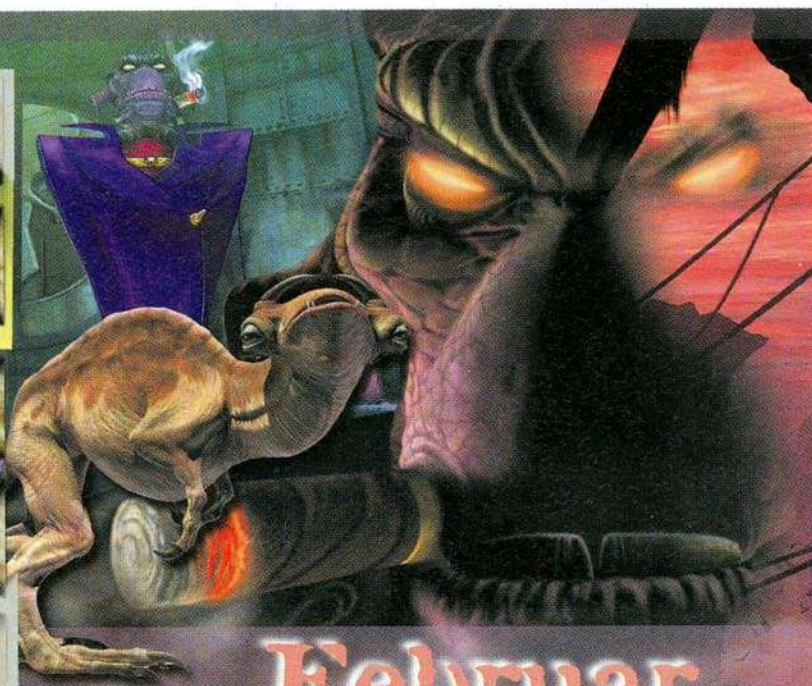
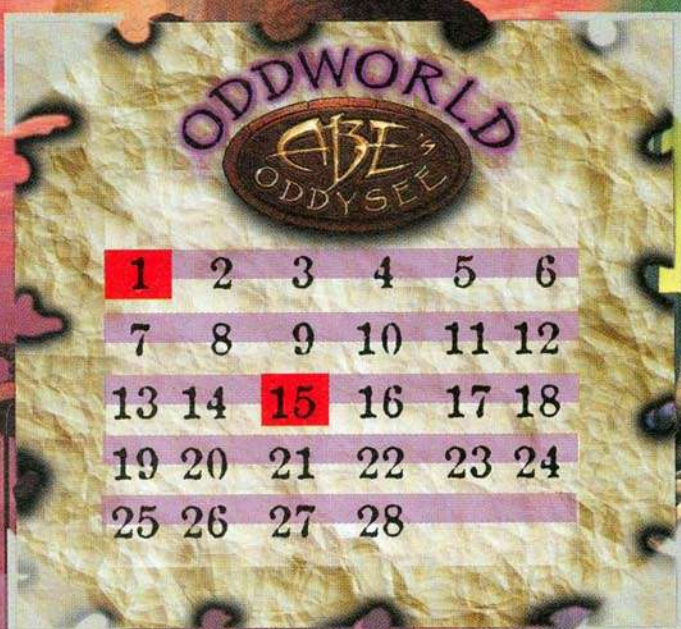
Level-Skip

Die Tastenkombination ist praktisch identisch mit dem Waffencheat, nur daß zum Schluß der Sprung nach vorne ausgeführt werden muß.

In diesem Sinne viel Spaß mit der neuen play!
Ever play PLAYSTATION-Team



GT Interactive Release-Kalender



1. Februar

NBA
Hangtime
(PSX)

Youngblood
(PSX)

15. Februar

Wayne
Gretzky's
3D-Hockey
'98
(N64)



Diablo
Seite 25



Ghost In The Shell
Seite 96



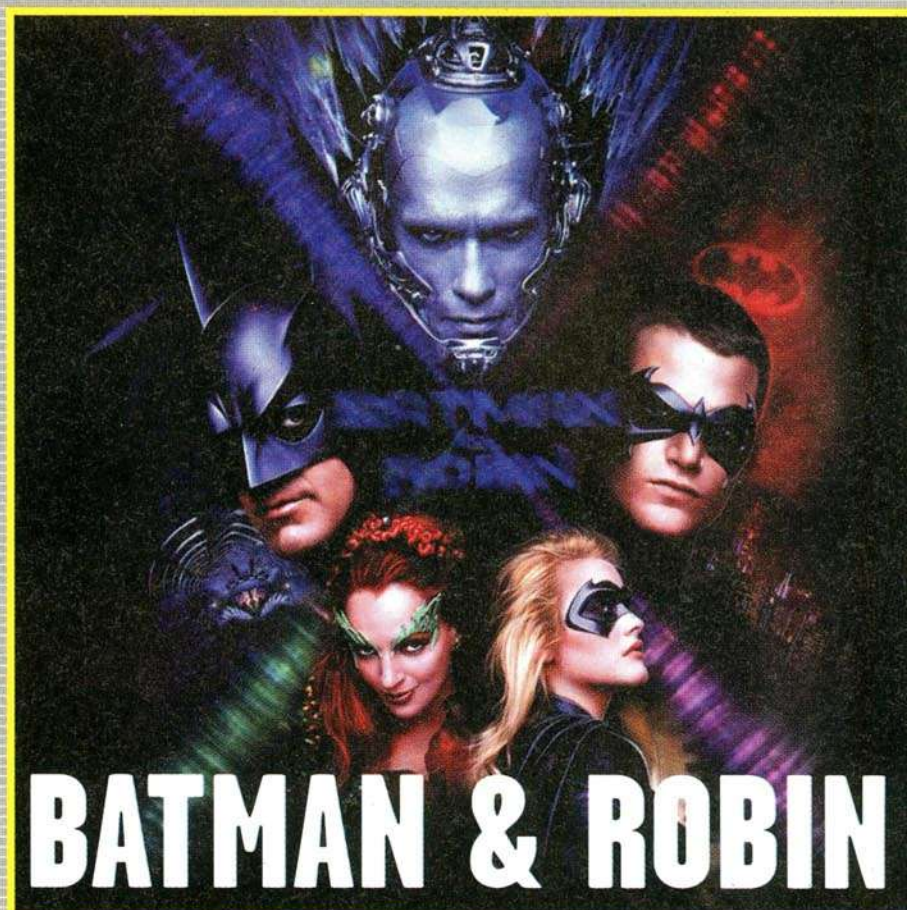
PROBE
ENTERTAINMENT
Seite 18



The Need For Speed III
Seite 32



Bloody Roar
Seite 82



BATMAN & ROBIN

Seite 26



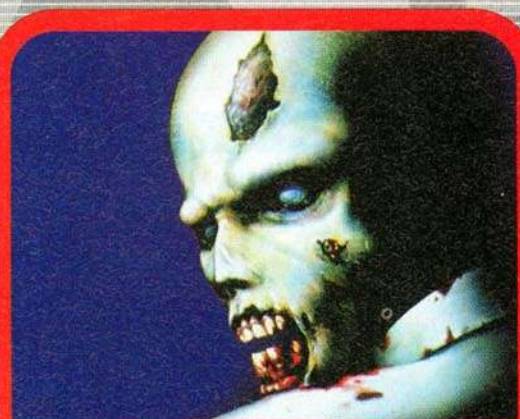
One
Seite 86



Nagano Winter Olympics '98
Seite 100



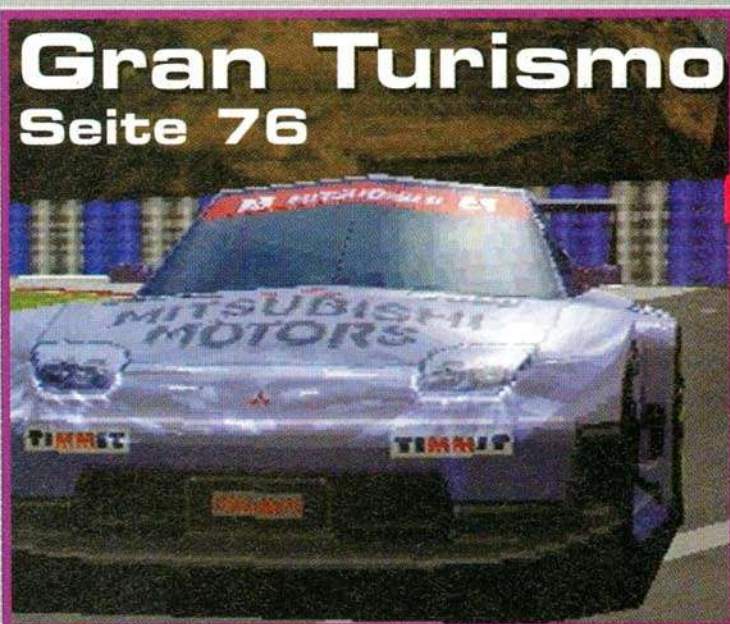
Skull Monkeys
Seite 94



RESIDENT EVIL 2

THE HORROR CONTINUES...

Seite 112



Gran Turismo

Seite 76



2x Poster

Seite 51

PlayTips Cheat Cards zum Ausschneiden!

Seite 43

Broken Helix Player's Guide

Seite 49

Baphomets Fluch 2 Player's Guide

Seite 69

Play Mail6-8

Play News10-17

Last Minute
Resident Evil 2112-113

Next Play114
Impressum114
Back Issues13

Play Cover
Batman & Robin26-31

Special Screen
PlayStation Platinum106-111
Probe Entertainment18-24

Work In Progress
The Need For Speed III32

Pre Screen
Circuit Breakers42
Diablo25
Theme Hospital36
Wayne Gretzky's 3D Hockey '9838

Test Screen
Air Race102
Ayrton Senna Kart Duel 2103
Bloody Roar82-85
Ghost In The Shell96-97
Gran Turismo - Import76-81
Nagano Winter Olympics '98100-101
One86-90
Pro Pinball Timeshock!92
Skull Monkeys94-95
Star Wars: Masters Of Teräs Käsi98

Play Tips

Bloody Roar, Broken Helix, Cart Indy Car, Colony Wars, Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back, Fighting Force, G-Police, GTA - Grand Theft Auto, Machine Hunter, Nightmare Creatures, Nuclear Strike, One, Resident Evil Director's Cut, Test Drive 4, TOCA Touring Car Championship, Tomb Raider II Starring Lara Croft

.....43-48
Baphomets Fluch 2 Player's Guide (Teil 1) 69-74
Broken Helix Player's Guide (Teil 2) 49-50, 67-68

Play Competitions
Order In Time104

Play Poster
Colony Wars, G-Police51-66



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

E (...) Ein paar Fragen habe ich noch:

Könnt Ihr mir die Adresse der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) mitteilen, da ich gerne eine Liste der indizierten Spiele hätte, bzw. die der BPjS Aktuell?

Gibt es in der play PLAYSTATION bald weitere Poster oder Sticker (wie in der 12/97 mit Lara Croft geschehen)?

Habt Ihr Cheats zu Resident Evil?

Manuel Wegner, Castrop-Rauxel

Wir sind ständig bemüht, unser Heft so attraktiv wie möglich zu gestalten.

Obwohl unser qualitativer Schwerpunkt natürlich auf dem Inhalt liegt, werden wir auch in Zukunft des öfteren für Überraschungen gut sein.

Das Ur-Resident Evil lag leider vor unserer Erstausgabe, aber vielleicht hilft unser Tip zum Director's Cut in dieser Ausgabe.

Die BPjS sitzt in der Kennedyallee 105-107, 53175 Bonn.

Betr.: play PLAYSTATION 1/98, Play News Seite 20 „Lara als Comic“.

In dem oben genannten Artikel teilt Ihr mit, daß Lara einen Gastauftritt in den Witchblade-Comics gibt. Da der Verlag der hier ansässigen Buchhandlung nicht bekannt ist, wäre es nett, wenn Ihr die hiesige Bezugsquelle und den Namen des Comics bekanntgeben würdet.

Michael Krömer, Hückeswagen

Da es sich um ein amerikanisches Comicheft handelt, wird man sich bei gewöhnlichen Buchhändlern nur geringe Chancen ausrechnen können, die begehrte Ausgabe zu ergattern. Am besten erkundigt man sich nach dem nächsten Comic-Shop, der US-Verlage in sein Sortiment miteinbezogen hat. Das von uns

vorgestellte Heft wird von Top-Cow Productions hergestellt, und von Image-Comics vertrieben.

Ich habe mir vor vier Tagen GTA - Grand Theft Auto zugelegt. Es ist wirklich ein phantastisches Spiel, leider lassen sich jedoch abgespei-



H.J. Hahn, Remscheid-Lennep



ART OF GAMES



Phone&Phaxe:
04221 / 16746



SONY PLAYSTATION

Sony PlayStation	289,00 DM
Analogpad	55,00 DM
MemoryCard, 15 Blocks	39,00 DM
Abe's Oddysee	85,00 DM
Ace Combat 2	85,00 DM
Auto Destruct	89,00 DM
Ark of Time	85,00 DM
Ayrton Senna Kart Duell 2	85,00 DM
Baphomets Fluch 2	89,00 DM
Bushido Blade	89,00 DM
Bust A Move 3	59,00 DM
Cart Indy Car	85,00 DM
Castlevania	95,00 DM
Colony Wars	85,00 DM
Command & Conquer 2	99,00 DM
Cool Boarders 2	89,00 DM
Crash Bandicoot 2	89,00 DM
Discworld 2	89,00 DM
Dynasty Warriors	85,00 DM
Felony 11/79	95,00 DM
FIFA 98 Die WM Qualifikation	89,00 DM
Fighting Force	99,00 DM
Final Fantasy 7	105,00 DM

Formel 1 '97	105,00 DM
Formula Karts	95,00 DM
Frogger	85,00 DM
G-Police	99,00 DM
Grand Theft Auto	89,00 DM
Hercules	85,00 DM
Jersey Devil	90,00 DM
Lucky Luke	90,00 DM
MDK	89,00 DM
Monopoly	85,00 DM
Moto Racer	89,00 DM
Myst 2 - Riven	95,00 DM
Nagano Winter Olympics	90,00 DM
Nascar 98	89,00 DM
NBA Live 98	85,00 DM
NHL 98	85,00 DM
Nightmare Creatures	89,00 DM
Pandemonium 2	85,00 DM
Resident Evil Directors Cut	85,00 DM
Risiko	89,00 DM
Shadow Master	89,00 DM
Street Fighter EX Plus alpha	89,00 DM
Tennis Arena	89,00 DM

Test Drive 4	85,00 DM
Theme Hospital	89,00 DM
Time Crisis & Lightgun	135,00 DM
TOCA Touring Car	95,00 DM
Tomb Raider 2	99,00 DM
UEFA Championsleague	90,00 DM
VMX Racing	85,00 DM

* 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

WCW vs. The World TOUR	90,00 DM
Z	80,00 DM

NINTENDO 64

Nintendo 64	299,00 DM
Control Pad; farbig	54,00 DM
MemoryCard	40,00 DM
Blastcorps	110,00 DM
Bomber Man 64	89,00 DM
Clay Fighter 63 1/3	135,00 DM
Chameleon Twist	135,00 DM
Dark Rift	135,00 DM
Diddy Kong Racing	89,00 DM
Extreme G	135,00 DM
FIFA 98 Die WM Qualifikation	135,00 DM
1 Pole Position 64	139,00 DM
Golden Eye	149,00 DM
Lamborghini 64	139,00 DM
Lylat Wars & Rumble Pack	135,00 DM
Mischief Makers	89,00 DM
Multi Racing Championship	135,00 DM
Nagano Winter Olympics	139,00 DM

Außerdem ständig neue Importspele lieferbar!





Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

SONY PLAYSTATION

Playstation komplett	dt	DM284,00
Control Pad Sony farbig	dt	DM 44,00
Gamebuster Schummelmodul	dt	DM 84,00
Gamebuster Cheatbuch 120 S.	dt	DM 25,00
Interactor Rucksackvibrator	dt	DM 79,00
Kopfhörer Sony MDR-EG	dt	DM 29,90
Lösungsbuch F. Fantasy VII 224 S.	USDM	39,00
Lösungsbuch Tomb 2, 170 Seiten	dt	DM 19,95
Memory Card 15 Blocks farbig	DM	29,00
Memory Card 720 Blocks	dt	DM 99,95
Mouse inkl. Mousepad	dt	DM 54,95
Multi Tap 4 Spieler Adapter	dt	DM 64,00
Steering Wheel Rattle Snake*	DM	89,00
Actua Soccer 2	dt	DM 89,00
Auto Destruct	kpl. dt.	DM 84,00
Baphomets Fluch 2	kpl. dt.	DM 89,00
Bloody Roar (Beast)	dt	DM 84,00
Brahma Force*	dt	DM 89,00
Bug Riders	kpl. dt.	DM 84,00
Bushido Blade	dt	DM 89,00
Command&Conquer 2	kpl. dt.	DM 99,00
Colony Wars	kpl. dt.	DM 89,00
Cool Borders 2	dt	DM 89,00
Crash Bandicoot 2	dt	DM 89,00
Critical Depth	dt	DM 79,00
CROC	dt	DM 84,00
Dark Omen*	kpl. dt.	DM 89,00
Deathtrap Dungeon	kpl. dt.	DM 89,00
Diablo*	kpl. dt.	DM 89,00
Discworld 2	kpl. dt.	DM 89,00
Dreams	kpl. dt.	DM 89,00
Fighting Force	dt	DM 99,00
FIFA 98-WM Qualifikation	kpl. dt.	DM 89,00
FINAL FANTASY VII	kpl. dt.	DM104,95
Formel 1 '97	kpl. dt.	DM 99,90
Grand Theft Auto	dt	DM 89,00
Hercules	kpl. dt.	DM 88,00
INDY 500*	dt	DM 89,00
Kurushi	dt	DM 69,90
Lucky Luke	dt	DM 89,90
Maximum Force	dt	DM 84,00
MDK mit Musik-CD	dt	DM 89,00
Monopoly	kpl. dt.	DM 84,00
Monster Trucks	dt	DM 89,00
Nagano Olympic Winter Games	dt	DM 99,00
Nascar '98	kpl. dt.	DM 89,00
NBA Hangtime	dt	DM 89,00
NBA Live '98	kpl. dt.	DM 89,00
NHL '98	kpl. dt.	DM 89,00
Need for Speed 3	kpl. dt.	DM 89,00
NHL Powerplay Hockey 98	dt	DM 84,00
Nightmare Creatures*	dt	DM 89,00
Oddworld: Abe's Oddysee	kpl. dt.	DM 89,00
Pax Corpus	dt	DM 89,00
Populous-the 3rd Coming*	kpl. dt.	DM 89,00
Rampage World Tour	dt	DM 74,00
Reboot*	kpl. dt.	DM 89,00
Resident Evil DC -uncut-	kpl. dt.	DM 79,90
Risiko	kpl. dt.	DM 84,00
Road Rash 3D	kpl. dt.	DM 89,00
Skull Monkeys	kpl. dt.	DM 89,00
Streetfighter Collection*	dt	DM 89,00
Test Drive 4	kpl. dt.	DM 89,00
Theme Hospital	kpl. dt.	DM 89,00
Time Crisis & Lightgun	dt	DM139,00
Toca Touring Car	kpl. dt.	DM 89,00
Tomb Raider 2	kpl. dt.	DM 89,00
Ubik*	kpl. dt.	DM 89,00
V - Rally	kpl. dt.	DM 84,00
VS (Versus)*	dt	DM 99,00
Warcraft 2	kpl. dt.	DM 84,00
Wrecking Crew	dt	DM 99,00
Youngblood*	dt	DM 84,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

cherte Spielstände nicht fortsetzen. Man kann zwar bei der Option „Laden“ auf die Memory Card zugreifen, und dort ist das gespeicherte Spiel enthalten. Wenn man alle Anweisungen befolgt hat, erscheint die Meldung „Gespeichertes Spiel erfolgreich geladen“, und man kann im Menü, in dem die vier Charaktere zur Auswahl stehen, auch den gespeicherten Charakter wie z.B. mit 140.000 Punkten anwählen. Wenn jedoch das komplette Spiel losgeht, hat man 0 Punkte bzw. fängt wieder mit 0 Punkten an. Wie kommt das? Habt Ihr auch ähnliche Probleme gehabt?

Wird Hexen II für die PlayStation umgesetzt? Der erste Teil war ja leider nicht so toll, was die Grafik und die Steuerung betrifft, aber beim Zweiten habe ich schon Bilder der PC-Version gesehen, die klasse aussahen.

Thomas Reese-Jahn, Zeven

Hier hat sich wohl ein kleines Mißverständnis eingeschlichen. Man kann das Spiel nur dann in einem neuen Level fortsetzen, wenn das vorgegebene Punkteziel erreicht worden ist. Allerdings beginnt tatsächlich jeder neue Abschnitt von vorne, weshalb die Punktzahl auch zu Beginn wieder auf 0 steht.

Eine Hexen II Konvertierung ist wohl eher unwahrscheinlich, da dieselbe Grafikengine des berühmten id Software-Shooters verwendet wurde, der ja leider auch nicht den Weg zur PlayStation fand.

Seit ihrem Erscheinen (9/97) lese ich play PLAYSTATION und bin vom Inhalt sehr angetan. Insbesondere schätze ich eine neutrale oder zumindest diesem Ideal nahekommende Berichterstattung. play PLAYSTATION scheint diesen Weg gefunden zu haben, was insbesondere lobenswert ist, da es sich um ein „mono-plattform-orientiertes“ (welch schöne Sprache) Blatt handelt und Objektivität unter diesen Umständen für den Herausgeber umso schwieriger ist.

Genug der Beweihräucherung - nun zum Grund meiner E-mail: In Heft 12/97, Seite 125 bis 130, berichten Sie über die Jaguar-Konsole. Als stolzer Besitzer eines solchen Juwels (nebst einer PlayStation selbstverständlich) komme ich nicht umhin, diesem verkannten Gerät posthum zu einem besseren Image zu verhelfen. Tatsache ist: Der Jaguar war teuer und konnte nur auf eine relativ geringe Anzahl von Spielen zurückgreifen. Richtig ist auch, daß einige dieser Titel schlecht programmiert und sogar nahezu unspielbar waren (Gibt es auch auf anderen Plattformen, oder?). Die Spiele wurden anfangs auf Cartridges ausgeliefert, Ende 1994 jedoch hatte Atari die originelle Idee ein CD-Laufwerk zu entwickeln, welches einfach in den (obenliegenden) Gameslot aufgesteckt wurde und somit das ergiebigere Speichermedium erschließen konnte. Das Potential des Jaguar wurde beein-

druckend durch Alien vs Predator demonstriert. (...) Wirkliche Höhepunkte aber waren sicherlich Jeff Minters Tempest 2000 sowie die Virtual Light Machine. Tempest setzte mit seinen abstrakten Grafiken wie auch mit der Soundkulisse neue Maßstäbe. Bei der VLM handelte es sich nicht um ein Spiel im eigentlichen Sinne, sondern eher um ein interaktives Multimediaprogramm: Man legte eine Audio-CD in das Laufwerk, woraufhin das Programm je nach Art der Musik psychedelische Grafik- und Lichtanimationen produzierte, mal aggressiv, mal beruhigend, nie aber wiederholend und langweilig. Eine guten Überblick über die, trotz allem bunte Spielewelt des Jaguar kann man sich u.a. unter folgender Adresse verschaffen:

<http://www.bookcase.com/library/faq/usenet/games/video-games/atari/jaguar.html>. (...)

Wie dem auch sei, ich bin froh meine Seele erleichtert zu haben und werde mich nun für den Rest des Tages Lara Croft widmen.

Übrigens: Ein glückliches und erfolgreiches neues Jahr mit 24 :) play PLAYSTATION-Ausgaben wünscht Ihnen

Georges Zepp, E-mail zeppgeo@vo.lu

Wir haben ja auch in keinster Weise die Fähigkeiten oder das Image des Raubtiers bezweifelt. Unser Videospiele-Special ist lediglich auf geschichtliche Ereignisse fixiert, wozu der Jaguar als erste 64-Bit Konsole stichhaltig und unumstritten zählt. Fakt ist aber leider auch, daß sich besagtes Gerät, trotz des Novums, das es darstellte, im breiten Markt nicht durchsetzen konnte - aus welchen Gründen auch immer. So sehr man auch eine Vorliebe für spezielle Konsolen entwickelt, sollte man sich jedoch stets einen Hauch von Objektivität bewahren.

Wann erscheint Breath Of Fire 3 in Deutschland?

Welche RPGs werden in diesem Jahr voraussichtlich in Deutschland veröffentlicht werden (außer Alundra und Wild Arms)?

Wie kann man die Net Yaroze beziehen und wieviel kostet sie?

Könnt Ihr nicht das Layout von Eurem Editorial ändern? Es ist einfach grauenhaft!

Tschüß und weiter so in den kommenden Jahren 1998, 1999, 2000, 2001...!

Jens Hadlich, Lützen

Breath of Fire 3 wird voraussichtlich im Sommer dieses Jahres erscheinen, da noch fleißig an der Übersetzung herumgewerkelt wird. Neben den bereits erwähnten Titeln sieht es bisher noch nicht so rosig im Rollenspielsektor aus. Sony hält sich zwar ein paar Square-Lizenzen in der Hinterhand, was aber im Endeffekt in Deutschland erscheinen wird, steht noch in den Sternen.

Game It!

Titel des Monats
Februar:
**Nightmare
Creatures 79,95**

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

Knallhart kalkuliert
Unsere

TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen
beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach
Veröffentlichung verschickt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine
durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen
Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den
Erscheinungstermin besteht.

- 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 9.1.98

* = noch nicht verfügbar am 9.1.

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 Odysee	77,95
Ace Combat 2	84,95
Actua Golf 2	84,95
Actua Soccer	39,95
Actua Soccer 2	84,95 N
Actua Tennis 2	84,95
Adidas Power Soccer 2	84,95 N
Agent Armstrong	69,95
Air Combat Platinum	39,95
Alien Trilogy	42,95
Ark of Time	79,95
Atari Arcade Hits	79,95
Auto Destruct	89,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	79,95
Ball Blazer Champions	84,95
Baphomets Fluch 2	79,95
Batman & Robin	89,95
Battle Arena Toshinden	39,95

Mass Destruction	74,95
Match Day 3	89,95
Maximum Force	84,95 N
MDK	79,95
Megaman 8	89,95
Megaman Battle & Chase	89,95
Micro Machines V3	89,95
Midnight Run	89,95
Monopoly	79,95
Monster Truck	79,95
Motocross	a.A.
Moto Racer	84,95
Motor Mash	79,95
Myst	77,95
Nascar 98	79,95
NBA Hangtime	84,95
NBA 98	84,95
NBA in the Zone 98	a.A.
Need 4 Speed 2	79,95
Need 4 Speed 3	84,95 N
NHL Breakaway '98	79,95
NHL Faceoff 97	79,95

PSX HARDWARE

Playstation - Das inoffizielle Buch 19,95
Tricks, Cheats & Paßwörter zu den beliebtesten Playstation Spielen von Roland Kempf

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
Lenkrod Mad Catz	129,95
Lenkrod 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
neGcon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Multinorm	349,95
Playstation Tasche	79,95
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,95
Protector Gun	27,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

www.gameit.com
bequem bestellen!

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

Das komplette

Programm für

Playstation und

N64

sofort

zum mitnehmen!

Play Mail

play
PLAYSTATION

Die NetYaroze ist nur in Verbindung mit dem entsprechenden Bestellformular direkt bei Sony Computer Entertainment Europe erhältlich. Der Preis des Sets beläuft sich auf ca. 1500 DM.

Welche neuen Rennspiele unterstützen den neGcon Controller von Namco?
Könnt Ihr mir für V-Rally eine Kaufempfehlung aussprechen?

Warum ruckelt Colony Wars auf meiner PlayStation (SCPH-1002)?
Ich habe bei der letzten Zusendung Eures Magazins eine Demo-CD von Street Fighter EX Plus Alpha bekommen. Weshalb?
Wo waren die Fantastischen 5 in Eurer letzten Ausgabe (1/98)?
Gibt es ein RGB-Kabel mit Audio-Ausgängen, um die neue PlayStation-Modellreihe an die HiFi-Anlage anzuschließen?
Kevin Meinel, Oelsnitz

Nahezu jeder neue Racer unterstützt Namcos Wunderpad, wobei das jüngste Beispiel für eine perfekte neGcon Kontrolle wohl das atemberaubende Gran Turismo ist. V-Rally ist ebenso ein brillanter Titel, der sich ganz hervorragend mit dem Analog-Controller steuern läßt.

Ein „Rucken“ kann vielerlei Gründe haben: Sowohl Überhitzung als auch eine verstellte Lasereinheit können unter anderem verantwortlich dafür sein.

Die Demo-CD's wurden von Virgin zur Verfügung gestellt, und wir haben uns die Freiheit herausgenommen, diese unter den Abonnenten zu verteilen.

Die Charts fielen der traurigen Tatsache zum Opfer, daß zwar alle zu tausenden begeistert an Gewinnspielen teilnehmen, aber trotzdem offenbar kein Interesse mehr an solchen Rubriken besteht. Gerade mal 30 oder 40 Leser bilden eben nicht gerade einen Meinungsbildenden Schnitt.

Es existieren mittlerweile eine Vielzahl von Herstellern, die jede gewünschte Kabelvariation anbieten.

Die Gewinner

play PLAYSTATION 11/97

play PLAYSTATION 12/97

Discworld 2 Vermutlich Vermißt...!?-Gewinnspiel:

Von Josh Kirby signierte Artworks der Scheibenwelt: Andreas Müller, Sprotta-Siedlung - Dirk Lau, Büsum - Sandra Walbert, Nürnberg - Heinz Lieger, Sulzbach - Tim Rater, Mainz

Discworld 2 Vermutlich Vermißt...!? für die PlayStation: Andreas Hoffmann, Bad Schussenried - Frank Krautmann, Markt Indersdorf - Felizitas Heidrich, Chemnitz - Sabine Knippenberg, Ralsdorf - Adam Zackarogiannis, Nürnberg

Discworld 2 Vermutlich Vermißt...!? T-Shirts: Petra Weiß, Nürnberg - Thomas Allmann, Reinheim - Heiko Kursawe, Bielefeld - Jens Bischoff, Friedrichshafen - Kevin Werk, Berlin - André Heyland, Hamburg - Georg Blomberger jun., Wackersberg - Andreas Brummer, Inning - Jeanie Stewin, Falkensee - Christian Stolzenberg, Karlsruhe

Final Fantasy VII-Gewinnspiel:

Airbrush-PlayStation inkl. Sony Memory Card und Final Fantasy VII

T-Shirt: Richard Stanik, Kriegsdorf - Boris Schönberger, Kiel - Robert Schuck, Marxheim/Graisbach

Sony Memory Card und Final Fantasy VII T-Shirt: Norman

Schwenzfeuer, Berlin - Stéfan Neudecker, Bad Wörishofen - Bernd Feuersenger, Mülheim a.d. Ruhr - Nadine Theisen, Polheim - Ronald Kutz, Delmenhorst - Marianne Groch, Alfeld/L. - Carolin Broßmann, Langelsheim

BROKEN HELIX

DIE WAHRHEIT ÜBER AREA 51

SEIN NAME IST JAKE BURTON.

ER IST SPRENGSTOFFEXPERTE BEI DER US-MARINE.

MAN HAT IHN IN DIE AREA 51 GESCHICKT –

DIE GEHEIMSTE ALLER US-MILITÄRBASEN.

DORT SOLL ER IM AUFTRAG DER REGIERUNG EINE
BOMBE ENTSCHÄRFEN UND EINEN WAHNSINNIGEN
ERPRESSER ELIMINIEREN.

WAS FÜR JAKE ZUNÄCHST NACH EINEM STINK-
NORMALEN AUFTRAG AUSSIEHT, ENTWICKELT SICH
ZU EINEM MYSTERIÖSEN ABENTEUER, DAS SIE BIS
ZUM ENDE AM BILDSCHIRM HALTEN WIRD.

EIN 3D-ACTION-ADVENTURE DER EXTRA-KLASSE.

MIT DER DEUTSCHEN SYNCHRONSTIMME VON
BRUCE WILLIS ALS "JAKE BURTON".



KOMPLETT
DEUTSCHE
VERSION

DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 5/97 (PREVIEW): "KONAMI ZIEHT MIT
DER DETAIL-VERNARRTEN AUSSTATTUNG WIRKLICH ALLE DENKBAREN REGISTER..."
MANIAC 8/97: "...EIN PLOT IST SPANNENDER ALS DER ANDERE UND LÄSST EUCH
BIS ZUR AUFLÖSUNG KEINE RUHE."



WWW.KONAMI.COM

Bis Ende März europaweit 7,5 Millionen PlayStations?



SCEE visiert bis 31. März eine installierte Hardwarebasis von 7,5 Millionen PlayStations in Europa und den weiteren PAL-Territorien wie Australien und Neuseeland an. Erst auf der Londoner ECTS Show wurden die bis Ende März '98 zu erwartenden Verkaufszahlen aufgrund der erhöhten Nachfrage auf 6 Millionen Einheiten korrigiert.

Neues von Squaresoft

SaGa Frontier und Final Fantasy Tactics wurden bereits früher für ein Erscheinen auf dem US-Markt angekündigt. Sony Computer Entertainment America (SCEA) sicherte sich aber nun auch die Publishingrechte an Squaresofts 3D-Shooter Einhänder, der in Japan bereits mächtig für Furore sorgte. Veröffentlichungstermine für europäische Gefilde stehen noch aus.

Command & Conquer-Nachschub

Westwood Studios zielt für ihre Command & Conquer Alarmstufe Rot-Erweiterung Retaliation einen Veröffentlichungstermin im April an. C&C Retaliation soll beide Mission CDs der PC-Version, d.h. Gegenangriff und Vergeltungsschlag, beinhalten.

C

Shooter Konami Appaloosa

Das Sequel zu Contra Legacy Of War, das bisher nur unter dem Arbeitstitel C bekannt ist, wird wieder von den Ecco The Dolphin-Machern Appaloosa entwickelt. Obwohl Konamis Contra-/Probotector-Serie eigentlich zu ihren bekanntesten und renommiertesten Lizenzen zählt, enttäuschte zumindest die erste Version für Sonys PlayStation auf ganzer Linie.

Erhältlich ab: 2. Quartal



Skull Monkeys* 89,95 ☎ 0531/24460-60

Sony-Playstation						Command & Conquer 2	
						93,95	
						Nightmare Creatures	
						79,95	
						Resident Evil 2*	
						78,95	
						Tomb Raider 2	
						89,95	
						Bust-A-Move 3*	
						59,95	
						Bushido Blade*	
						79,95	
						Cool Boarders 2*	
						79,95	
						Lucky Luke*	
						84,95	
						MieKro MultiMedia GmbH	
						Bohlweg 66a	
						(Steinwegpassage)	
						38100 Braunschweig	
						Tel.: 0531 / 24460-60	
						Fax: 0531 / 24460-99	

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 12,- DM. * = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen. Bei Nachbestellungen oder 3.-DM bei Vorkasse. Sendungen ab 300,- DM sind Versandkostenfrei. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30,- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit.

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Ladenpreise von den hier angegebenen Preisen abweichen!

Wir führen auch Nintendo64

Händleranfragen
erwünscht

Road Rash 3D

Rennspiel
Electronic Arts

Neben der EA Sports-Schiene besitzt Road Rash sicherlich eine der mitunter dienstältesten Lizenzen von Electronic Arts. Stellte die erste PlayStation-Fassung noch eine 1:1 3DO-Konvertierung dar, wurde Road Rash 3D eigens für die Sony-Hardware entwickelt. Ähnlich wie bei seinem Vorgänger gilt es auch hier, mit den CPU-Gegnern wilde Prügeleien auszutra-



gen und mit Preisgeldern neue Bikes, die in insgesamt vier Klassen unterteilt sind, zu erwerben. Die Fahrer wurden in der 3D-Version mit Motion Capturing animiert.
Erhältlich ab: März.



CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN

Alle Hefte komplett in Deutsch & Top Aktuell!!!

Je
Heft
14,80
DM

LÖSUNGS- HEFTE:

Je Heft nur 14,80 DM

Abes Odyssee

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

SATURN CHEATHEFT

Cheats, Codes, Tips
und Game Buster
Codes für über 120
Saturn Spiele.

**PLAYSTATION
CHEATHEFT**
Mehr als 1000
Cheats, Codes, und
Tips zu 150
PlayStation Spielen!

NEU &
TOP AKTUELL!

**PLAYSTATION
CHEATHEFT 2**
Jetzt mit den
aktuellsten Cheats &
Codes der letzten
Monate. Hunderte
Cheats & Codes für
ca. 120 Top-Aktuelle
Games!

**PLAYSTATION
GAME BUSTER
CODEHEFT**
Mehr als Tausend
Game Buster Codes
zu 170 PlayStation
Spiele.
NEU &
TOP AKTUELL!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2
Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu den ca. 120 aktuellsten Spielen!

**PLAYSTATION
LÖSUNGSHEFT 1**
Lösungen für:
Baphomets Fluch,
Discworld, Myst, Res.
Evil, Stadt der
verlorenen Kinder

**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 A. Toshinden 1
& 3, Power Move Pro
Wrestling, Primal
Rage, SF Alpha, WWF
Arcade

**PLAYSTATION
LÖSUNGSHEFT 2**
Lösungen für:
Alone in the Dark,
Overblood, Swagman,
Warcraft 2, X-Com

**PLAYSTATION
LÖSUNGSHEFT 3**
Lösungen für:
D, Fade to Black &
Chronicles of the
Sword

**PLAYSTATION
BEAT EM UP 3**
Moves für:
Dynasty Warriors, SF
EX Plus Alpha, SF
Zero

**PLAYSTATION
LÖSUNGSHEFT 4**
Lösungen für:
Casper, Suikoden,
Vandal Hearts

**NINTENDO 64
CHEATHEFT**
Cheats, Codes, Tips &
Action Replay Codes zu
35 N64 Spielen inkl.
Mario 64 120* Lösung

**NINTENDO 64
HINTBOOKS**
Blast Corps,
Goldeneye, Lyat Wars,
Mace - The Dark Age,
Mario 64, Sote, Turok
- je Heft 14,80 DM

FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,95,-

TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95 DM

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.

Händleranfragen erwünscht!

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

MLC - Hard & Software Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623
02841-94260
Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793342* Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel: 02841-24949)

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

PSX Multinorm Umbausatz
Multinorm Chip + Anleitung +
RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. **54,95**
1 Meg Memory Card 24,95
8 Meg Memory Card 49,95
48 Meg Memory Card 99,95
Gamebuster 79,95
Scart/RGB Kabel 19,95
Ultra Racer Pad 79,95
PSX Contoller Pad 24,95
Laser Gun 29,95
Laser Gun + Redlight 89,95

Original Playstation Tasche
Original Tasche incl. Pad und
1M Memory Card. **59,95**

Multinorm Chip
incl. Einbauanleitung
Ermöglicht das Spielen von
Import-Games. **39,95**

V3-RACING WHEEL
139,95

**Arcade
Stick**
59,95

PSX-Games Versandfrei!

RESIDENT EVIL 2	89,95
NIGHTMARE CREATURES	94,95
MEGA MAN 8	89,95
RESIDENT EVIL D.C.	84,95
FIFA, NBA, NHL 98	JE 89,95
TOMB RAIDER 2	99,95
GRAN TURISMO	109,95
SKULL MONKEY'S	89,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
MASTER OF TERÄS KÄSI	94,95
BLOODY ROAR	89,95
COOL BOARDERS 2	89,95
BUSHIDO BLADE	94,95

***** Fordern Sie unsere komplette kostenlose Preisliste unter 0190-793342* an *****
PSX Multinorm Umbau Aktion!
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht
das Spielen von Import-Games.
Also Konsole einschicken
und 24Std. Geduld aufbringen... **59,95**

Chameleon Pads von Just!

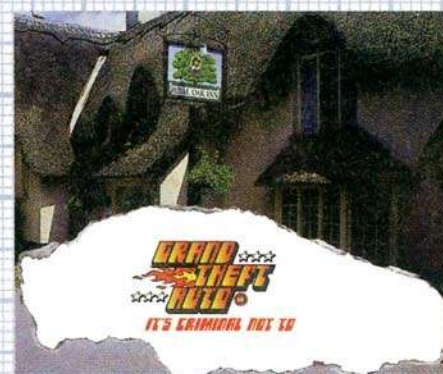
Die Just! Warenvertriebs GmbH aus Langenfeld vertreibt die Chameleon Pads des britischen Herstellers Wild Things exklusiv in Deutschland. Bemerkenswert an diesen Controllern ist vor allem die außergewöhnliche Färbung, angefangen bei den Metallicfarben silber, gold, blau und rot über schwarz/grau kariert bis hin zu Nato-Tarnfarben. Sämtliche Tasten sind mit Dauerfeuer belegbar.



Bezugsquelle: Just! Warenvertriebs GmbH,
Schneiderstraße 13-17, 40764 Langenfeld,
Tel.: 02173/9075-0, Preis: ca. 59 DM.

Ironie des Schicksals oder PR-Gag?

1.800 Exemplare von DMA Designs GTA - Grand Theft Auto wurden in der Nacht vom 1. Dezember auf den 2. Dezember aus einer Fabrikhalle in Wednesbury in den West Midlands gestohlen. Einer der Tatbeteiligten konnte allerdings bereits am darauffolgenden Tag gefasst werden. 700 Stück von GTA wurden sichergestellt.



Acclaim Entertainment schreibt wieder schwarze Zahlen

Ein Nachtrag zu unserem Special zu Probe Entertainment in dieser Ausgabe: Acclaim Entertainment schreibt wieder schwarze Zahlen. Der Nettoumsatz stieg im 1. Quartal des laufenden Geschäftsjahres 1998, das am 30. November 1997 endete, um 73% gegenüber dem entsprechenden Vorjahresquartal auf 92,3 Mio. \$. In diesem Zeitraum erwirtschaftete Acclaim Entertainment einen Nettogewinn von 8 Mio. \$ gegenüber einem Verlust von 19 Mio. \$ im entsprechenden Vorjahresquartal.



GAMERS POINT



Level 1...

.. Hardware .-*/- Zubehör

Konsole MULTINORM	369,85
Gamebuster	79,85
Memory Card 1 Meg	29,85
Memory Card 8 Meg	69,85
Memory Card 24 Meg	69,85
Memory Card 32 Meg	79,85
Memory Card 48 Meg	94,85
Memory Card Farbig	39,85
Multiplayer Multi Tap Original	64,85
PREDATOR Gun Logic3	49,85
ALPS Gamepad	79,85
Analog Pad Original	59,85
Glove (Cyber-Handschuh)	179,85
Infra Rot Pad Naki	99,85
Original Pad Farbig	44,85
Playstick 4 in 1	19,85
Barracuda Analog Pad	74,85
Joypad Verlängerung Logic3	19,85
Analog Joystick	119,85
HF Adaptor Antennenk. BLAZE	44,85
Linkkabel Logic3	39,85
RF-Unit EE	39,85
Kabel Scart-RGB Logic3	39,85
Top Gear Wheel für SAT,N64,PSX	139,85

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND
OBERHAUSEN

Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - 20518-33/44

Section PLAYSTATION

... Level 2 - Section PSX

.. Software I

.... Software II

Adidas Power Soccer 2	89,85	Nagano Winter Olympics '98	*
Armored Core	*	Namco Museum Vol.5	89,85
Ayrton Senna Kart Duel 2	89,85	NBA Hangtime	89,85
Batman & Robin	89,85	NBA Pro 98	94,85
Bleifuss 2	79,85	NHL PowerPlay Hockey 98	89,85
Bloody Roar (Beast)	89,85	Nightmare Creatures	89,85
Broken Helix	94,85	Parasite Eve	*
Bug Raiders	*	Rascal	*
Bushido Blade	99,85	Riven - The Sequel to Myst	*
CART World Serie	*	Shadow Master	89,85
Clock Tower	*	Snow Racers 98	*
Cool Boarder 2	89,85	Soviet Strike PLAT	44,85
Deathtrap Dungeon	94,85	Spice World	49,85
Destruction Derby 2 PLAT	49,85	Spiral Saga	89,85
Lucky Luke	*	Steel Reign	84,85
MegaMan 8	89,85	Super Pang Collection	89,85
Megaman Battle and Chase	89,85	Super Street Fighter 2 Collection	*
Metal Gear Solid	*	Theme Hospital	89,85
Midnight Run	94,85	Vs. (Versus)	*
		X-Men: Children of the Atom	89,85
		Youngblood	*

- 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 -
- 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 >>>>>

Fragen Sie nach
unserem Bonus-System !

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)
KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721 - 93357-10/11

Super Street Fighter II Collection

Spiellesammlung Capcom

In den Staaten ist Capcoms 3-in-1-Compilation bereits erschienen. Eine Veröffentlichung dieses auf zwei CDs ausgelieferten Sets, das Super Street Fighter II, Super Street Fighter II Turbo und Street Fighter Alpha 2 Gold beinhaltet, steht für den europäischen Markt noch aus. Für eingefleischte 2D-Prügelspielfans und Sammler ist diese Spielekollektion mit Sicherheit eine Kaufüberlegung wert.

Erhältlich ab:
2. Quartal.



Originelle Spielkonzepte aus dem Hause Sony

Parappa The Rapper sollte erst den Anfang darstellen. Mit dem interaktiven Fanzine Spice World, The X-Files und Depth (vgl. play PLAYSTATION 10/97), das in Europa unter dem Titel Fluid auf den Markt kommen soll, beabsichtigt SCEE, den breiten Massenmarkt zu erschließen. Trotzdem soll dabei das trendige Image beibehalten werden, das die Sony-Hardware seit der europäischen Markteinführung genießt. SCEI gab am 8. Januar darüber hinaus anlässlich einer New Year's Live Party bekannt, daß bereits an einem Nachfolger zu Parappa The Rapper gearbeitet wird. Weltweit wurden bisher 1 Million Exemplare von Parappa an den Mann gebracht. Andere Publisher wie z.B. Modified, die durch ihre interaktiven Musikprogramme frEQuency und Chillax bekannt wurden, erwägen mittlerweile einen Einstieg in den PlayStation-Markt.

BACK ISSUES



play 9/97 ☐

play 10/97 ☐

play 11/97 ☐

play 12/97 ☐

play 01/98 ☐

pro Heft 6,50 DM =

+ Porto

Inland: 3,- DM

ab 3 Hefte 4,- DM

ab 4 Hefte 7,- DM

Ausland: 8,- DM

ab 3 Hefte 12,- DM

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

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

Breath Of Fire III

RPG
Capcom

Capcom schildert in ihrer Breath Of Fire-Trilogie die Geschichte einer Mischlingsrasse, die wegen ihrer übernatürlichen Kräfte von den Menschen verfolgt und zuletzt fast vollständig ausgerottet wurde.

Tiefgefroren in einer Mine hat ein Drachenbaby jedoch das Kesseltreiben überlebt und wird von einigen Bergarbeitern befreit, die es prompt in einem Käfig auf eine Reise ins Ungewisse schicken. (Un)glücklicherweise fällt dieser Käfig während der Fahrt vom Güterzug und wird von den beiden Strauchdieben Rei und Teepo aufgelesen. Diese halten das Baby zunächst für ein ganz normales Kind und ziehen es ohne Bedenken groß... Die beiden Super Nintendo-Vorgänger, 1993 bzw. 1995 erschienen, zählen selbst heute noch zu den herausragendsten (und zeitraubendsten) Rollenspielen für den 16-Bitter, was auf eine kompetente PlayStation-



Fortsetzung hoffen lässt.
Erhältlich ab: 2. Quartal.



Warhammer Dark Omen

Echtzeitstrategie
Electronic Arts
Mindscape

Dark Omen, das auf dem Fantasy-Zyklus Warhammer des Tabletop-Publishers Games Workshop basiert, stellt einen weiteren Vertreter des Echtzeitstrategiespiel-Genres dar. Die einzelnen Schlachten



werden hier in einer echten 3D-Umgebung ausgetragen, d.h. man kann das Spielfeld nach Herzenslust drehen und zoomen. Als Befehlshaber über Truppenverbände, die aus Kavallerie, Infanterie, Bogenschützen, Zauberern und Kriegsmaschinen bestehen, gilt es, die Mächte des Bösen von der Landkarte zu fegen. Dark Omen ist nach Shadow Of The Horned Rat bereits der zweite Titel für die PlayStation, der auf dem Warhammer-Kampfsystem beruht.

Erhältlich ab: März.



NFL GameDay '98 bricht Verkaufsrekorde

Sony Computer Entertainment America (SCEA) setzte nach eigenen Angaben bis Weihnachten bereits über 800.000 Exemplare ihrer American Football-Simulation NFL GameDay '98 ab und ließ damit EA Sports Madden NFL 98 deutlich hinter sich. Einer der größten Unterschiede zwischen den beiden Titeln ist die Verwendung von Polygonspielern in NFL GameDay '98. Madden NFL hingegen setzt nach wie vor auf spriteorientierte Spieler.

DER SUPERCHIP

ist das vielleicht nützlichste Zubehör für Ihre Playstation: Einfach einbauen, und schon läuft JEDE CD (Japan/US/Europa-Importe) - EGAL welche Playstation Sie besitzen (alle deutschen (Europa), US & Japanmodelle mit JEDER Seriennummer - Vergessen Sie umständliche Wechseltricks und lästige Umschalter - unser neuer Chip mit neuester Software ist die 100% Lösung, und das zum Sonderpreis! Incl. ausführlicher deutscher Einbauanleitung mit vielen Fotos und der nötigen Einbaukabel sowie mit Laserjustieranleitung. Übrigens testen wir jeden einzelnen Chip!

AB 2 CHIPS je 15 DM
AB 5 CHIPS je 12 DM
AB 10 CHIPS je 10 DM
AB 25 CHIPS je 9 DM
AB 50 CHIPS je 8 DM

240 Blöcke Memorycard
(16 MB) nur 55 DM
Joypadverlängerung +
Linkkabel je nur 19 DM
Chipeinbau nur 50 DM

<http://www.infopool.com/psx/>

RGB-KABEL
(Importe in Farbe!)
nur 20 DM

**Playstation mit
SUPERCHIP**
nur 350 DM

**SUPERCHIP
+RGB-KABEL**
nur 30 DM



Gpress data service
Claudiusstrasse 12
10557 Berlin Tiergarten

größere Mengen auf Anfrage / Händleranfragen
erwünscht / WIR können liefern...

Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar/Kreditkarte) 5 DM, Nachnahme 15 DM

TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57

SHADOWMASTER

ERLEBEN SIE EIN APOKALYPTISCHES INFERNO



16 ABSCHNITTE MIT ATEMLOSER DAUER-ACTION

ACHT AUFRÜSTBARE WAFFENSYSTEME

SPEKTAKULÄRE LICHT- UND EXPLOSIONEFFEKTE

TAUSENDE VON PHANTASTISCHEN ALIEN-GEGNERN IN 3D

Metal Gear Solid

Action-Adventure
Konami

The next big thing? Es scheint so, denn Konamis Action-Adventure wird von vielen Brancheninsidern schon jetzt als potentielles Spiel des Jahres 1998 gehandelt. Auf der Tokyo Toy Show '97 wurde Metal Gear Solid, obwohl es noch bei weitem nicht fertiggestellt ist, zum besten Spiel der Messe ausgezeichnet.

Metal Gear erschien ursprünglich im Juli 1987 für das MSX2 und fand in Japan sehr positiven Anklang, so daß ein Jahr später auch ein Sequel unter dem Titel Solid Snake für das Nintendo NES erschien.

Die Handlung spielt in Alaska Anfang des 21. Jahrhunderts. Eine Lagerhalle, vollgestopft mit US-Nuklearraketen, ist in die Hände der Foxhound gefallen, einer Gruppe genetisch manipulierter Ex-Soldaten. Eine prekäre Lage, zumal die Foxhound von der US-Regierung ins Leben gerufen wurde, um als Antiterrorereinheit für Undercoveroperationen eingesetzt zu werden. So entschließt sich die Administration, mit Solid Snake ein ehemaliges Foxhound-Mitglied einzuschleusen, der die Terroristen im Alleingang eliminieren und die Raketensprengköpfe entschärfen soll. Euer Zeitlimit beträgt 24 Stunden.

Snake bleibt jedoch keine andere Möglichkeit als heimlich, still und leise einen Gegner nach dem anderen auszuschalten, da er nur über begrenzte Mittel, spricht



second to none

COMPUTER- & VIDEOSPIELE

07171 - 928892

>>>>

PLAYSTATION - SOFTWARE

Biohazard 2 (jp)*	139.-
Bloddy Roar (jp)	129.-
Breath of Fire 3 (us)*	115.-
Bushido Blade (us)	109.-
Cart World Series (us)	115.-
Castlevania (us)	115.-
Clock Tower (us)	115.-
Deathtrap Dungeon (us)*	115.-
Einhänder (jp)	129.-
Final Fantasy 7 (us)	129.-
Final Fant. Tactics (us)*	115.-
Ghost in the Shell (us)	115.-
Grand Turismo (jp)	139.-
Masters Teras Käsi (us)	115.-
Nightmare Creat. (us)	115.-
Newman Haas Race (us)*	115.-
ONE (us)	115.-
Director's Cut (us)	115.-
Riven (us)	115.-
Spawn (us)	115.-
Street Fighter Coll. (us)	115.-
Tekken 3 (jp)*	139.-
Time Crises + Gun (us)	169.-
Tobal No.2 (jp)	139.-
Vs (us)	115.-

WildArms (us)	115.-
Abe's World (dv)	89.-
Ace Combat 2 (dv)	89.-
Bushido Blade (dv)*	89.-
Colony Wars (dv)	89.-
C&C Alarmstufe Rot (dv)	99.-
Crash Bandicoot 2 (dv)	89.-
Fifa 98 (dv)	89.-
Fighting Force (dv)	89.-
Final Fantasy 7 (dv)	99.-
G-Police (dv)	99.-
Gex 2 (dv)*	89.-
MDK (dv)	89.-
NBA Live 98 (dv)	89.-
Nightmare Creat. (dv)*	89.-
Nuclear Strike (dv)	89.-
RE-Director's Cut (dv)	89.-
Riven (dv)*	89.-
Shadow Master (dv)*	89.-
Test Drive 4 (dv)	89.-
Time Crisis+Gun (dv)	139.-
TOCA (dv)	89.-
Tombraider 2 (dv)	95.-
V-Rally (dv)	89.-
Z (dv)	79.-

>>>> 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



Ab 2 Spielen liefern wir versandkostenfrei!

Besucht unsere Ladenlokale: "Game Over!" - Postgasse 9 - 73525 Schwäbisch Gmünd
"PlayBase" - Hauptstr. 11 - 77704 Oberkirch



Waffen verfügt und verständlicher-
weise in der Unterzahl ist. Ein vor-
sichtiges Heranschleichen an den
Gegner erweist sich als sehr hilfreich, alle anderen Aktionen wür-
den nur die Wächter aufschrecken. Folglich ist der Spieler
gezwungen, jede Deckung, die sich ihm bietet, zu nutzen, um
nicht von den Überwachungskameras oder Wachhunden aufge-
spürt zu werden.

Genauso wichtig für das eigene Überleben erweisen sich die
Items und Informationen, die man im weiteren Spielverlauf erhal-
ten kann. Mit einem Funkgerät nimmt man bspw. Kontakt zu ande-
ren Figuren auf, eine IR-Brille warnt wiederum vor Infrarotstrahlen.
Metal Gear Solid soll in der finalen Version mit über 50 Items auf-
warten, worunter sich allein 6 Waffensysteme befinden. Hinzu
kommen 20 Charaktere, von denen einem aber einige auch
freundlich gesonnen sein sollen. Befreite Geiseln geben dem
Spieler zum Teil sogar wichtige Tips zum Weiterkommen.

Als Produzent dieses von Konami Computer Entertainment
Tokyo (KCET) entwickelten Titels wurde Hideo Kojima verpflichtet,
der sich bereits als Producer für die beiden futuristischen
Adventures Policenauts und Snatcher verantwortlich zeichnete. Für
die Kampfausstattung holten sich die Entwickler kompetenten Rat
von einem Experten für Feuerwaffen ein und besuchten ein SWAT-
Team im Einsatz. Die Geschwindigkeit soll stets bei 30 fps gehal-
ten werden, wobei man sich lediglich mit der Platzierung der
Kameraperspektiven bei Konami momentan noch nicht ganz



schlüssig ist.

Als direkter Konkurrent
zu Metal Gear Solid kommt
wohl nur Resident Evil in
Frage, obwohl Konami
beabsichtigt, die Rätsel und
taktischen Elemente deutlich
mehr in den Vordergrund
zu stellen als Capcom.

Mit einer PAL-Version ist

nicht vor Ende des Jahres zu rechnen.

- Ticker - Ticker - Ticker -

+++ Team 17 arbeitet an der Flippersimulation Addiction und
an einem Plattformspiel unter dem Arbeitstitel FDML. Ob Worms
2 auch für die PlayStation umgesetzt wird, liegt z.Zt. allerdings
noch in der Schwebe. Die PC-Version erschien Ende letzten
Jahres. +++ Sunsoft wird den Erscheinungstermin ihrer
Fußballsimulation Soccer Nation auf März verschieben, um die
Grafik und die Intelligenz der CPU-Gegner nochmals genau zu
überarbeiten. Den Vertrieb von Soccer Nation übernimmt Ocean
Software. +++ Empire Interactive kündigt für April die
PlayStation-Version ihrer historischen Flugsimulation Flying Corps
an. Für Sommer ist die Golfsimulation The Golf Pro geplant. +++
Die PlayStation-Version von Activisions Interstate '76 soll unter
dem Titel Vigilante 8 auf den Markt kommen. +++ Jet Moto 2 von
Sony Interactive Studios America (vgl. play PLAYSTATION 1/98)
erscheint unter dem Titel Jet Riders 2 in Europa. +++ GT
Interactive und MicroProse annullieren ihre Fusionspläne.

- Ticker - Ticker - Ticker -

Zieht Euch warm an !!!

Denn bei uns gibt es die Hammerspiele für
Eure Konsole zu Superpreisen. Zum Beispiel:

SONY PLAYSTATION:

Nightmare Creatures	DM 82,-
Bloody Roar.....	DM 85,-
Pax Corpus	DM 89,-
Nagano Winter Olympics 98	DM 89,-
Cool Boarders 2.....	DM 82,-
Skull Monkeys.....	DM 87,-
Baphomets Fluch 2.....	DM 82,-
Grand Theft Auto.....	DM 79,-
Gran Turismo-jap.	DM 135,-
Alundra-us	DM a.A.
Breath of Fire 3-us.....	DM a.A.
Tekken 3-jap.....	DM a.A.

Ständig Neuheiten / Top Importe

Weitere Titel bitte telefonisch erfragen. Wir
führen auch Software für Nintendo 64 u. PC CD-ROM.
Wir nehmen gerne Ihre Vorbestellung entgegen unter:

TOY SHOP

Tel: 07161/96440-25

Fax: 07161/96440-11

Toyshop Versand GmbH, Ulmer Straße 41, 73037 Göppingen
Öffnungszeiten: Mo-Fr 10.00-18.30 Uhr, Sa. 10.00-14.00 Uhr
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.

Die nächste play

am 25.9.

Final Fantasy VII 99.- MEMORY-CARD 360 Slot 55.- 720 Slot 89.-
Tomb Raider 2 89.- Crash Bandicoot 2 84.- C&C 2 99.- Bloody Roar 86.-
FEEL THE GAMES with INTERACTOR 79.-

VIDEO-GAME Scart-Umschalter kein umstecken am Fernseher mehr!
2fach 39.- 3fach 49.- 3fach mit Extra-Audio&Video Ausgang 59.- Info anfordern!

Sony Playstation dt	289,-	Game-Buster	77.-	Fighting Force dt. Anl.	95.-	ONE	84.-
Analog Joystick Sony	99,-	Colony Wars dt	85.-	Forsaken	89.-	Shadow Master	85.-
Control Pad (farbig)	27.-	Ark of Time	79.-	G-Police dt Anl.	99.-	Skullmonkeys	86.-
Analog Pad Sony	54.-	Auto Destruct dt Vers.	84.-	GEX-3D	89.-	Spawn	a.A.
Link Kabel	19.-	Ball Blazer dt Vers.	a.A.	Grand Theft Auto	84.-	Rascal dt Vers.	84.-
NeGcon Pad	79.-	Bushido Blade dt Anl.	84.-	Herc's Adventure	84.-	Resident Evil D.C.	84.-
Einbau des Boot-Chip	30.-	Broken Helix dt Anl.	94.-	Nascar 98 dt Anl.	89.-	Time Crisis mit Gun	155.-
RGB Scart Kabel	19.-	CastleVania dt Anl.	84.-	Nightmare Creat.	88.-	TOCA dtVers.	84.-
RGB Scart Kabel & HIFI 25.-		Critical Depth	79.-	NBA Pro 98	89.-	Wild Arms dt Anl.	89.-
Boot-Chip&RGB Kabel	27.-	Deathtrap Dungeon	89.-	Nuclear Strike dt Vers.	88.-	Versand per Nachnahme,	
Memory Card ab	29.-	FIFA 98 dt Vers.	86.-	Masters of Teräs Käsi	86.-	Porto & Verpackung 9.50DM	

PSX Multinorm-Boot Chip 9,95.-

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

TV Heimrich

Stiftstr. 19

Tel. 06421 - 94102

35037 Ockershausen FAX 06421 - 93003

Martin Weidner

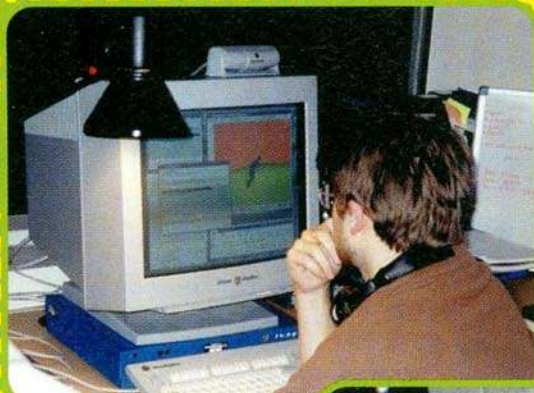
PROBE ENTERTAINMENT

FIRMENPROFIL 018

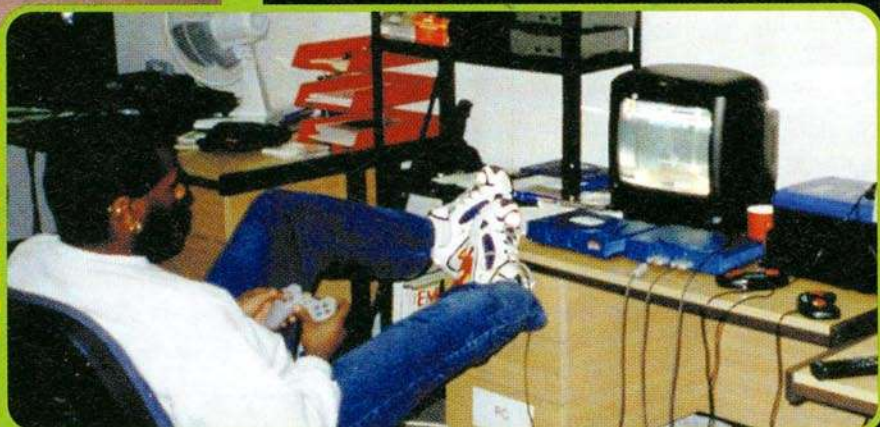
THE NEXT GENERATION GAMES 019

Von über 450 Produkten innerhalb von 11 Jahren,
vor allen Dingen Coin-op- und Filmadaptionen,
zu eigenständigen Titeln, deren kommerzieller Erfolg
nicht auf Gedeih und Verderb der Lizenz ausgeliefert ist -
Probes Erscheinungsbild hat sich seit der Fusion mit Acclaim sehr gewandelt.
play unterhielt sich mit **Tony Beckwith**, dem Director of Development
von Probe Entertainment, und **Pete Jones**, dem Producer von Batman & Robin,
über ihren Einstieg bei Probe, die Firmenphilosophie, ihre Hürden bei der
Spieleentwicklung sowie die Forsaken- und Batman & Robin-Rivalen.

Probe Entertainment - ein Firmenprofil



Probe Entertainment mit Sitz in Croydon bei London wurde 1984 von Fergus „The Governor“ McGovern gegründet. Ihre ersten Spuren verdiente sich die von dem damals 18jährigen gegründete Firma mit Out Run, für das ihr neun von elf Golden Joystick Awards zuteil wurden und das sich fast acht Monate lang auf Platz 1 der britischen Gallup Charts hielt. Auftragsarbeiten für führende Publisher, die vornehmlich aus Coin-op- und Filmkonvertierungen bestanden, waren die Folge.



Mit Sega Chess, das in nur vier Monaten für Sega Europe fertiggestellt wurde, tat sich für Probe Entertainment der erneut erstarkende Videospielesektor auf. Zu ihren bekanntesten Produkten in den Achtzigern zählt neben Alien 3 und Teenage Mutant Hero Turtles vor allem die in Deutschland indizierten und bundesweit beschlagnahmten Umsetzungen einiger bekannter Williams-Coin-ops. Von 1984 bis 1995 verließen über 450 Produkte das Haus Probe. Allein innerhalb dieser 11 Jahre hatten die Briten acht Nummer 1-Hits zu Weihnachten.

Im Oktober 1995 wurde Probe Entertainment von Acclaim akquiriert, die erst im Januar zuvor Sculptured Software und Iguana Entertainment übernommen hatte. Electronic Arts hatte sich zwar ebenfalls um die Croydoner bemüht, letzten Endes bekam aber Acclaim den Zuschlag. Das Management buyout machte Firmengründer McGovern über Nacht zu einem der 500 reichsten Briten. Heute beschäftigt Probe Entertainment über 100 Angestellte und verfügt über ein eigenes Motion Capture-Studio.

Nachdem aus vertraglichen Bindungen noch einige Projekte für andere Publisher abgeschlossen wurden, u.a. Hexen für GT Interactive und



PROBE 0002



ACCLAIM ENTERTAINMENT INC. 023

FORSAKEN 020

PETE JONES 022

TONY BECKWITH 020

ein in Deutschland indiziertes Spiel für Fox Interactive, rief Alien Trilogy Probe als jüngstes Acclaim Studios-Mitglied auf den Plan. Im Juni 1997 wurde dieser Ego-Shooter, der bei Kritikern und Publikum gleichermaßen begeistert aufgenommen wurde, als Platinum Edition wiederveröffentlicht. Fantastic Four und Batman Forever wurde hingegen nur ein mittelpträglicher bis mäßiger Erfolg zuteil.

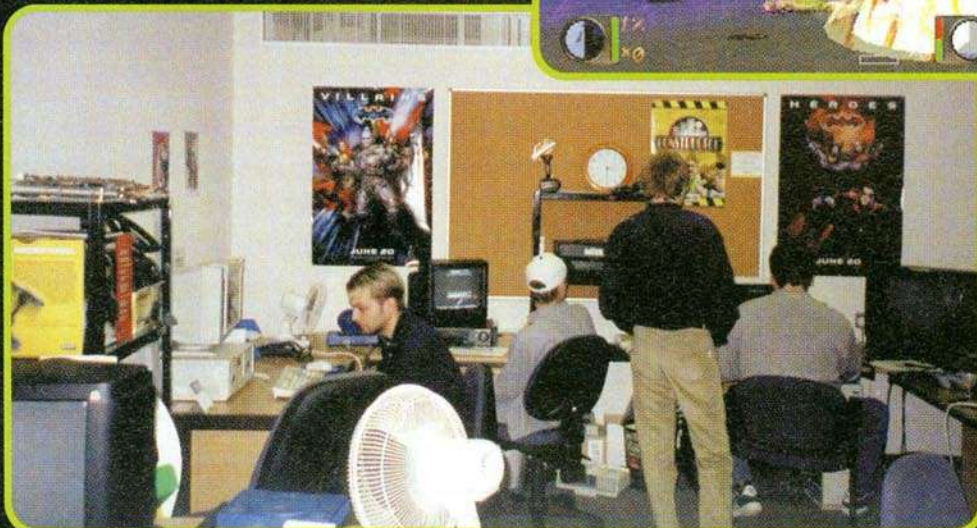
Über die Gründe, weshalb McGovern seiner Firma vor kurzem den Rücken kehrte, kann man nur mutmaßen. Probe ist jedenfalls nicht als einziges Acclaim Studios-Label von Umstrukturierungen betroffen. Führende Mitarbeiter von Sculptured Software, die vor allem durch ihre Star Wars-Trilogie auf dem Super Nintendo bekannt wurden, sind heute nicht mehr bei ihrer Firma beschäftigt, und Sculptured Software wurde kurzerhand in Iguana West umbenannt; die Muttergesellschaft Acclaim Entertainment befindet sich bereits geraume Zeit in finanziellen Schwierigkeiten.

Die bisher für dieses Jahr angekündigten Projekte deuten aber durchaus darauf hin, daß Probe Entertainment

auch in Zukunft eines der einträglichsten Acclaim Studios-Label bleiben wird. Forsaken verfügt über das Potential, die Lücke zu schließen, die die PlayStation-Version von Descent nicht in der Lage war auszufüllen, und Batman & Robin scheint die Filmlizenz in spielerischer Hinsicht gar nicht unbedingt nötig zu haben; eine eindeutige Abkehr von Probe Entertainments Produktphilosophie der achtziger Jahre.



FANTASTIC FOUR ALIEN TRILOGY



Probe Entertainment - the Next Generation Games

1996

Alien Trilogy	PlayStation*
.....	Saturn
.....	PC
Bubble Bobble	
also featuring Rainbow Islands ..	PlayStation
.....	Saturn
.....	PC
**	PlayStation
.....	Saturn
.....	PC
FIFA Soccer 97	Saturn
Hexen	PlayStation
.....	Saturn***
Primal Rage	PlayStation
.....	Saturn
.....	3DO
.....	Jaguar
.....	PC

1997

Extreme G	Nintendo 64
Fantastic Four	PlayStation
X-Men Children Of The Atom	PC

1998

Acclaim Sports Soccer	Nintendo 64	 Juni
Batman & Robin	PlayStation	 April
Extreme G II	Nintendo 64	 TBA
Forsaken	PlayStation	 April
.....	Nintendo 64****	 Mai
.....	PC	 April
Machines	PC	 Oktober
MotoCross		
Featuring Jeremy McGrath	PlayStation***	 Juni
Revolt	TBA	 TBA
X-Men Children Of The Atom	PlayStation	 Januar

* wurde im Juni 1997 als Platinum Edition wiederveröffentlicht

** wurde von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert.

*** wurde von atod für Probe Entertainment entwickelt.

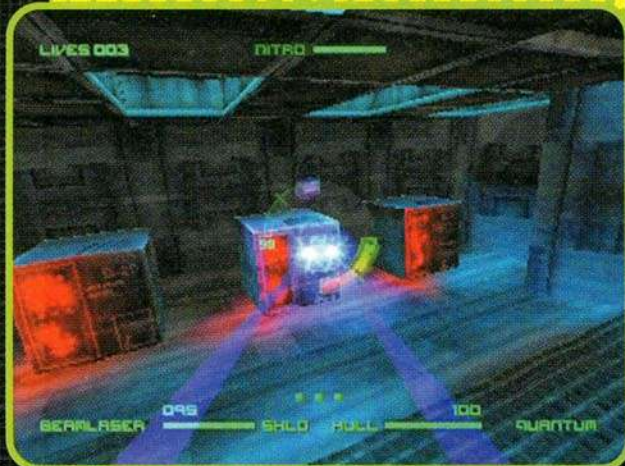
**** wurde von Iguana Entertainment UK entwickelt.

TBA to be announced - Erscheinungstermin ist noch offen.

for'sak-en [-kən] *I p.p.*
von **forsake**; *II adj.*
(gott)verlassen, einsam;

forsaken

PROBE 0003

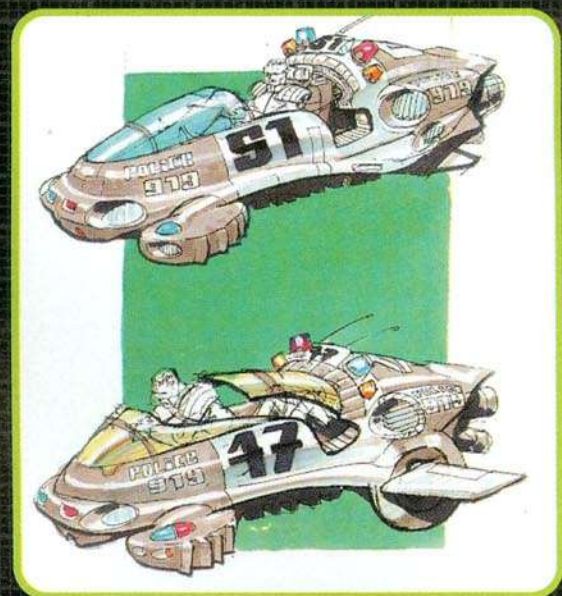


Ein über 30köpfiges Team bei Probe Entertainment bzw. 12 Leute bei Iguana UK basteln nun schon seit Ende 1995 an einem der ehrgeizigsten Projekte in ihrer Firmengeschichte - Forsaken, einem 360 Grad-Shooter, der nur so vor Special Effects strotzt und Interplays PlayStation-Version von Descent ganz schön alt aussehen läßt.

Während die Nintendo 64-Fassung von Iguana UK betreut wird, arbeitet Probe an der PlayStation- und der PC-Version. Mit einer LAN- oder Internet-Option kann Forsaken PSX aus naheliegenden Gründen nicht aufwarten, der Splitscreen-Modus

macht aber trotzdem einen Heidenspaß und entfacht eine wilde Katz- und Mausjagd in den verwinkelten Korridorsystemen. Die oft engen Nischen laden einen geradezu ein, seinen Gegner aus sicherer Entfernung aufs Korn zu nehmen und nebenher Pickups aufzusammeln.

Wer versucht sein könnte zu glauben, die Echtzeit-Lightsourcing- und Transparenzeffekte wären reine Effekthascherei, wird rasch eines Besseren belehrt. Die Lasergarben z.B. erlauben es dem Spieler, durch ihren näherkommenden Lichtschein fluchtartig in einen anderen Stollen abzutauchen. Ein Treffer auf den fluoreszierenden Schutzschilden hätte dennoch kaum effektvoller und wuchtiger in Szene gesetzt werden können.



Im Gespräch mit Tony Beckwith

Director of Development - Probe Entertainment



play: Wie kam es zu Deinem Einstieg bei Probe Entertainment?

Tony Beckwith: Mein Einstieg? Jesus! Also schön, ich arbeitete für eine Firma namens Mirrorsoft, die Dir sicherlich ein Begriff ist. Als das Robert Maxwell-Imperium den Bach hinunterging, mußte ich mir wohl oder übel einen neuen Job suchen. Ich wollte aber gerne in London bleiben, also ging ich zu Probe. Das ist mittlerweile fünf Jahre her. Damals war Probe noch eine sehr kleine Firma. Heute arbeiten bei Probe über 100 Leute, auf zwei Etagen verteilt.

play: Probe verwendet aber nicht Acclains Motion Capture-Studio in New York...

Tony Beckwith: Wir haben unser eigenes Motion Capture-Studio. Das New Yorker Studio wird vorwiegend von unseren Schwesterentwicklern Iguana West, die früher unter dem Label Sculptured Software auftraten, in Anspruch genommen. Wir befinden uns zur Stunde mit Iguana UK im Gespräch, ob sie nicht auch unser Motion Capture-Studio verwenden möchten. Es bietet sich von den Örtlichkeiten her auch weit-

aus mehr an. Außerdem haben wir hier schon einige Annoncen für eine japanische Fluggesellschaft und eine Anzeige für den Sänger Jamiroquai produziert.

play: Hat sich das Erscheinungsbild von Probe Entertainment seit der Fusion mit Acclaim im Oktober 1995 sehr verändert?

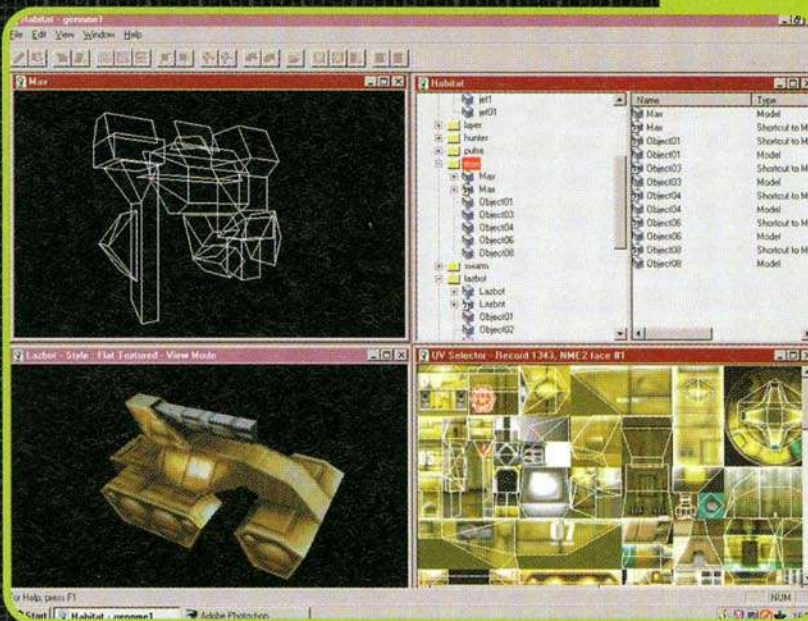
Tony Beckwith: Acclaim hat sich sehr verändert. Ihre Vorgeschichte und die Tatsache, daß Acclaim seit jüngster Zeit in finanziellen Schwierigkeiten steckt, sind ja allgemein bekannt. Es war ein unmerklicher Prozeß. Früher hat Acclaim jede Menge Lizenzen, wie z.B. Judge Dredd und StarGate, an Land gezogen, heute aber stellt Batman & Robin wahrscheinlich unser letztes Spiel zum Film dar. Extreme G war unsere erste Eigenentwicklung und hat sich auch sehr gut verkauft, Forsaken ist unser zweiter eigenständiger Titel. Wir konvertieren nach wie vor einige Spiele. X-Men Children Of The Atom z.B., das Du vorhin gesehen hast, ist eines darunter, aber wir wollen uns letztlich einen guten Namen machen, was originelle Actionspiele betrifft. Ich glaube nicht, daß wir in Konkurrenz zu Bullfrog treten werden,





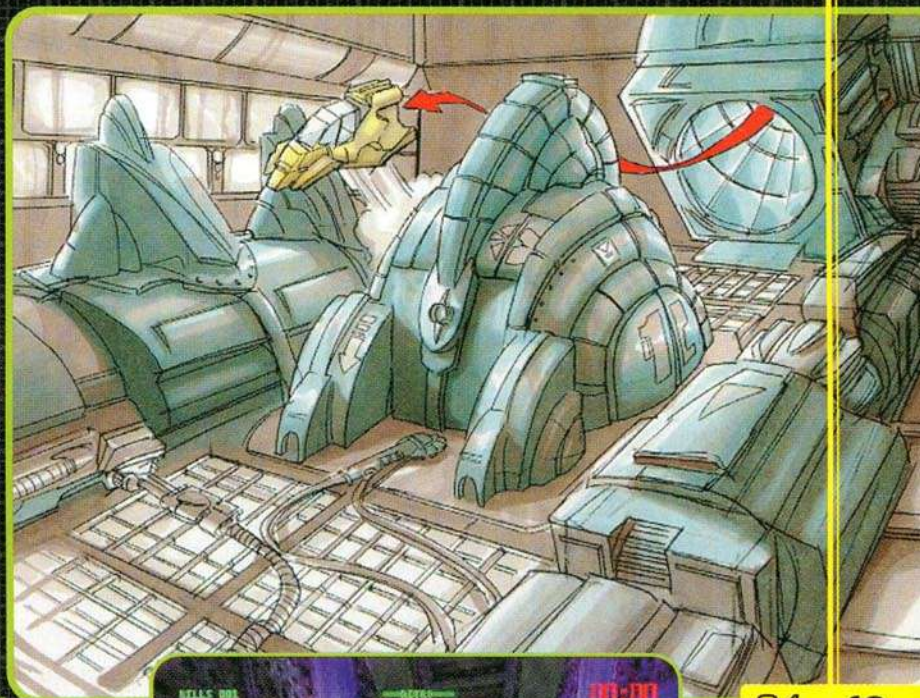
Daß Special Effects für sich genommen noch lange kein gutes Spiel ausmachen, war Probe Entertainment aber durchaus bewußt. Die einzelnen Aufträge reichen von Kamikaze- über Search & Destroy- bis hin zu Begleitschutzmissionen oder dem Bergen von Bruchstücken. Als Standardwaffe der einzelnen Gleiter, die in Schiffshülle, Schildstärke und

PROBE 0004



Probe Entertainment verwendet ihren Forsaken-Leveleditor Habitat noch für einige weitere Projekte.

Geschwindigkeit variieren, fungiert ein Zwillingslaser am Bug, mit unendlich Munition versteht sich. Im weiteren Verlauf des Spiels gesellen sich 14 Primär- und Sekundärwaffen hinzu.



denn die Spiele, die wir entwickeln, sind thematisch völlig unterschiedlich angesiedelt. Bullfrog war schon immer für originelle Produkte bekannt, wir veröffentlichen sie erst jetzt, aber wir haben uns auch sehr verändert.

an, ein Spiel zu design, dessen Konzept anfangs noch recht gut klingen mag, aber wenn es dann nicht so recht voranschreitet, ist es doch sinnvoller, es frühzeitig sein zu lassen, als ein Spiel auf den Markt zu bringen, das die Leute nur enttäuschen würde.

„Sony hat vor etwa einem Jahr aus dem Nähkästchen geplaudert und den Entwicklern viele Kniffe verraten, um das Letzte aus der Maschine herauszukitzeln.

Wir haben die Hardware direkt programmiert, und dieser Mehraufwand hat sich sichtlich gelohnt. Die Forsaken-Engine stammt im übrigen von demselben Team, das seinerzeit Alien Trilogy gemacht hat, und ist, wenn man so möchte, ihr direkter Nachfolger.“ Tony Beckwith, Director of Development - Probe Entertainment

play: Was hat es eigentlich mit der PlayStation-Version von X-Men Children Of The Atom auf sich?

Tony Beckwith: Acclaim ist einen Publishingdeal mit Capcom eingegangen, der u.a. X-Men Children Of The Atom beinhaltet. Wir hatten schon die dazugehörige PC-Version gemacht, die letzten März abgeschlossen wurde. Als wir hörten, daß Capcom die PlayStation-Fassung nicht selbst machen würde, haben wir nachgefragt, ob wir sie nicht übernehmen könnten. Genauso verhielt es sich mit Bust-A-Move. Bust-A-Move stammt eigentlich von Taito, einer japanischen Firma, die Game Boy-Version wurde aber von uns gemacht.

play: Und was wurde aus Spirit Master?

Tony Beckwith: Hier und da fängt man

Die Jungs, die am Spirit Master-Projekt beteiligt waren, helfen heute mit, Batman & Robin fertigzustellen. Solche Dinge passieren nun einmal.

play: Wie seid Ihr eigentlich auf den Titel „Forsaken“ gekommen?

Tony Beckwith: (lacht) Eigentlich sollte das Spiel ja „Condemned“ heißen. Der Titel hat uns auch lange Zeit sehr gut gefallen, bis wir eines Tages den Namen schützen lassen wollten und zu unserem Bedauern feststellen mußten, daß genau einen Tag vorher jemand anderes schon auf dieselbe Idee gekommen war. Also mußten wir uns notgedrungen einen neuen Namen einfallen lassen: „Aftermath“, „Red Alert“, „Impact“, „Outlaws“, „Outcast“, „Adrenaline“, „Adrenaline Rush“, „Redemption“ - schließlich landeten wir bei „Forsaken“.



PROBE 0035

„Forsaken“ bedeutet so viel wie „gottverlassen“, was in etwa hinkommt. Für den britischen Markt planen wir eine Anzeigenkampagne mit T-Shirts, die den Aufdruck „This T-Shirt is Forsaken“ tragen.

play: Habt Ihr für die PlayStation-Version von Forsaken Sonys Libraries verwendet oder in erster Linie Eure eigenen Routinen geschrieben?

Tony Beckwith: In einigen Fällen ja, aber zum überwiegenden Teil haben wir unsere eigenen Routinen verwendet. Das Gros des Programmcodes besteht aus Assembler.



Im Gespräch mit Tony Beckwith

Director of Development - Probe Entertainment

Der Programmieraufwand ist zwar deutlich höher, aber die Ergebnisse sprechen letztlich für sich. Mit C wäre eine derartige Geschwindigkeit nicht machbar gewesen. Neulich haben wir einen neuen Profiler von Sony bekommen. Ein Profiler ermöglicht es, den Code so effizient wie möglich zu gestalten

PC-Version verfügen beide über die gleichen Level, die gleichen Waffen und die gleichen Gegner. Gut, die PC-Version hat einen Netzwerkmodus, auf der PlayStation sind nur Zwei-Spieler-Duelle möglich. Die N64-Variante hat völlig unterschiedliche Level, einen Vier-Spieler-Splitscreen-Modus

nicht preisgeben möchte. Aber Ihr solltet Euch schon Mal Revolt vormerken.

play: Wird Probe Entertainment weiterhin als eigenständiges Label existieren?

Tony Beckwith: Unter allen Umständen. Probe-Titel erscheinen weiterhin unter dem Label „Probe Entertainment“, genauso wie die Titel von Iguana unter „Iguana Entertainment“. Beide Firmen gehören zwar zu den Acclaim Studios, aber wir möchten, daß die Leute wissen, daß Forsaken nicht nur ein Acclaim-Spiel, sondern auch ein Probe-Spiel ist. Genauso verhält es sich mit Iguana. Das ist einfach ein Teil unserer Identität, genauso wie Sega ihre AM1- und AM2-Studios beschäftigt.

play: Du rechnest also damit, daß sich viele noch an Euer Alien Trilogy erinnern?

Tony Beckwith: Genau, aber nicht nur an Alien Trilogy, sondern auch an unsere zweite Trilogie, die noch nicht von Acclaim, sondern von Fox via Electronic Arts veröffentlicht wurde. Wir haben beide Trilogien entwickelt, und sie haben sich beide sehr, sehr gut verkauft. Wir werden vielleicht sogar eine dritte Trilogie machen. Fox veröffentlicht Alien Die Wiedergeburt zwar selbst, entwickelt wird das Spiel von Argonaut, aber es gibt genug andere Trilogien, die sich für eine Umsetzung anbieten würden...

play: Vielen Dank für das Interview, Tony.

„Wir werden vielleicht sogar eine dritte Trilogie machen. Fox veröffentlicht Alien Die Wiedergeburt zwar selbst, entwickelt wird das Spiel von Argonaut, aber es gibt genug andere Trilogien, die sich für eine Umsetzung anbieten würden...“

Tony Beckwith, Director of Development - Probe Entertainment

ten und die Hardwareperformance genau im Auge zu behalten. Sony hat vor etwa einem Jahr aus dem Nähkästchen geplaudert und den Entwicklern viele Kniffe verraten, um das Letzte aus der Maschine herauszukitzeln. Wir haben die Hardware direkt programmiert, und dieser Mehraufwand hat sich sichtlich gelohnt. Die Forsaken-Engine stammt im übrigen von demselben Team, das seinerzeit Alien Trilogy gemacht hat, und ist, wenn man so möchte, ihr direkter Nachfolger.

play: Ist Forsaken im Vergleich zu Descent ein großer Schritt nach vorne, was meinst Du?

Tony Beckwith: (schmunzelt) Ich glaube, Forsaken ist sogar ein ganz gewaltiger Schritt nach vorne. Wer einmal Descent auf der PlayStation gespielt hat... Nun ja, wir haben es damals auch gerne gespielt, und es hat auch viel Spaß gemacht, aber es ist einfach schon veraltet. Die Special Effects in Forsaken sind um einiges besser und... wir entwickeln dieses Spiel auf drei Plattformen gleichzeitig! Angeblich arbeitet Parallax schon an Descent III. Vor Ende nächsten Jahres werden sie aber nicht mit der PC-Version fertig sein, d.h. eine PlayStation-Fassung wird nicht vor 1999 kommen. Wir sind mit unserem Titel über ein Jahr vor ihnen auf dem Markt und haben, bis sie kommen, wahrscheinlich schon einen zweiten Teil fertig.

play: Gibt es gravierende Unterschiede zwischen den einzelnen Versionen?

Tony Beckwith: Die PlayStation- und die

und andere Endgegner; die Grafik, die Waffen und Gegner sind aber gleich. Rare entwickelt Spiele für ein sehr junges Publikum, unser Forsaken für das N64 richtet sich aber definitiv an ältere Spieler.

play: Wieviele Leute arbeiten an Forsaken?

Tony Beckwith: Iguana UK miteinbezogen?

play: Ja.

Tony Beckwith: 10-12 Leute bei Iguana UK, die die N64-Version betreuen, und hier bei Probe etwa 30 Leute für die PlayStation- und die PC-Version. Eine ganz schöne Menge.

play: Was erwartet uns nach Batman & Robin und Forsaken?

Tony Beckwith: Forsaken II, Extreme G II. Wir haben noch einige andere Titel in Arbeit, deren Namen ich aber jetzt noch

Im Gespräch mit Pete Jones

Producer Batman & Robin - Probe Entertainment



play: Aus welchen Beweggründen bist Du bei Probe Entertainment eingestiegen?

Pete Jones: Ich arbeitete zuvor bei Sega Europe und betreute dort gerade als Producer ein Projekt, das Probe für Sega ausarbeitete, als der zuständige Producer von Probe auf mich zukam und mich fragte, ob ich nicht Lust hätte, für sie zu arbeiten. Das war's.

play: Vermißt Du diese Anfangszeit bei Sega Europe?

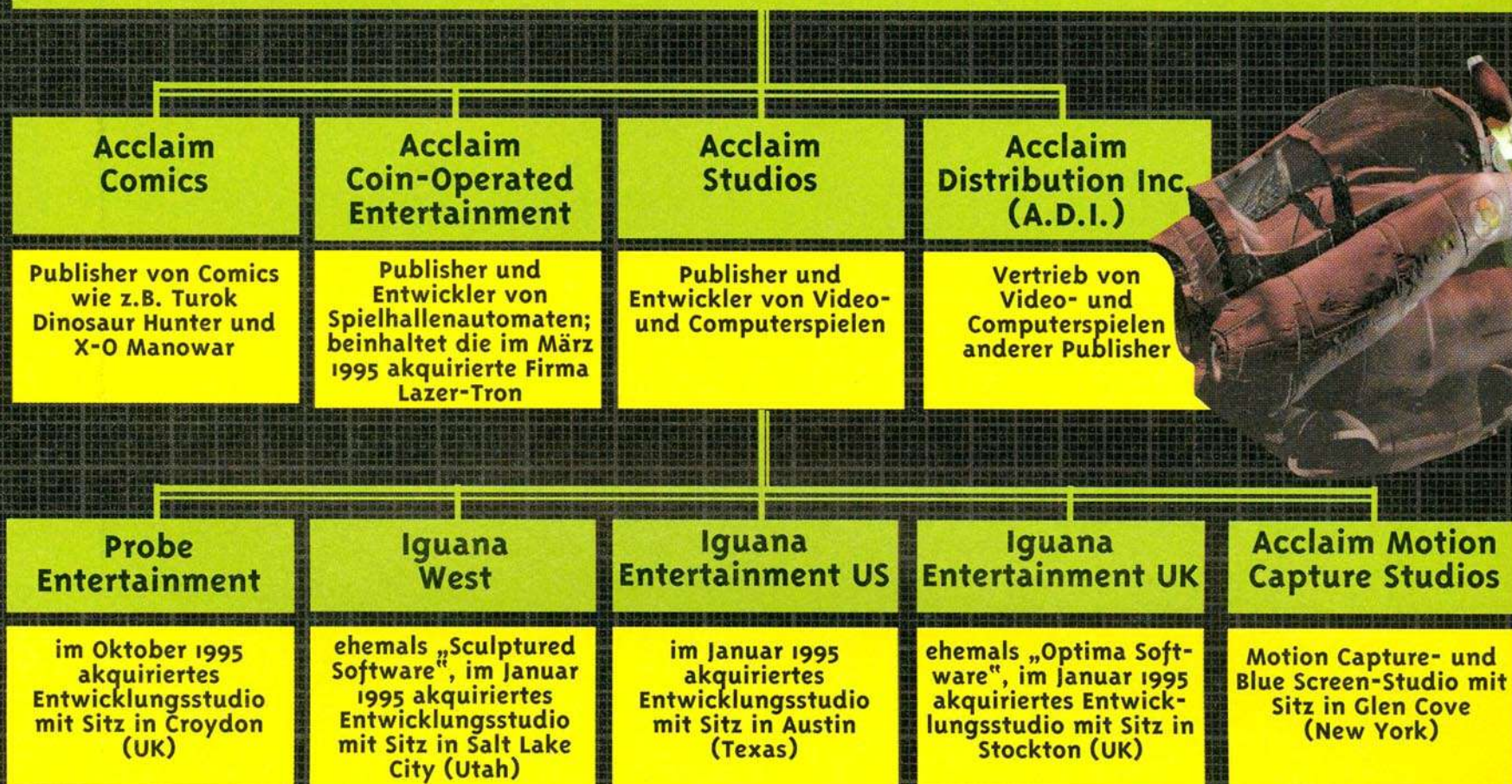
Pete Jones: Nein, gar nicht. Hier bei Probe arbeite ich viel enger mit dem Team zusammen als bei Sega. Es ist besser hier, es macht einfach mehr Spaß. Sicherlich, die Arbeit ist anstrengender, aber sie füllt einen auch mehr aus.

play: Wann hat Probe die Arbeit an Batman & Robin aufgenommen?

Pete Jones: Im April '96 kristallisierte sich heraus, daß der Film kommen würde, also begannen wir schon einmal damit, ein Team auf die Beine zu stellen, um Ideen zu sammeln und die Grafikengine zu entwickeln. In den Film wurden wir erst im September '96 involviert. Bis dahin hatte Warner das Skript



Acclaim Entertainment Inc.



ACCLAIM ENTERTAINMENT INC. 023

PETE JONES 022

FORSKEN 020

ausgearbeitet, die Hauptdarsteller verpflichtet und mit den Dreharbeiten begonnen, d.h. wir arbeiteten in den ersten sechs Monaten an der Engine und fingen dann richtig an.

play: Mit welchen Absichten seid Ihr das Projekt angegangen? Wolltet Ihr die Handlung des Films so originalgetreu wie möglich umsetzen?

Pete Jones: So fing es tatsächlich an. Wir haben uns den Film angesehen und hatten die Drehbücher zur Verfügung. Batman & Robin hatte einige sehr ausgeprägte Charaktere, Mr. Freeze z.B. oder Poison Ivy. Wir haben das Material gesichtet und, darauf aufbauend, unsere eigene Storyline für das Spiel entwickelt. Es lag nicht in unserer Absicht, den Film 1:1 zu adaptieren, denn dann wäre die Handlung vorhersehbar gewesen und hätte in das Standardkliche Lizenz zum Film gemündet. Alles, was uns am Anfang zur Verfügung stand, war das Skript. Wir wußten zwar, daß es ein Batman & Robin-Film sein würde, aber damals war uns noch nicht bekannt, daß Arnold Schwarzenegger Mr. Freeze spielen würde. Wir sammelten Ideen, allmählich trudelten auch die ersten Artworks von Warner ein, wie z.B. Bildmaterial, Sketches und Videos darüber, wie der Film eines Tages aussehen würde, und mit diesem Material haben wir

begonnen, das Spiel so wie den Film aussehen zu lassen.

play: Batman & Robin erinnert, was das Gameplay betrifft, aber auffällig an Core Designs Tomb Raider...

Pete Jones: Batman & Robin sieht sicherlich ähnlich wie Tomb Raider aus, weil die Charaktere in beiden Spielen vor einer ima-

„Wir wollten die düstere Atmosphäre des Films einfangen, aber auch den Teil der Handlung, in dem Batman dem mysteriösen Fall auf den Grund ging - deshalb auch die Clues im Batcomputer. Das Gameplay verhält sich völlig anders als in Tomb Raider. Batman & Robin hat naturgemäß mehr Items und mehr Waffen als Lara Croft jemals haben wird.“ Pete Jones, Producer Batman & Robin - Probe Entertainment

ginären Kamera agieren, aber Batman & Robin ist ein völlig anderes Spiel. Dies ist ein Batman-Spiel! Wir begannen mit dem Projekt, noch bevor wir wußten, wie Tomb Raider sein würde. Unser Bestreben war es, einen dreidimensionalen Batman in einer dreidimensionalen Welt zu kreieren. Dies zog einen Charakter nach sich, der vor einer Kamera agieren mußte, den der Spieler verkörpern konnte, der mit Motion Capture animiert wurde, der ein Cape hatte, ein Batvehikel usw. Wir wollten die düstere

Atmosphäre des Films einfangen, aber auch den Teil der Handlung, in dem Batman dem mysteriösen Fall auf den Grund ging - deshalb auch die Clues im Batcomputer. Das Gameplay verhält sich völlig anders als in Tomb Raider. Batman & Robin hat naturgemäß mehr Items und mehr Waffen als Lara Croft jemals haben wird.

play: Batman & Robin lief schon in den Kinos, der Videofilm ist auch schon erschienen. Kommt das Spiel zum Film nicht etwas zu spät?

Pete Jones: Nein. Wir hätten das Spiel parallel zum Film auf den Markt bringen können, aber es wäre dann nur halb so gut geworden. Wir hätten es kurz vor Weihnachten zur gleichen Zeit wie das Video auf den Markt bringen können, um höhere Verkaufszahlen zu erzielen, aber auch dann wäre es nicht so gut geworden,

Im Gespräch mit Pete Jones

Producer Batman & Robin - Probe Entertainment



„GoldenEye auf dem N64 z.B. erschien nicht zeitgleich mit dem Film, ist aber ein sehr, sehr gutes Spiel. Die Entwickler haben sich einfach die Zeit genommen, die dafür notwendig war. Genau das tun wir mit Batman & Robin. Nur weil es auf dem Film basiert, bedeutet das noch lange nicht, daß wir ein schlechtes Spiel auf den Markt bringen müssen.“

Pete Jones, Producer Batman & Robin - Probe Entertainment

wie es letztlich sein wird. GoldenEye auf dem N64 z.B. erschien nicht zeitgleich mit dem Film, ist aber ein sehr, sehr gutes Spiel. Die Entwickler haben sich einfach die Zeit genommen, die dafür notwendig war. Genau das tun wir mit Batman & Robin. Nur weil es auf dem Film basiert, bedeutet das noch lange nicht, daß wir ein schlechtes Spiel auf den Markt bringen müssen.

play: Das heißt der kommerzielle Erfolg von Batman & Robin ist Deiner Meinung nach nicht allein von der Lizenz abhängig?

Pete Jones: Batman & Robin kann durchaus für sich selbst sprechen. Wir wollten nicht auf die Lizenz verzichten, denn Mr. Freeze und Poison Ivy sind sehr ausgeprägte Charaktere, die uns für das Spieldesign sehr zugute kamen. Das Spiel kann aber unabhängig vom Film bestehen. Es ist nicht notwendig, den Film gesehen zu haben, um das Videospiel zu spielen, aber wer den Film kennt, wird viele bekannte Elemente im Spiel wiederfinden.

play: Seid Ihr bei der Entwicklung von Batman & Robin auf weitreichende Probleme gestoßen?

Pete Jones: Die Laderoutine erwies sich als ein sehr schwieriges Unterfangen. Das hat sehr viel Zeit in Anspruch genommen, denn Batman & Robin lädt während des laufenden Spiels nach. Man kann mit dem Batmobil bis in alle Ewigkeit fahren, ohne jemals eine Lademeldung auf den Screen zu bekommen. Das war sehr schwierig, nicht nur weil die Strecke ständig von der CD nachgeladen wird, sondern weil sich die Stadtviertel ändern. Man kann vom Park aus in die Vororte gelangen, wie Du im Demo gesehen hast, ohne daß der Spieler etwas davon bemerkt. Das Motion Capturing in die gewünschte Form zu bringen, hat uns

ebenfalls sehr viel Zeit gekostet. Darüber hinaus ging uns ein paar Mal der Speicher aus. Vielleicht werden wir heute oder morgen wieder vor einem Speicherproblem stehen, aber das zur Verfügung stehende RAM ist im Grunde immer ein heikles Thema, unabhängig davon, an welchem Projekt man gerade arbeitet.

play: Auf welchen Teil in Batman & Robin bist Du besonders stolz?

Pete Jones: Es mag vielleicht albern klingen, aber im Grunde auf alles. Wir haben ein Batman-Spiel geschaffen. Wer dieses Spiel sieht, wird nicht erst fragen „Was ist das für ein Spiel?“, sondern er wird gleich meinen „Das ist Batman. Batman kann dieses und jenes tun“ - und genau das kann der Spieler hier auch. Man kann überall hingehen, alles tun, was Batman kann, man

spielt Batman. Dies war unser Ziel, und ich glaube, daß jeder aus unserem Team hart daran gearbeitet hat. Während das Projekt voranschritt, haben wir alles, was wir verwirklichen wollten, in die Tat umgesetzt.

play: Wieviele Leute arbeiten an Batman & Robin?

Pete Jones: Zur Stoßzeit bestand unser Team aus 27 Leuten. Die Grafik ist mittlerweile fertig, d.h. die Artists arbeiten nun an anderen Titeln. Das Team bestand aus 2 Producern, mir und Andy, einem Associate Producer, der das Projekt verlassen hat, 4

„Wir haben das Material gesichtet und, darauf aufbauend, unsere eigene Storyline für das Spiel entwickelt. Es lag nicht in unserer Absicht, den Film 1:1 zu adaptieren, denn dann wäre die Handlung vorhersehbar gewesen und hätte in das Standardkliche Lizenz zum Film gemündet.“

Pete Jones, Producer Batman & Robin - Probe Entertainment

Programmierern, 8 Artists, 4 3D world modelers, 6 Mappers und 3 Texture Mappers; und das sind nur die Leute hier bei Probe. Das Motion Capturing haben wir zwar in-house gemacht, wir haben aber auch einige Producer in den Staaten, die mit Warner und DC Comics verhandeln.

play: Wie wird sich das Action-Adventure-Genre Deiner Meinung nach weiterentwickeln?

Pete Jones: Um das Genre weiterentwickeln zu können, benötigt man eine weitflächigere 3D-Welt. Der Spieler sollte tun und lassen können, was ihm gerade in den Sinn kommt. Das Gameplay sollte aber dann einen Ausgleich zu dieser 3D-Welt schaffen. Letztlich werden die CD-Spiele immer mehr an Umfang zunehmen, und es wird immer schwieriger sein, dies mit einem

packenden Gameplay zu verbinden.

play: Hat sich das Erscheinungsbild von Probe Entertainment seit der Fusion mit Acclaim sehr gewandelt?

Pete Jones: Teil einer größeren Gruppe zu sein, erlaubt uns mehr kreative Freiheit. Vor der Fusion mit Acclaim gestaltete sich unsere Beziehung zu Publishern oft dahingehend, daß sie uns eine Lizenz auf den Tisch gelegt und nur gemeint hatten: „Hier sind Eure Richtlinien! Bis dahin muß das Spiel fertig sein! Macht mal!“. Heute sind wir aufgrund unserer guten Beziehung zu Acclaim in der Lage zu sagen, wir möchten Batman auf diese oder jene Art und Weise machen, weil wir glauben, daß das der richtige Weg ist, und Acclaim legt uns in dieser Beziehung keine Stolpersteine in den Weg. Der Meinungsaustausch ist viel offener, weil wir beide zur gleichen Gruppe gehören. Wir arbeiten genauso hart wie früher an unseren Produkten, und wir sind sehr stolz auf sie. Die Umstände sind einfach vorteilhafter. Wir produzieren nicht mehr 20 unterschiedliche Versionen ein und desselben Spiels für Mega Drive, SNES, Game Boy, Game Gear, Amiga, ST usw.. Als wir mit Batman & Robin anfangen, war die PlayStation die Plattform unserer Wahl. 3D-Karten für den PC waren damals noch viel zu wenig verbreitet.

play: Würdest Du später gerne ein Sequel machen?

Pete Jones: Nein (lächelt müde). Ich glaube, daß ich inzwischen alles weiß, was man über Batman nur wissen kann. Mein Leben besteht momentan nur aus Batman. Wir arbeiten zur Zeit 14 Stunden am Tag, um dieses Spiel fertigzubekommen. Ich lebe Batman, ich esse Batman, ich atme Batman, und wenn ich nach Hause komme, denke ich immer noch darüber nach. Ich bin froh, wenn es fertig ist, was hoffentlich bald der

Fall sein dürfte. Zur Zeit arbeiten wir noch am letzten Feinschliff, Debugging, Kamerafahrten, verschwindende Capes, solche Dinge, aber auch mit dem Speicher haben wir noch Probleme. Jedesmal wenn wir etwas am Code ändern, müssen wir anderweitig etwas Speicher einsparen. Die PlayStation hat nun Mal nur 2 Mega RAM.

play: Vielen Dank für das Interview, Pete.

Mischa Strecker

Diablo



Die Kathedrale von Tristram: Unter ihr beginnen die Gewölbe und Höhlen, die in das Herz von Diablos Reich führen.



Der Marktplatz von Tristram: Hier kann man Gegenstände untersuchen, kaufen und verkaufen sowie noch einiges mehr.

Schreckliche Vorgänge beuteln das Königreich Khandaras. Der einst weise Herrscher Leoric ist wahnsinnig geworden, sein Sohn verschwunden. Zentrum dieses Chaos ist das Dörfchen Tristram, dessen Kirche dummerweise über dem alten Gefängnis von Diablo, einem der drei Widersacher des Guten, erbaut wurde. Dort hat es Lazarus, der ehemalige Erzbischof von Khandaras, geschafft, Diablo zumindest teilweise aus seinem Gefängnis zu befreien und die alten Dungeons wieder in Besitz zu nehmen.

Aber weder Lazarus noch Diablo haben damit gerechnet, daß ein einstiger Sohn Tristrams just dieser Tage heimkehrt und sich sogleich an die Arbeit macht, die Dungeons zu säubern und zu den beiden Widerlingen vorzudringen, um ihnen ein für alle Mal den Garaus zu machen. Wie es der Zufall will, hat Lazarus bei der Zerstörung Tristrams geschluppt und so haben einige wenige Einwohner

überlebt, die dem Helden dabei helfen, sein Ziel zu erreichen. Bei ihnen kann man sich mit allem eindecken, was man zum Überleben in den Dungeons braucht - Waffen, Rüstungen, Heil- und Zaubersprüche und nicht zuletzt Zauberbücher, mit denen man neue Zaubersprüche erlernen und bereits bekannte verbessern kann. Auch Reparaturen, die dann und wann anstehen, kann man beim Schmied im Dorf erledigen lassen. Und schließlich, aber nicht endlich, kann man seine mühsam erkämpften und gefundenen Gegenstände an die Einwohner von Tristram verkaufen.

Den Spieler erwartet mit Diablo ein actiongeladenes Abenteuer, das einiges an Schnelligkeit und Taktik vom Spieler verlangt. Rätsel und Questen gibt es zwar, sind aber so dünn gesät und zumeist so einfach zu lösen, daß sie nur als schmückendes Beiwerk zu betrachten sind. Drei unterschiedliche Charakterklassen - ein Krieger, eine Gaunerin und ein Magier - stehen bereit, um die Monster zu plätten und die Dungeons zu erforschen.

Da wir nur eine frühe Version zur Verfügung hatten, kann man zur Grafik nicht viel sagen. Die Dungeons hinterließen noch einen sehr unfertigen Eindruck, einzig das Dorf ließ einen vielversprechenden Schluß zu, wie das fertige Spiel aussehen könnte.



Mit dem Zauber „Fire Wall“ kann man die Monster zur Grillparty bitten ...



...oder man klärt sie über die Schattenseiten der Elektrizität auf.



Eine Seite aus dem Zauberbuch von Diablo: Fünf Seiten hat es insgesamt.



Wenn man in den Dungeons die Karte aufruft, legt sich diese über das Spielfeld und man kann ohne Probleme weiterhacken.

Gesteuert wird Diablo über das Joypad. Mausunterstützung wird es wohl nicht geben, dafür fehlen der Maus einfach die Tasten und ergo auch die Tastenkombinationen, die nötig sind, um das Menüsystem, das Inventar und das Zauberbuch zu öffnen. Diablo bietet die Möglichkeit, auf einer PlayStation mit einem Freund zusammen gegen das Böse anzutreten. Aber leider sieht es im Moment nicht so aus, als würde eine Linkoption unterstützt, mit der man zwei PlayStation vernetzen könnte. Nichtsdestoweniger sind wir bereits sehr auf eine testfähige Version gespannt.



Hier werden die Gegenstände aufbewahrt. Hat man zu viele eingesammelt, muß man entweder aussortieren oder ins Dorf gehen und sie dort wieder verkaufen.

information

- Genre:RPG
- Spieler:1-2
- Hersteller:Electronic Arts
- Entwickler:Blizzard
-Entertainment, Climax
- Testmuster:Electronic Arts
- Erhältlich ab:20. März



Sven Liebold

BATMAN & ROBIN

Viele Softwarehersteller versuchten sich schon an einer Filmlizenz, noch fast keinem ist es gelungen, diese in ein adäquates Spiel zu verwandeln. Kaum ist der Film auf der Leinwand zu sehen, purzelt die meist lieblos hingeschluderte Videospieleumsetzung in die Regale der Händler. Blickt man auf den erfolgreichen Blockbuster Independence Day und vergleicht diesen mit seiner PlayStation-Umsetzung, würde es wohl kein Außerirdischer wagen, unseren Planeten zu betreten. Schuld daran sind oft der erhebliche Zeitdruck, unter dem die Entwickler stehen, zu wenig Hintergrundmaterial oder einfach die fehlende Lust, sich mit der Thematik auseinanderzusetzen. Ein großer Filmname zieht natürlich, weshalb sollte man da noch innovative Ideen verschwenden? Auch Merchandise-Liebling Batman durchlebte schon einige Konsolenumsetzungen, von denen die Vielzahl ebenfalls nur vom Namen zehrte.

BATMAN - VON ANFANG AN

Nur Wenige wissen um die Entstehungsgeschichte des fast schon 60jährigen Rächers. Vor allem die jüngere Generation erlebt die Faszination Gotham Citys auf einem völlig anderen Level als jahrelang eingeschworene Batman-Fans. Geistiger Vater des Protagonisten ist der 1916 in New York geborene Bob Kane, der schon im zarten Alter von 15 Jahren seine ersten Zeichnungen anfertigte. 1938 sprach er beim DC Comics-Verlag vor, bei dem damals gerade Superman mit einem grandiosen Erfolg durchgestartet war. Er zeichnete dort einige Geschichten nach einer Vorlage von Bill Finger, mit dessen Zusammenarbeit er auch schließlich 1939 Batman aus der Taufe hob. In Leonardo Da Vincis Aufzeichnungen beeindruckte Kane besonders ein Fluggerät namens „Ornithopter“, der wie eine Art Schlitten mit Fledermausflügeln aussah. Aber auch verschiedene Stummfilme wie „The Mark of the Zorro“ (Das Zeichen des Zorro, 1920) oder die Verfilmung des mysteriösen Romans „The Bat Whispers“ (1930) von Mary Roberts Rinehart, dienten dem enthusiastischen Künstler als Inspiration. Seinen ersten Auftritt hatte der dunkle Ritter in der Mai-Ausgabe Nr. 27 der Detective Comics, welche sofort großen Anklang bei den Lesern fand. Ein Verwandter von Bob Kane gab ihm als Rechtsanwalt den Rat, seine Kreation sofort rechtlich schützen zu lassen, um einem etwaigen Anspruch des Verlages entgegenzuwirken. In

Als „Dynamic Duo“ durchstanden sie endlose Abenteuer und kämpften sich aus jeder noch so ausgewogenen Situation heraus.

Nach der trashigen TV-Serie, die übrigens auch einen Kinoableger nach sich zog, stand die Maschinerie der Traumfabrik erst einmal still. Erst der exzentrische Kult-Regisseur Tim Burton ermöglichte 1989 den wohl bis dato stilechtesten Einblick in Gotham City. Burton schaffte mit gewaltigen Kulissen eine sehr düstere Atmosphäre, in die sich der Charakter prägnant einfügte. Michael Keaton verkörperte seinerzeit den dunklen Ritter, während Jack Nicholson die Rolle des Joker übernahm. Der Streifen wurde weltweit ein Riesenhit, woraufhin 1992 unter Burtons Regie das sehr erfolgreiche Sequel „Batman Returns“ entstand. Als Gegenspieler für Keaton griff man zu Danny de Vito, der Gotham als Pinguin terrorisierte. Als Catwoman war Michelle Pfeiffer von der Partie. Auch Batman Returns entwickelte sich an den Kinokassen zum Blockbuster.

Nachdem die beiden Streifen für Kontroversen sorgten, da sich so manch ein Youngster eher vor Batman fürchtete, als ihn als Held zu betrachten, und manche Elterninitiativen die Brutalität der Schauspieler verurteilten, beschloß Hollywood, Batman für das Kino „neu“ zu erfinden. Aus dem morbid-düsteren Flair wurde ein kunterbuntes Pop-art-Spektakel, das außer dem Namen (Batman Forever) nicht mehr viel

Bereits über 100 Künstlern wurde die Ehre zuteil, Batmans Abenteuer mit Tusche und Feder zu visualisieren.

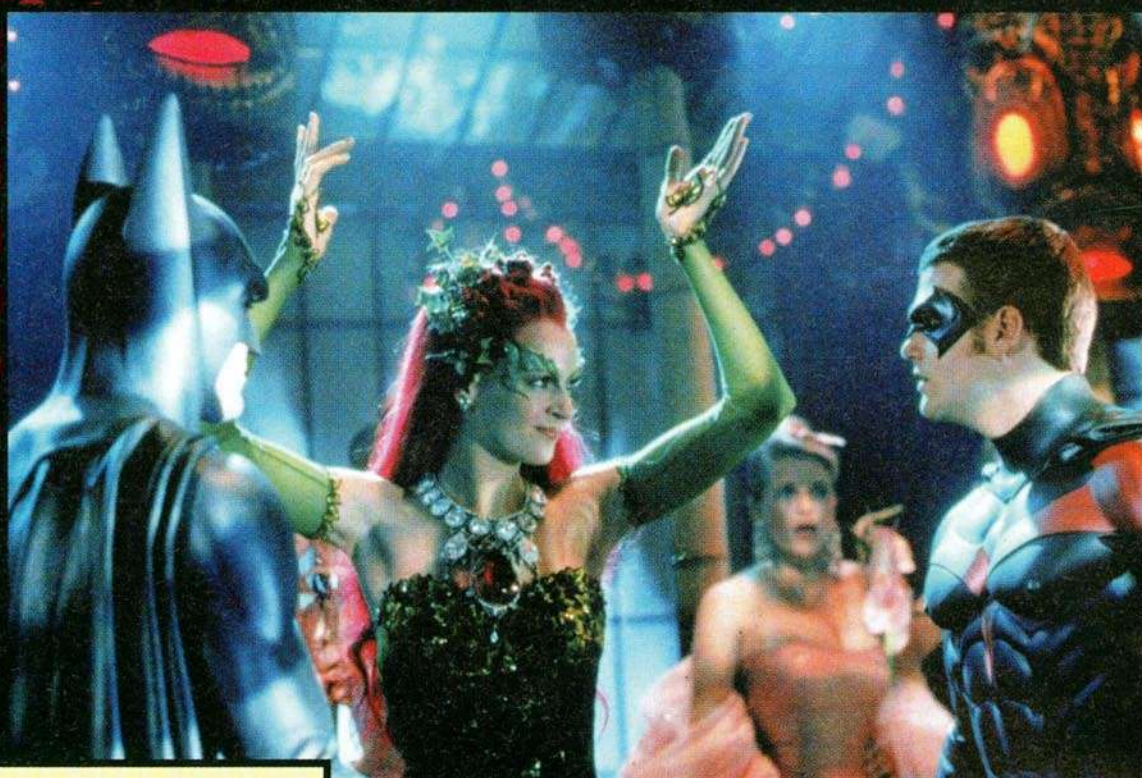
den späten Fünfziger Jahren wurde er zum ersten Mal nach Hollywood eingeladen, um einen Cartoon-Charakter für eine Zeichentrickserie zu entwerfen. Als 1965 die sehr erfolgreiche Batman TV-Serie entstand, wollte man ebenfalls nicht auf Bob Kanes Rat verzichten und bat ihn abermals in die Filmfabrik. Daraufhin verlagerte er seinen Wohnort ins sonnige Kalifornien, wo er jetzt zurückgezogen seinen Lebensabend genießt.

Die Popularität des kostümierten Helden hat indessen nie nachgelassen. Im Gegenteil, seit dem Comic-Start im Jahre 1939 wuchs die Fangemeinde über sechs Jahrzehnte hinweg. Bereits über 100 Künstlern wurde die Ehre zuteil, Batmans Abenteuer mit Tusche und Feder zu visualisieren. Sein junger Partner Robin stand dem Helden ab April 1940 zur Seite und fand beim Publikum ebenfalls sehr positiven Anklang.

mit der eigentlichen Atmosphäre Gotham Citys gemein hatte. Joel Schumacher kreierte einen kindergerechten Batman-Film, der mehr von seinen Special Effects und Gags lebte. Der dunkle Ritter bekam ein Outfit wie eine Actionfigur verpaßt und wurde von Val Kilmer gespielt. An seiner Seite fand sich auch zum ersten Mal Robin, der von Chris O'Donnell verkörpert wurde. Als Bösewichter überzeugten Jim Carrey als Riddler, sowie Tommy Lee Jones, der die Gestalt von Two-Face verkörperte. Schumacher schien jedoch genau den Nerv der Masse getroffen zu haben, da sich Batman Forever am Startwochenende zu einem der bisher bestbesuchten Filme herauskristallisierte. Nach einem derartigen Erfolg war ein vierter Teil natürlich vorprogrammiert. Schumacher hatte also kaum Zeit, seinen Megahit zu verdauen, als Warner Bros. erneut bei ihm



anfragte, ob er auch dieses Sequel in die Hand nehmen würde. Abermals rauchten die Köpfe des Drehbuchautors Akiva Goldsman. Er wollte auf keinen Fall nur einen erneuten Aufguß produzieren: „Im Grunde geht es bei Batman darum, wie jeder einzelne von uns mit persönlichen Verlusten umgeht... Ich gehe davon aus, daß Bob Kane bewußt oder unbewußt dieses Thema vor Augen hatte, als er die Vorgeschichte des Helden entwarf.“ Es ging jedoch nicht mehr um die Wunden, die Bruce Wayne als Kind zugefügt wurden, sondern vielmehr um die Menschen, die ihm heute etwas bedeuten.



BATMAN & ROBIN - DER FILM

Das frisch gestylte Batman-Outfit durfte sich der aus der TV-Serie Emergency Room bekannte Schauspieler George Clooney anziehen. Zusammen mit Robin, wieder gespielt von Chris O'Donnell, treten die Helden diesmal gegen mehrere Schurken gleichzeitig an. Unser aller Liebling aus der Steiermark, Arnold Schwarzenegger, übernahm die Rolle des Dr. Fries, der aufgrund eines Unfalls zu Mr. Freeze geworden war und sich zum Ziel setzte, Gotham City in ein Kühlhaus zu verwandeln. Ferner treten zwei weitere Figuren auf den Plan, die noch nie zuvor im Realfilm dargestellt wurden: Naturverfechterin Poison Ivy, gespielt von Uma Thurman, und ihr muskelbepackter Scherge Bane.

Batman und Robin haben allerdings nicht immer nur mit den bösen Buben zu kämpfen, auch ein persönlicher Zwist, verursacht durch, wie sollte es anders sein, eine Frau in Person von Poison Ivy, bringt die beiden fast auseinander. Poison Ivy verdreht den beiden mit ihrem Liebesstaub bewußt den Kopf, um das Duo gegeneinander aufzuhetzen. Mr. Freeze ist in der Zwischenzeit auf der Suche nach neuen Diamanten, mit denen er einerseits seine Forschung an einer seltenen Krankheit fortsetzen will und diese andererseits auch für den Betrieb seines Kühlzugs benötigt. Mit

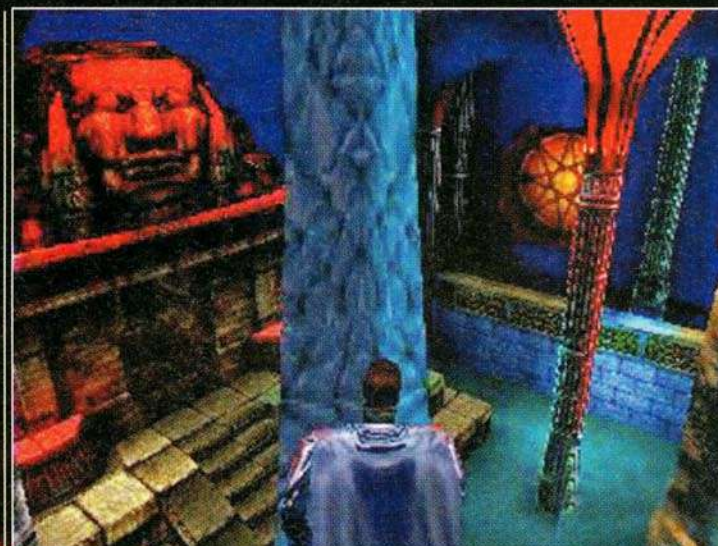
dessen Raubzügen durch das Städtische Museum können sich Batman und Robin aber ganz und gar nicht anfreunden. Sie setzen alles daran, Arnie und sein Eskimo-Gefolge zu stoppen. Poison Ivy, die mörderische Schöpfung aus Gewächshaus und Chemieunfall, stößt als zweite Gegenspielerin hinzu und trickst beide Parteien gegeneinander aus, um ihre Ziele von einer grünen Welt zu verwirklichen. Mit dem Endplan des frostigen Bösewichts soll Gotham City durch ein riesiges, umgebautes Teleskop völlig vereist werden. Das mittlerweile um eine Person gewachsene dynamische Trio (überraschenderweise zeigt sich Hollywood-Pummelchen Alicia Silverstone als Batgirl von ihrer Fledermausnatur) hat also alle Hände voll zu tun, damit es auch diesmal als Sieger dem Abspann entgegensehen kann.



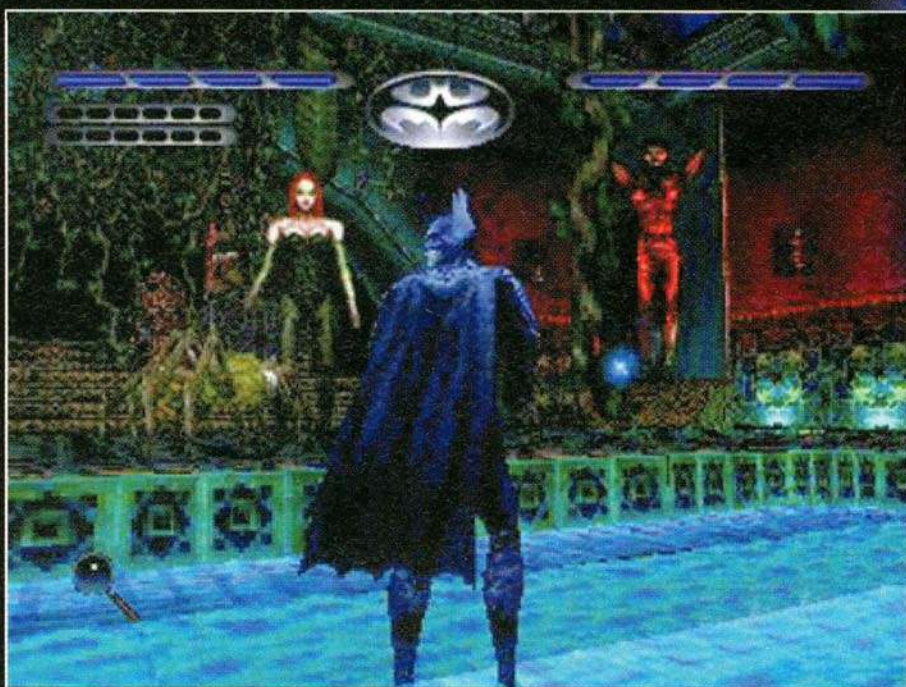
BATMAN & ROBIN - DAS SPIEL

Parallel zu den Dreharbeiten werkelt Probe Entertainment im Auftrag von Acclaim bereits an der Konsolenumsetzung des Blockbusters. Im Gegensatz zu vielen ande-

ren Lizenzen wollte man diesmal einen völlig neuen Weg beschreiten. Nur mit dem Drehbuch ausgestattet, machten sich die Briten an das Gamedesign und die Grafiken. Ab und an ließ man auch mal zur Presse etwas Informationen durchsickern, genauere Details wurden aber strikt geheimgehalten. Natürlich wurden die



Durch die frei bewegliche Kamera verschafft man sich stets den perfekten Überblick.



Im Wasser bewegt sich der Rächer etwas trüger.

Entwickler ständig mit neuen Artworks und Infos aus den Filmstudios versorgt, in denen der neue Bat-Movie entstand. Jetzt, da sich das Produkt in der Endphase befindet, können wir uns ein konkretes Bild über die Abenteuer des düsteren Helden machen.

Aus der Third Person-Perspektive steuert man wahlweise Batman, Robin oder Batgirl durch die dunklen Gassen Gotham Citys. Der Clou daran ist, daß man sich in der ganzen Stadt völlig frei bewegen kann, und zwar zu Fuß oder per Batmobil. Das gesamte Spiel findet innerhalb von drei Nächten zu je zwölf „Echtzeitstunden“ statt. Binnen dieses Zeitraumes muß es dem Spieler gelin-



gen, Gotham City aus den Fängen von Mr. Freeze und Poison Ivy zu befreien. Die Zeit kann aber vom Spieler beeinflusst, sprich beschleunigt werden, falls man nicht unnötig zwei oder drei Stunden vor dem Batcomputer auf den nächsten Fall warten will. Das Gameplay ist in mehrere Teile gesplittet. Das Bat-Team muß Hinweise überprüfen und Rätsel lösen, d.h. schweißtreibende Detektivarbeit leisten. Action kommt

Nur mit dem Drehbuch ausgestattet, machten sich die Briten an das Gamedesign und die Grafikengine.

allerdings nicht zu kurz, da sich Mr. Wayne samt Gefolge mit allerlei Bad Guys prügelt und in spannenden Fahrsequenzen im Batmobil oder Redbird durch die Straßen fegt. Dabei geht es nicht nur darum, von Punkt A nach Punkt B zu kommen, sondern man muß z.B. ein Rennen gegen eine Biker Gang gewinnen, um an wertvolle Informationen zu gelangen. Am dritten

Tag, an dem Gotham City fast völlig mit Eis bedeckt ist, holen die Helden sogar ihre Eisfahrzeuge aus der Batcave, die sich im Handling wieder völlig von den anderen Vehikeln unterscheiden.

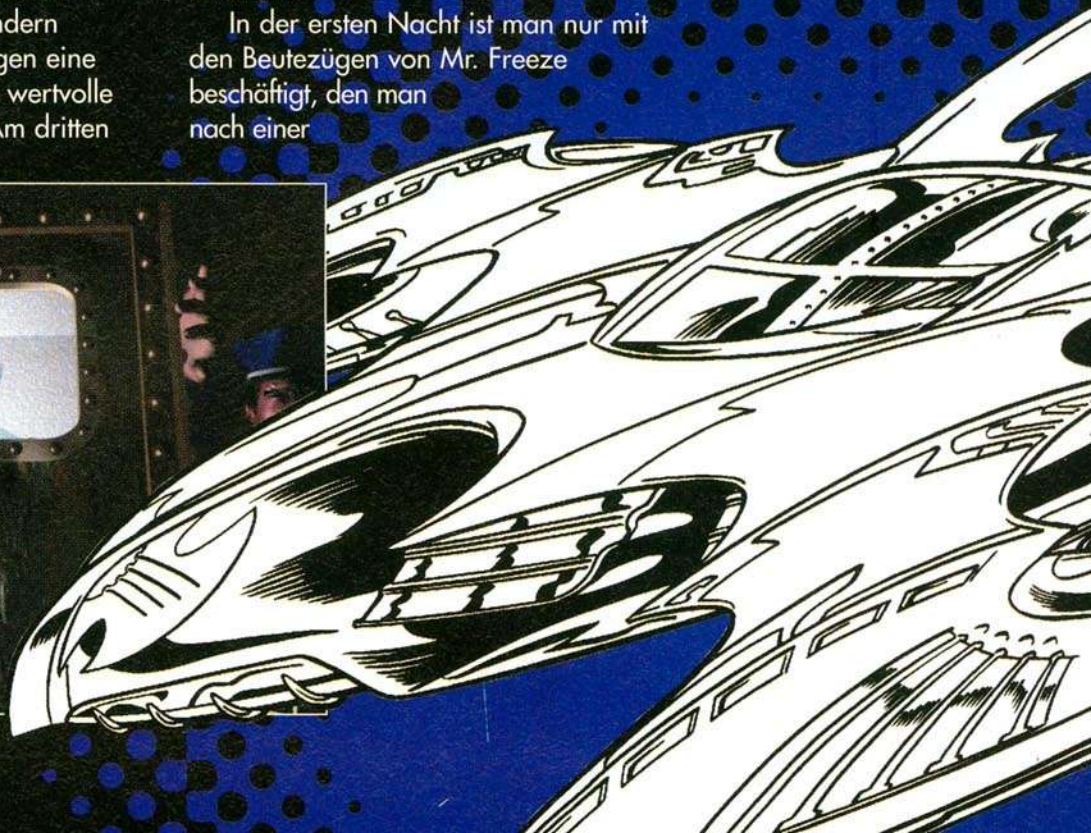
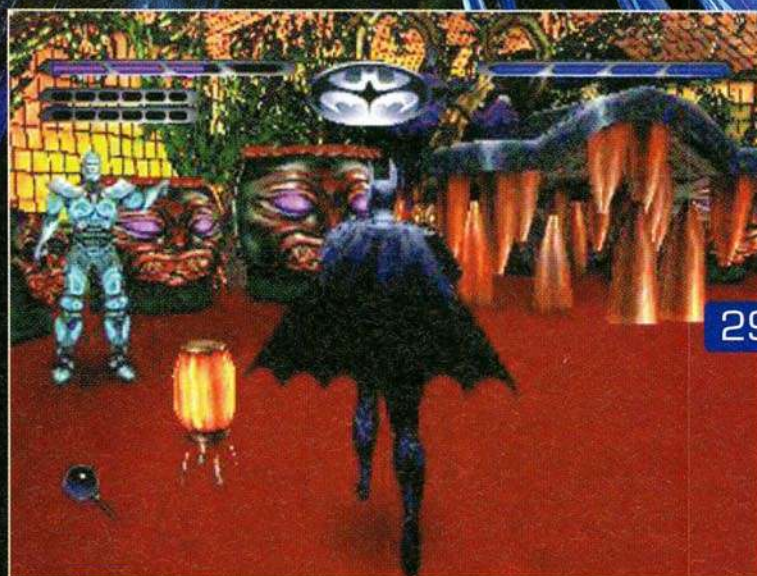
In der ersten Nacht ist man nur mit den Beutezügen von Mr. Freeze beschäftigt, den man nach einer

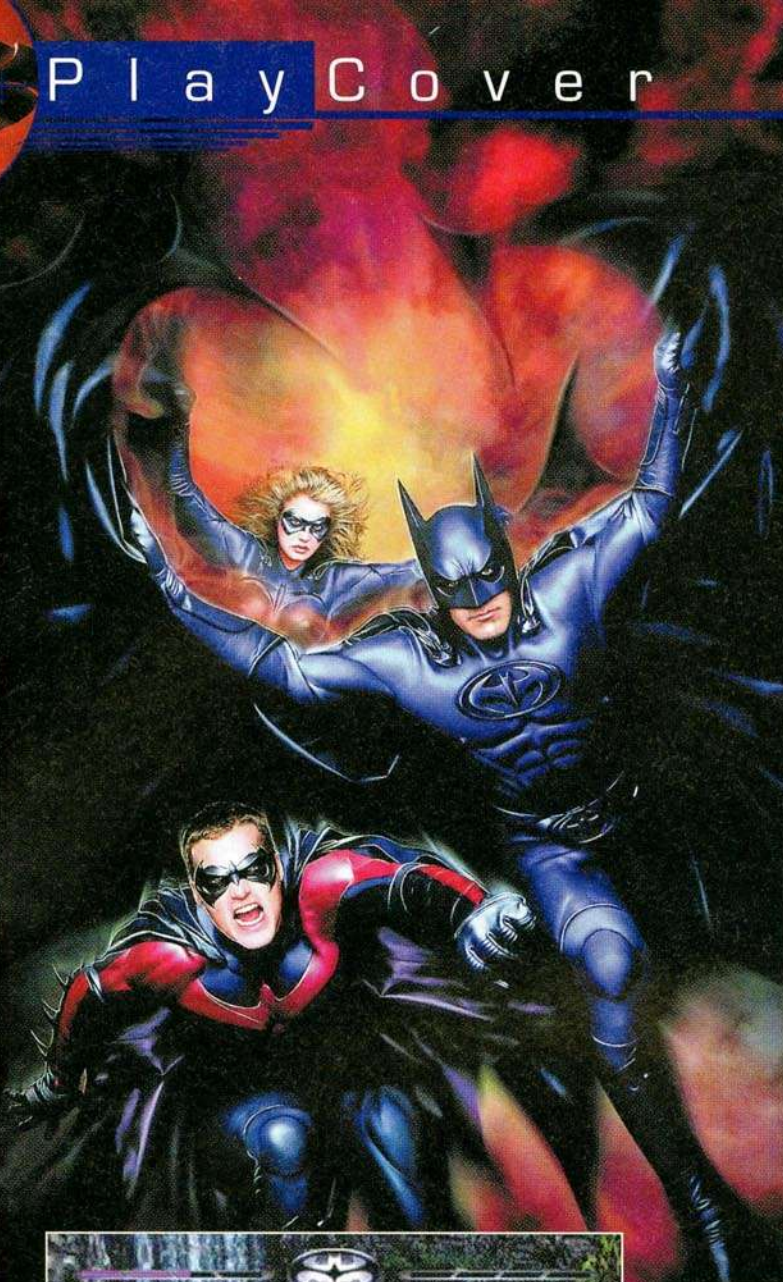


Das 3D-Modell wurde explizit dem Film-Batman nachempfunden.



Auch wenn Mr. Wayne zu Fuß unterwegs ist, wird die Map rechts unten eingeblendet.





Bei Farbigkeit und Design wurde sehr viel Wert auf die original Filmvorlage gelegt.



Die gesamte Stadt kann ohne Ladepausen durchsucht werden, da dies durch geschickte Routinen während des Spiels passiert.

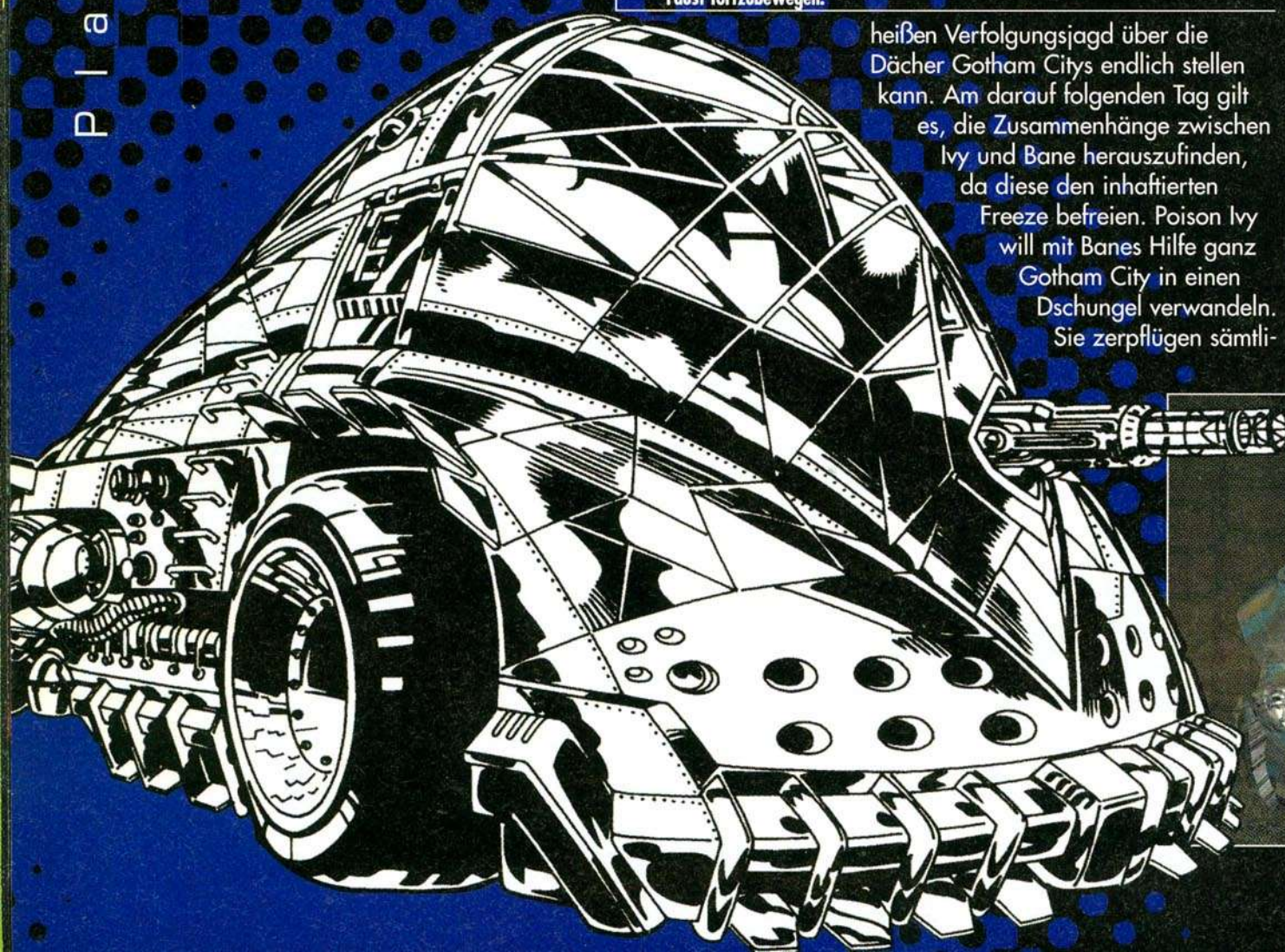


Das Batmobil kann jederzeit verlassen werden, um sich auf eigene Faust fortzubewegen.

heißen Verfolgungsjagd über die Dächer Gotham Citys endlich stellen kann. Am darauf folgenden Tag gilt es, die Zusammenhänge zwischen Ivy und Bane herauszufinden, da diese den inhaftierten Freeze befreien. Poison Ivy will mit Banes Hilfe ganz Gotham City in eine Dschungel verwandeln. Sie zerpflügen sämtli-

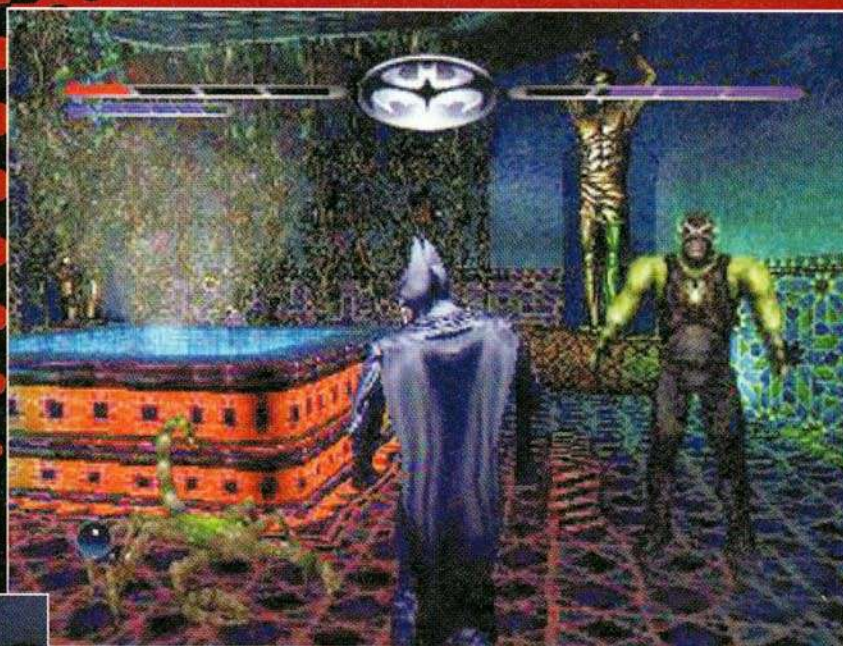
che Gartencenter, kippen die gestohlene Saat in die Wasserversorgung, schalten die Chemiefabrik Axis, die für ihre Unkrautvertilgungsmittel bekannt ist, aus, und bringen ein wahres Chaos über die Stadt. Die maskierten Rächer sind ständig mit neuen Rätseln und Hinweisen beschäftigt, wie u.a. ein Gegenmittel für den Love-Dust zu finden. Der dritte Tag steht schließlich ganz im Zeichen von Mr. Freeze, der das gigantische Teleskop des neuen Observatoriums umfunktioniert und Gotham City eine neue Eiszeit bescheren will.

Batman & Robin ist alles andere als ein stumpfsinniges Hau-Drauf-Spiel. Dreh- und Angelpunkt ist der Batcomputer, an dem ständig Gegenstände, Querverweise in der Verbrecherkartei und das Videoarchiv untersucht werden müssen. Ihr könnt Euch auch mit Freunden, selbst mit den Handlangern von Mr. Freeze oder anderen Leuten unterhalten. Der Spieler hat die Wahl, ob er die Person bedrohen oder befra-





Poison Ivy wirkt auch als virtuelle Persönlichkeit sehr attraktiv.



gen möchte, und wird eventuell mit einem Gegenstand oder einem neuen Hinweis versorgt. Auch an den spezifischen Unterschieden der Spielcharaktere lässt sich erkennen, daß sich das Entwicklungsteam redlich Mühe gegeben hat. Batman, Robin und Batgirl unterschieden sich nämlich nicht nur in Statur und Stimme, jede Figur besitzt andere Attribute, die sie auszeichnen. Batman ist vergleichsweise schwerer als Batgirl und würde dadurch einen versteckten Bodenschalter aktivieren, den die leichtfüßige Fledermauslady geschickt überläuft. Batgirl ist außerdem gegenüber Poison Iveys Love-Dust immun und

Kinohits wieder. Probe gab sich besonders viel Mühe, den sogar rechtlich geschützten Multicoloreffekt des Originals einzufangen. Für eine entsprechende Atmosphäre ist bestens gesorgt. Lens Flare- und Transparenzeffekte sowie diverse Effekthaschereien verstehen sich fast

Es wurde am Feinschliff gearbeitet, was das Zeug hält, jede Kleinigkeit wurde nachgebessert und vor allem ständig von Warner Bros. geprüft, um auch wirklich 100% Batman-Ambiente zu gewährleisten. Eine passable Filmadaption war Probe Entertainment nicht gut genug.



kann dadurch ihrer mörderischen Anziehungskraft widerstehen. Außerdem verfügt jeder der drei Charaktere über verschiedene Angriffstechniken, Spezialwaffen und Ausrüstungsgegenstände, wie z.B. die berühmte Wristrope, die aus Batmans Handgelenk empor-schießt und es ihm ermöglicht, Wände hochzuklettern. Die Wahl des Charakters wirkt sich sehr auf den weiteren Spielverlauf aus.

Technisch gesehen wurde ebenfalls nicht gekleckert, sondern geklotzt. Alle Akteure sind sehr detailliert dargestellt. Besonders die Capes sind ausgesprochen gut gelungen und bewegen sich herrlich zu den geschmeidigen Moves der Protagonisten. Die gesamte 3D-Umgebung ist erstaunlich flott und dank Rundumblicks zu jeder Zeit überschaubar. Erfreulicherweise findet sich im Spiel die gesamte Farbgebung des

von selbst. Die Fahrsequenzen sind ebenfalls sehr gut gelungen. Die clevere Laderoutine ermöglicht es, durch ganz Gotham City zu fahren, ohne dabei auch nur einmal eine Ladepause in Kauf nehmen zu müssen.

Probe Entertainment steckte sichtlich viel Ehrgeiz und Mühe in dieses Projekt. Das erkennt man schon allein an der Tatsache, daß das Spiel bis zum jetzigen Zeitpunkt nicht veröffentlicht wurde. Plante Acclaim ursprünglich einen zeitgleichen Start mit dem Film, zögerte sich der Erscheinungstermin des Videospiels immer weiter hinaus. Es wurde am Feinschliff gearbeitet, was das Zeug hält, jede Kleinigkeit wurde nachgebessert und vor allem ständig von Warner Bros. geprüft, um auch wirklich 100% Batman-Ambiente zu gewährleisten. Eine passable Filmadaption war Probe Entertainment nicht gut genug. Batman & Robin soll, wenn es dann im April erscheint, ein absolutes Highlight werden.



In der Batcave rüstet man die Helden aus und hat Zugriff auf den Computer, um wertvollen Hinweisen nachzugehen.



Besonders Mr. Freeze ist mit sehr viel Liebe zum Detail konstruiert worden.

information

- Genre: Action-Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: ... Acclaim Entertainment
- Entwickler: ... Probe Entertainment
- Testmuster: ... Acclaim Entertainment
- Erhältlich ab: April

The Need For Speed III

Martin Weidner

rpm



Wie bereits in der Last Minute-Rubrik in play PLAYSTATION 1/98 vorgestellt, zeichneten sich in der Zwischenzeit weitere Details zu Electronic Arts' The Need For Speed III ab.

Wieder von Pioneer Productions entwickelt, wird der dritte Teil insgesamt acht neue Fahrzeuge beinhalten, angefangen bei Mercedes CLK GTR, Ferrari 550 und 355 F1 über Lamborghini Countach und Diablo SV bis hin zu Jaguar XJR-15, ItalDesign Nazca C2 und Chevrolet Corvette C5.

Zu den Neuerungen zählen u.a. ein Pursuit-Modus, in dem Cops den Spieler und die von der Konsole gesteuerten Fahrzeuge verfolgen, ein Practice-Modus mit Tutorial und Ghost car sowie zwei Schwierigkeitsgrade. Die fünf zur Auswahl stehenden Strecken sind völlig neu gestaltet, lassen sich auch in entgegengesetzter Richtung fahren, wobei versierte Spieler darüber hinaus mit Abkürzungen und einem Bonustrack belohnt werden. Scheinwerfer erhellen die



Bei Erreichen eines Checkpoints wird die Zwischenzeit des Spielers mit seiner vorherigen Rundenzeit, der besten Rundenzeit und mit der Zeit des den Pulk anführenden Fahrzeugs verglichen.

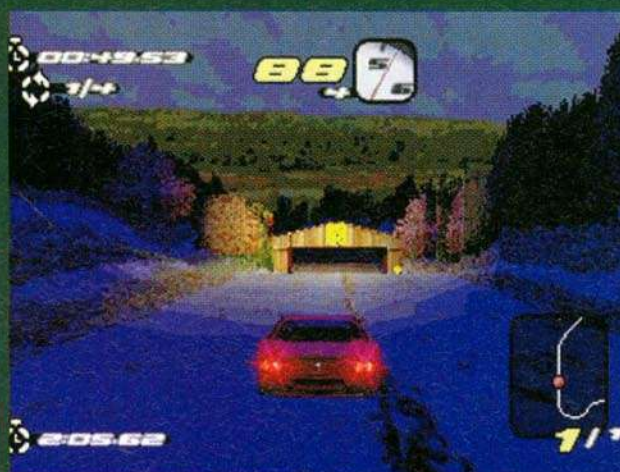
dunkle Nacht durch strahlende Lichtkegel, Fensterscheiben und Lack reflektieren die glitzernde Sonne, Schnee und Regen erschweren die Sichtverhältnisse - Pioneer Productions hat sich merklich um grafische Feinheiten bemüht. Im Ein-Spieler-Modus soll die Bildwiederholrate sogar bei konstanten 30 Frames pro Sekunde gehalten werden. Tuningmöglichkeiten, die u.a. Motor, Reifen und Bremsen betreffen, sowie voraussichtlich drei neue

Kameraperspektiven im Replay-Modus bzw. fünf Einstellungen im eigentlichen Spiel sollen die neuen Features abrunden.

The Need For Speed III soll wahrscheinlich schon Mitte März als lokalisierte Version erscheinen und neben Lenkrädern auch Sonys Analog Controller als Steuerungsmöglichkeit unterstützen.



Im Pursuit-Modus verfolgen bis zu vier Cops den Spieler, versuchen ihn von der Straße abzurängen und errichten Straßensperren.



Im Practice-Modus steht einem nicht nur ein Kommentator zur Seite, sondern Fahr- und Bremshilfen, eine Traktionskontrolle sowie eine Ideallinie erleichtern hier den Einstieg.

information

- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Electronic Arts
- Entwickler: Pioneer Productions
- Testmuster: Electronic Arts
- Erhältlich ab: Mitte März

Kein Porto oder NN!

-> Lastschrift!

Information

Lösungshefte ab
14,90 DM. Weitere
Artikel erhältlich.

Händleranfragen
sind erwünscht!

Zweigstelle

Tel.: 0251 - 511160
Am Stadtgraben 50
Im Pavillon 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 Soccer 2	89.-
All Star Soccer	89.-
Bust a Move 3	59.-
Cool Boarders 2 (30.1.)	89.-
Everybody's Golf (April)	84.-
FIFA Soccer 98	89.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
Jet Moto 2 (März)	84.-
Jimmy Johnson Football	79.-
John Madden Football 98	84.-
Match Day 3 (März)	89.-
Nagano Winter Olympics 98	129.-
NBA Live 98	89.-
NFL Quarterback Club 98	79.-
NHL Breakaway	79.-
NHL Face Off 98 (April)	84.-
NHL Hockey 98	89.-
PaRappa The Rapper	79.-
PGA Tour Golf 98	84.-
Premier Manager 98	89.-
Power Soccer 2	89.-
Rampage World Tour	79.-
Treasures of the Deep (März)	89.-
WCW vs. The World	94.-

Adventures & Rollenspiele

Ark of Time	79.-
Baphomet's Fluch 2	89.-
Batman & Robin (Febr.)	79.-
Caesars Palace (Feb.)	69.-
Discworld 2	89.-
Final Fantasy 7	109.-
Herc's Adventure	89.-
Magic the Gathering	84.-
Overblood	84.-
Riven: Sequel to Myst (März)	84.-
The Note	79.-

Geschicklichkeitsspiele

Fluid (Depth) (März)	79.-
Namco Museum Piece 5 (30.1.)	84.-
Super Pang Collection (Feb.)	89.-
Tetris Plus	79.-

Shoot-Action

Agent Armstrong	89.-
Armoured Core (März)	89.-
Critical Depth	74.-
Deathtrap Dungeon (März)	89.-
Devil's Deception	69.-
Dreams to Reality (Feb.)	84.-
Judge Dredd (Feb.) (Pistolen)	79.-
Maximum Force (für Pistolen)	79.-
MDK	84.-
Nightmare Creatures	89.-
Pax Corpus (Feb.)	89.-
Resident Evil Directors Cut	84.-
Rosco Mc Queen	89.-
Shadow Master	89.-
Steel Reign (Feb.)	84.-
Time Crisis mit Lightgun	155.-
Tomb Raider	84.-
Tomb Raider 2	94.-

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!

PSX Hardware

PlayStation 299.-
Umbau-Chip 39.- und Einbau
direkt bei Cross Computer
zus. nur **88.-**

**Barracuda
Pad 66.-**

**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 2 Stück
Pads 79.-**

**Analog
Pad 59.-**

Memory 1 MBit 29.-
Memory 8 MBit 69.-
Memory 24 MBit 89.-
Memory 48 MBit 109.-

**Dominator
Joystick 59.-**

Verlängerung 10.-
RGB Scart Kabel 19.-
Link-Kabel 19.-
HF-Adapter (neu) 39.-

PSX Software

Racing-Games

Arms Race (März)	89.-
Auto Destruct	84.-
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Feb.)	84.-
Bleifuß 2 (März)	79.-
Bug Riders (Feb.)	74.-
Buggy (Feb.)	89.-
Cart Indy Car (Feb.)	84.-
Explosive Racing	69.-
F1 '97	109.-
Gran Turismo (JAPAN)	149.-
Grand Theft Auto	89.-
Megaman Battle & Chase (Feb.)	89.-
Monster Trucks	79.-
Moto Racer	84.-
Motor Mash	79.-
Nascar Racing 98	88.-
Porsche Challenge	79.-
Powerboat Racing (März)	84.-
Powerslide	89.-
Rapid Racer	89.-
Rock 'n' Roll Racing 2 (Feb.)	84.-
Total Driving	89.-
Touring Car Championship	94.-
V-Rally	89.-

Beat 'em Up

Bloody Roar (Beast) (Feb.)	89.-
Bushido Blade (Feb.)	89.-
Fighting Force	89.-
Master of Teras Kasi (Feb.)	89.-
Streetfighter Ex Plus	84.-
Tekken 2	109.-
Tekken 3 (Japan)	149.-

Strategiespiele

Command & Conquer 1 oder 2	99.-
Constructor (Feb.)	84.-
Monopoly	89.-
Overboard	89.-
Risiko	89.-
Sim City 2000	84.-
Theme Hospital (Feb.)	89.-
Transport Tycoon	79.-
Z	84.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2	89.-
Colony Wars	89.-
G-Police	109.-
Nuclear Strike	84.-
Point Blank (März)	89.-
Rebel Assault 2	89.-
Wing Commander 4	84.-

Jump 'n Run

Crash Bandicoot 2	89.-
Croc	94.-
Frogger	84.-
Hercules	89.-
Jersey Devil	89.-
Oddworld: Abe's Oddysee	84.-
Pandemonium 2	89.-
Skull Monkeys (7.2.)	84.-

Unsere Spiele des Monats:

Nightmare Creatures

Begeben sie sich in die Welt der Monster.
Erhältlich ab ca. 16. Januar.

nur **89.-**

Nagano Winter Olympics 98

12 eisige Disziplinen warten auf den Champion.
Ab ca. Ende Januar vorrätig.

nur **129.-**

Top-Angebote

Cool Boarders 2 89.-
Power Soccer 2 89.-
Resident Evil 2 (April) 88.-
F1 '97 (wieder da) 109.-

Platin Edition 3

Rayman, True Pinball, Soviet
Strike, Alien Trilogy, Worms,
Nur Virtual Golf **44.-**
PSX je nur

Platin Edition 2

Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade
to Black, Bust a Move 2, PGA Golf,
Nur Track & Field **44.-**
PSX je nur

Platinum Edition

Air Combat, Ridge Racer 1/2, Wipe
Out 1/2097, Destruction Derby 1/2,
Nur Battle A. Toshinden **49.-**
PSX je nur

CROSS Edition 1

Alone in the Dark 2, Spice World,
Supersonic Racers, Project X2,
Nur Panzer General **49.-**
PSX je nur

CROSS Edition 2

Burning Road, Poed, Disruptor,
Onside Soccer, Road Rage,
Nur NBA In the Zone 2 **59.-**
PSX je nur

Die Bestseller

**Crash
B. 2
89.-**



**Resident
Evil D.C.
84.-**



**C & C
2
99.-**



**FIFA
98
89.-**



**Tomb
Raider 2
94.-**



**Baphomet's
Fluch 2
89.-**



Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Lastschrift, ins Ausland nur gegen Vorkasse. Post NN zzgl. 10.- DM. Zur Teilnahme am Lastschriftverfahren fordern Sie bitte unsere Einzugsermächtigung an.

Nachnahme: Portofrei ab 250.- DM Lieferwert. Lastschrift: Portofrei ab 2 Stk.

12x

&

T-Shirt



Mega-Vorteile zu

- **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 Abo spart Ihr 10% gegenüber dem Einzelkauf!**



Das play PLAYSTATION ABO

play
PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

Super-Preisen:

● **Dein play PLAYSTATION T-Shirt**
unterstreicht Kompetenz und
Attraktivität!?

„Und mal ehrlich: Ein ersparter
Fehlkauf, und Euer Abo hat sich
schon mehr als ausgezahlt!“

Theme Hospital

Mischa Strecker



Zu jedem Patienten kann man die Krankengeschichte aufrufen.

Mit Theme Hospital bekommt man einen kleinen, nicht ganz ernstgemeinten Einblick hinter die Kulissen des Krankenhausbetriebs. Eure Aufgabe ist es, in die Rolle des Managers zu schlüpfen, der das Hospital aufbauen und in Betrieb halten muß. Personal einstellen, Diagnosen erstellen und Behandlungsräume errichten, den Patienten ein nettes Flair bieten und die Behandlungskosten festlegen - das sind eure eher angenehmen Aufgaben. Aber auch die Schattenseiten haben ihren erheblichen Anteil an dem aufregenden und manchmal nervenaufreibenden Beruf der Krankenhausführung: Patienten, die sich in den Fluren über-



Hier wird jeder behandelt, auch wenn es sich um ein Wesen aus einem Dungeon handelt.



Hier entspannen die Angestellten vor der Flimmerkiste oder beim Billard.



Der Operationssaal. Diesem Arzt können Sie vertrauen...



... auch wenn seine OP-Methoden etwas seltsam sind.



Der erste Raum des neuen Krankenhauses: Der Ratgeber muß natürlich auch seinen Senf dazugeben.



Und das passiert, wenn die Kreditkarte nicht gedeckt ist.



Hier warten die Patienten darauf, behandelt zu werden.

geben, wenn man nicht auf die Hygiene achtet, Angestellte, die dauernd Gehaltserhöhungen fordern, das Gesundheitsministerium, das Euch ständig im Nacken sitzt... Je weiter das Spiel fortschreitet, desto hektischer vollzieht sich die Aufgabenbewältigung. Nachwuchsärzte müssen ausgebildet und Forschungsarbeiten betrieben werden. Nicht zu vergessen ist dabei die Konkurrenz, der man immer einen Schritt voraus sein sollte, um die Patienten nicht zu verlieren.

Das Gameplay ist recht komfortabel, da das gesamte Spiel über ein Menüsystem gesteuert werden kann. So hat man Zugang zu Bau- und Personal-Optionen, kann Statistiken abrufen und eingehende Meldungen und Briefe studieren.

Die im Comicstil gehaltene Grafik entspricht dem Flair des Spiels ausgesprochen gut und schwankt zwischen kindlichem Spaß und trockener Ernsthaftigkeit hin und her. Interessant gestalten sich die Animationen, wenn Patienten zwecks Heilung in verschie-

dene Apparaturen gesteckt werden. So manch ein Kopf wird dabei bspw. mit einer Stecknadel zum Platzen gebracht und danach wieder auf Normalgröße aufgeblasen. Wenn ein Patient stirbt, steigt er als Engel zum Himmel empor, wo all seine Sorgen einem Lufthauch gleich dahinschwinden.

Theme Hospital verspricht, eine sehr gute Krankenhaussimulation zu werden, die einem nicht nur ein Schmunzeln entlockt. Anfangs erscheint das Spiel zwar noch recht einfach, jedoch steigt der Schwierigkeitsgrad kontinuierlich an, bis es fast unmöglich wird, alles im Griff zu behalten.

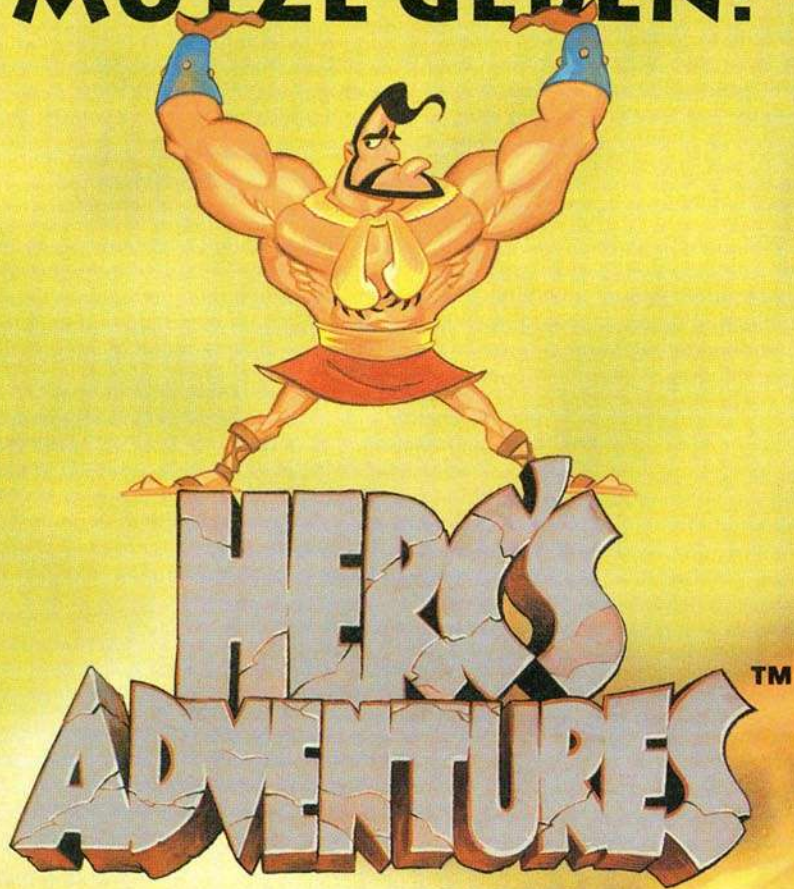
information

- Genre:Wirtschaftssimulation
- Spieler:1
- Hersteller:Electronic Arts
- Entwickler:Bullfrog Productions
- Testmuster:Electronic Arts
- Erhältlich ab:20. Februar



Die ersten Patienten treffen ein.

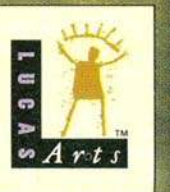
**HEY, WENN DIR DAS ZERLEGEN VON
ZYKLOPEN UND VIERKÖPFIGEN
HYDRAS NICHT GENUG IST, KANNST DU
IMMER NOCH HADES EINS AUF DIE
MÜTZE GEBEN!**



PlayStation und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
TM & © 1997 Lucas. All rights reserved.



Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

Martin Weidner



Nicht nur der Puck hinterläßt einen farbigen Schweif.

Das Anhängsel „'98“ mag für manche Spieler vielleicht etwas verwunderlich sein, stellt Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 doch die erste Version für Sonys PlayStation dar. Der Vorgänger erschien 1996 als Coin-op und für das N64.

Das vorliegende '98er „Update“ beinhaltet natürlich die aktuelle Saison 97/98, d.h. sämtliche 26 Teams der amerikanischen Profiliga wurden mit einem Kader von jeweils 17 Spielern berücksichtigt, darüber hinaus alle Konzessionswechsel, Aufstellungs-

änderungen und der Ligaspielplan. Neben den üblichen Spielmodi Exhibition, Season und Playoffs verfügt Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 über einen Trainingsmodus, in dem ausgiebig Angriff, Verteidigung und Schußtechnik geübt werden können.

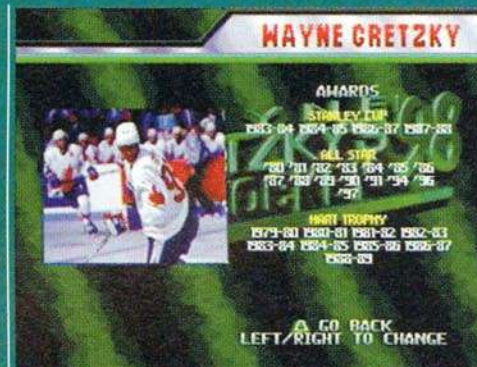
Daß Midways Ursprung im Spielhallenbereich liegt, läßt einen der Arcade-Modus nur allzu deutlich spüren. Regelverstöße werden hier erst gar nicht geahndet, und drei Spieler pro Team sind wohl auch etwas zu wenig. Eishockeyfans rümpfen kurz die Nase und sind in Anbetracht des Simulationsmodus vielleicht noch guter Hoffnung.

Die Unterschiede zwischen diesen beiden Spielmodi lassen sich aber an einer Hand abzählen. Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 erreicht vielleicht den Fun Sports-Charakter eines NBA Jam, von der Tiefe, die eine Eishockeysimulation letztlich auszeichnen soll, ist dieser Titel aber meilenweit entfernt. Team- und Spielerstatistiken, Spielertransfers, Änderungen an den Linien, etliche Kamerawinkel - alles ganz schön und nett, aber wenn die Action auf dem Eis nicht stimmt...

Von einer intuitiven und variablen Spielweise kann nämlich nicht einmal die Rede sein, zumindest in der uns zur Verfügung stehenden Vorabversion. Mit stereotypen Spielzügen beherrscht man im Nu das Feld. Direktabnahmen vom Center durch den Außen führen oft zum Erfolg, und die konsolengesteuerten Mit- bzw. Gegenspieler scheinen herzlich wenig Anteil an dem ganzen Geschehen um sie herum zu nehmen. Sollte sich also an diesem arcadeorientierten Gameplay nicht noch etwas Grundlegendes ändern, wird Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 einen sehr schweren Stand gegenüber EA Sports' NHL 98 und Virgin Interactives NHL Powerplay 98 haben.



In den Replay-Modi sieht Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 sogar noch relativ passabel aus.



Der Namenspatron...



Die Team- und Playerstatistiken spiegeln die Spielhallenherkunft wider.

information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-4
- Hersteller: GT Interactive
- Entwickler: Midway Home
..... Entertainment, Creations
- Testmuster: GT Interactive
- Erhältlich ab: 15. März

mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

jump higher
Bigger
faster
live forever
better
skip levels
more

gametm
buster

legt die power in deine hände

• länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen

- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor:

DATAFLASH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email <http://www.dataflash.com>

versandkosten DM 10

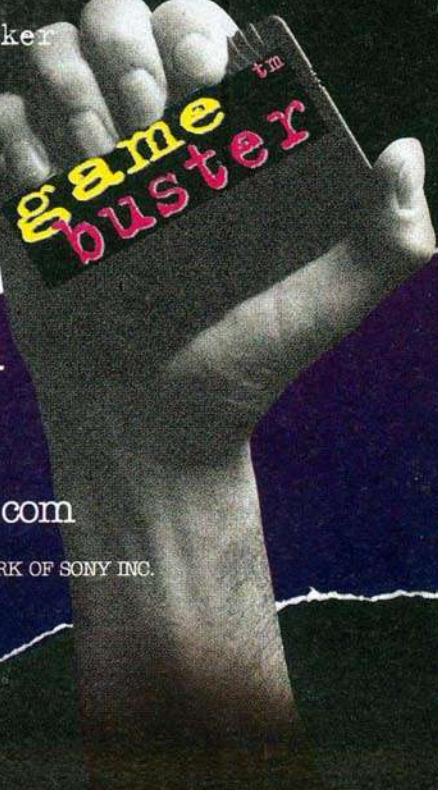


SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISE LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.

PLAY + SAT 3

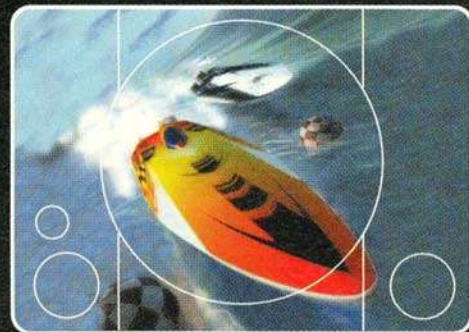
jetzt auch für
Nintendo 64

119,- DM

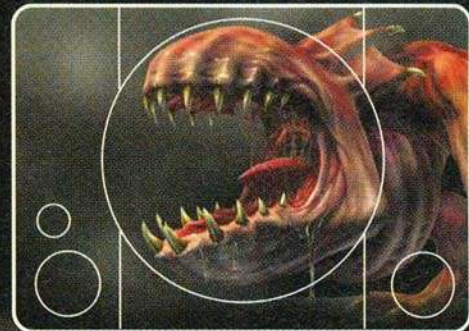


Alle PlayStations sind nicht gleich...

steh' zu Deinem Game
und laß' Deine Konsole
airbrushen!



Motiv 01 Rapid Racer
300,- DM*



Motiv 02 Abe's Oddysee
300,- DM*



Motiv 03 Final Fantasy VII
320,- DM*



Motiv 04 Crash Bandicoot 2
310,- DM*



Motiv 05 Tomb Raider II
340,- DM*

Die Motive Eurer Lieblingsspiele
aus der Hand von Frank Bogon,
verwandeln Eure PlayStation in ein
individuelles Kunstwerk.

Einfach schriftlich bestellen bei:
CyPress Verlag
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
Infotelefon: 0931/4043729

play
PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

*Preise bei angelieferter Konsole (Inklusive 15% Mehrwertsteuer)
Studenten und Schüler erhalten gegen Nachweis (Kopie) 10% Ermäßigung.
Die Motive können in Farbe und Darstellung abweichen.

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

Tomagotchi 29,90
Dinkie Dino

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise

Importspele Hier!

SNES	Sega Saturn	Nintendo 64	Sony Playstation	
Asterix & Obelix PV 119	Battle Station Dt 89	Konsole+Spiel Dt 389	Abe's Odysee Dt 89	Moonlight Syndrome JP 144
Breath of Fire 2 Dt 109	Bomberman Dt 99	Lenkrad Dt 149	Ace Combat 2 Dt 94	MDK US/Dt 119/89
Casper Dt 109	Bomberman Fight JP 139	Antennenkabel Dt 49	Agent Armstrong Dt 89	Magic the Gatering Dt 89
Civilisation US 129	Command & Conquer Dt 99	Chameleon Twist Dt 149	Analog Pad Dt 59	Mechwarrior 2 Dt 94
Chrono Trigger US 144	Croc Dt 89	Clayfighter 63 1/3 Dt 139	mit Vibrationspack 99	Mega Man X 3 Dt 79
Donkey Kong 2 GV 109	Crypt Killer Dt 94	Diddy Kong Racing Dt 99	Baphomets Fluch 2 Dt 99	Micro Machines V Dt 99
Donkey Kong 3 Dt 129	Dawn of Darkness US 119	Extrem G US/Dt 179/149	Battlestation DT 89	NBA Hang Time Dt 89
Donald in Maui Mall. Dt 129	Daytona Champion Ed Dt 99	F1 Pole Position Dt 139	Bedlam DT 94	NBA in the Zone II Dt 99
Demolition Man Dt 79				NBA live '98 Dt 94
Dschungelbuch Dt 79				Need for Speed 2 Dt 89
Earth Worm Jim 2 Dt 49				Nightmare Creatures US 119
Front Mission 2 Jp 149				Nuclear Strike Dt 89
FIFA Soccer '97 Dt 119				Overboard Dt 94
Harvest Moon Dt 99				Power Move Wrestling Dt 89
Harvest Moon US 129				Pro Pinball the Web Dt 89
Jungle Strike DV 109				Pandemonium 2 Dt 99
König der Löwen Dt 79				Player Manager Dt 94
Lost Vikings 2 Dt 89				Porsche Challenge* Dt 89
Lucky Luke Dt 119				Powerplay Hockey Dt 79
Lufia Dt 109				Power Rangers Pinnball Dt 89
Lufia 2 US 139				Rage Racer* Dt 99
Mechwarrior 2 Dt 109				Rally Cross* Dt 89
Mega Man 7 Dt 109				Rampage World Tour US 119
NHL Hockey 97 Dt 119				Rapid Racer Dt 94
NBA Live '97 Dt 119				Rayman 2 US 119
Operation Starfish Dt 59				Return Fire Dt 59
Primal Rage Dt 69				Resident Evil Director Cut Dt 79
Pinocchio PV 99				Road Rage Dt 89
Secret of Mana 2 JP 199				Saga Frontier JP 159
Syndicate Dt 69				Sentient* Dt 99
Sim City 2000 Dt 119				Soul Blade* Dt 99
Superstar Soccer deluxe Dt 129				Speedster* Dt 89
Streetfighter Alpha 2 Dt 79				Spider Dt 89
Terranima Dt 119				Star Trek Generation US 119
Tetris Attack Dt 79				Streetfighter Ex Dt 89
Time Cop Dt 109				Suikoden Dt 94
Theme Park Dt 99				Superstar Soccer Pro Dt 89
Tetris & Dr. Mario Dt 89				Syndicate Wars Dt 89
Urban Strike Dt 89				Tenka Dt 99
Waterworld Dt 109				Test Drive 4 Dt 94
Worms Dt 119				Time Crisis Dt 169
WWF Wrestlemania Dt 79				Tobal Nr. 2 JP 179
Yoshi's Island Dt 119				Total NBA 97* Dt 89
				Total Driving* Dt 99
				Toshinden 3 Dt auf Anfr.
				Tekken 2* Dt 109
				Tomb Raider 2 Dt 99
				Tilt! Dt 89
				Transport Tycoon Dt 94
				Treasure of the Deep US 119
				Touringcar Championship Dt 99
				V-Rally Dt 89
				Vandal Hearts Dt 99
				Virtua Pool Dt 89
				Wing Commander 4 Dt 89
				Warhammer Dt 94
				Warcraft 2 Dt 94
				Z Dt 89
				Zero Divide 2 US 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

Bomberman 64 JP
+ Adapter 100,-

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	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. Anlgt.
nur 19,90

SPEZIALUMBAU
PSX
ohne Vorbooten
nur 49,90 DM

→ Unsere Multimedia Shops in Berlin ←

SPANDAU Seegefeller Str. 75 nahe Rathaus	MARZAHN Marzahner Promenade 47 Wittenberger Str. 76-80	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

Circuit Breakers

Martin Weidner



Ein klassischer Ovalekurs befindet sich ebenfalls unter den 16 Single Player-Strecken.

Mindscape scheint dem PlayStation-Markt keinen sonderlich hohen Stellenwert in ihrer Produktpolitik einzuräumen. Ihre drei auf der Londoner ECTS-Messe vorgestellten Produkte jedenfalls waren schon lange überfällig. Letztlich erschien nur eines darunter noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft.

Die Veröffentlichung von Supersonic Racers 2XS, pardon, Circuit Breakers, wurde Ende Oktober kurzerhand auf März verschoben, um den Designern von Supersonic, die zuvor für Codemasters Micro Machines 2 Turbo Tournament entwickelt hatten, etwas mehr Zeit für die Feinheiten zu geben. Der neue Erscheinungstermin überschneidet sich aber nun mit der Wiederveröffentlichung von Codemasters' Micro Machines V3 als Platinum Edition (vgl. Seite 107).

Ein böses Omen, zumal der Titel umbenannt wurde? Nicht unbedingt, fand Supersonic Racers doch seinerzeit zumindest bei den Kritikern weitgehend recht positiven Anklang. Für den Nachfolger haben sich die Macher auch einiges einfallen lassen.



Supersonic Racers

Der Vorgänger Supersonic Racers wurde im November 1996 veröffentlicht und verfügte schon damals über fünf Spielvarianten im Single Player- und sieben im Multi Player-Modus.



24

Circuit Breakers hat in der Vorabversion noch mit deutlichen Pop-up-Problemen zu kämpfen.

Die nackten Zahlen: 32 neue Strecken, darunter 16 für den Single Player- und 16 für den Multi Player-Modus, versteckte Strecken und Spielmodi, wie z.B. Grandstand- Stunt Fight- und Nachtrennen sowie ein Mirror-Modus und Turbostrecken, 8 neue Grafiksets, 4 neue Vehikel...

Die nackte Wahrheit: ... wird wohl noch etwas auf sich warten lassen, denn die uns zur Verfügung stehende Betaversion hinterließ noch einen relativ unvollständigen Eindruck. Von den in Aussicht gestellten Spielvarianten waren erst zwei, nämlich World Series und Time Trial fertiggestellt. Die CPU-



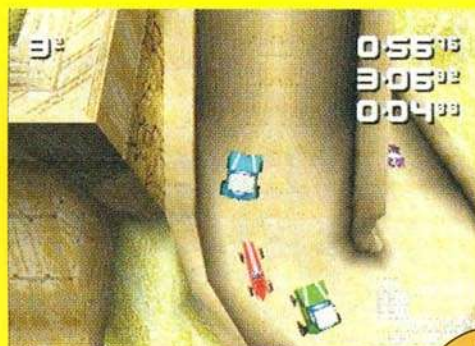
Die Auswahl der Vehikel, Strecken und Spielmodi wurde etwas umständlich gelöst.



Lara Croft machte in Venedig eine bessere Figur...

Gegner zogen noch relativ teilnahmslos ihre Runden, und das Handling der Vehikel ließ ebenfalls zu wünschen übrig. Zudem hatte unsere Vorabversion arg Mühe, dem Bildaufbau Herr zu werden.

Ein Urteil möchten wir uns deshalb vor einer „reviewfähigen“ Version nicht erlauben. Nur soviel: Um aus dem Schatten des Vorgängers hervorzutreten, sind noch einige Nachbesserungen vonnöten.



information

- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1-8
- Hersteller: Mindscape
- Entwickler: Supersonic
- Testmuster: Mindscape
- Erhältlich ab: März



Tips

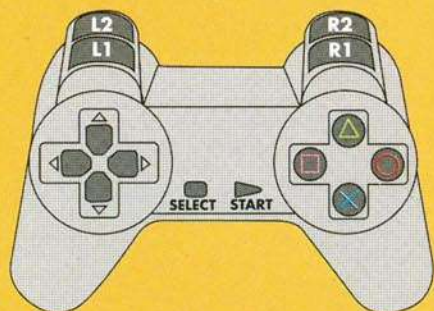
Gunter Glos

& Tricks

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

inFormation

- ◐=rechts ◻=Quadrat
- ◑=links ✕=Kreuz
- ◒=oben ○=Kreis
- ◓=unten △=Dreieck



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTips-Seiten:

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 eingeben.

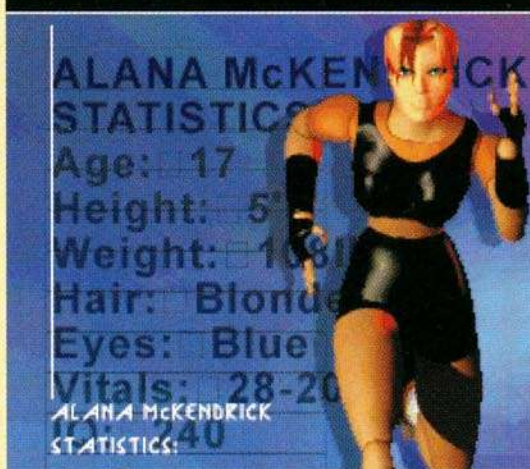
INHALT 02/98

Fighting Force	43-44
GTA - Grand Theft Auto	44
Broken Helix	45
Bloody Roar (US)	45
TOCA Touring Car Championship	45-46
Nightmare Creatures (US)	45-47
One	46
Resident Evil Director's Cut	47
Test Drive 4	47
Nuclear Strike	47
Machine Hunter	47
G-Police	47
Colony Wars	47
Tomb Raider II Starring Lara Croft (Game Buster-Codes)	48
Broken Helix (Player's Guide)	49-52
Baphomets Fluch 2 Spiegel der Finsternis (Player's Guide)	53-58

Fighting Force

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Alana:



Griffe:

- Den Gegner greifen, wenn er in der Nähe steht △
- Flip-Back-Kick ○
- Knee-Crush-Smack ✕
- Das Knie in das Gesicht schlagen ◻
- Kick-Flip, Back-Kick △

Moves:

- Punch ✕
- doppelter Punch ✕, ✕

- doppelter Punch oder doppelter Spin-Punch ✕, ✕, ✕
- Einen Gegenstand vom Boden aufheben ✕
- Waffe benutzen ✕
- Einen Gegenstand von der Wand reißen, wenn man unmittelbar daneben steht ✕
- Kick ◻
- doppelter Kick ◻, ◻
- Gegnern, die auf dem Boden liegen, einen Tritt versetzen ◻
- Sprung ○
- 360°-Handstand Swoop-Kick ○, ✕
- Sprung, Spin und Stamp (wenn ein Gegner vor einem am Boden liegt) ○, △
- Flip-Kick ◻, ○
- Mit der Faust aus der Drehung heraus nach hinten schlagen (Back-Fist) △
- doppelter Back-Fist, Punch △, △
- Rennen R1+Richtungstaste
- Slide-Attack R1+✕
- Rennen, Rundum-Kick R+Richtungstaste + ◻

>>>>>

Fighting Force

play CheatCard
PLAY STATION page 3

Mace:



Griffe:

- Den Gegner greifen, wenn er in der Nähe steht △
- Flip Throw ○
- Slap-Face-Combo ✕
- Das Knie in das Gesicht schlagen ◻
- Leg Squeeze Throw △
- Den Gegner zu Boden werfen △, ○+△

Moves:

- Punch ✕
- doppelter Punch ✕, ✕

- doppelter Punch oder Spin Punch ✕, ✕, ✕
- Einen Gegenstand vom Boden aufheben ✕
- Waffe benutzen ✕
- Einen Gegenstand von der Wand reißen, wenn man unmittelbar daneben steht ✕
- Kick ◻
- doppelter Kick ◻, ◻
- Gegnern, die auf dem Boden liegen, einen Tritt versetzen ◻
- Sprung ○
- 360 Grad-Leg-Sweep ○, ✕
- Sprung und Leg-Smash (wenn ein Gegner am Boden liegt) ○, △
- Scissor-Kick ◻, ○
- Back-Fist △
- doppelter Back-Fist oder Punch △, △
- Rennen R1+Richtungstaste
- Slide-Attack R1+✕
- Rennen, Flying-Kick R+Richtungstaste + ◻

>>>>>



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Fighting Force

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Hawk:

HAWK MANSON

STATISTICS

Age: 26

Height: 6'2

Weight: 196lbs

Hair: Blonde

Eyes: Blue

Biceps: 36"

Chest: 48"

Neck: 20"

ID: 187

Eyes: Blue

Biceps: 36"

Griffe:

- Den Gegner greifen, wenn er in der Nähe steht△
- Shoulder-Throw○
- PunchX
- Punch oder HeadbuttX,X
- Das Knie in den Bauch schlagen . . .□
- Kopfnuß△
- Grab-Backflip△,○+△

Moves:

- PunchX

- doppelter PunchX, X
- doppelter Punch oder Uppercut,X, X, X
- Einen Gegenstand vom Boden aufhebenX
- Waffe benutzenX
- Einen Gegenstand von der Wand reißen, wenn man unmittelbar daneben stehtX
- Kick□
- doppelter Kick□, □
- Gegnern, die auf dem Boden liegen, einen Tritt versetzen□
- Sprung○
- 360 Grad-Spin-Kick○, X
- Kick während eines Sprungs○, □
- Sprung und Stomp (wenn ein Gegner am Boden liegt)○, △
- Back-Fist△
- doppelter Back-Fist, Punch△, △
- RennenR1+Richtungstaste
- Slide-AttackR1+X
- Rennen, Flying-KickR+Richtungstaste + □

Fighting Force

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Smasher:

BEN (SMASHER)

STATISTICS

Age: 26

Height: 6'2

Weight: 196lbs

Hair: Blonde

Eyes: Blue

Biceps: 36"

Chest: 48"

Neck: 20"

ID: 187

Griffe:

- Den Gegner greifen, wenn er in der Nähe steht△
- Slam○
- Headlock-SmashX
- Super-Uppercut□
- Um den Gegner vom Boden aufzuheben.△,○+△
- Jetzt drückt man X, um ihn zu werfen oder □, um einen Knie-Snap auszuführen.

Moves:

- PunchX

- doppelter PunchX, X
- doppelter Punch oder Hammer-StrikeX, X, X
- Einen Gegenstand vom Boden aufhebenX
- Waffe benutzenX
- Einen Gegenstand von der Wand reißen, wenn man unmittelbar daneben stehtX
- Kick□
- doppelter Kick□, □
- Gegnern, die auf dem Boden liegen, einen Tritt versetzen□
- Sprung○
- 360 Grad-Shockwave○, X
- Body Slam (wenn ein Gegner am Boden liegt)○, △
- Back-Fist△
- doppelter Back-Fist, Punch△, △
- RennenR1+Richtungstaste
- Snowball-SmashR1+X
- Rennen, Flying Body-ChargeR+Richtungstaste+ □

Grand Theft Auto

Alle Waffen

Gebt Ihr als Spielernamen „GROOVY“ ein, bekommt Ihr alle Waffen zur Auswahl.

Levelanwahl, alle Waffen, unendlich Munition

Wenn Ihr als Spielernamen „BSTARD“ eingibt, bekommt Ihr die Levelanwahl, alle Waffen, unendlich Munition und alle Rüstungen zur freien Verfügung.



9999990 Punkte

Um 9999990 Punkte auf Eurem Konto verbuchen zu können, gebt Ihr als Spielernamen „WEYHEY“ ein.



Eingeblendete Koordinaten

Um die Koordinaten auf dem Bildschirm anzeigen zu lassen, gebt Ihr als Spielernamen „BLOWME“ ein.

Missionen gelöst

Gebt „EATTHIS“ ein, um alle Aufgaben in einem Level zu erfüllen.

Liberty City Part 1 & 2

Um in Liberty City Part 1 & 2 zu gelangen, gebt Ihr als Spielernamen „FECK“ ein.



Broken Helix

Gesundheit und Rüstung erhöhen

Um mehr Lebensenergie und eine stärkere Rüstung zu erhalten, pausiert Ihr das Spiel und drückt Δ . Geht mit dem Cursor über den Menüpunkt „Help-Text“ und haltet L1+R2 gedrückt. Jetzt gebt Ihr O+X ein. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Codes sollte ein Beep zu hören sein.

Mehr Munition

Geht in den Pause-Modus und drückt Δ . Bringt den Cursor über die Option „Help-Text“ und haltet L1+R2 gedrückt. Jetzt gebt Ihr X+ Δ ein. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Codes sollte ein Beep zu hören sein.

Bloody Roar

US-Version

Big Head-Modus

Im Charakterauswahl-Menü haltet Ihr L2 gedrückt und selektiert Euren gewünschten Charakter mit der O-Taste. Leider wird nur der Kopf Eurer Spielfigur größer. Der Kopf des Gegners behält die normale Größe.



Kid-Modus

Im Charakterauswahl-Menü haltet Ihr R2 und selektiert Euren gewünschten Charakter mit der O-Taste. Euer Kämpfer bekommt die Proportionen eines Kindes. Euer Gegner steht weiterhin in der normalen Größe zum Kampf bereit.



TOCA Touring Car Championship

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Als Vervollständigung der Cheats aus der letzten Ausgabe findet Ihr hier ein paar weitere Codes. Die Stimme von Tiff Needell wird Euch die korrekte Eingabe der Codes mit dem Satz „Cheat mode enabled“ bestätigen.

Der Regen steigt

Um die Regentropfen zum Himmel steigen zu lassen, gebt Ihr als Spielernamen **CMRAINUP** ein.



Bonusauto

Gebt **CMGARAGE** als Spielernamen ein, um neue Autos in den Garagen nach dem Laguna vorzufinden.



>>>>

Nightmare Creatures

US-Version

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Ignatius



Level-Paßwörter:

Chelsea: $\Delta, \Delta, \odot, \odot, \odot, X, X, \odot$
Spitafield: $\Delta, \odot, \Delta, \odot, \Delta, \square, X, \square$
Sewer Snake: $\Delta, X, \odot, \Delta, \Delta, \odot, \square, \odot$
Thames Tunnel: $\Delta, \square, \Delta, \odot, \Delta, \odot, \odot, \square$
India Docks: $\Delta, \odot, \Delta, \odot, \Delta, \odot, \odot, X$
Highgate Cemetery:
Hampstead Heath:
Queenhite Docks: $\Delta, \odot, \Delta, X, \Delta, \Delta, \odot, \odot$
City: $\odot, \Delta, \Delta, X, \odot, \odot, \square, X$
Smithfield: $\odot, \odot, \Delta, \odot, \Delta, \odot, \odot, \odot$
Snowman: $\odot, X, \Delta, \odot, \Delta, \odot, \odot, \odot$
Regents Canal: $\odot, \square, \Delta, \square, \Delta, \odot, \Delta, \square$
London Zoo: $\odot, \odot, \Delta, \square, \Delta, \odot, \odot, \square$
Marylebone: $\odot, \odot, \Delta, \odot, \Delta, \odot, X, \odot$
Bloomsbury: $\odot, \odot, \Delta, \square, \Delta, \Delta, \square, \square$
Pimlico: $\odot, \odot, \Delta, \square, \Delta, \odot, \odot, \square$
Jose Manuel: $X, \odot, \Delta, \square, \Delta, \square, \odot, \square$

Westminster: $X, X, \Delta, \odot, \odot, \odot, \odot, \odot$
Westminster II: $X, \square, \Delta, \square, \odot, \odot, X, \odot$
The Roofs: $X, \odot, \Delta, X, \Delta, \odot, \Delta, \odot$

Moves:

Double Kick: $\square, \square$
Triple Kick: $\square, \square, \square$
Double Strike: X, X
Triple Strike: X, X, X
Hammer Curl: $X, \square, \square$
Hammer-Head: $X, \square, \Delta$
Lunge-Kick: $\square, \Delta, X$
Crescent-Kick: $\square, X, X$
Windmill-Slam: $X, X, X, \square$
Back-Hand: $\square, X, \square$
Back-Strike: $\odot, \square$
Tactic: $\odot, \square + X$
Tornado-Kick: $\odot + X$
Round-House: $\odot, \square$
Spin-Spike: $X, \square, X, \square$
Ahab's-Spear: $\square, \Delta$
Ahab's-Revenge: $\square, X, \square, X$
Kick-Feint: $\square, X, \square, \Delta$
Jack-Knife: $X, \Delta, \odot$
Judgement: $X, \square, \odot$
Staff: (während eines Sprungs) $\square, \square$
Jam: (während eines Sprungs) X, Δ
Block: $\odot$

>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

TOCA Touring Car Championship play CheatCard PLAY STATION page 2



Geringere Bodenhaftung

Um eine geringere Haftung auf den Strecken zu erlangen, gebt Ihr als Spielernamen **CMLOGRAV** ein.



Schnelleres Rennen

Um das Rennen zu beschleunigen, solltet Ihr den Spielernamen **XBOOSTME** eingeben.

Film-Kamera-Perspektive

Wenn Ihr die Kamera wie im Attract-Modus plazieren möchtet, gebt Ihr als Spielernamen **CMFOLLOW** ein.



Kleine Autos

Gebt als Spielernamen **CMHANDY** ein, um die Autos schrumpfen zu lassen.

Nightmare Creatures US-Version play CheatCard PLAY STATION page 2

Nadia



Level-Paßwörter:

Chelsea:
Spitafield:
Sewer Snake:
Thames Tunnel:
India Docks:
Highgate Cemetery:
Hampstead Heath:
Queenhite Docks:
City:
Smithfield:
Snowman:
Regents Canal:
London Zoo:
Marylebone:
Bloomsbury:

Pimlico:
Jose Manuel:
Westminster:
Westminster II:
The Roofs:

Moves:

Double Kick:
Triple Kick:
Strike:
Double Strike:
Triple Strike:
Back-Flip:
Flip-Kick:
Gymnast-Kick:
Boot-Stomp:
Feet of Fury:
Cyclone:
Slice:
Whip-Slash:
Ballerina:
Conquer:
Dervish:
Spin-Balade:
Slam:
Flying-Cross:
Back-Kick:
Block:

One

Alle Waffen

Wenn Ihr als Paßwort „**Maxpower**“ eingibt, bekommt Ihr als Belohnung alle Waffen zur freien Verfügung.



Levelcodes

Wenn Ihr nicht gleich alle Level freischalten wollt, jedoch in einem Level nicht mehr weiterkommt:

Level 02:
Level 03:
Level 04:
Level 05:
Level 06:

Levelanwahl

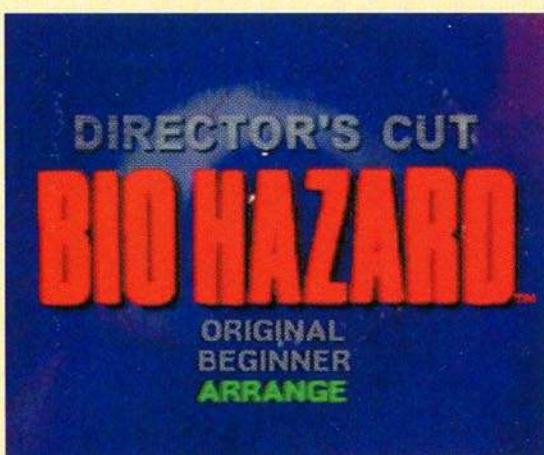
Wenn Ihr das Wort „**Hevyfeet**“ als Paßwort eingibt, dann könnt Ihr Euch den Level frei auswählen, mit dem Ihr beginnen oder weiterspielen möchtet.



Resident Evil Director's Cut

Doppelte Anzahl von Items

Als sehr hilfreich erweist sich folgender Cheat. Begeht Euch in das Hauptmenü, bringt den Cursor über den Schriftzug „ADVANCED“ und drückt dann fünf Sekunden lang **O**. Der Schriftzug verfärbt sich. Wenn Ihr jetzt den Advanced-Modus startet, erhaltet Ihr jedes aufgesammelte Item in doppelter Menge.



Test Drive 4

Den Dodge Daytona erhalten

Um den Dodge Daytona fahren zu können, solltet Ihr „Single-Race/Championship-Mode“ fahren und gewinnen.

Den Dodge Viper GTSR erhalten

Um den Dodge Viper GTSR fahren zu können, solltet Ihr „Single-Race/Challenge Cup“ fahren und gewinnen.

Den Pitbull Special erhalten

Um den Pitbull Special fahren zu können, solltet Ihr „Single-Race/Masters Cup“ fahren und gewinnen.

Den TVR Project 12/7 erhalten

Um den TVR Project 12/7 fahren zu können, solltet Ihr „Single-Race/Pit Bull“ fahren und gewinnen.

Extrastrecken (rückwärts und bei Nacht)

Um die Extrastrecken des Spiels freizuschalten, solltet Ihr die fünf originalen Kurse als Erster gewinnen. Jetzt könnt Ihr alle Strecken in entgegengesetzter Richtung und im Dunklen fahren.

Nuclear Strike

Einfachere erste Mission

Gebt **AVENGER** als Paßwort ein, um alle Gegner aus dem ersten Level verschwinden zu lassen.

Unendlich Leben

Gebt **LAZARUS** ein, so daß Euch die Leben nicht ausgehen.

Schneller fliegen

Um sich schneller fortzubewegen, gibt man **WARPDRIVE** als Paßwort ein.

Unendlich Munition

Gebt **GOPOSTAL** als Paßwort ein, damit Euch die Munitionsvorräte nicht ausgehen.

Future Strike FMV-Sequenz ansehen

Wenn Ihr einen Trailer zu dem Nachfolger von Nuclear Strike ansehen möchtet, gebt Ihr **COMMERCIAL** als Paßwort ein.

Machine Hunter

Jetzt schon in der vierten Ausgabe nacheinander haben wir auch diesen Monat zwei neue Codes für unseren Evergreen.

Extra-Items

Begeht Euch in den Paßwort-Bildschirm und gebt **LAZYPLAYER** ein. Jetzt liegen allerhand Items herum, die es aufzusammeln gilt, da sie das Spiel etwas einfacher gestalten.

Gegen den Boß kämpfen

Wenn Ihr als Paßwort „**GET SACKED**“ eingibt, so könnt Ihr gegen den Endgegner antreten und Euch für später schon einmal eine Strategie für ihn vorbereiten.



Nightmare Creatures US-Version

Unendlich Leben, als Monster spielen und Levelanwahl

Im Paßwort-Bildschirm gebt Ihr **O, O, X, O, O, O, O, O** ein. Startet das Spiel und Ihr kommt in ein Menü, in dem Ihr unendlich Leben anwählen, als Monster spielen und jeden Level selektieren könnt.

G-Police

Action-Kamera

Wenn Ihr immer genau sehen möchtet, wie das Vehikel des Gegners nach Eurem Abschluß in Flammen aufgeht, gebt Ihr als Paßwort **SUPACAM** ein. Bei Abschüssen zoomt die Kamera nun das Objekt ganz nahe heran.



Colony Wars

Levelanwahl

Um auf alle Missionen inklusive der Trainingsmissionen, alle Videosequenzen und die Daten zu allen Objekten Zugriff zu haben, gebt Ihr folgendes Paßwort ein:

rVKdoISDPcNOFPWw.

Paßt auf, daß Ihr auf die Groß- und Kleinschreibung achtet!



Tomb Raider II Starring Lara Croft

Game Buster-Codes

Diese Cheats funktionieren nur in Verbindung mit Dataflashes Game Buster-Schummelmodul.

Unendlich Energie

Level 01 Die große Mauer

8019D32203E8

Level 02 Venedig

801C1DB603E8

Level 03 Bartolis Versteck

801D10DA03E8

Level 04 Das Opernhaus

801CF62A03E8

Level 05 Die Bohrsinsel

801BF05603E8

Level 06 Die Tiefe

801BE17203E8

Level 07 40 Faden

801BB81603E8

Level 08 Das Wrack

801D021203E8

Level 09 Die Quartiere

801B6D1A03E8

Level 10 An Deck

801DD0F203E8

Level 11 Das tibetanische Hochland

801DBA9A03E8

Level 12 Das Kloster von Barkhang

801E34EA03E8

Level 13

Die Katakomben des Talion

801C5C2203E8

Level 14 Der Eispalast

801C881603E8

Level 15 Der Tempel des Xian

801DB7D603E8

Level 16

Die schwimmenden Insel

801D21CE03E8

Level 17 Der Hort des Drachen

801A2E2E03E8

Level 18 Zuhause

801B309E03E8

Unendlich Luft unter Wasser

8008C66E0708

Unendlich Munition Granatenwerfer

8008C72C005F

Unendlich Munition Uzi

8008C72000FF

Unendlich Leuchtkerzen

80088C7C00FF

Roland Schmidt, Heilbronn

Crash Bandicoot 2

Zehn Bonusleben

An der folgenden Stelle bekommt Ihr Extraleben: Im zweiten Warp-Raum geht Ihr zu dem kleinen schreienden Bär, springt auf ihn und hüpfet solange auf seinem Kopf herum, bis Ihr zehn Extraleben gutgeschrieben bekommt. Leider funktioniert dieser Trick nur einmal.

Den Boß noch einmal spielen

Wenn Ihr den Kampf gegen den einen Obermotz noch einmal beginnen wollt, stellt Ihr Euch in die Mitte des Warp-Raums auf die Plattform und wartet, bis Crash mit der Hand nach oben oder unten zeigt. Wenn er die Hand wieder herunternimmt, haltet Ihr L1+L2+R1+R2+△ und drückt ○.

Secret Warps

Im Verlauf des Spiels sind fünf Warp-Rooms versteckt. Hier geben wir Euch kurze Tips, wie Ihr sie findet:

Secret-Warp 1

Warp-Room 2, Level AIR CRASH:

Im zweiten Fluß. Springt nicht auf den Jet Ski, sondern über die fünf Boxen auf die Plattform.

Secret-Warp 2

Warp-Room 3, Level BEAR DOWN:

Die kleine Eisscholle, die im Wasser treibt.

Secret-Warp 3

Warp-Room 4, Level DIGGIN' IT:

Kurz vor dem Ende seht Ihr eine Pflanze auf einer sich drehenden Plattform, die herumschwirrt. Springt hoch und laßt Euch auf sie herunterfallen.

Secret-Warp 4

Warp-Room 3, Level UNBEARABLE:

Wenn der Kleine Euch abwirft, geht Ihr solange zurück, bis Ihr ihn wieder seht.

Secret-Warp 5

Warp-Room 4, Level HANGIN' OUT:

Wenn Ihr in das Loch springt, lauft Ihr auf den vorderen Bildschirmrand zu und springt in das Loch. Benutzt die R1-Taste, um höher zu springen.

Alle farbigen Diamanten Blauer Diamant

Den blauen Diamant erhaltet Ihr, wenn Ihr im ersten Warp-Raum in den Level „Turtle Woods“ geht und, ohne eine Kiste zu zerstören, den Level beendet.

Bei der Kistenwand, die zwei Kisten hoch und fünf Kisten breit ist, springt Ihr auf die gestreiften Kisten, um auf die andere Seite zu gelangen. Vorsicht! Springt nicht auf die Kiste mit der Voodoo-Maske hinter der Wand. Jetzt geht Ihr in den Level „Hang Eight“ (auch im ersten Warp-Raum) und Ihr seht, daß der blaue Diamant aktiviert ist.

Roter Diamant

Den roten Diamant erreicht Ihr auf dem Umweg über den Level „Air Crash“ im zweiten Warp-Raum. Lauft solange, bis Ihr an eine Stelle kommt, an der Ihr auf einen Jet Ski springen könnt. Springt nicht darauf, sondern hüpfet über die fünf Kisten bis zu der kleinen Plattform auf der rechten Seite. Jetzt erreicht Ihr einen versteckten Warp-Raum. Hier betretet Ihr den Level „Snow Go“. Wenn Ihr diesen Level meistert, kommt Ihr zum roten Diamant.

Grüner Diamant

Den grünen Diamant findet man nur rein zufällig im zweiten Warp-Raum im Level „The Eel Deal“. Lauft solange, bis Ihr in einen Raum gelangt, der mit Nitro-Kisten gefüllt ist. Hier lauft Ihr durch die hintere Wand und findet das ersehnte Stück.

Gelber Diamant

Den gelben Diamant findet Ihr im dritten Warp-Raum im Level „Plant Food“. Beendet diesen Level komplett, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Violetter Diamant

Den violetten Diamant bekommt Ihr im vierten Warp-Raum im Level „Bee-Having“. Auf dem Weg durch diesen Level kommt Ihr an eine Stelle, an der Ihr eine Treppe aus Nitro-Kisten seht. Diese Kisten sind nicht echt. Somit besteht keine Gefahr, wenn Ihr sie hinaufklettert. Ihr kommt in einen Raum, in dem Ihr den letzten Diamanten findet.

CART Indy Car

Analoger Einstellungs-Modus

Geht in das Menü, in dem Ihr einen neuen Fahrer kreieren könnt (Create A Driver), und gebt **PUSHBUTT** ein. Jetzt könnt Ihr den Rückspiegel mit dem linken Analog-Stick individuell einstellen. Der rechte Analog-Stick verändert die Einstellung der Kupplung.



Broken Helix

Player's Guide part 2

HANDLUNGSPLOTS

1 Reese

ABSCHNITT: 1 2 3 4 5 6 7 8 11 13 15 16 17 18 19 20 22 (23) 24 27

2 Hybrid

ABSCHNITT: 1 2 3 4 5 6 7 8 11 13 15 16 17 18 19 21 22 (23) 25 26

3 Fitz / Sara

ABSCHNITT: 1 2 3 4 5 6 7 8 10 15 16 17

4 Militär / Jenkins

ABSCHNITT: 1 2 3 4 6 (7) 9 12 14

Extra Funktionen:

Verändern des Kamerawinkels
Zoom In - Select +
Zoom Out - Select +
Nach oben schwenken - L2
Nach unten schwenken - R2
Waffenauswahl Select +

Select + , um Energie aufzuladen, ohne dafür das Inventory-Menü aufrufen zu müssen.

Item Infos:

Stärke der Panzerungen:

Normale Rüstung - 50 HP
Energie Rüstung - 100 HP
Schwere Rüstung - 150 HP

Anzahl der benötigten Einheiten, um die Energieanzeige vollständig aufzufüllen:

Wenig Energie - 14
Hohe Energie - 4
Energie Pack - 1

Schlüssel Reihenfolge:

Blau
Grün
Rot
Dunkelpink
Gelb
Hellblau
Silber

Robot Command Center

Pink

Andere:

Gas Key, blauer Diamant, Liftschlüssel

Legende:

WE = wenig Energie
GR = Granate
NR = Normale Rüstung
HE = Hohe Energie
MD = Medikit
EA = Energie Rüstung
EP = Energie Pack
CD = Spiel speichern
SR = Schwere Rüstung
TW = Transportwagen

Hitpoints der verschiedenen Charaktere:

Sara30
Jenkins30
Reese70
Black Dawn800
Queen1500
Warbot1850
Warbot2100
Maintbot20
Warrior80
Rig850

ABSCHNITT 14 - Level 7

Items: 1 HE, 2 GR, 1 NR, 3 MD

PLOT 4

Nachdem man den Aufzug verlassen hat, beginnt man sofort, die Wissenschaftler niederzuschießen. Jenkins und Tonka werden nach rechts laufen. Ihr aber haltet Euch links, schaltet die Wissenschaftler aus und sammelt die Power Ups ein. Nach ca. 3/4 des Weges findet man Reese. Haltet Euch nicht damit auf, das Feuer auf ihn zu eröffnen. Statt dessen solltet Ihr zu Jenkins laufen. Er und Tonka werden sich mit Reese unterhalten, um ihn dann zu töten. Nach dieser Ak-

tion krabbeln so ziemlich aus jeder Ecke Aliens, die Euch augenblicklich heftig zusetzen. Am besten ist es, man überläßt den Großteil der Brut Jenkins und Tonka, da die beiden über die stärkeren Waffen verfügen. Stellt Euch mit dem Rücken links von Jenkins bereit und fangt die Schüsse auf, die für ihn bestimmt sind. Sobald man den letzten Alien erledigt hat, empfängt man eine neue Übertragung. Szene: Flucht mit Jenkins und Tonka.

*** ENDE PLOT 4 ***

ABSCHNITT 15 - Minenschächte

Items: 1 HE, 5 GR, 1 CD

PLOT 3

Schnappt Euch die WE und GR und sprecht danach wieder mit Fitz. Er wird Euch eine Kiste mit C4 geben, die Ihr an einer Schalttafel in Level 10 anbringen solltet. Nehmt die 2 GR (links vom Bohrer) und die CD (oben auf der Rampe) und begeben Euch den Korridor rechts vom Bohrer hinunter, ohne dabei das Energiefeld zu berühren! Lauft dann links um den Fahrstuhl herum zu dem Ende des Ganges und holt Euch die 2 GR. Anschließend solltet Ihr in den Aufzug einsteigen und zu Level 8 fahren.

PLOT 1,2

Kümmert Euch nicht um den Mann, der in der Mitte des Raumes steht, sondern sammelt nur alle Power Ups ein und lauft zum Aufzug Richtung Level 8.

PLOT 1,2,3

weiter bei ABSCHNITT 16

Broken

ABSCHNITT 16
Level 8 - Teil 1**Items:** 2 WE, 1 MD, 1 HE, 1 GR**PLOT 1, 2, 3**

Folgt dem Korridor, der zum Fahrstuhl führt (Vorsicht bei den zwei Sprüngen!). Vergeßt nicht, alle Power Ups auf dem Weg einzukassieren, auch die HE im Schacht. Nehmt den Aufzug zu Level 10.

PLOT 1, 2, 3

weiter bei ABSCHNITT 17

ABSCHNITT 17
Level 10 Energiefeld**Items:** 4 HE, 6 WE, 1 SR, 2 CD, 3 MD, 3 GR, 1 EP, Raketen, Energiefeldgerät**PLOT 1,2,3**

Folgt dem Tunnel bis zum Ende. Begeht Euch nach rechts und schnappt Euch die WE hinter der Rampe. Danach geht's die enge Rampe hoch zur HE. Von dort springt Ihr zur SR und lauft anschließend zur WE, welche sich neben der großen Öffnung befindet. Wählt Euch den Weg zu der Rampe im Zentrum. In der Mitte des Gebildes holt Ihr Euch die CD (in der Nähe sind ebenfalls 2 WE). Springt zur WE, geht nach vorne und springt noch einmal. Am Grund befindet sich ein MD. Steigt wieder hinauf und hüpfst zu dem kurzen Kletterabschnitt. Dreht Euch nach links und springt zu dem schmalen Vorsprung. Folgt diesem und springt noch einmal zu einem anderen Vorsprung, der sich 45 Grad rechts von Euch befindet. Geht dann die schmale Rampe nach unten. In der hinteren Ecke findet Ihr den hellblauen Schlüssel. Geht zum Ende der Rampe, biegt nach rechts ab und springt zweimal, um Euch die zwei WE anzueignen. Klettert nach oben und macht einen Satz zu einer weiteren WE. Am Fuß der Rampe wendet man sich 45 Grad nach rechts und springt. Tötet den Marinehybriden und drückt den Schalter, um die Fluchtbrücke herabzusenken. Dreht Euch um und lauft Richtung MD. Springt über den Abgrund, klettert

nach oben und schnappt Euch das Teil. Jetzt lauft Ihr zu der Energiefeld-Attrappe und dem Danger-Schild. Auf dem Weg dorthin befinden sich noch 2 GR und 1 HE, die beide links in den schmalen Aushöhlungen verborgen liegen. Begeht Euch auf die rechte Seite des falschen Energiefelds. Springt vorsichtig auf den Fuß der Rampe. Holt GR und MD. Wagt noch einen Sprung, um die CD und EP aufzusammeln. Von hier aus kann man in das Fenster des Alien-Raumschiffs blicken. Geht zurück zum Energiefeld und betretet den Raum. Schnappt Euch sofort die Raketen.

PLOT 3

Installiert das C4 an der Schalttafel links von Euch.

PLOT 1, 2, 3

Geht den Korridor hinunter, schnappt die HE, biegt nach rechts ab und lauft in das Schiff. Bearbeitet die zwei lästigen Mutanten mit den Raketen, und holt Euch das Energiefeldgerät sowie die HE. Lauft zurück zum Schalter an der schmalen Brücke und anschließend zurück zu Level 8. Geht zum Aufzug zu den Minenschächten auf Level 5.

PLOT 3

Klettert die Rampe nach oben und springt auf die Rig. Euer Job besteht nun darin, die Crew im Inneren des Schiffes zu beschützen. Das Energiefeld explodiert, und Ihr beginnt zu rollen. Macht Euch keine Sorgen um Eure Energieleiste, da die Marines nicht speziell auf Euch zielen und zudem kaum Treffer zu verbuchen vermögen. Bleibt in der Nähe der Front des Vehikels, macht Eure Raketen bereit, und dann... Viel Glück! Es gestaltet sich als sehr schwierig alle Marines auszuschalten, bevor die Rig zerstört wird. Szene: Fitz fliegt im Helikopter davon..

***** ENDE PLOT 3*******PLOT 1, 2**

Nehmt den Aufzug zu Level 7

PLOT 1,2

weiter bei ABSCHNITT 18

ABSCHNITT 18
Wieder auf Level 7**Items:** 1 CD**PLOT 1, 2**

Übergebt Reese das Energiefeldgerät. Folgt ihm, um das Alien zu treffen.

Szene: Das Alien zeigt die Ergebnisse des Broken Helix-Projekts und redet von der Queen.

Besprecht Euch mit Reese/Alien, um den Plan und die erste Hälfte einer Alienwaffe zu erhalten. Man kann sich mit Reese noch zwei weitere Male unterhalten, um an weitere Infos zu gelangen. Folgt Reese, er wird Euch den Aufzug im Zentrum des Levels öffnen. Betretet den Fahrstuhl und nehmt gleich die CD mit.

PLOT 1,2

weiter bei ABSCHNITT 19

ABSCHNITT 19
Level 8**Items:** 1 NR, 3 CD, 6 GR, 2 WE, 4 HE, 3 MD**Extra Items:**

(nur PLOT 2): 6 GR, 1 SR

PLOT 1, 2

Geht in den Raum, über dessen Eingang das Level 8-Schild hängt. Holt die NR links neben den Schreibtischen und die CD vor der Warbot-Konsole. Schnappt Euch den Warbot. Folgt dem rechten Pfad die Rampe hinauf. Dreht Euch oben herum und balanciert dann den Vorsprung entlang. Wendet Euch nach rechts an der zweiten Öffnung und fliegt über den Abgrund hinweg zu dem Energiefeld (CD nicht vergessen!). Dreht Euch und betätigt den Schalter, der die Brücke herabläßt. Verschwindet dann aus der Warbot-Steuerkonsole. Begeht Euch nun durch die dem Aufzug gegenüberliegende Tür. Das Energiefeld senkt sich. Lauft nach rechts und geht in den Schacht am Fuße der Rampe. Nehmt die 2 WE, HE und MD, und folgt dem Vorsprung nach rechts. Ungefähr jetzt wird man von Reese kontaktiert, der Euch alles weitere erklärt. In der näheren Umgebung finden sich auch zahlreiche



Helix

Player's Guide part 2

Power Ups. An der Innenseite der linken Abzweigung ist eine schmale Abzweigung. Laßt Euch dort fallen um an die HE zu kommen, dann wieder hoch auf den Absatz. Folgt diesem bis zum Ende. Nach einem Sprung habt Ihr 2 GR und HE. Dreht Euch herum und springt zurück. Es gibt links, nach der Tür zwei Höhlen, wovon eine ein wenig versteckt liegt. Holt Euch HE, CD und GR.

PLOT 2

Kehrt zu der ersten Kammer zurück, von der Ihr auf den ersten Vorsprung gegangen seid. An der Tür benutzt man den blauen Diamanten. Jetzt wird die Queen kontaktiert. Begeht Euch in das rote Feld (Radioaktivität) und benutzt abermals den Diamanten an dem Pfosten.

Szene: Verwandlung zum Hybriden. Die Queen rekrutiert Euch erneut in ihren Dienst. Die Tür, die von der Kante aus erreichbar ist, wird sich nun öffnen. Betretet den hinter der Tür liegenden Raum und holt die 6 GR und SR.

PLOT 1,2

Lauft zur Brücke. Linkerhand befindet sich ein Schacht, der zu 2 GR führt. Tastet Euch vorsichtig über die Brücke und sackt noch schnell die CD ein. In der linken Ecke des Fahrstuhls findet man noch ein MD. Betretet die Energiefeld-Attrappe und fahrt in Level 9.

PLOT 1

weiter bei ABSCHNITT 20

PLOT 2

weiter bei ABSCHNITT 21

ABSCHNITT 20 Level 9 Reese beschützen

Items: 4 EP, 5 GR, 5 MD, 5 CD, 3 HE, 3 WE, 1 ER, 1 NR, Alienwaffenteil

PLOT 1

Wenn Ihr folgenden Ablauf schnell und effizient durchführt, müßt Ihr Euren Vorsprung gegenüber den Marines bewahren können. Sollte sich herausstellen, daß die Marines zu schnell auftauchen, um Reese zu töten, vergeßt Ihr besser alle Power Ups und eilt

sofort zum Transporter. Nachdem Ihr aus dem Aufzug gestiegen seid, lauft Ihr in den Raum, dessen Eingangstüre mit dem Reaktor Control-Schild gekennzeichnet ist. Schnappt Euch dort das EP und lauft nach rechts. Sobald Ihr das nächste EP aufgesammelt habt, geht es noch mal nach rechts in den nächsten Raum. Von hier aus folgt Ihr nun dem Weg geradeaus zum Teleporterraum. In der Halle vor dem Transporter werdet Ihr erneut von Reese kontaktiert. Nachdem Ihr den Raum betreten habt, holt Ihr Euch die GR, bevor Ihr schließlich die Rampe empormarschiert. Lauft links zum Ende des Raumes, um ein MD zu ergattern. Nach der Brücke hinter Euch findet man GR. Rechts gibt es außerdem noch ein EP. Jetzt geht Ihr zur Teleporterkonsole im oberen Teil des Raums, auf dem Weg dorthin finden sich noch MD, GR und CD. Betätigt den Teleporter, woraufhin Reese in der Nähe von Euch auftauchen wird. Nun beginnt es, interessant zu werden. Zunächst ist es ratsam, die Karte einzuschalten. Stellt Euch vor Reese und tötet alle Hybriden in unmittelbarer Umgebung. Reese wird ebenfalls versuchen, alle Gegner niederzumachen, die sich ihm direkt nähern. Also solltet Ihr diese ausschalten, bevor sie überhaupt erst näher an Euch herantreten. Wenn Ihr Euch zu weit entfernt, wird Reese aufhören sich zu verteidigen. Denkt daran, daß Ihr keinerlei Zeit verschwenden dürft, da man versucht das Militär in den Reaktorraum zurückzuschlagen. Bewegt Euch vorwärts und achtet vor allem darauf, daß Reese stets hinter Euch bleibt. Wenn Ihr merkt, daß er eine andere Richtung einschlägt, so solltet Ihr sofort Euren Kurs ändern und Euch wieder vor ihm positionieren. Wiederholt diese Prozedur solange, bis Ihr am Reaktorraum angekommen seid. Gegenüber den Pfeilern, die die Brücke stabilisieren, findet Ihr HE und MD. Laßt Reese jetzt vor Euch gehen, um die Türe zu öffnen. Begeht Euch nach unten und erledigt alle Feinde. Mit ein bißchen Glück seid Ihr in den Raum gekommen, ohne auf das Militär getroffen zu sein. Links von der Brücke, auf der Ihr hereingekommen seid, befindet sich der zweite Teil der Alienwaffe. Im unteren Teil

des Raumes gibt es noch 2 WE, MD und NR zu holen. Lauft zum Lift, greift Euch MD und CD und inspiert den Roboter.

Szene: Der Zünder wird am Reaktor Kontrol-Droid befestigt.

Lauft zurück zu Reese. Jetzt ist wichtiger denn je VOR IHM zu bleiben! Bereitet die Alienwaffe vor, da Ihr mit mindestens einer Person vom Militär konfrontiert werdet, sobald Ihr den Raum verlaßt. Bleibt auf Distanz und streckt sie mit drei oder vier Schüssen nieder. „Folgt“ Reese in der bereits beschriebenen Weise zum Aufzug, der zu Level 10 führt. Dort erwartet Euch übrigens noch ein Soldat, dessen Beseitigung jedoch kein größeres Problem darstellen dürfte.

PLOT 1

weiter bei Abschnitt 22

ABSCHNITT 21 Level 9 Hybrid Warrior

Items: siehe Abschnitt 20

PLOT 2

Ihr könnt zunächst den Level nach den oben beschriebenen Power Ups durchforsten. Dann geht Ihr in den Reaktorraum, die Rampe hinauf und über die Brücke hinüber. Folgt dem Vorsprung in die Halle. Im folgenden Raum werdet Ihr auf den Warrior-Hybriden treffen (Schaltet die Karte ein, während Ihr Euch mit diesem beschäftigt). Bleibt wieder vor ihm und versucht alle Marines auszuschalten die sich in unmittelbarer Sichtweite befinden. Geht aber nicht zu weit voraus, da der Warrior sonst stehen bleibt. Falls er seine Richtung ändert, solltet Ihr seine Handlung nachahmen. Folgt ihm auf diese Art bis zum Aufzug, der in Level 10 führt.

PLOT 2

weiter bei ABSCHNITT 22

ABSCHNITT 22 Level 10 Der Weg zum Reaktor

Items:

4 MD, 1 WE, 1 HW, 2 NR, 2 GR

Broken Helix

Player's Guide part 2

PLOT 1

„Folgt“ Reese in derselben Art wie in Abschnitt 20 beschrieben. Vergeßt nicht alle Power Ups auf dem Weg einzusammeln und steigt dann die Rampe nach oben. An deren Ende befindet sich ein Lift zum Reaktorraum, in dem sich der Reaktordroid befindet. Versichert Euch daß Ihr die Alienwaffe im Anschlag habt, wenn Ihr den Lift betretet. Sobald Ihr Tonka erblickt, setzt Ihr ihn unter Beschuß. Nach sechs Treffern müßte er pulverisiert sein. Drückt dann den Schalter, um den Roboter loszuschicken. „Folgt“ Reese dann zum TW. Spiel abspeichern!

PLOT 2

„Folgt“ dem Warrior in derselben Weise wie in Abschnitt 21 beschrieben, laßt kein Power Up auf dem Weg stehen und steigt auf den TW. Spiel abspeichern!

PLOT 1

weiter bei ABSCHNITT 23

PLOT 2

weiter bei ABSCHNITT 24

ABSCHNITT 23

Black Dawn und der Reaktor

Items:

5 HE, 2 EP, 1 MD

PLOT 1

Als Ihr den TW verlaßt...

Szene: Black Dawn fährt Euch recht heftig an, während Euch Jenkins begrüßt. Feuert einfach mit der Alienwaffe sofort auf Black Dawn. Bleibt aber auf Distanz, da ihr Wirkungsradius recht groß ist.

Szene: Der zweite Sprengsatz wird auf Black Dawns Rücken geschnallt. In dem kreisförmigen „Graben“ gilt es 4 HE zu holen. Wenn alles erledigt ist, solltet Ihr mit dem Lift zu Reese fahren, der vor dem Reaktorkern steht. Greift Euch die Power Ups, sprecht mit Reese und „folgt“ ihm über die Brücke.

PLOT 1

weiter bei ABSCHNITT 26

ABSCHNITT 24 -
Black Dawn, Jenkins
und der Reaktor

Items:

siehe Abschnitt 24

PLOT 2

Der Warrior wird vor dem fehlenden Brückenteil stoppen. Laßt Euch in den kreisförmigen Graben fallen. Es folgt nun der schwierigste Kampf im ganzen Spiel. Ihr müßt Black Dawn und Jenkins den Garaus machen, habt aber keine Ahnung, wieviele HP die Kerle vertragen. Am besten geht Ihr folgendermaßen vor: Wendet Euch zuerst nach links, wo man auf Dawn trifft. Röstet ihn mit dem Flammenwerfer, streift aber dabei links um ihn herum, so daß Ihr an der linken Wand steht. Neigt Euch ein klein wenig zurück, haltet Black Dawn aber immer in der Reichweite des Flammenwerfers. Jenkins wird dann irgendwann auftauchen und Black Dawn in den Rücken schießen, da sie beide an der Wandinnenseite stehen. Zieht Euch jetzt an der inneren Wand zurück, so daß die beiden außer Sichtweite sind. Jetzt holt Ihr die Alienwaffe aus dem Holster. Versucht jetzt Black Dawn nach dem Hit & Run-Prinzip niederzumähen. Haltet Euch immer an der Innenseite, da die Raketen Eures Gegners, nachdem Ihr Euch wieder zurückzieht, an der Wand explodieren. Irgendwann beißen die zwei schon ins Gras. Sucht dann den Schalter, der das fehlende Brückenteil einsetzt, woraufhin sich der Warrior in Bewegung setzt. Lauft zu dem Lift, den er aktiviert hat, und fahrt hoch zum Reaktor. Sammelt die Power Ups ein und geht über die Brücke.

PLOT 2

weiter bei ABSCHNITT 25

ABSCHNITT 25 -
Das Treffen mit der Queen

Items:

13 WE, 1 EP, 2 MD, 1 HE, 1 SR, 1 CD, 1 NR

PLOT 2

„Folgt“ dem Warrior. Kurz vor dem TW geht es noch mal nach rechts auf einen Power Up-Rundgang. Wieder am TW angekommen, betretet Ihr diesen und fahrt damit zur Queen.

Szene: Ihr fliegt mit der Queen zu ihrem Heimatplaneten.

*** ENDE PLOT 2 ***

ABSCHNITT 26 -
Die Queen töten und
Area 51 in Schutt
und Asche legen

Items:

13 WE, 1 EP, 2 MD, 1 HE, 1 SR, 1 CD, 1 NR

PLOT 1

„Folgt“ Reese. Kurz vor dem TW geht es noch mal nach rechts auf einen Power Up-Rundgang. Steigt in den TW und speichert ab. Folgt Reese zur Energiefeld-Kontrolle. Szene: Jenkins erscheint. Jake findet heraus, was mit seinem Vater passierte. Jenkins wird von der Queen gefressen.

Nun müßt Ihr Euch mit der Queen auseinandersetzen. Allerdings gibt es eine recht einfache Methode, dieses Biest zur Strecke zu bringen. Feuert einfach immer nur mit dem Flammenwerfer auf sie und weicht ihrem Kiefer aus, indem Ihr Euch auf die Rampe zurückzieht. Auf diese Weise wird man auch gleich die lästigen Schleimbätsen los, die von der Queen ausgestoßen werden. Achtet aber auch auf Warrior-Aliens, die von Eurem Barbecue nicht sehr begeistert sind. Nun gilt es nur noch aus dem Energiefeld zu kommen. Sprecht mit Reese und folgt ihm zum TW. Um Reese braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen, da er seltsamerweise nicht mehr von Hybriden getötet werden kann. Folgt Reese zum Reaktorkern, über die Brücke zum ersten TW auf diesem Level. Wenn Ihr erst einmal draußen seid... Szene: Reese & Co kriechen hustend und prustend aus den Trümmern von Area 51. Das Militär erhält neue Befehle und Ihr bekommt Eure Freiheit geschenkt. Jake und seine Frau setzen sich in die Tropen ab.

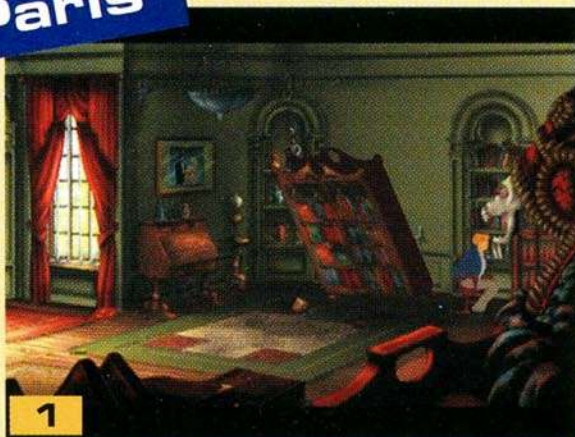
*** ENDE PLOT 1 ***

Baphomets Fluch 2

Spiegel der Finsternis

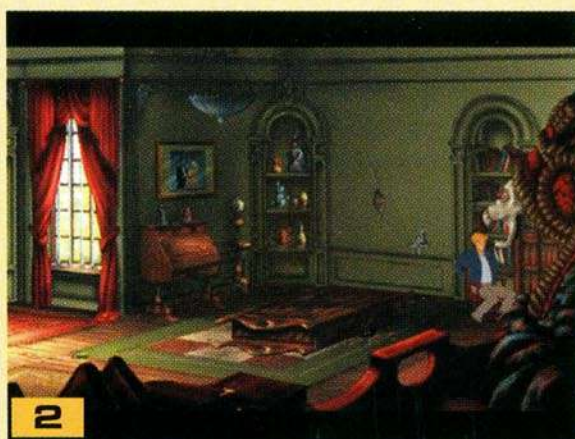
Player's Guide part 1

Paris



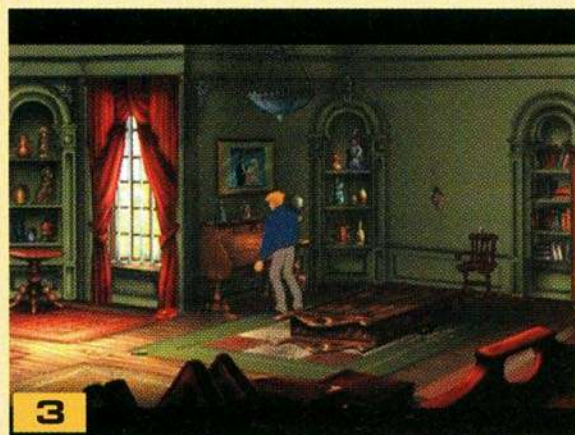
1

Wie man mit giftigen Spinnen fertig wird. Hier seht Ihr die George Stobbart-Methode.



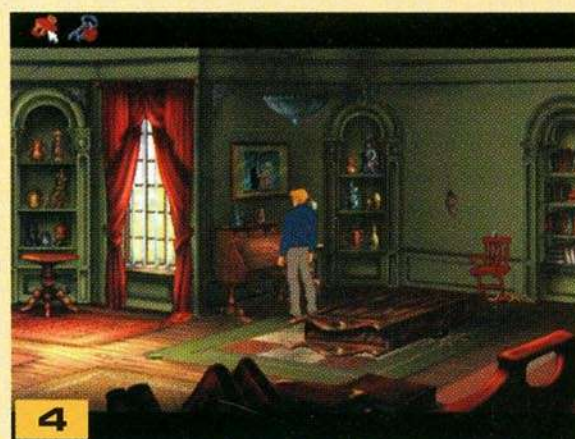
2

Vielleicht kann ich das Seil um mein Armgelenk mit dem Haken, der aus der Wand herausragt, durchschneiden?



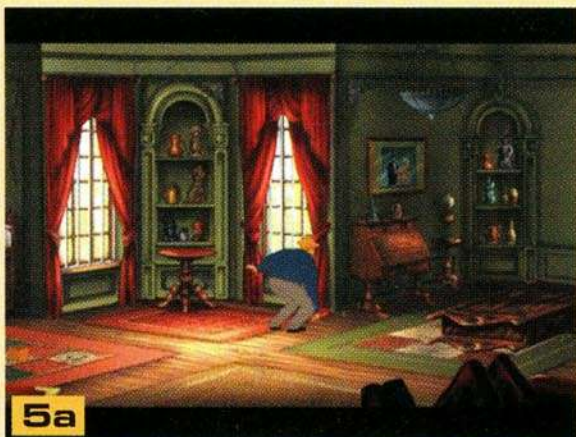
3

In dieser Kommode könnte etwas Nützliches sein.



4

Gut, daß ich auch die Schale durchsucht habe: Hier bewahrt Oubier seine Ersatzschlüssel auf (Benutzt hierfür die zweite Taste).



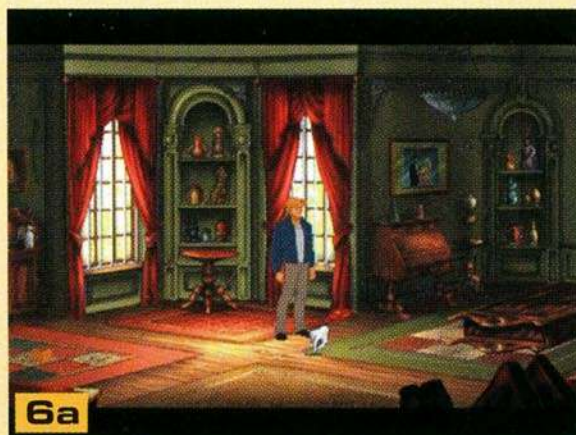
5a

Nico muß ihre Handtasche während des Kampfes hier verloren haben. Möglicherweise finde ich darin nützliche Hinweise.



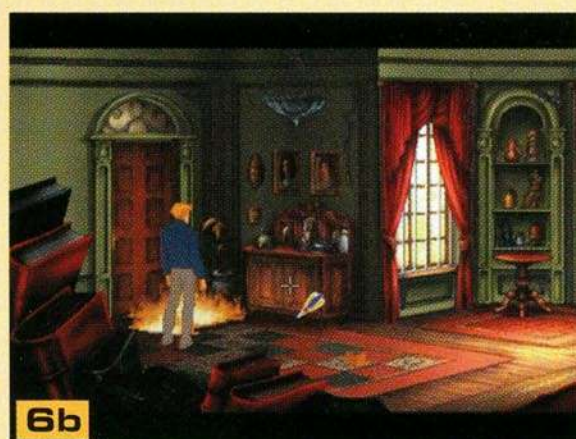
5b

Ich denke, sie wird nichts dagegen haben, wenn ich diese Notiz lese (Benutzt hierfür die zweite Taste).



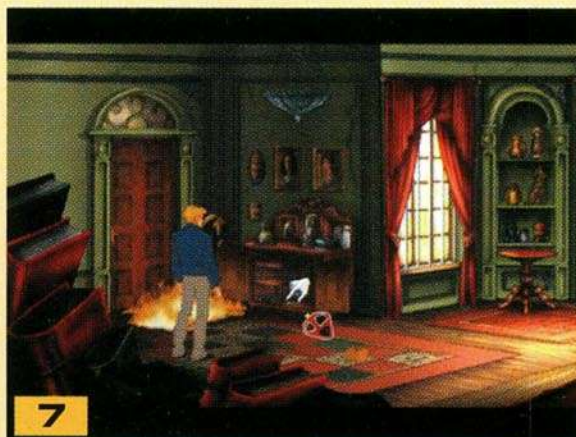
6a

Das muß der Dart sein, mit dem Nico betäubt wurde...



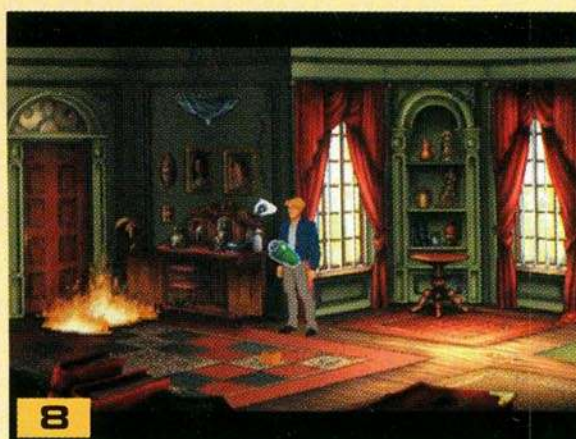
6b

... und er ist genau richtig, um Schlösser zu knacken.



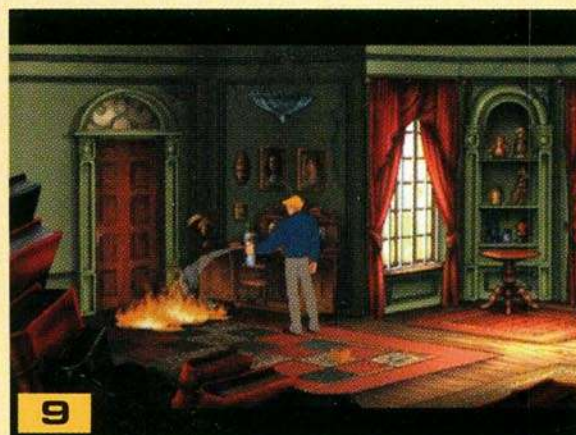
7

Ich wußte, daß dieses Höschen noch nützlich sein wird.



8

Der Soda-Spender ist gefüllt mit Wasser. Der Gasdruckbehälter muß nachgefüllt werden.



9

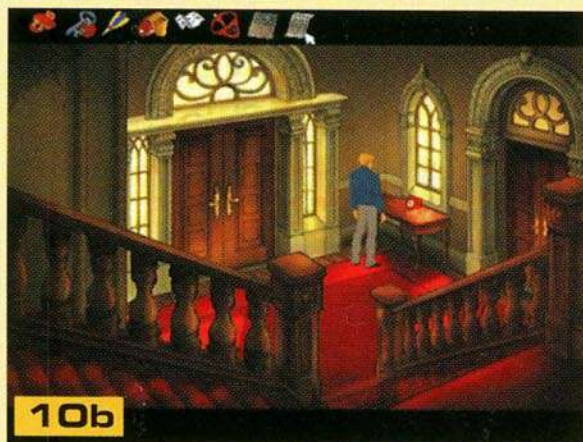
Nicht schlecht für einen improvisierten Feuerlöscher!



10a

Dieser Zeitungsartikel handelt von einer Sonnenfinsternis.

Baphomet's Spiegel der



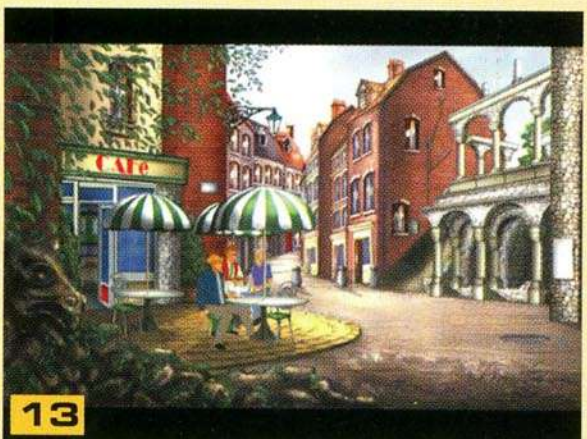
10b
Viel interessanter sind die Kontoauszüge von Oubier, die er zwischen den Seiten liegengelassen hat. Wo hat er bloß das viele Geld her?



11
Jetzt muß ich wohl über meinen Schatten springen und André Lobineau um Hilfe bitten.



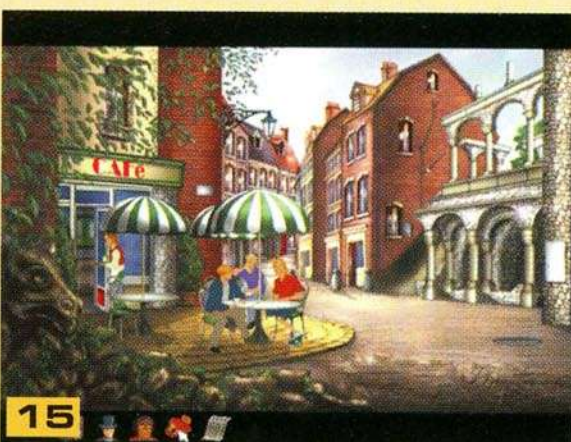
12
Es ist Zeit, diesen Ort zu verlassen und André in Montfaucon zu treffen.



13
Das Café ist noch genauso, wie ich es aus dem Vorjahr in Erinnerung habe. Endlich kommt der Ober mit meinem Kaffee. Wo bleibt André?



14
Hätte sich Nico mir anstatt Lobineau anvertraut, dann wären wir jetzt nicht in dieser Lage.



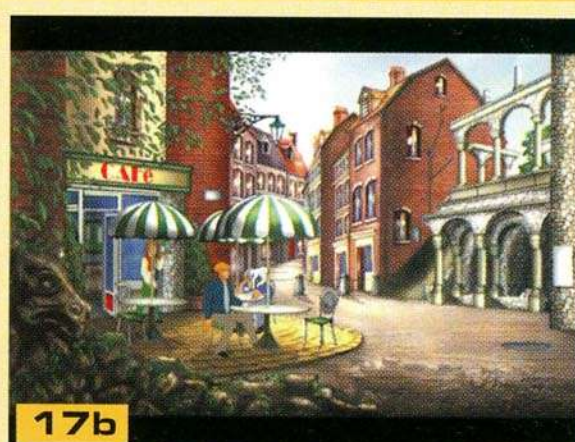
15
André wird mir nicht viel erzählen können, aber er kennt einen Händler, der Maya-Kunstwerke verkauft.



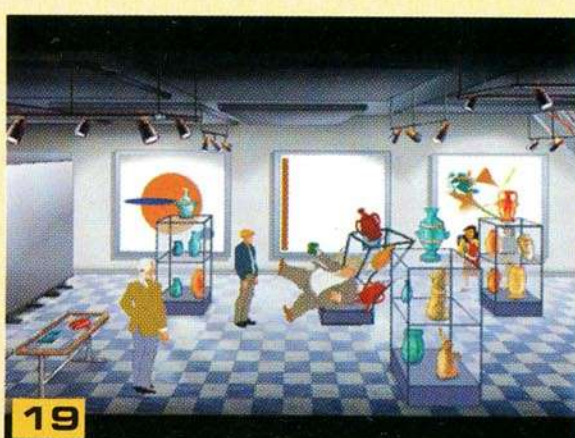
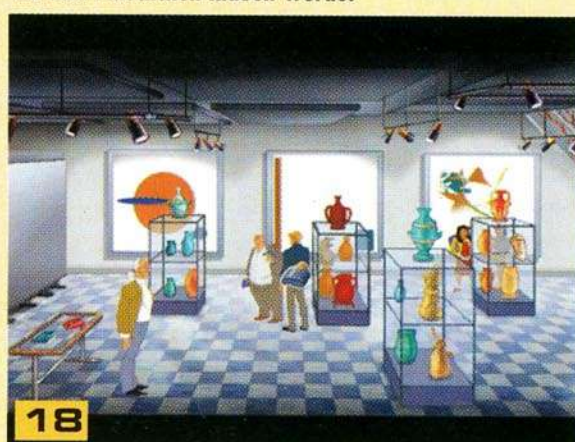
16
Herr Glease möchte nicht, daß ich seine Kisten durchsehe. Es scheint, als ob ich ihn ablenken muß, um mein Ziel zu erreichen.



17a
Der ehemalige Polizist reagiert sehr bedrückt, wenn ich ihn auf seinen früheren Beruf anspreche.



17b
In seiner Verfassung sollte er diesen starken Schnaps nicht trinken. Ich würde ihm einen Gefallen tun, wenn ich sein Fläschchen klauen würde.



19
Rache ist süß.



20
Auf dem Schild steht „Mars...“, und auf dem Kontoauszug von Prof. Oubier sind Abbuchungen vermerkt, die in Marseille vorgenommen wurden.



Fluch 2

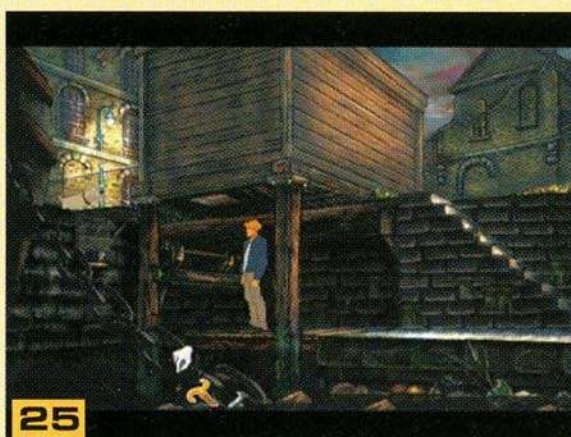
Finsternis

Player's Guide part 1



21

Aus einem Gespräch mit Herrn Glease erfahre ich, daß sein Zulieferer niemand anderes als Oubier ist! Jetzt ist alles klar. Auf nach Marseille.



25

Mit dem Bootshaken kann ich die leere Bierflasche an Land ziehen.



29

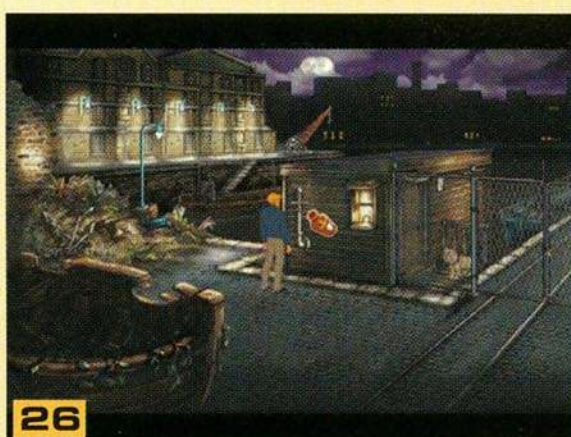
Solange der Nachtwächter draußen ist, um Luft zu schnappen, kann ich in seine Hütte schleichen und den Hundekuchen stehlen.

Marseille



22

Mitten in der Nacht an den Docks von Marseille, und das einzige vorhandene Lebenszeichen ist das Licht aus dieser Hütte.



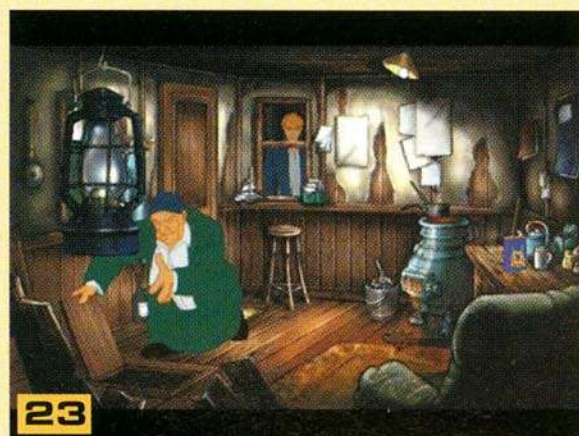
26

Der Kamin ist viel zu heiß, um ihn anzufassen. Am besten kühle ich ihn mit etwas Wasser aus der Flasche.



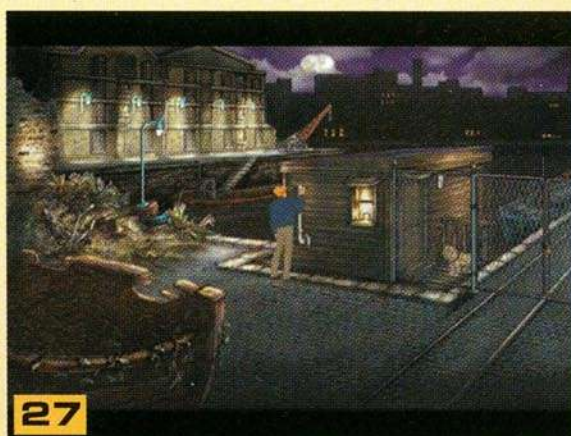
30

Ich werde den Hundekuchen verwenden, um den Wachhund Nr. 20 auf diese Plattform zu locken...



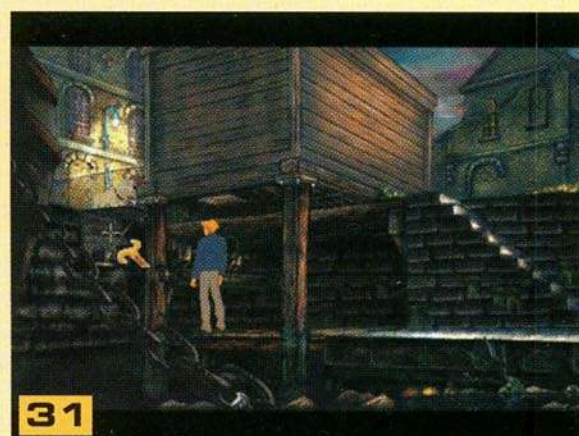
23

Dieser Mistkerl wirft seinen Abfall ins Meer.



27

Jetzt kann ich die Spitze des Kamins abnehmen...



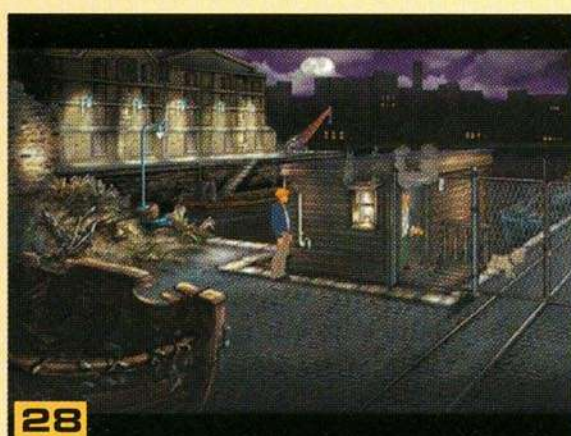
31

... und mit Hilfe des Bootshakens...



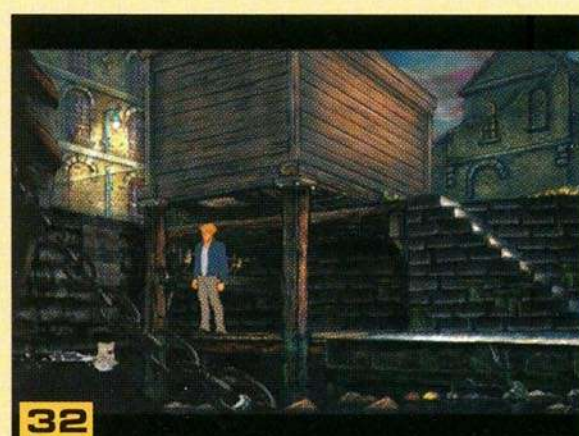
24

Inmitten des herumschwimmenden Abfalls ist ein Bootshaken. Dieser könnte sich als nützlich erweisen.



28

... und den Mistkerl ausräuchern, indem ich das Ofenrohr mit seiner eigenen Bierflasche verstopfe.



32

... den Hund ins Wasser fallen zu lassen.

71

Play Tips

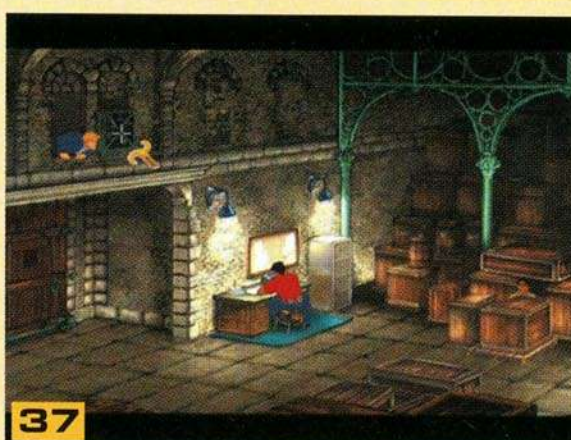


Baphomets Spiegel der



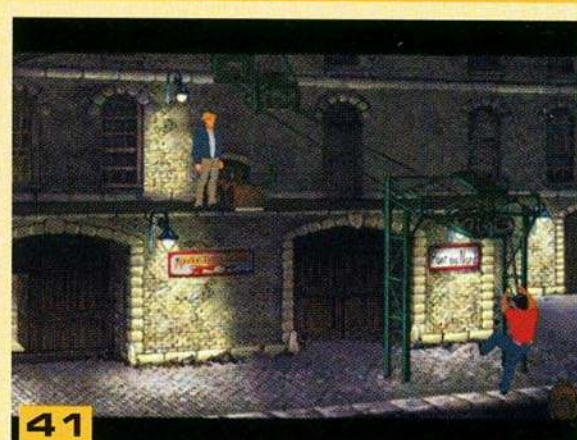
33

Wenn der Hund erst einmal aus dem Weg geschafft ist, kann ich beginnen, auf dem Dock nach Nico zu suchen.



37

Er hört mich sicher nicht hämmern. Ich werde den Ventilator mit dem Bootshaken demolieren.



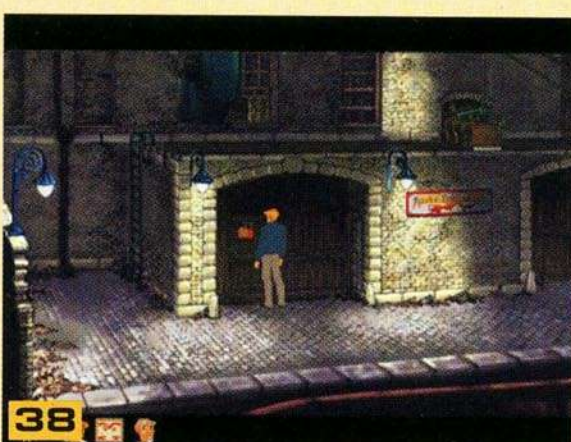
41

... leider ist der arme Trottel zu beschäftigt, um früh genug zu merken, daß ich ihm das zweite Faß auf den Kopf werfe. Treffer!



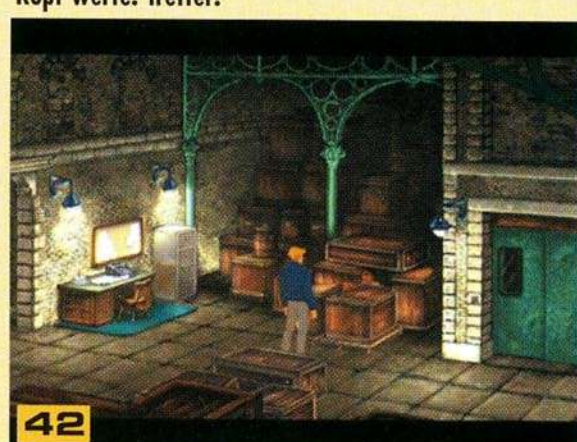
34

Condor Transglobal - Oubiers Quelle.



38

Ich bin es, George Stobbart. Ich bin gekommen, um meine Freundin abzuholen.



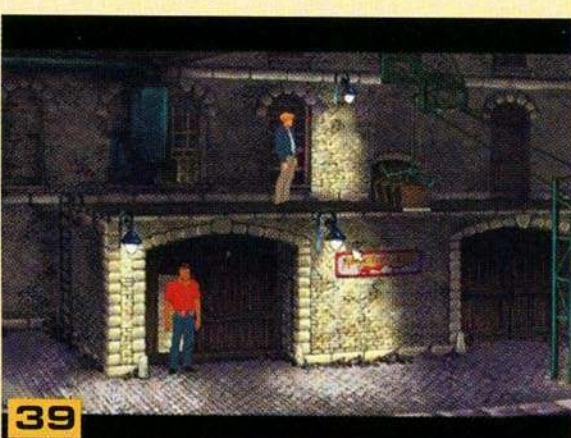
42

In der Lagerhalle finde ich einen weiteren Indianer, der einen ängstlichen Eindruck macht. Er zeigt fortwährend auf den Schreibtisch...



35

Ich denke, daß der Lärm, den diese Entlüftungsanlage macht, alle Geräusche übertönen wird, die ich beim Aufbrechen des Fensters verursache.



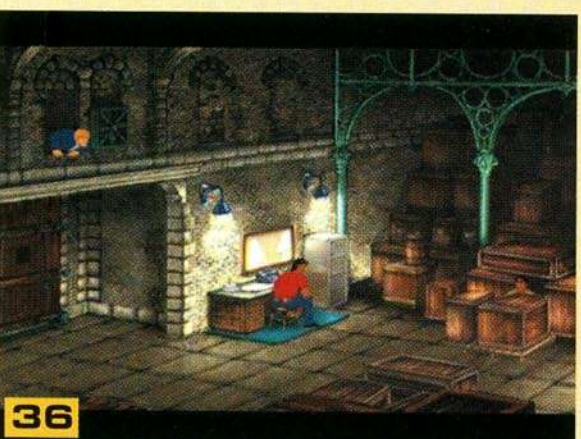
39

Weil der Typ so grimmig schaut, habe ich es vorgezogen, aus seinem Blickfeld zu verschwinden. Diese herumstehenden Fässer bringen mich auf eine Idee.



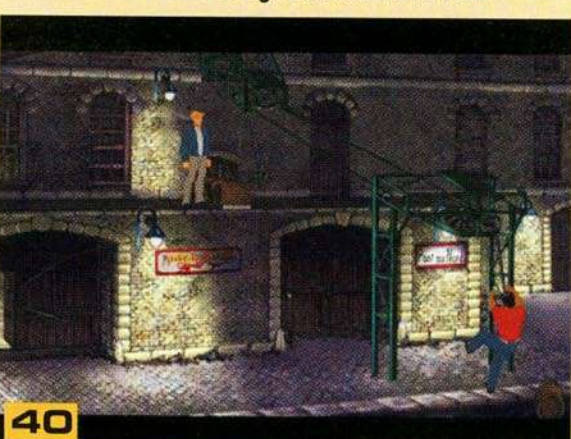
43

In der Schublade finde ich nur diesen Messingschlüssel.



36

Das ist der Typ, der Nico entführt und mich ohnmächtig in den Flammen zurückgelassen hat.



40

Wenn er die Fässer aufschlagen hört, kommt er sicher hier herüber, um zu schauen, was hier vorgeht...



44

Der Schlüssel öffnet die Schellen an seinen Fußgelenken. Als er frei ist, verschwindet er sofort hinter den Kisten. Ich nehme die Schellen an mich.



Fluch 2

Finsternis

Player's Guide part 1



45

Ich finde einen Lieferschein, auf dem eine Adresse in Quaramonte geschrieben steht...



46

Hier unten ist nichts weiter zu entdecken. Ich sollte auch das obere Stockwerk durchsuchen.



47

Hier ist eine Lichtschranke angebracht, die verhindert, daß sich die Aufzugtüre schließt.



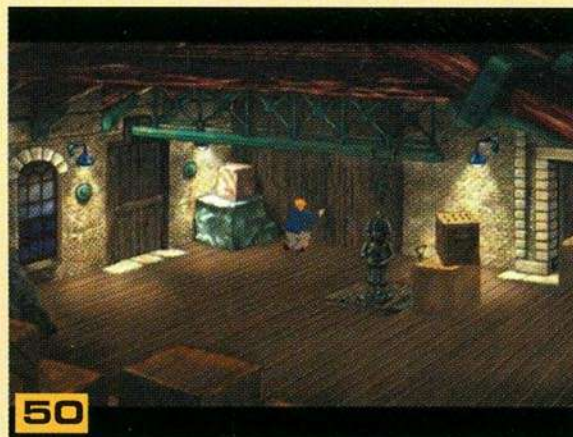
48

Die Kiste hält die Türe offen und verhindert, daß der große Indianer mit dem Aufzug hier herauffahren kann.



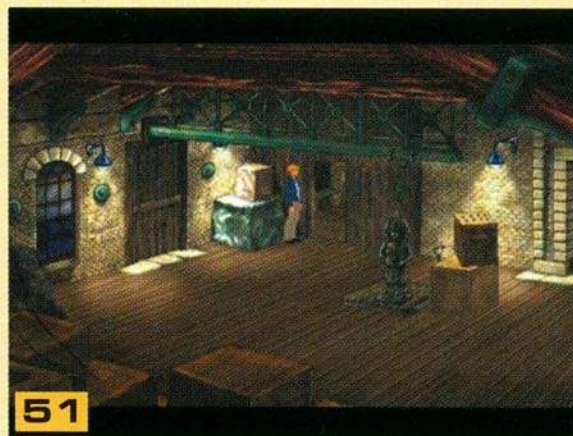
49

Diese Tür wird auch nicht mehr so schnell aufgehen.



50

Nachdem ich das Licht angeschaltet habe, erblicken meine Adlraugen eine eigenartige Abschürfung am Boden...



51

Ich bin mir ziemlich sicher, daß sich hinter dieser Wand ein geheimer Raum befindet.



52

Nico!



53

Das Klebeband, das Karzac verwendet hat, um Nico den Mund zuzukleben, wird die Aufzugtüre offenhalten...



54

... und wenn ich die Kisten übereinanderstaple, dann kann ich die Statue anheben.



55

Jetzt gelingt es mir, die Statue mit Hilfe des Flaschenzugs und diesem Seil etwas anzuheben.



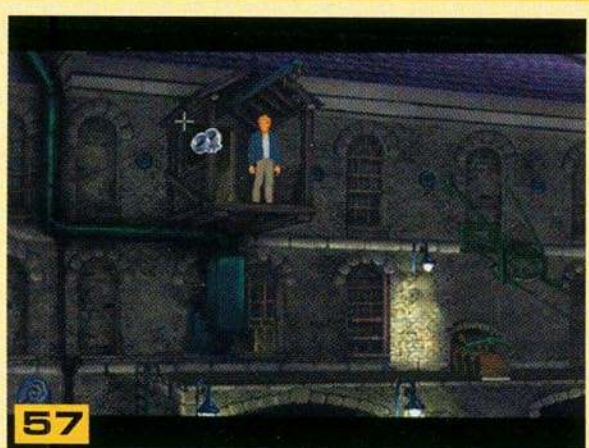
56

Mit vereinten Kräften können wir mit Hilfe der Statue die Türe aufbrechen.

Baphomets Fluch 2

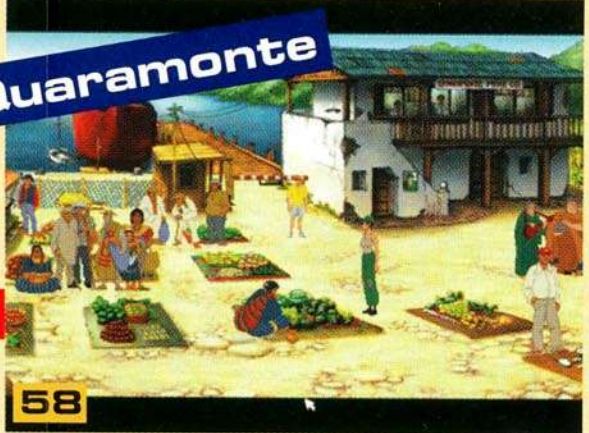
Spiegel der Finsternis

Player's Guide part 1



57 Ich hasse Abgründe. Wenn wir die Schellen benutzen, um an dem Kabel hinunterzurutschen, dürften wir hier herauskommen.

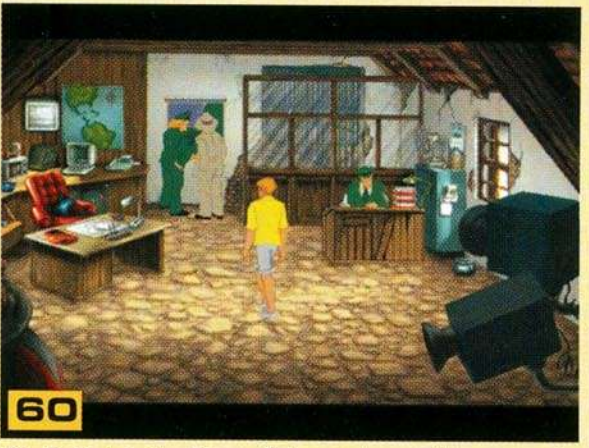
Quaramonte



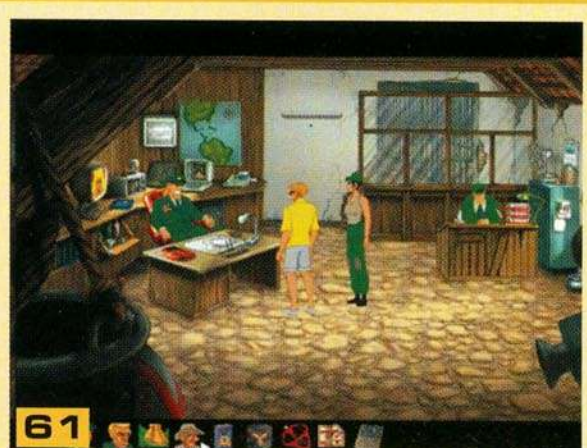
58 Hier sind wir in Quaramonte. Soweit ganz nett.



59 Pearl Henderson! Es scheint, als ob sie eine verfallene Pyramide besuchen möchte. Ihr Mann möchte sie anscheinend nicht mitnehmen...



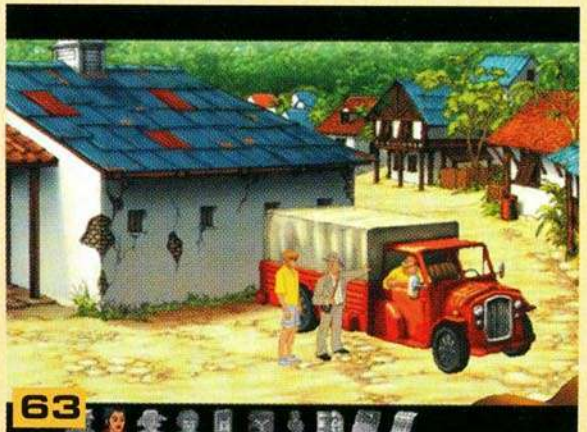
60 Die Polizeistation ist wohl der geeignete Platz, um mit den Nachforschungen über Karzac und Condor Transglobal zu beginnen.



61 Es stellt sich heraus, daß der Mann, der mit dem General sprach, niemand anderes als Professor Oubier war.



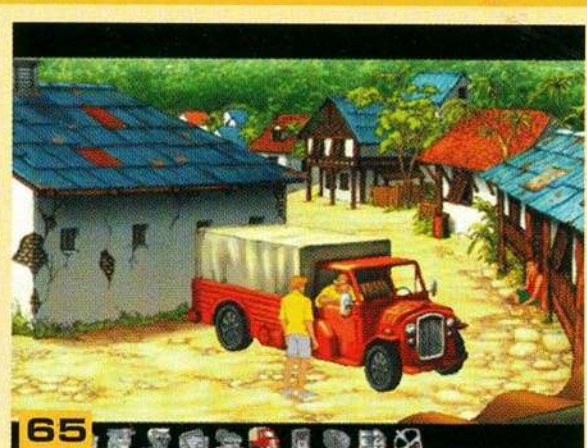
62 Der General gibt mir unmißverständlich zu verstehen, daß er mich keinen Blick auf die Karte werfen lassen will.



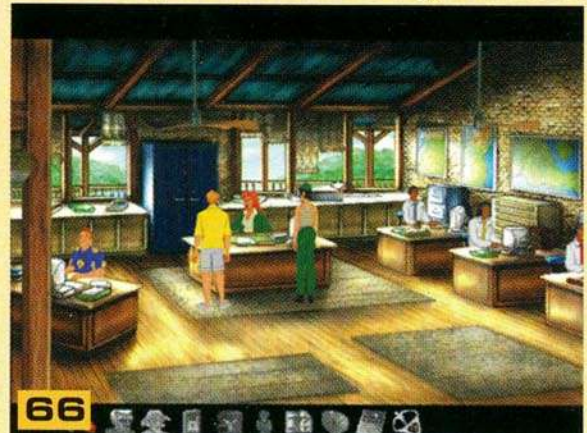
63 Oubier leugnet jedes Wissen über die Entführung von Nico. Es ist mir klar, daß er es nicht zugeben würde.



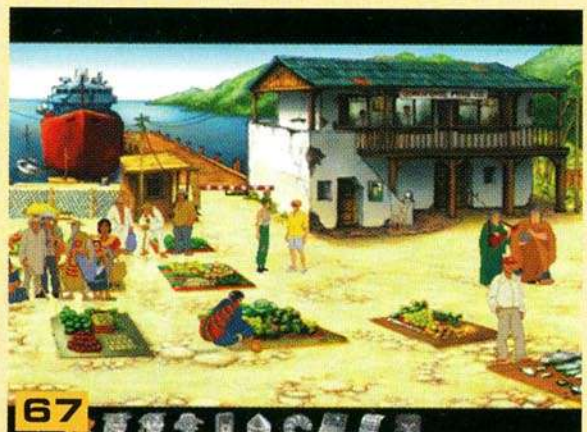
64 Die Musikanten erzählen mir, daß ihr Führer Miguel eingesperrt wurde, weil er Volksmusik spielte.



65 Duane weiß, daß Miguel im Gefängnis sitzt. Er hat einen Laster voll mit explosivem Material besorgt, um ihn zu befreien. Alles, was er noch dafür benötigt, ist ein Zünder.



66 „Sicher habe ich einen Zünder“, behauptet Conchita, die Managerin. Findet heraus, was Oubier und der General zusammen im Schilde führen.



67



68 Nach kurzem Zögern erklärt sich Nico bereit, den General zu interviewen. Er kann es kaum erwarten, zurück in sein Apartment zu gehen.

Fortsetzung folgt...

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Sony PSX



"Z"	dt	79.00
Ace Combat 2	dt	89.00
Agent Armstrong	dt	84.99
Ark of Time	dt	89.00
Ayrton Senna Kart 2	dt *	84.99



Baphomets Fluch 2	dt	89.00
BA Toshinden 3	dt	89.00
Bleifuss 2	dt	79.99
Broken Helix	dt	99.00
Bubble Bobble 2	dt *	84.00
Bug Riders	dt	79.99
Bust a Move 3	dt	69.99
Caesar's Palace	dt	89.00



Castlevania	dt	89.00
Clock Tower	dt *	99.00
Colony Wars	dt	89.00



Command & Conquer 2	dt	99.99
Courier Crisis	dt	79.00
Crash Bandicoot 2	dt	89.00
Critical Depth	dt	79.00
Croc - T.Legend o.G.	dt	89.00

Kostenlos!

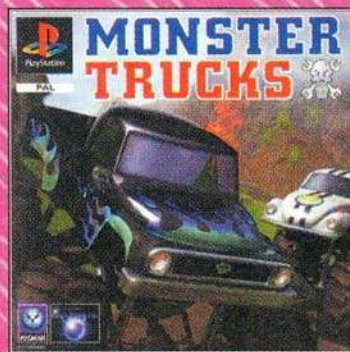


3 Monate lang erhalten Sie unverbündlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CD, Video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

Discworld 2	dt	89.00
Dreams	dt *	89.00
Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt *	89.00
Dynasty Warriors	dt	89.00
Ecstatica	dt	99.00
Excalibur	dt	89.00
F1 '97	dt	109.00
F1 '97 & Lenkrad	dt	199.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	89.00
Fighting Force	dt	99.00



Final Fantasy 7	dt	109.00
Formula Karts	dt	89.99
Frogger	dt	84.99
G-Police	dt	109.00
Grand Theft Auto	dt	79.00
Hercules	dt	89.00
Int. Champ. Soccer	dt *	89.00
Int. Superstar S.Pro	dt	99.00
Jersey Devil	dt	94.00
Jimmy Johnson Am.Fo.	dt *	89.00
K-1 The Arena Fight.	dt *	99.00
Kurushi	dt	79.99
Lost W.Jurassic Pa.2	dt	89.00
Lucky Luke	dt *	89.00
Magic the Gathering	dt	84.99
Marvel Super Heroes	dt	89.99
Mass Destruction	dt	79.99
Match Day	dt *	89.00
Maximum Force	dt	89.00
MDK	dt	84.99
Midnight Run	dt *	99.00
Monopoly	dt	84.99



Monster Truck	dt	89.00
Moto Racer	dt	89.99
Nascar Racing 98	dt	89.00
NBA Live 98	dt	89.00
NHL Breakaway 98	dt	84.99
NHL Hockey 98	dt	89.00
NHL Open Ice	dt *	99.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Nuclear Strike	dt	89.00
Oddworld - Abe's Od.	dt	84.99
Overboard	dt	89.00
Pandemonium 2	dt	84.99
Panzergeneral 2	dt	89.00
Pax Corpus	dt *	89.00
Peak Performance	dt	89.00
Player Manager	dt	84.99
Populous The 3rd C.	dt *	89.00
Porsche Challenge	dt	79.99
Primal Rage	dt	69.00
Rage Racer	dt	99.00
Rampage World Tour	dt	79.00
Rapid Racer	dt	89.00
Resident Evil 2	dt *	99.00



Resident Evil Direct	dt	89.00
Risiko	dt	84.99
Rock'n Roll Racing 2	dt	89.99
Soul Blade (Edge)	dt	99.00
Streetfighter Ex Pl.	dt	84.99
Syndicate Wars	dt	89.00

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

Test Drive 4	dt	89.99
Theme Hospital	dt *	89.00
Time Crisis & Gun	dt	139.00
Toca Touring Car Ch.	dt	94.00
Tomb Raider 1	dt	89.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Total Driving	dt	89.00
V-Rally	dt	89.00
Viper	dt *	94.00
Vs.(Versus)	dt *	99.00
Warcraft 2	dt	89.00
Warhammer 2 Dark Om.	dt *	89.00
WCW World Wrestling	dt	99.00
X2 Project	dt	79.99

Sony PSX- Sonderangebote

Alien Trilogy	dt	49.00
Alien Trilogy	uk	49.00



Bust a Move 2 Plati.	dt	49.00
Criticom	dt	39.99
D (Dining Table)	dt	49.00
Descent 2	dt	49.99
Iron & Blood	dt	44.99
Konami Open Golf	dt	29.99
Mechwarrior 2	dt	49.00
Rayman Platinum	dt	49.00
Revolution X	dt	29.99
Ridge Racer Revol.PI	dt *	49.00
Road Rash Platinum	dt	49.00
Soviet Strike Platin	dt *	49.00
Striker 96	dt	39.99
Supersonic Racer	dt	49.00
Tempest X3	dt	49.00
Thunderhawk 2	dt	49.00
Track & Field	dt	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99
Worms Platinum	dt	49.95

Sony PSX-Zubehör

Analog Joypad Sony	dt	54.99
Antennenkabel Neu	dt	39.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad PSX Blau	dt	29.99
Joypad PSX Rot	dt	29.99
Joypad PSX Schwarz	dt	29.99
Lenkrad incl. Pedale	dt	119.99
Light Gun PSX	dt	39.99
Link-Kabel PSX	dt	24.99
Maus Sony PSX	dt	49.99
Memory Card Sony PSX	dt	34.99
Memory Card 24 Meg	dt	79.99
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
RGB-Scart Kabel Sony	dt	26.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Tasche für Sony PSX	dt	9.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300

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

• Vorbestellung möglich.

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

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

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

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

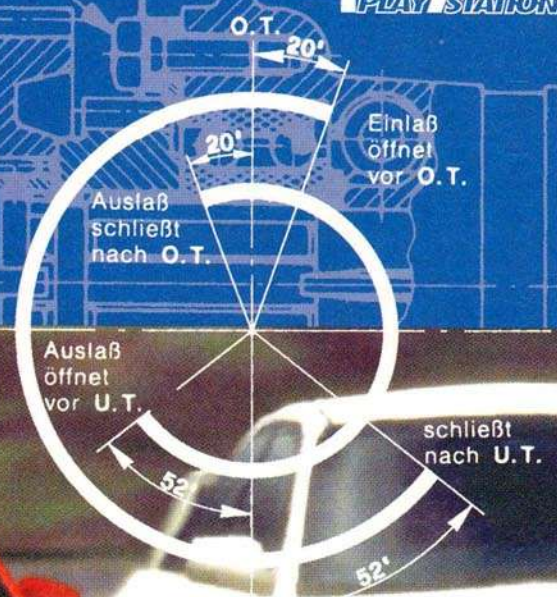
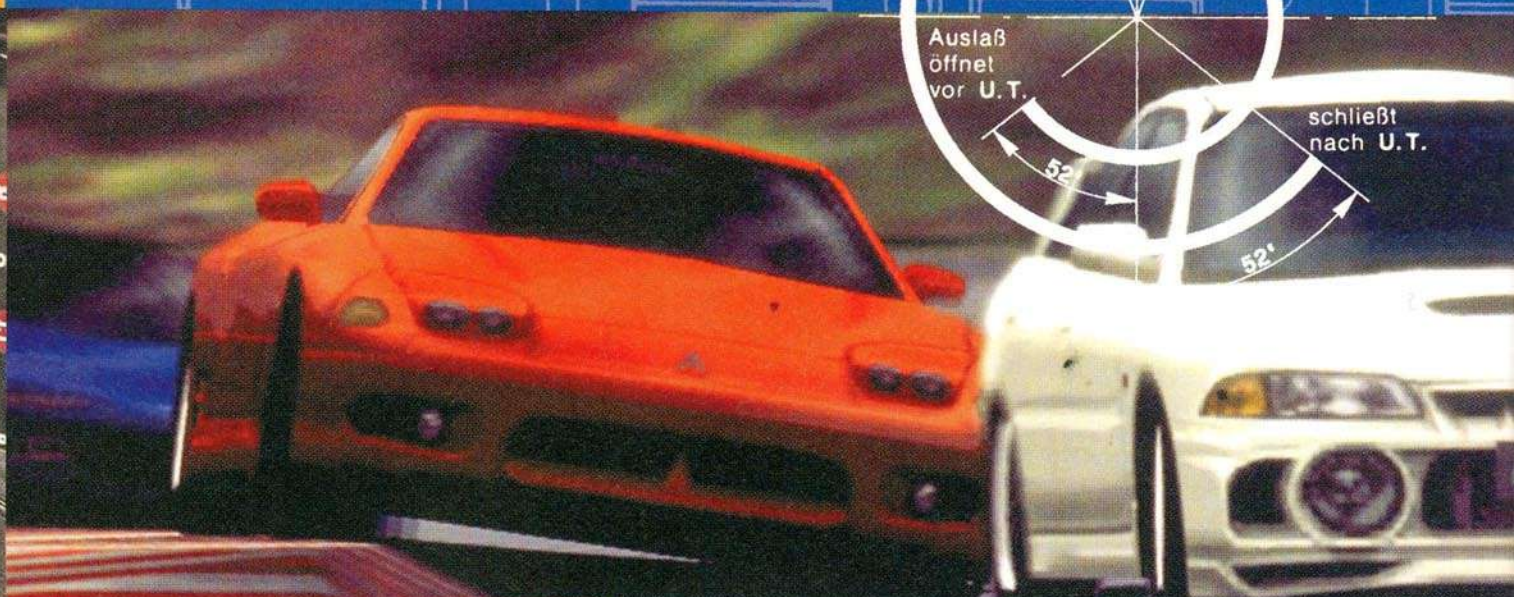
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

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



GRAN TURISMO

The Real Driving Simulator



Stephan Girlich

Männer mögen Autos, und die PlayStation. Warum ist das so? Die Wahrheit ist so simpel wie griffig: „Big boys - big toys“. Die Entwicklung vom Kind zum Manne läßt den Spieltrieb außen vor, nur daß mit zunehmendem Alter die Qualität des „Spielzeugs“ steigt.

Die PlayStation ist im Grunde nichts anderes als die Fortsetzung von Bauklötzen und Tretmobil. Dies ist eine wissenschaftlich noch nicht nachgewiesene Feststellung unsererseits, die jedoch in der Kombination Auto/PlayStation das Rennspiel-Genre zu einer der wichtigsten SpieleGattungen für Sonys 32-Bit-Konsole erhebt. Viele der automobilen Träume hat uns der kleine graue Kasten schon erfüllt; ob in Schumachers Ferrari, mit PS-strotzenden Rallyegefährten oder bei einem offenen Ausritt im Edel-Roadster Porsche Boxster: Die PlayStation bietet virtuellen Fahrspaß der außergewöhnlichen Art für die Geschmacksrichtungen jeglicher Couleur.



Mit Gran Turismo zeigt SCEI nur allzu deutlich, daß das Ende der Fahnenstange aber noch lange nicht erreicht ist. Zweimal schon haben wir uns anhand von Vorabversionen vom Potential des Titels überzeugen können, nun endlich lag uns die finale japanische Fassung zum Testen vor. Da der Deutschland-Release von Gran Turismo auf Mitte des Jahres verschoben wurde, um eine bestmögliche PAL-Umsetzung realisieren zu können, kommen wir in

diesem speziellen Fall nicht umhin, das NTSC-Spiel ausführlich vorzustellen. Deswegen gleich vorweg: Um die Nippon-Version überhaupt spielen zu können, sind eine auf Multinorm umgebaute PlayStation, ein RGB-Kabel sowie ein RGB-tauglicher Fernseher zwingend erforderlich. Die Menüführung vollzieht sich über einen Mix aus englischen Texten und japanischen Schriftzeichen. Abgesehen von den ellenlangen Informationen zu jedem einzelnen Fahrzeug sowie manchen Beschreibungen zu den Führerscheiprüfungen, die jeweils komplett in japanisch gehalten sind, gibt es ansonsten nur wenige Sprachbarrieren zu überwinden.

Bei Fahrten gegen einen menschlichen Kontrahenten ist die Zahl der Runden von nur einer bis unendlich vielen einstellbar, variabler Reifenverschleiß und Handicap steigern die Spannung in der Duell-Variante. Außerdem läßt sich der Blickwinkel sowie die Qualität der Grafikdarstellung, wenn auch nur marginal, beeinflussen. Das Spiel unterstützt übrigens auch den neuen Dual Shock Analog Controller, der in Japan der neuen

DIE TECHNISCHEN DATEN

GENRE:	Rennspiel
HERSTELLER:	SCEI
ENTWICKLER:	SCEI
TESTMUSTER:	ACME
ERHÄLTICH AB:	sofort
PREIS:	129,- DM

AUSSTATTUNG (serienmäßig)



DIAGRAMM AUTOMATISCHE VORZÜNDUNG

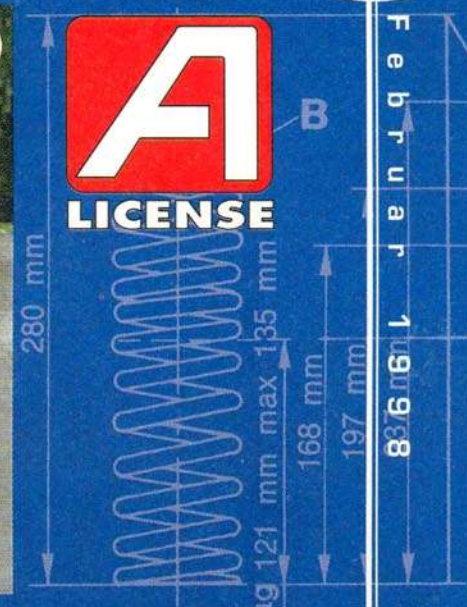
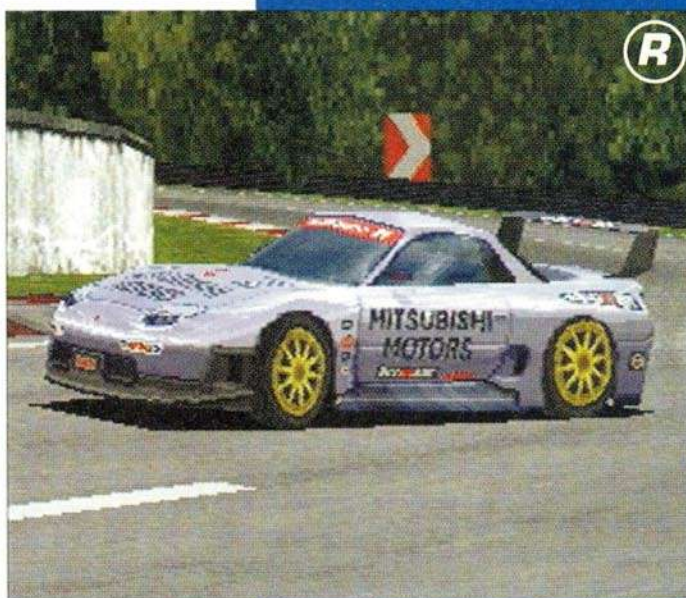
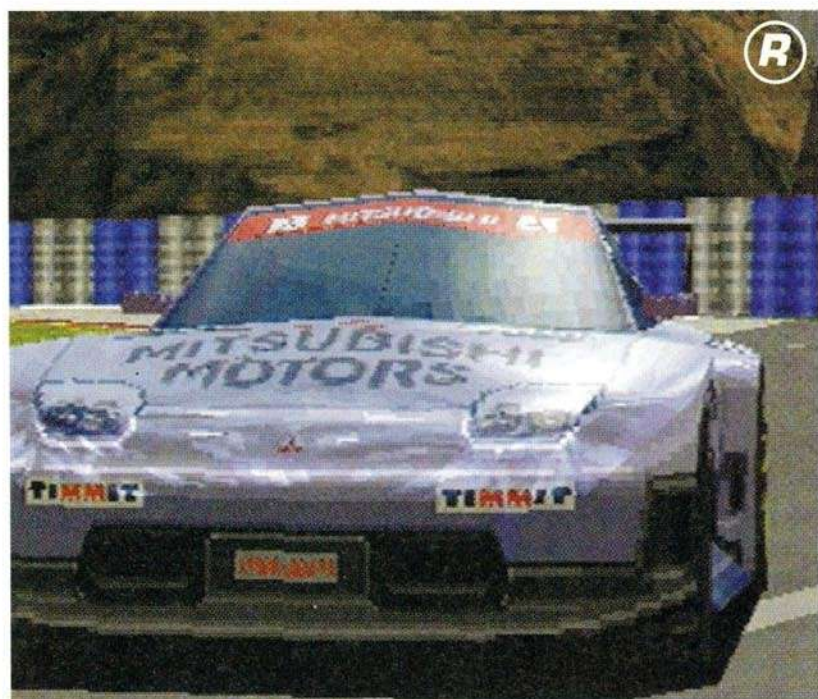
TOLERANZ 1' UNTERBRECHER

Optionen

Hier werden hauptsächlich die Parameter für den Zwei-Spieler-Modus sowie die Konfiguration und Kalibrierung von Joypad, neGcon, Analog Controller oder Lenkrad vorgenommen.

Result	
1	CASTROL SUPRA GT 1:37.935
2	IMPENZA RLY Edition +2.641"
3	RR32GT-R91 +2.733"
4	RACCORD SD SIR +2.846"
5	REXIV 200GT +3.437"
6	RLANTIS TypeR +3.654"

Nach jedem Qualifying wird man sofort über die Zeiten informiert.



PlayStation-Baureihe schon beiliegt und in Deutschland ab dem Frühjahr als Zubehör optional erhältlich sein wird.

Quick Arcade

Dieser Modus für sich alleine betrachtet wäre definitiv schon ein Spitzentitel. Zunächst werden hier nur vier Strecken sowie eine begrenzte Anzahl an Fahrzeugen der sechs japanischen Autohersteller Subaru, Toyota, Nissan, Honda,

Klasse des Titels extrem offensichtlich. Gefahren wird allerdings ausschließlich auf Zeit. Auch ein Time Attack- und ein Zwei-Spieler-Modus sind integriert.

Gran Turismo

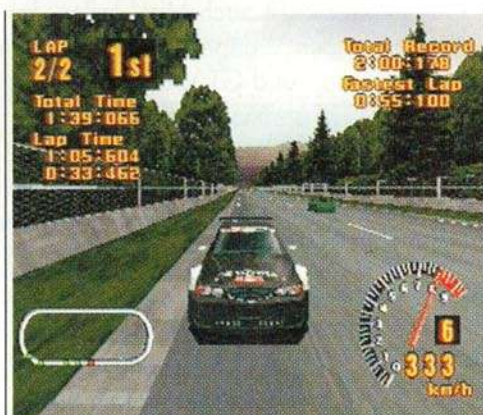
Das Entdecken des Motorsports - im Gran Turismo-Modus wird dieser Wunschgedanke zur Realität. Anfangs herrscht in der Garage des Spielers noch gährende Leere, auf dem eigenen Konto

Mazda und Mitsubishi offeriert. Gewinnt man jedoch die Single Race-Wettbewerbe auf den Schwierigkeitsgraden Easy, Normal und Hard (nur bestimmte Wagen sind jeweils zugelassen!), öffnet sich der Zugang zu vier weiteren Rennpisten, und die Kutschen der britischen bzw. amerikanischen Hersteller von Aston Martin, TVR, Chevrolet und Chrysler sind dann ebenfalls anwählbar. Vervollständigt werden die Goodies nach dem kompletten Durchspielen mit der Möglichkeit, sich jederzeit den Abspann ansehen zu können, der leider in Form einer wenig beeindruckenden Diashow äußerst mickrig ausgefallen ist, und den sogenannten GT Hi-Fi-Strecken, besonderen Abwandlungen der Clubman Stage bzw. den Special Stages. Mit deutlich weniger Details, aber einer Bildwiederholungsrate von 60 fps wird auf diesen Kursen die programmiertechnische

dagegen glücklicherweise nicht. 1.000.000 Yen stehen als Startkapital zur Verfügung. Doch bevor man sich um seinen ersten Wagen bemüht, ist es weit sinnvoller, sich die drei Lizenzen der GT Foundation zu erfahren, um sich damit die Zulassung für die Wettbewerbe aller Kategorien zu eröffnen. Jeweils acht Prüfungen umfassend, entpuppt sich die vermeintlich einfachste B-Lizenz als größte Herausforderung. Bei dieser lassen die ersten beiden Übungen auf eine Beschleunigungsorgie im Dragster-Style schließen, tatsächlich aber ist punktgenaues Bremsen erforderlich. Am Ende der 1.000m-Teststrecke muß der Wagen innerhalb einer speziell markierten Fläche zum völligen Stillstand gebracht werden, was auch, sofern man dies weiß, problemlos gelingt. Grundsätzlich unterliegen alle Prüfungen einem

Max Speed Records		
GETO twinturbo		
1. BAD	389Km/h	
2. BAD	355Km/h	
3. BAD	333Km/h	
4. BAD	313Km/h	

Ob beim Hochgeschwindigkeits-Contest die 400km/h zu knacken sind?

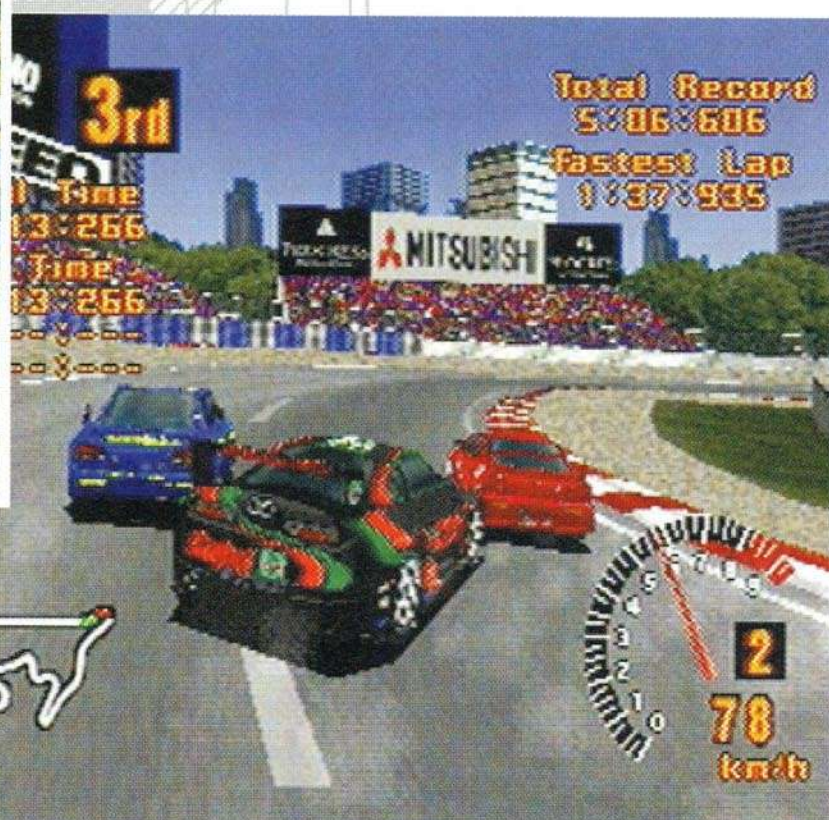
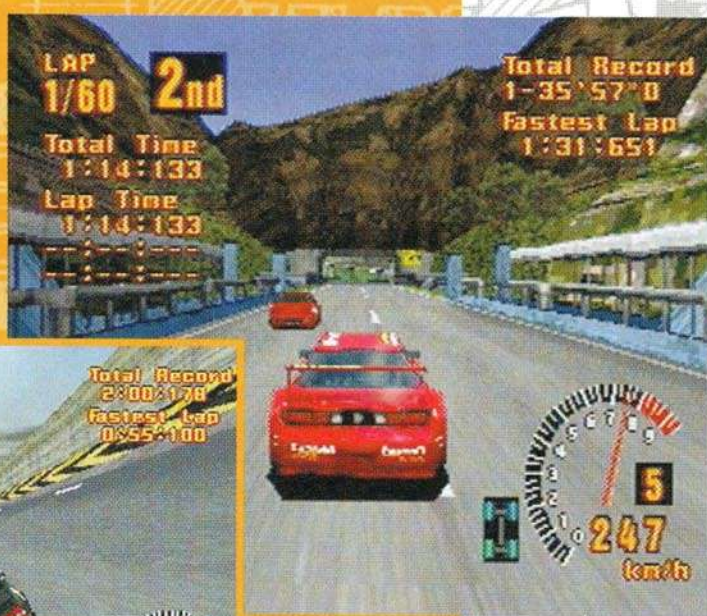


Beim Mega Event, in dem nur die Hochgeschwindigkeitstrecken gefahren werden, sollte man ständig auf rückwärtige Fahrzeuge achten.



Die Menüführung ist absolut vorbildlich. Alle wichtigen Stationen lassen sich direkt anwählen. Was die Waschstraße allerdings bringen soll, ist uns ein Rätsel.





Die Außenperspektive rückt den Wagen zwar ins rechte Licht, wir bevorzugen jedoch die Egoansicht zwecks besserer Kontrolle.

Mit Loctite mo

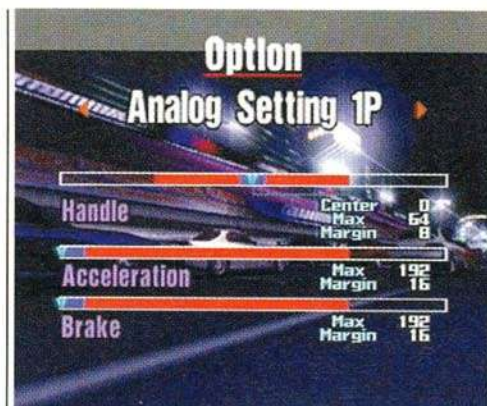


Die sündhaft teuren Sonderfahrzeuge bekommt man im Laufe des Spiels als Bonuskutschen in die Garage gestellt. Aber auch mit selbst getunten Flitzern mischt man die Konkurrenz mächtig auf.



Zeitlimit. Primär reicht es natürlich, diese jeweils zu unterbieten. Abhängig von der Zeit hingegen, die man zur Vorgabe schneller unterwegs ist, werden die erzielten Leistungen mit Gold, Silber oder Bronze eingestuft. Während in der B- sowie in der A-Lizenz bis auf die abschließende Disziplin hauptsächlich das gefühlvolle Driften und Kurventechniken auf Streckenteilabschnitten der Prüfungsbestandteil sind, gilt es in der Königsklasse A International ausschließlich, Rundenzeiten zu knacken. Sind die Lappen schließlich bestanden, studiert man die Angebotslisten der zehn Autohersteller. Ein Gebraucher ist anfangs völlig ausreichend, wir haben uns für einen der günstigen Hondas entschieden. In der vier Meisterschaften umfassenden GT League feiern wir unsere Rennpremiere. Drei Rennen über je zwei Runden sind im Sunday Cup zu absolvieren, fünf CPU-Gegner vervollständigen das Teilnehmerfeld. Für Pole Position und Platzierung winken Prämien, die aber zunächst eher unter das Motto „Kleinvieh macht auch Mist“ fallen. In den folgenden Wettbewerben Clubman Cup, GT Cup und GT World Cup zeigt sich die GTF immer großzügiger, bis zu 23.000.000 Yen können in nur einem Wettbewerb auf der Habenseite verbucht werden. Außerdem wird jeder Meisterschaftssieg mit einem nagelneuen Wagen honoriert. In der GT League sind übrigens grundsätzlich alle Autos, unabhängig von Leistung oder Antrieb, zugelassen,

was für die Special Events nicht gilt. Hier wird strikt nach Art des Antriebes unterschieden, werden Gewichtsbeschränkungen verhängt oder die Startberechtigung nur bestimmten Herstellern erteilt. Des weiteren gibt es spezielle Championships für getunte Modelle bzw. für die Standardausführungen, und auch diverse Langstreckenrennen über Distanzen von bis zu 300 Kilometern muß der Spieler hinter sich bringen. Sieger streichen erneut saftige Gewinne ein, und auch hier findet sich pro Meisterschaft ein neues Vehikel in der Garage wieder. Darunter auch High-Tech-Flitzer, die mit abgespecktem Gewicht und Leistungen von weit über 600 PS auf das Notwendigste reduziert im professionellen Renntrimm den Spaßfaktor nochmal deutlich in die Höhe schrauben. Für zwischendurch sind Time Trial und Spot Race gedacht, in letzterem sind auf die Husche ein paar Yen zu verdienen.



Bei Verwendung eines analogen Controllers darf dieser beliebig konfiguriert werden. Jedoch sind die Voreinstellungen perfekt!

RACEINFO	
CHAMPIONSHIP INFORMATION	
Courses	RP Bonus
1. High Speed Ring	1.000.000
2. Trial Mountain	Champion Bonus
3. Grand Valley Speedway	5.000.000
4. Special Stage Route 5	Race Bonus
5. Deep Forest Racing Way	1st. 2.000.000
6. Special Stage Route 11	2nd. 1.000.000
	3rd. 500.000
	4th. 300.000
	5th. 200.000
	6th. 100.000
1918日 114,296,200 MyCar カストロール スーパ	

Zu jedem Wettbewerb ist eine Infotafel vorhanden, in der Rennen und Prämien aufgeführt sind.

Tuning und Setup

Nicht, daß das riesige Angebot an Wagen schon ausreichen würde, über eine ganze Menge von Tuningteilen läßt sich praktisch jedes Fahrzeug in einen vor PS nur so strotzenden Asphaltgiganten verwandeln. Nimmt man bspw. den Mitsubishi GTO, der in der Basisausführung mit einem Gewicht von 1.710 kg und einer Motorstärke von 280 PS nicht unbedingt Fahrleistungen der Superlative verspricht, belaufen sich die Werte nach dem vollständigen Ausschöpfen aller Tuning-Möglichkeiten auf akzeptable 1.231 kg und sagenhafte 958 PS. Über Veränderungen an der Auspuffanlage, Chip- sowie Motortuning und Turboubauten klettern die PS schritt- bis sprunghaft, jedoch sollten dabei die das Handling beeinflussenden Komponenten nicht vernachlässigt werden. Bremssystem, Kupplungseinheit, Fahrwerk und Reifen paßt man der drastisch gesteigerten Power an, ansonsten ist ein Desaster auf der Strecke vorprogrammiert. Zur echten Rennschleuder werden die Familienkutschen aber erst, wenn man ihnen ein Rennchassis spendiert. Dieses teure Zubehör reduziert das Gewicht drastisch und entspricht optisch den realen Vorbildern diverser GT-Serien. Um festzustellen, welches Tuning sich für welchen Wagen empfiehlt, ist es wichtig, vorab einige Runden auf der Teststrecke zu absolvieren, um die Zeiten bzw. das Fahrverhalten nach dem Einbau eines Neuteils direkt miteinander vergleichen zu können. Testphasen dürfen auch vor jedem Qualifying bzw. Rennen eingeschoben werden.

From Outer Space?

Hallo Sony, wo kommen denn bitte schön die Außerirdischen her, die dieses Spiel programmiert haben? Nein, ganz ehrlich, Gran Turismo ist nicht von dieser Welt! Die pure Lust am Fahren, fast ohne Limit: GT definiert das Rennspiel-Genre neu. Die Liebe zum Auto seitens der Entwickler kennt scheinbar keine Grenzen und verschiebt die Verhältnisse ins Außergewöhnliche. Sicher, die Qualität der grafischen Darstellung der Strecken ist begeisternd, aber auch Rage Racer darf man mindestens selbiges Niveau attestieren. Hervorgehoben werden muß in jedem Fall, daß Clipping, Pop-



Ups und sich häßlich verzerrende Texturen nicht immer vorschnell der PlayStation zugeschrieben werden sollten, beweist doch GT eindrucksvoller denn je, wie sauber, smooth und dabei trotzdem verdammt schnell 3D-Grafiken auf der 32-Bit-Konsole zum Laufen gebracht werden können. Die Sprache

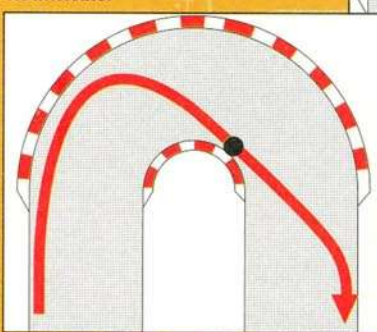


ALL THE RACES

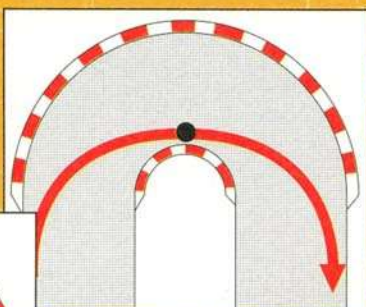
Kategorie	Name	Erforderliche Lizenz	Schwierigkeitsgrad	Fahrzeugart	Beschränkungen
GT League	Sunday Cup	B	Anfänger	Normal Tuned Racing	keine
	Clubman Cup	A	Normal	Normal Tuned Racing	keine
	GT Cup	A	Normal	Normal Tuned Racing	keine
	GT World Cup	A	Fortgeschrittener	Normal Tuned Racing	keine
Special Events	FF Challenge	B	Normal	Normal Tuned Racing	Frontriebler
	FR Challenge	B	Normal	Normal Tuned Racing	Hecktriebler
	4WD Challenge	B	Normal	Normal Tuned Racing	Allrad
	Lightweight Sports Challenge	B	Normal	Normal Tuned Racing	max. 900 kg
	Japanese & British Sports Car Championship	A	Fortgeschrittener	Normal Tuned Racing	Japanische + britische Hersteller
	American & British Sports Car Championship	A	Fortgeschrittener	Normal Tuned Racing	Japanische + amerikanische Hersteller
	Mega Speed Cup	A	Fortgeschrittener	Normal Tuned Racing	keine
	Normal Car No.1 of the World	A	Profi	Normal	keine
	Tuned Car No.1 of the World	A	Profi	Normal Tuned	keine
Spot Race	Grand Valley 300km Endurance Race	A	Profi	Normal Tuned Racing	keine
	S.S. Route 11 All-Night Endurance Race	A	Profi	Normal Tuned Racing	keine
	S.S. Route 11 All-Night Endurance Race II	A	Profi	Normal Tuned	keine
	Fünf Rennen	keine	Anfänger	Normal Tuned Racing	keine

Kurventechnik

Hecktriebler



Fronttriebler



● Beschleunigungspunkt

エンジン/各速ギア比



パーツ調整

CHANGE PARTS R

SUSPENSION	Front	Rear
Spring Rate	6.6 kg/mm	3.6 kg/mm
Ride Height	123 mm	123 mm
Damper	5 level	5 level
Camber	2.0°	1.0°
Stabilizer	3 level	3 level
Brake	7 level	7 level

現在のバネレート

SELECT OK CANCEL

Über Tuning und Setup lassen sich Leistung und Fahrverhalten der Wagen drastisch beeinflussen.

サスペンション/ダンパー

Front	6 level	MIN	MAX
Rear	5 level	MIN	MAX



ショックアブソーバーの減衰力調整

ADJUST SELECT OK CANCEL

ALL THE CARS

Hersteller	Neuwagen	Gebrauchtwagen	Sonderausführungen	Gesamt
Aston Martin	2	-	-	2
Chevrolet	3	-	-	3
Chrysler	3	-	-	3
Honda	16	24	1	41
Mazda	11	10	1	22
Mitsubishi	10	18	1	29
Nissan	12	31	1	44
Subaru	7	11	1	19
Toyota	13	13	1	27
TVR	3	-	-	3
	80	107	6	193



Die 11 Strecken sind jeweils auch in die entgegengesetzte Richtung spielbar.

Clear Information



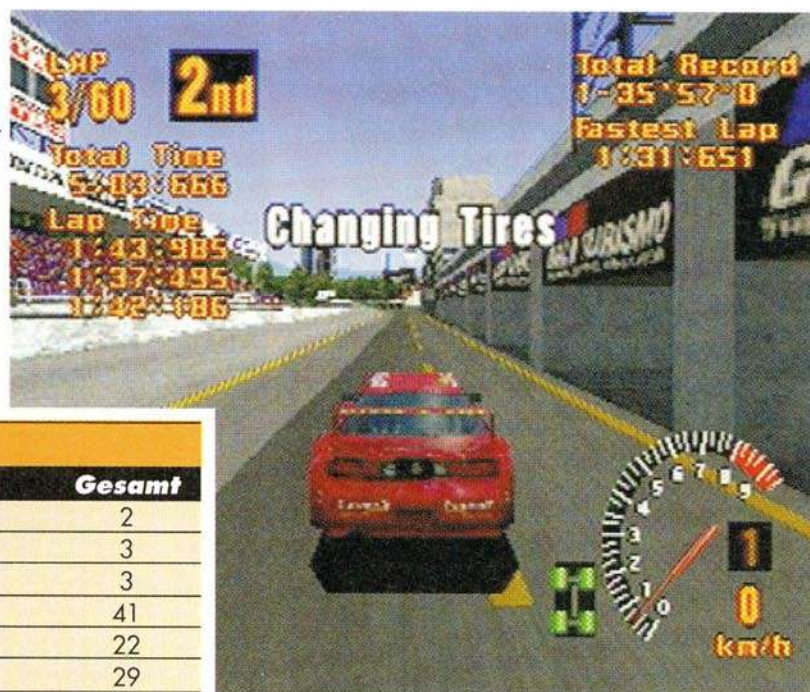
Arcade Mode Ending Movie

GT HI-FI

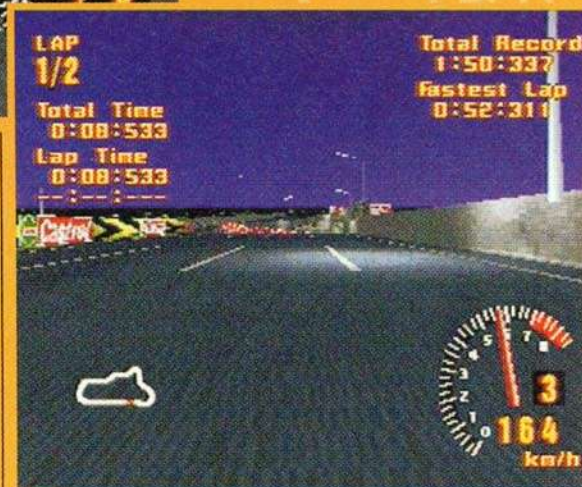
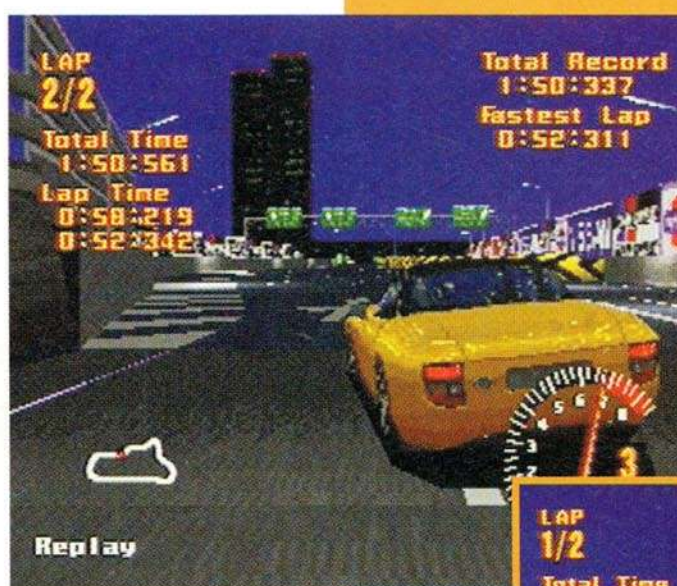
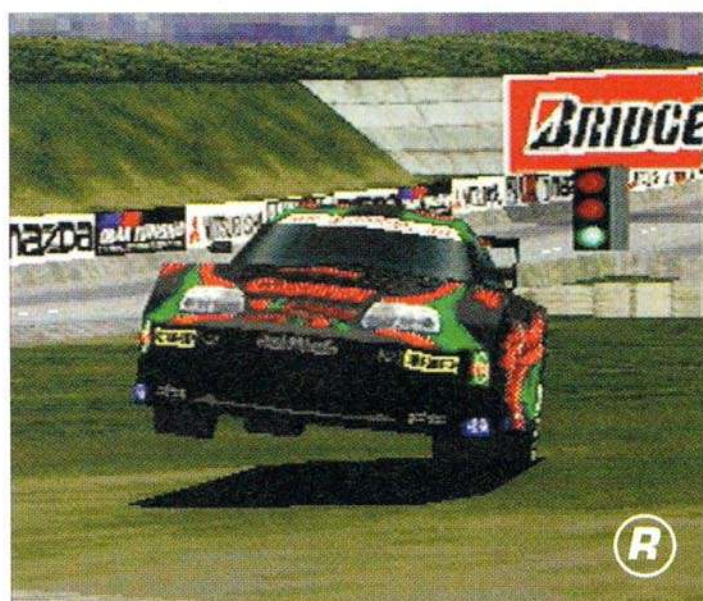
Sind alle Strecken auf dem Schwierigkeitsgrad Hard gemeistert, werden zusätzliche Features frei.

völlig verschlagen hat uns die Soundkulisse, mal abgesehen von der Musik, die mit typisch japanischen 08/15-Melodien nicht jedermanns Geschmack sein dürfte, aber optional schnell ausgestellt ist, und dies auch bleiben sollte. Der Sound der Motoren jedoch ist das Beste, was jemals im Rennspielsektor zu hören war. Jeder, wirklich jeder Wagen hat sein eigenes Klangprofil, selbst auf aller kleinste Charakteristika wurde geachtet. Die Bewegungen der detailliert gezeichneten Polygonmodelle sind nicht nur sichtbar, sondern auch hörbar. Das Klangbild verstärkt auf dramatische Art und Weise die Kräfte, die im Grenzbereich fahrend auf die Boliden einwirken. Als absoluter play-Favorit hat sich der Castrol Supra GT von Toyota herauskristallisiert. Der satte Grundsound erhält durch das Pfeifen des Turboräddchens einen leicht aggressiven Touch, jede Bodenwelle läßt bei schwindendem Kontakt zur Fahrbahn die Drehzahl schlagartig in die Höhe schnellen, quiet-schende Reifen und Windgeräusche sind wohl nicht mehr als das i-Tüpfelchen - einfach genial! Noch mehr Fleiß und Akribie haben die Entwickler

nur in die Animation und das Fahrverhalten der Flitzer gesteckt. Bis zum Erscheinen von GT war im Konsolenbereich wohl Sega Rally (Ups!) das Nonplusultra in Sachen reiner Fahrspaß, doch damit ist jetzt Schluß. GT spielt sich in jedem Fall noch dynamischer, bietet noch brutale Drifts, ist auch mit Schaltung hervorragend oder sogar noch besser zu handeln und lebt vor allem von den verschiedenen Antriebsvarianten. Den fast narrensicheren Allrad-Vehikeln und gutmütigen Fronttrieblern stehen eine Vielzahl von heckgetriebenen Fahrzeugen gegenüber, die mit steigender PS-Zahl exzellente Fahrkünste verlangen, will man durch das nervös hin- und herschwänzende Heck nicht ständig von der Strecke rodern. Nutzt man einen analogen Controller, ist die Kontrolle absolut fantastisch, wir haben bis dato nichts Besseres spielen dürfen. Man quält sein Auto förmlich über den Asphalt, zwingt es mit Gewalt zu möglichst engen Kehren und dreht den Motor gnadenlos bis zum Begrenzer hoch, immer auf der Suche nach noch schnelleren Zeiten und der saubersten Linie. Den genialen Replays sei Dank ist man nämlich gar nicht erst versucht, in GT die üblichen Rennspieltricks anzuwenden. Statt Tunnelwände als Bande für höhere Kurvengeschwindigkeiten zu mißbrauchen oder in Schikanen über Grünflächen hinterli-



In den Langstreckenrennen bringt Reifenverschleiß die Wagen mehr und mehr zum Schlingern. Zwar braucht man keine Platzter zu befürchten, für schnelle Rundenzeiten holt man sich jedoch regelmäßig neue Reifen.



Die GT Hi-Fi-Strecken sind in grafischer Hinsicht durch weniger Details besonders smooth.

stig abzukürzen, möchte man stets so exakt wie möglich fahren, um sich in der Replay genüsslich die eigene Zauberfahrt noch mal aus den verschiedensten Blickwinkeln zu Gemüte zu führen. Im sogenannten Replay Theatre dürfen drei der spektakulärsten Rennen auf Memory Card festgehalten werden, womit wir bei den unangenehmen Dingen von GT wären. Nutzt man sämtliche Speicheroptionen, sind alle Blocks einer Standard-Memory Card belegt. Doch gerade im Story-Modus ist man ohne Speichermöglichkeit völlig aufgeschmissen, schafft man es so doch nie, sich die besonders schnellen Flitzer zu erspielen. Realitätsfanatiker werden bemängeln, daß außer Reifenverschleiß in manchen

Wettbewerben keinerlei Schäden bei Unfällen stattfinden bzw. sich die Wagen gleich gar nicht erst überschlagen können. Zwar werden viele Kurven in voller Schräglage genommen, der Elchtest bringt aber ohne Zweifel keinen der Wagen auf Schlingerkurs. Auffällig ist, daß die CPU-Piloten kein eigenständiges Rennen fahren, sondern sich am Können des Spielers orientieren. Dies hat zur Folge, daß das Teilnehmerfeld, bei ähnlich starken Maschinen, meist nur wenige Sekunden auseinanderliegt, was die taktische Komponente stärker in den Vordergrund rückt. Auch deswegen, weil das Ansaugen im Windschatten möglich ist und gerade auch die CPU diesen Vorteil auszunutzen versteht. Und wie ist es um die Langzeitmotivation bestellt? Nun gut, zum kompletten Durchspielen haben wir ungefähr 20 Stunden benötigt, haben uns dabei aber wirklich um

Gran Turismo-PAL kommt im Juli!!!

Kurz vor Druckunterlagenschluß erreichte uns von SCEG noch die Meldung, daß Gran Turismo in Deutschland erst im Juli veröffentlicht werden soll. Der Grund hierfür ist, daß man bei Sony um eine kompetente PAL-Konvertierung bemüht ist. Ob in dieser Umsetzung alle Wagen der japanischen Version enthalten sein werden und was sich sonst noch alles ändern wird, erfahrt Ihr rechtzeitig in einer der nächsten plays!

Bei vielen Spielen liegt der Teufel oftmals im Detail, und genau hier gibt sich Gran Turismo keine Blöße. Durchgestylt wie kein zweiter begeistert der Racer auf der ganzen Linie und setzt die Meßlatte so hoch wie in keinem anderen Genre.

Schnelligkeit bemüht. Einen Großteil der Fahrzeuge haben wir noch nicht ausgetestet, geschweige denn getunt, und auch die Hatz auf Bestzeiten wurde bislang recht stiefmütterlich behandelt. Im Grunde fängt GT jetzt erst an, richtig Spaß zu machen... Bei vielen Spielen liegt der Teufel oftmals im Detail, und genau hier gibt sich Gran Turismo keine Blöße. Durchgestylt

wie kein zweiter begeistert der Racer auf der ganzen Linie und setzt die Meßlatte so hoch wie in keinem anderen Genre. Mit GT werden PlayStation und Fernseher zum heimischen Altar, auf dem allabendlich unheimliche Rennspielsessions der dritten Art zelebriert werden, oder so ähnlich. Für dieses Spiel lieben wir Sony und die, die es entwickelt haben, wer immer das auch gewesen sein mag...

POSITIV

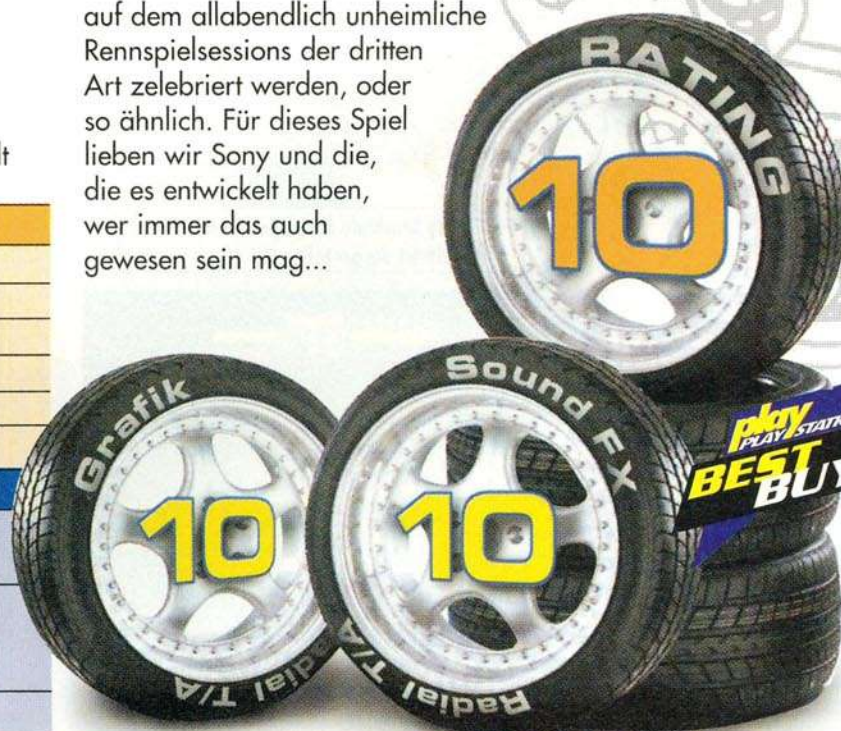
- gigantischer Fuhrpark
- superflüssige Grafik
- überragende Steuerung
- überragende Soundkulisse
- hohe Langzeitmotivation
- faszinierende Replays

NEGATIV

- Musikbegleitung stark geschmacksabhängig
- Gegnerstärke abhängig vom gewählten Fahrzeug teilweise viel zu schwach
- armseliges Outro



All too easy?



Bloody Roar

Sven Liebold

Genre:.....Beat'em Up

Hersteller:.....Virgin Interactive

Entwickler:.....Hudson Soft, Raizing

Testmuster:....Virgin Interactive

Erhältlich ab:.....Februar

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



Gekonnte Treffer präsentieren sich in spektakulären Lichteffekten.



Die Wände dienen nicht nur der Begrenzung, wie Mitsuko eindrucksvoll demonstriert.

Nach Tekken 2 und Tobal No.1 hat sich im Prügelspiel-Genre auf der PlayStation nicht mehr viel Herausragendes vorstellen können. Trotz einer Vielzahl von Titeln hat sich in puncto Gameplay ein gewisser Level eingepegelt. Bloody Roar hingegen ist ein Lichtblick für alle Beat'em Up-Freunde, die schon lange auf neue Ideen gewartet haben. Hudson Soft präsentiert uns eine perfekte Umsetzung ihres Arcade-Prüglers Bloody Roar Hyper Beast Duel.

Traurigerweise konnte sich der Automat in den Spielhallen nie so richtig durchsetzen, zu groß war der Ansturm auf Virtua Fighter 3 oder Tekken 3. Dadurch schenkte man diesem exzellenten Genrepräsentanten leider nicht die Beachtung, die er eigentlich verdient hätte. PlayStation-Besitzer kommen jetzt in den Genuß der biestigen Bande und können sich selbst von der Qualität des exzellenten Gameplays überzeugen.

Nach dem sehr schönen Renderintro, in dem bei kreischendem Heavy-Sound alle Charaktere kurz angerissen werden, befindet man sich im Hauptmenü, wobei sofort die saubere Gliederung der einzelnen Spielmodi auffällt. Neben den gewohnten Arcade- und Versus-Modi und dem Blick auf diverse Rekordtafeln finden sich zudem eine Watch- sowie eine Extra-Option. Im Watch-Modus könnt Ihr zwei Kämpfer auswählen, denen man beim gegenseitigen Verprügeln zusehen

kann. Die Extra-Option öffnet drei weitere Spielvarianten: Im Survival-Modus gewinnt der, der mit nur einer Energieleiste hintereinander am meisten Gegner zu Boden schickt. Abgesehen von dem bekannten Time-Attack-Feature zeigt sich der ausgefeilte Practice-Modus ebenfalls als überaus nützlich. Hier werden alle ausgeführten Bewegungen in Form von Symbolen am unteren Bildschirmrand eingeblendet, so daß man komplizierte Manöver bequem trainieren kann. Der Trainingspartner verfügt über verschiedene Deckungs- und Angriffsoptionen, welche in einem Menü selektiert werden können. Zusätzlich werden der angerichtete Schaden und die Anzahl der Hits eines Combos aufgezeigt.

Was dieses Spiel aber wirklich auszeichnet und von allen anderen erhältlichen Titeln unterscheidet, ist die Möglichkeit, sich in ein anderes Wesen zu verwandeln. Jeder der acht verschiedenen Kämpfer ist mit einem anderen



Besonders brachiale KOs werden mit einem Wischeffekt dargestellt.



Zarte Gemüter können den heftigen Pixel-Blutverlust optional ausschalten.



Gorilla Greg hat besonders heftige Würfe in petto.



Nachdem eine Wand zerstört wurde, sind auch klassische Ring-Outs möglich.

Features





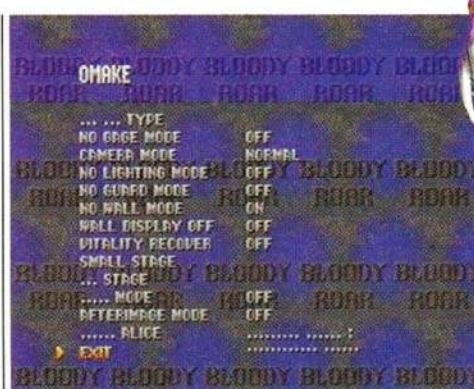
Die Programmierer spendierten Bloody Roar einen von Anfang an wählbaren Kids- und Big Head-Modus.

Fluch behaftet. Da hätten wir z.B. den klassischen Kung Fu-Meister Long, der sich in einen mächtigen Tiger morphet, oder die putzige Alice, deren Kaninchen-Power man nicht unterschätzen sollte. Der Beast-Modus funktioniert folgendermaßen: Unter der gewohnten Energieleiste des Fighters befindet sich noch eine zweite. Diese Beast-Anzeige wächst zunächst mit einem blauen Balken, und zwar immer dann, wenn der Gegner getroffen wird, unabhängig davon, ob er blockt oder nicht! Wenn die Leiste komplett gefüllt ist, fängt der Charakter kurz zu blitzen an, und die Beast-Anzeige zeigt sich mit einem regenbogenartig gefärbten Balken mit dem Buchstaben „B“ darüber. Dieser füllt sich genauso weiter wie der blaue Balken zuvor, bis man sich dazu entschließt, die Beast-Form anzunehmen. Während der Verwandlung ist man nahezu gegen jede Attacke immun. Im Gegenteil: Steht der Gegner zu nahe an der eigenen Figur, wird er durch die magischen Kräfte des imposanten Morphvorgangs meterweit weggeschleudert. Die Transformation kann in jeder Position stattfinden, am Boden,

in der Luft oder besonders spektakulär, während man auf den nichtsahnenden Gegenspieler zurennt. Wird man als Beast von dem Kontrahenten getroffen, baut sich neben der Energieleiste auch die Beast-Anzeige ab. Fällt diese in den blauen Bereich zurück, verwandelt sich die Kreatur wieder in einen Menschen. Mit diesen Fähigkeiten ausgestattet, schlagen sich die acht Kämpfer also durch das Arcade-Turnier, um schließlich dem Endgegner Uriko ins Auge zu sehen.

Was dem passionierten Joypad-Fighter als nächstes auffällt, ist die Beschaffenheit der Arenen. Jede der neuen Stages ist mit einer Wand, in Form eines Zaunes, Bretterbarrieren oder ähnlichem abgegrenzt. Die berühmten Ring Outs scheinen also auf den ersten Blick gar nicht möglich. Der Anschein trügt aber: Schmettert man den Gegenspieler einmal zu heftig gegen die Begrenzung, kann es passieren, daß die Wand bricht und sich der gebeutelte Schläger in einem Trümmerhaufen außerhalb des Rings wiederfindet. Im Options-Menü ist übrigens einstellbar, ob die Ringbegrenzungen nur im finalen Kampf oder durchweg zerstörbar sind. Zerkleinert man nämlich in der ersten Runde bereits eine oder mehrere Wände, bleiben diese auch in der zweiten Runde verschwunden, so daß sich der Nervenkitzel eines Ring Outs einstellt.

So manch ein Beat'em Up-Fan wird am Anfang über die sehr einfach anmutende Button-Belegung verdutzt sein. Ein Kick-, ein Punch- und der Beast-Button, das soll reichen? Ja, erstaunlicherweise hat man gar kein



Nachdem man Bloody Roar mit jeweils einem anderen Charakter durchgespielt hat, öffnen sich im Omake-Menü einige Special-Options wie z.B. verschiedene feste Kameraeinstellungen oder das Abschalten der Ringbegrenzungen.

Verlangen nach mehr Befehlen. Die Steuerung ist derart gut gelungen, daß auch Anfänger schnell einen kurzen Combo intus haben. Wer sich dann aber so richtig in die Materie stürzt, wird von den vielen vorhandenen Techniken und deren Kombinationsmöglichkeiten schier überwältigt sein. Man könnte sie als eine Mischung aus Street Fighter und Tekken 2 bezeichnen. Kurz aufeinanderfolgende Button-Kombinationen, verbunden mit den typischen Steuerkreuzdrehelementen,



Bakuryu verblüfft mit vielen artistischen Manövern.



positiv

- traumhafte Animationen
- ausgefeiltes Combo-System
- ausgewogene Kämpfer
- bestechende Optik

negativ

- keine versteckten Charaktere
- hektischer Soundtrack





Wenn sich der finale Endgegner Uriko verwandelt, fällt man zusätzlich in einen anderen Ring, in dem schließlich der endgültige Fight stattfindet.



Bei Bloody Roar geht es hart zur Sache: Viele der Moves schmerzen alleine beim Hinsehen.

als auch das gleichzeitige Drücken von zwei oder drei Knöpfen zaubern perfekte Kampftechniken auf den Bildschirm. Erfreulicherweise hat man im Manual schon einen Großteil der Moves abgedruckt, so daß man auf langes, stupides Ausprobieren verzichten kann. Bloody Roar bietet aber nicht



Durch die Druckwelle der Beast-Transformation wird der Gegner an die Wand geschleudert.

nur schwindelerregende Combos, nahezu an alle weiteren Features eines guten Prüglers wurde gedacht. Durch die Air-Recovery kann man sich nach einem Treffer in der Luft abfangen oder bei flinker Reaktion ein drohendes Ring-Out abwenden. Ebenfalls ist es möglich, sich durch Counter-Hits aus einem Combo-String des Gegners zu befreien. Befindet sich der Kämpfer im Beast-Modus, erhält er des weiteren die Fähigkeit, höher zu springen sowie sich im Chun Li-Stil von den Wänden abzustößeln. Auch an das berühmte Air-Juggling wurde gedacht, wobei der Gegner durch gekonnte Moves stets in der Luft gehalten werden kann. Sofern der „Jonglierte“ keinen Recovery-Versuch unternimmt, können bei den dementsprechenden Schlägen schon mal 50+ Hit Combos entstehen. Zusätzlich wurde in der Heimversion neben der ausgefeilten Trainingsoption auch der sogenannte Rave-Modus implementiert, den man durch simplen Knopfdruck aktivieren kann. Hier bewegen sich die Biester ca. 50% schneller, wodurch erst viele spezielle Combos möglich werden.

Bloody Roar profitiert vor allem von seinem unglaublichen Gameplay. Selten wurde man von einem Prügler so in den Bann gezogen. Die Bewegungen der wunderbar dargestellten Kämpfer wirken derart rund und geschmeidig, daß man sofort an Motion-Capture-Charaktere denkt. Da sich wilde Tiere in der Regel recht widerwil-



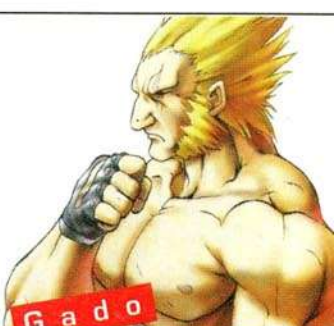
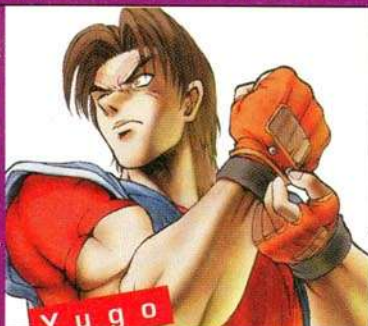
Kracht der Kämpfer gegen die Wand, wackelt und bröckelt diese bedrohlich.



Auch in der menschlichen Form wissen sich die Fighter gut zu wehren.

lig mit Sensoren versehen lassen und auch nicht unbedingt mit der fernöstlichen Kampfkunst vertraut sind, machten sich die Entwickler auf den Weg in den Zoo, wo sie Studien über die Verhaltensweise verschiedener Tiere anstellten, um so jede der über 150 Angriffsanimationen per Hand einzugeben. Keine Bewegung wirkt irgendwie abgehackt oder ungewollt, da jeder Tritt und Schlag mit dem darauffolgenden Move perfekt harmonisiert. Die sich

the characters ▶

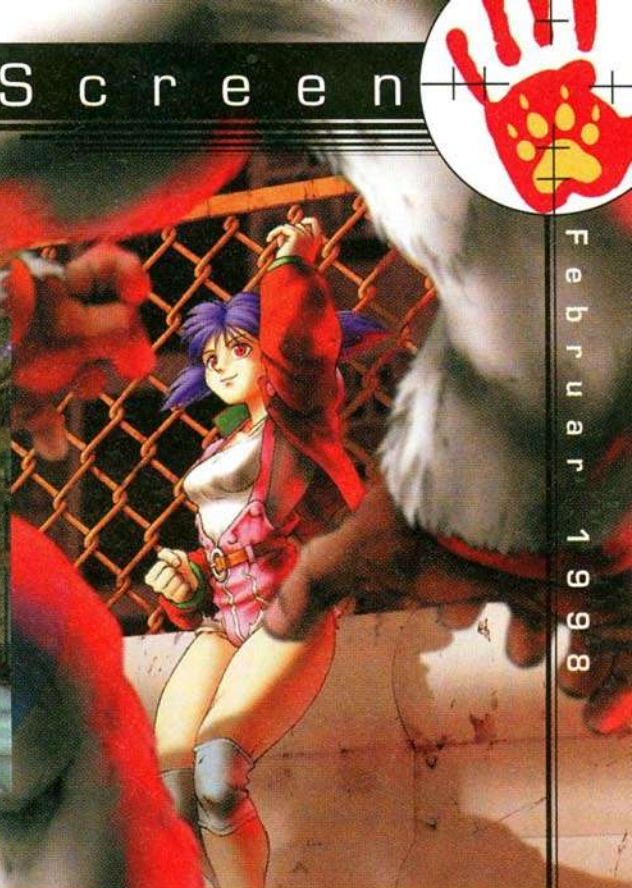




Mit einem Pfeilschnellen 16 Hit-Combo zeigt Long Alice, wo der Hammer hängt.



Söldner Gado überzeugt mit seinen besonders gefürchteten Kick-Techniken.



auf der CD befindliche Art-Gallery zeigt in vielen Skizzen und Bildern, mit welcher Liebe zum Detail hier gearbeitet wurde. Jeder der Charaktere ist absolut grundverschieden, sowohl im Design als auch im Kampfstil. Blickt man zu Tekken 2, das eine Vielzahl an Fightern beinhaltet, sollte man nicht außer Acht lassen, daß sich viele der Kämpfer sehr ähnelten bzw. den nahezu gleichen Kampfstil hatten. Das alte Kliche vom muskelbepackten Kämpfer und dem wendigen Mädel mit den

schnellen Schlägen ist hier absolut passé. Bei Bloody Roar gibt es nur in sich stimmige und ausgewogene Kämpfer, von denen jeder für sich ein Meister seines Kampfstils ist.

► Technisch präsentiert sich Bloody Roar als weiterer Vertreter der nächsten Generation von PlayStation-Spielen. Die einzelnen Polygon-Kämpfer sind hervorragend und detailverliebt dargestellt worden. Ein gewaltiges Meer aus Lichtblitzen in allen nur erdenklichen Farben machen die Verwandlung des Beast-Kriegers zu einem wahren Augenschmaus. Auch beim eigentlichen Schlagabtausch wird ein wahres Effektf Feuerwerk abgebrannt, das selbst das optisch brillante Star Gladiator locker in den Schatten stellt. Die Geräuschkulisse könnte aus den besten Bruce Lee-Filmen stammen, bis auf den etwas nervigen Soundtrack. Zu keiner Zeit bricht die konstant hohe Framerate



Aus der Vogelperspektive sind die Zonen sehr überschaubar.



Bloody Roar geht keine Kompromisse ein, bietet langmotivierenden, reinen Spielspaß und sorgt immer wieder für kleine Überraschungen.

ein, trotz der teils aufwendigen 3D-Hintergründe, in denen die Duelle stattfinden. Die Kamera zoomt ebenfalls stets perfekt ins Geschehen und rückt die Kämpfer ins rechte Licht. Alles in allem also ein höchst ausgereiftes und durchdachtes Stück Software, das die Meßlatte im Beat'em Up-Sektor wieder ein Stück höher legt. Bloody Roar geht keine Kompromisse ein, bietet langmo-

Die Alternativen

Tekken 2

Namco



bereits in den Startlöchern und soll den Vorgänger in nahezu allen Belangen toppen.

Der absolute Klassiker unter den 3D-Prüglern. Geschmeidige Animationen, geniale Steuerung, sowie unangefochten gutes Gameplay hoben Namcos Spielhallenadaption trotz der deutlich langsameren PAL-Version auf den Beat'em Up-Thron der PlayStation. Der dritte Teil steht

Star Gladiator

Capcom



Licht- und Farbspielereien sorgten für offenstehende Münder.

Capcoms 3D-Debüt verlief überraschend gut. Lediglich die unnötig verkomplizierte Steuerung verhinderte, daß den Urvätern des Beat'em Ups ein größerer Erfolg zuteil wurde. Optisch setzte der Titel jedoch einen grafischen Meilenstein: Detaillierte 3D-Hintergründe sowie massenweise

tivierenden, reinen Spielspaß und sorgt immer wieder für kleine Überraschungen. Hudson Soft hat es wirklich geschafft, eine einmalige martialische Atmosphäre zu schaffen, die ihresgleichen sucht. Es ist einfach ein grandioses Gefühl, den Gegner mit einem lauten Knall durch die Wand zu dreschen, um dann in Siegerpose dem Replay aus drei verschiedenen Einstellungen zu frönen. Prügelfans können also endlich wieder aufatmen: Es gibt ein Leben nach Tekken 2, Bloody Roar ist der neue Stern am Beat'em Up-Himmel!



play
PLAY STATION
BEST BUY!

One

Sven Liebold

Genre:.....Shooter

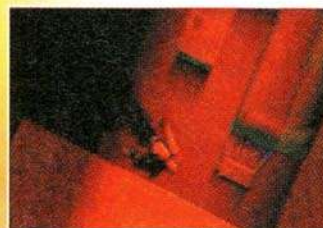
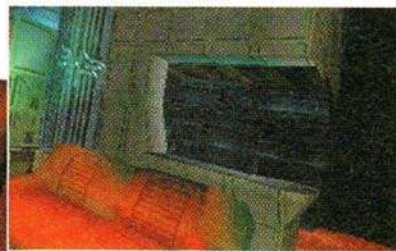
Hersteller:.....ASC Games

Entwickler:.....Visual Concepts

Testmuster:....ASC Games

Erhältlich ab:.....Februar

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



Manchmal wünscht man sich angesichts des Feuerzaubers regelrecht eine Sonnenbrille.

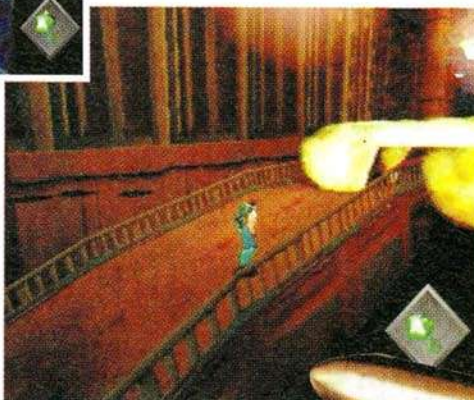
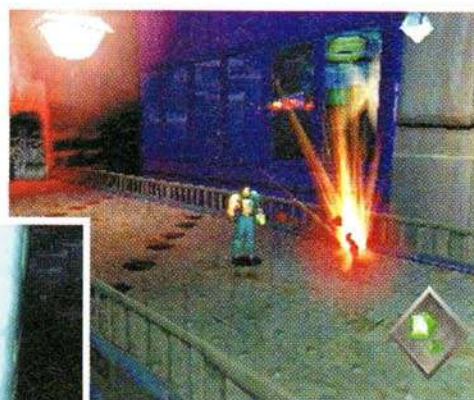
Qualitativ hochwertige Ballerkost ist zur Zeit leider eine Seltenheit. Durch einfallsloses Gamedesign ist dieses Genre bedauerlicherweise mit viel Vorurteilen behaftet: Zu langweilig ist der Spielablauf, zu stupide sind die Gewaltorgien, die sich meist nur auf das Drücken des Feuerbuttons beschränken. Daß man diese Spieleattung jedoch

durchaus anders gestalten kann, zeigt ASC Games auf beeindruckende Weise mit ihrem Action-Kracher One.

Wie nach einem bösen Traum wacht John Cain schweißgebadet auf. Als er sich wieder gesammelt hat, bemerkt er, daß ihm sein rechter Arm amputiert wurde. Anstelle dessen befindet sich jetzt eine bionische Waffe an seinem Körper. All seine Lebensqualitäten wurden ihm genommen, er ist zu einem bio-technischen Experiment degradiert worden, und dafür fordert er nur eines: Rache! In sechs riesigen Leveln begibt er sich auf die Suche nach dem Ursprung seiner Existenz und nimmt gnadenlos jeden Peiniger vor den Lauf.

Bereits im Intro erhält man einen

ersten Eindruck, von welchem Kaliber sich dieses Action-Opus präsentiert. Nach einigen Cityscape-Einstellungen erfolgt der Schnitt zu John Cain. Dieser erwacht in einem Apartment und hat gerade noch genug Zeit, um einmal tief Luft zu holen, als plötzlich ein riesiger Helikopter vor dem Fenster auftaucht

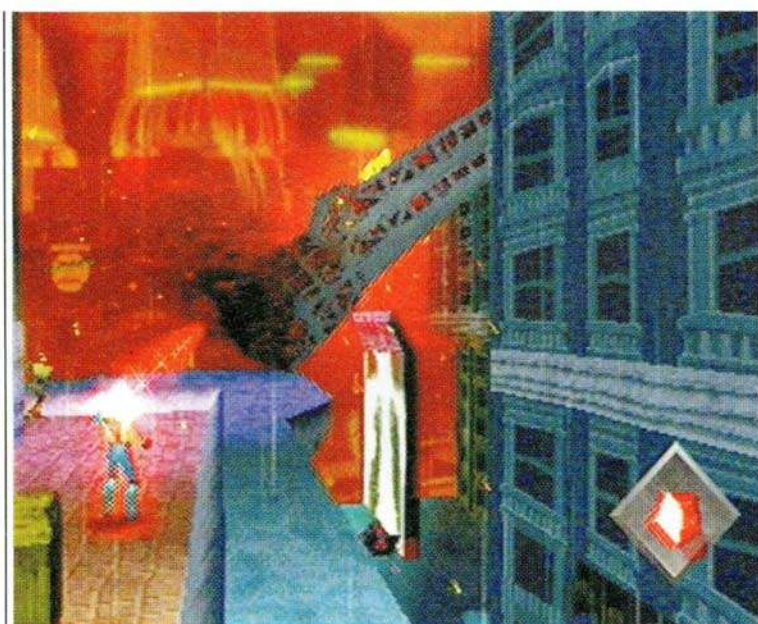
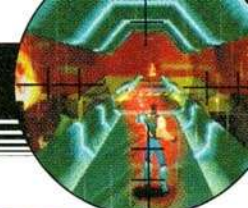


Die Scharfschützen suchen mit ihren Laserpointern nach Euch, um dann erbarmungslos das Feuer zu eröffnen.



Freunde der Pyrotechnik werden an dem phantastisch in Szene gesetzten Flammenmeer ihre wahre Freude haben.

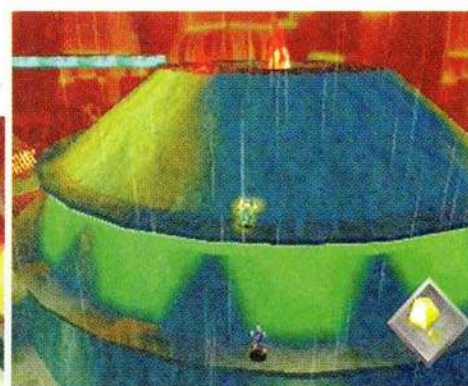




Der Funkmast dient als Brücke zu einem anderen Dach.

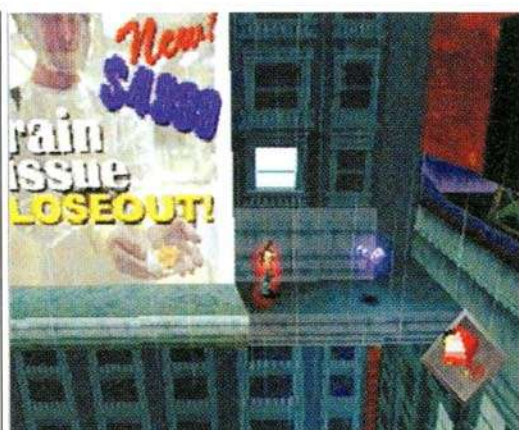


Selbst die Jungs von Rammstein wären von der Effektivität dieses Flammenwerfers beeindruckt.

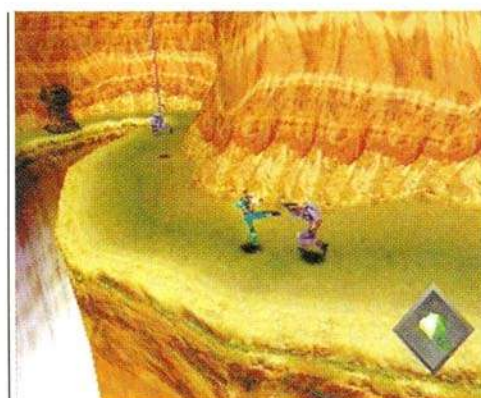


und ihm in Form einer Rakete einen Morgengruß durch die Scheibe schickt.

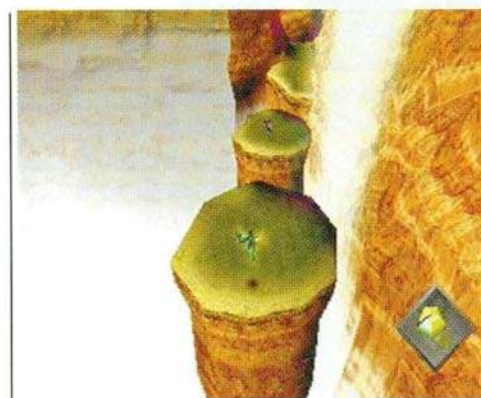
Im folgenden Startscreen sollte man einen Blick ins Optionsmenü wagen, um eventuell den Schwierigkeitsgrad etwas zu trimmen. Neben den drei Difficulties (Easy, normal, hard) erlaubt das Spiel noch einige Sound- und Musikeinstellungen sowie die sehr löbliche Kalibrierungsmöglichkeit des Sony Analog Controllers. Spielstände werden nach einem absolvierten Level entweder durch ein Paßwort oder durch Speichern auf der Memory Card festgehalten.



Neben der am Arm befestigten Wumme findet man auch diverse Extrawaffen, die allerdings ein Munitionslimit besitzen.



Wenn John Cain handgreiflich wird, trümmert er mit wilden Combos auf die Gegner ein.



Die Kamera paßt sich immer optimal der Handlung an und betont durch häufige Einstellungswechsel das Geschehen.

Der erste Spielabschnitt knüpft nahtlos an das Intro an. Nach einer gewaltigen Explosion findet man sich auf einem Laufsteg innerhalb des Wolkenkratzers wieder. Auch der besagte Hubschrauber ist mit von der Partie, um einem sogleich kräftig einzuheizen. Um sein Leben rennend, muß John den hartnäckigen Feuersalven des Choppers entkommen. Man weicht den Splittern der zerberstenden Glasscheiben aus und bekommt regelrecht den Boden unter den Füßen weggeschossen. In diesem Level kann man sich gut mit der zu Beginn nicht ganz einfachen Steuerung vertraut machen.

Allem voran muß man die Idee des Ragemeters erklären. Der kleine pulsierende Ball im rechten unteren Eck des Bildschirms soll die lästige Suche nach Power Ups ersetzen, indem eine völlig andere Denkweise zugrunde gelegt wird. Je mehr Ziele man zerstört, desto mehr „Rage“, d.h. Wut sammelt sich in der Spielfigur. Diese wirkt sich dann auf verschiedene Fähigkeiten aus. Die

Waffe wird präziser beim Zielen, ebenso erhöhen sich Durchschlagskraft und Schußfrequenz. Die verschiedenen Stadien des Ragemeters werden in Form von unterschiedlichen Farben dargestellt. Im Anfangszustand leuchtet der Ball grün, um dann über gelb bis hin zu leuchtendem rot zu wechseln. Wird Cain getroffen, geht es in demselben Farbschema zurück; fällt der Wert unter grün, verliert man ein Leben. Das Ragemeter fungiert also gleichzeitig als Energieanzeige.

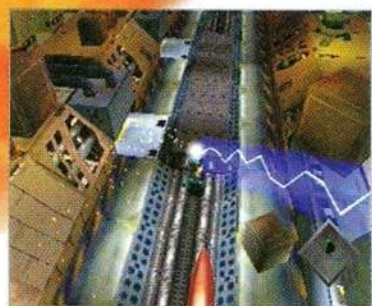
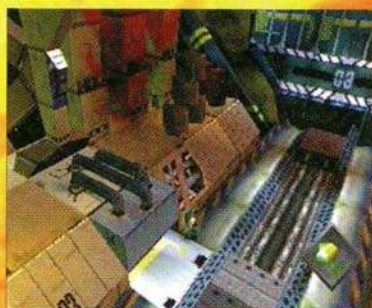
Mit dem Steuerkreuz bewegt man John durch das jeweilige Szenario. Neben dem normalen Schußbutton hat man auch die Mög-



Die spinnenartigen Mechs sind von zwei Hubschraubern abgesetzt worden, stellen aber keine allzu große Bedrohung dar.



Mit einer Hand an der Seilbahn hängend kämpft sich der Held durch den Canyon.



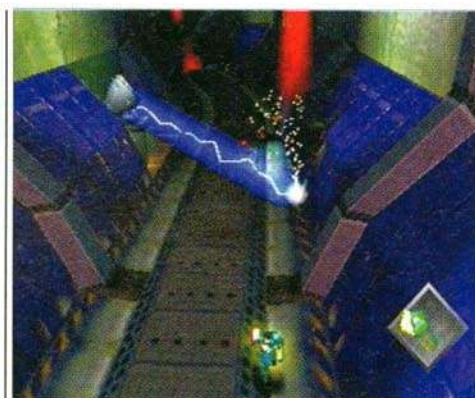
Auf dem Nachbargleis nähert sich ein anderer Zug, der mit Lasergeschützen das Feuer auf Cain eröffnet.



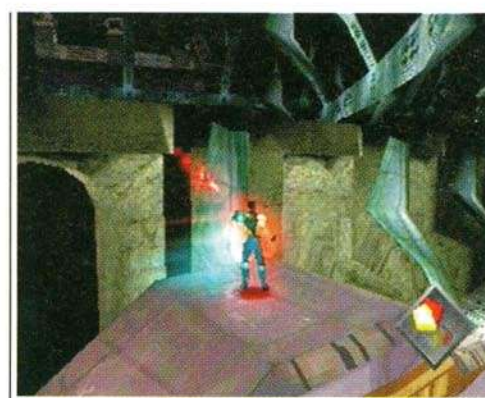
Die haarsträubende Zugfahrt auf dem Dach eines Wagons ist eines der vielen Highlights im Spiel.

lichkeit, die Spielfigur mit einem zweiten Feuerbutton an einer Stelle zu fixieren und nur die Wumme im 360

Grad-Radius zu steuern. Dieses Vorgehen bietet sich besonders dann an, wenn man ein Sperrfeuer benötigt, um in die anstürmende Gegnermeute eine Schneise zu schlagen, da man in dieser Form sein Ziel sehr präzise wählen kann. Außerdem kann man mit einem weiteren Button seine Widersacher mit dem bionischen Arm verkloppen. Mit der physischen Attacke lassen sich außerdem Kisten und sonstige Objekte zerstören, um dadurch das „Wut-o-meter“ schnell steigen zu lassen. Wenn das absolute Maximum an Rage erreicht ist, beginnt John Cain weiß zu leuchten. In diesem Zustand kann man mittels des Punch-Buttons eine Smart-Bomb auslösen, die mal eben schnell den Bildschirm von allem Übel reinigt.



Aufgepaßt! In den engen Gängen der Subway sind viele dieser Blitzgeneratoren postiert.



Fairerweise kann man nicht vom Zugdach fallen, da sich dies wohl sonst sehr spielspähemmend auswirken würde.



sofort mit dem Rücken an eine schützende Wand zu stellen und sofort auf alle vorhandenen Kisten zu schießen,

Die Alternativen

MDK

Interplay

Innovatives Leveldesign und aberwitzige Einfälle machen auch diesen Titel zu einem der besseren des Actiongenres. Mit der brachialen Optik von One kann sich Interplays MDK, das von den Earthworm Jim-Erfindern Shiny Entertainment entwickelt wurde, aber auf keinen Fall messen.

Contra

Konami

Ein sehr trauriger, liebloser Abklatsch des kultigen 16-Bit-Abenteuers. Konnte der SNES-Probator mit herausragendem Gameplay sowie zu der Zeit noch nie dagewesenen Effekten begeistern, schläft man beim

32-Bit-Nachfolger entweder ein oder schleudert angesichts des übertriebenen Schwierigkeitsgrads das Pad frustriert in die Ecke.



Dieser Level spielt sich als Traumsequenz in John Cains Kopf ab: Innerhalb eines Zeitlimits müssen Bomben entschärft werden.



Den Würfel, auf dem John Cain steht, kann man frei durch den Raum manövrieren, um sich auf die Suche nach den tickenden Zündern zu machen.

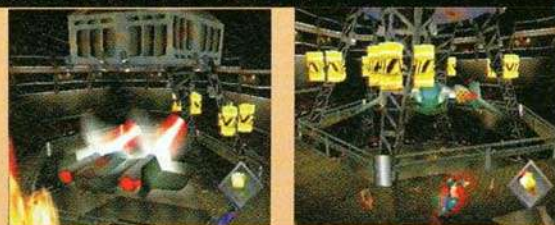
Features



Orientiert Euch immer am Schatten der Spielfigur, dann sollte auch dieser Level nach ein bißchen Übung kein Problem mehr darstellen.

Level-Boss Tactics

Level 01



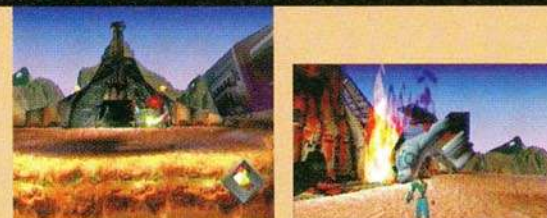
Um den ersten Boss niederzustrecken, muß man alle Stützbalken, die einen Teil der Dachkonstruktion halten, zerstören. Den Lasersalven kann man leicht mit einem Sprung ausweichen, jedoch sollte man nicht lange an einer Stelle verweilen, sondern stets in Bewegung bleiben. Paßt auf, daß der Cyborg Euch nicht trifft, da sich sonst seine Energie wieder auffüllt.

Level 02



Hier ist viel Präzision gefragt. Um das große Schiff, auf dem sich Cain befindet, kreisen mehrere in Formation fliegende Gleiter. Diese müssen so schnell wie möglich vom Himmel geholt werden, da sie Raketen auf das Schiff feuern und dieses nur drei Treffer einstecken kann.

Level 03



Nachdem man einen der zwei um das Gebäude fliegenden Hubschrauber erledigt hat, schaltet die Perspektive zum anderen Chopper. Nun sieht man die eigene Figur aus der Ferne und muß den lästigen Lenkraketen ausweichen. Man sollte jedoch unbedingt darauf achten, daß die Raketen auf der glatten Front des Gebäudes detonieren, da dieses dann den Eingang zum nächsten Level freigibt.

Level 04



Über dem gewaltigen Mech fährt an der Decke eine Gondel vorbei. Mit dem richtigen Timing muß John diese unter Beschuß nehmen, und zwar so, daß sie dem Roboter in den Rücken kracht. Den Hieben des Mechs kann mit einfachen Sprüngen ausgewichen werden.

Level 05



Nach dem hammerharten Level, dem dieser Endgegner vorausging, hat man sich wohl gedacht, mit dem Boss etwas kürzer zu treten. Man muß lediglich permanent nach oben rennen. Ab und zu läuft Ihr über Blöcke, die nach einer Berührung in die Tiefe fallen, und zwar genau auf Mr. Spider.

Level 06



Der letzte Boss hat seinen Namen redlich verdient. Zunächst springt man auf die Plattform nach oben und schießt vier seiner Arme ab. Nachdem er dann so richtig sauer wird, begibt man sich wieder nach unten, um dem Ungeheuer ins Auge zu blicken. Immer dann, wenn er nach John schnappen will, schlägt man ihm ordentlich eines auf die Nase. Danach dreht er sich kurz mit dem Rücken zu Cain. In diesem Moment gilt es, auf den roten Punkt zu schießen, der sich dort befindet. Dieses Spiel muß man allerdings mehrmals wiederholen und aufpassen, daß einen der Cyborg nicht trifft, da sich sonst seine Energie wieder auffüllt.



um das Ragemeter schnellstmöglich aufzubauen. Mit der nun gesteigerten Schußfrequenz sollten die Gegner keine allzu großen Schwierigkeiten mehr darstellen. Wer jedoch glaubt, er kann sich in Sicherheit wiegen, nachdem man sich alle Störenfriede vom Leib geschafft hat, der hat weit gefehlt. Sobald der letzte Soldat gefallen ist, ertönt ein Funkspruch und ein mit zwei riesigen Laserwaffen bestücktes Fluggefährt bricht durch den Boden. Nun heißt es, die Füße in die Hand zu nehmen und so schnell wie möglich über die Plattformen, die an der Wand des zylinderförmigen Raumes montiert sind, auf das Dach zu gelangen. Dabei gilt es, ständig dem Laserbeschuß des Gleiters auszuweichen, der einem an den Fersen hängt. Endlich oben angekommen, könnte man ihn nun sauber unter Beschuß nehmen. Allerdings stellt man gleich fest, daß durch seine Schilde kein Durchkommen ist. Was also tun? Betrachtet man kurz das Szenario, ist auffällig, daß die Dachkonstruktion, die sich über dem Lasergleiter befindet, nur auf wenigen Stützbalken stabilisiert ist. Lange Rede - kurzer Sinn: Cain zer-



Um Frusterlebnissen vorzubeugen, sind an besonders harten Stellen gleich bei den Checkpoints Extraleben platziert, so daß man im Prinzip unendlich viele Versuche hat die entsprechende Passage zu meistern.

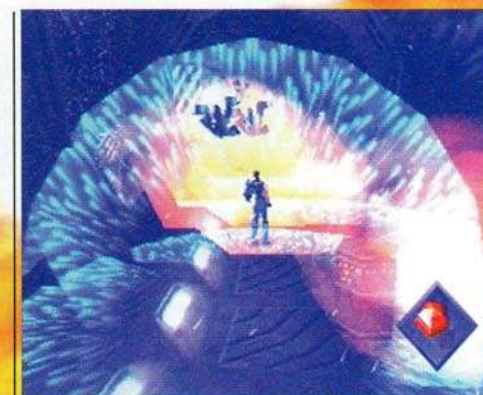


stört alle Balken, das Dach stürzt auf den Lasergleiter und reißt ihn in die Tiefe.

Wie man sieht, muß man recht einfallsreich mit seinen Endgegnern umgehen. In keinem Level könnt Ihr diese durch simplen Beschuß zur Strecke bringen, die Entwickler haben sich für jeden der dicken Brocken etwas Besonderes einfallen lassen. Ist der erste Boß besiegt, folgt ein kurzer Status-Screen über den absolvierten Level. Danach



Durch die schönen Blubberblasen an der Außenwand des Tunnels kommt herrliche Unterwasseratmosphäre auf.



Wenn das Ragemeter maximalen Zustand erreicht hat, kann sich John Cain mittels Smartbomb impotant entladen.



Vor diesen Quallen sollte man auf der Hut sein und sie so schnell wie möglich von der Scheibe schlagen, da sonst das Glas bricht und der Raum geflutet wird.



Mit der Laserwaffe ist es ein Kinderspiel sich den Rücken frei zu halten, bis sich das Tor geöffnet hat.



Auch im letzten Level wird man Jump'n Run-technisch noch einmal gewaltig gefordert.



technischen Inszenierung. Das rund 20köpfige Entwicklerteam arbeitete stolze 18 Monate an One, wovon die meiste Zeit in die Grafikengine gesteckt wurde. Man griff bei diesem Spiel wirklich tief in die Trickkiste, und so manch einer wird sich wundern, zu was Sonys 32-Bitter eigentlich fähig

Technik des asynchronen Nachladens wird man in One auch zu keiner Zeit mit lästigen Ladepausen gequält, da die PlayStation praktisch während des Spiels neue Daten von der CD holt. Der Spielablauf bleibt so immer voller Tempo und ohne Unterbrechungen. Daß die Programmierer mit sehr viel Liebe zum Detail zu Werke gegangen sind, liegt ebenfalls auf der Hand, betrachtet man all' die frischen Ideen in dem gut durchdachten Gameplay. Sei es eine Verfolgungsjagd an einer Seilbahn durch die Berge oder der Höllenritt durch einen U-Bahnschacht - One wird Euch immer in Atem halten! Nichtsdestotrotz bleibt festzuhalten, daß ein ungeübter Spieler wohl nicht sehr viel zu lachen haben wird. Gerade bei den haarigen Sprungpas-

Ein besonderes Augenmerk gilt der grafischen und technischen Inszenierung. Das rund 20köpfige Entwicklerteam arbeitete stolze 18 Monate an One, wovon die meiste Zeit in die Grafikengine gesteckt wurde. Man griff bei diesem Spiel wirklich tief in die Trickkiste, und so manch einer wird sich wundern, zu was Sonys 32-Bitter eigentlich fähig ist.

zeigt eine kurze Sequenz John, wie er bei einer großen Explosion auf das Dach geschleudert wird. Jeder der sechs Level ist mit einem solchen Filmelement verbunden, die übrigens alle in Echtzeit berechnet sind. Man bekommt dadurch zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, deplaziert zu sein. Das Geschehen geht immer nahtlos in den nächsten Level über.

► Ein besonderes Augenmerk gilt der grafischen und

ist. Im Prinzip erinnert das Grundgerüst etwas an Crash Bandicoot. Durch seine Vielschichtigkeit jedoch fällt der eigentlich lineare Levelaufbau gar nicht weiter auf. Die wechselnden Kameraperspektiven sowie das geschickte Design der einzelnen Spielabschnitte geben dem Spieler stets den Eindruck, sich frei bewegen zu können, obwohl man auf vorgegebenen Pfaden agiert. Durch die

sagen werden einem die Nerven heftigst malträtiert. Wer sich allerdings eine Zeitlang mit der Steuerung auseinandersetzt, bekommt diese mit Sicherheit in den Griff. One ist auf jeden Fall ein sehr hartes, aber durchaus faires Spiel. Für jede aussichtslose Situation gibt es eine entsprechende Taktik. Für Genrefans ist dieser Titel letztendlich eine wahre Offenbarung. Alle anderen sollten ausgiebig probieren und sich dabei nicht nur von der grandiosen Optik blenden lassen.

positiv

- sehr abwechslungsreiches, tempogeladenes Leveldesign
- hart, aber fair
- technisch gesehen herausragend inszeniert

negativ

- mitunter etwas haarige Sprungpassagen



Grafik SoundFX **RATING**



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

0221-240 88 00



Bomberman (Action).....	99,90
Blast Corps (Action).....	109,90
Diddy Kong Racing.....	89,90
Extreme G (Racing).....	129,90
F1 Pole Position (Racing).....	119,90
Fifa 98 (Fußball).....	139,90
Fighters Destiny (3D-Fighting).....	139,90
International Super Star Soccer.....	129,90
Lamborghini (Racing).....	129,90
Lyar Wars incl. Rumble (Flight-Action).....	129,90
Nagano Winter Olympics.....	149,90
NBA Hang Time (Basketball).....	119,90
Plotwings (Flight-Sim).....	99,90
Snowboard-Kids (Sports).....	99,90
Star Wars (Action).....	119,90
Turk (Ego-Shooter).....	99,90
Wave Race (Race).....	89,90
Wayne Gretzky Hockey (Eishockey).....	119,90

Controller (6 Farben).....	59,90
Shaker Pack (6 Farben).....	29,90
Shaker Pack incl. Memory (6 Farben).....	49,90
Memory Cards Tri-Pack (6 Farben).....	59,90



PlayStation.....	299,00
PlayStation+2 Contr. + Mem. Card.....	333,00
EXONY Video-CD MPEG-Adapter.....	249,90
Action Replay (Mogel Modul).....	89,90
Analog/Digital-Controller (Sony).....	59,90
Analog/Digital-Controller Dual-Shock (Sony).....	99,90
Analog Flight Stick.....	119,90
Controller (Edge - rot, grün, blau, gelb).....	39,90
Controller (Sony - grau, schwarz, weiß).....	44,90
Controller NeGcon.....	89,90
Memory Card (Sony).....	39,90
Memory Card TRI-PACK.....	79,80
Mouse (Sony).....	49,90
Antennendapter.....	39,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations).....	29,90
RGB-Kabel (für beste Bildqualität).....	29,90
RGB Umschaltbox (4-Fach).....	99,90
Controller-Verlängerungskabel.....	19,90

WERKSTATT	
Umbausatz.....	39,90
Umbau - dauert ca. 20 min.....	89,90
Upgrade-Kit für Analog/Digital-Controller.....	29,90

Mit dem PlayStation-Umbau kannst Du auch die japanisch und amerikanischen Import-Spiele (gekennzeichnet mit jp oder us) auf Deiner PlayStation abspielen. Ein Umbau der PlayStation erfordert immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Importspiele (auch NTSC-Spiele genannt) nur in schwarz-weiß ablaufen.

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

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei. Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. 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.

Abe's Odyssey (Action Jump' n run).....	99,90
Ace Combat II (Flugsimulation/Action).....	99,90
Alundra us (Rollenspiel).....	129,90
Ayrton Senna Kart Duel2 (Race).....	89,90
Baphomet's Fluch II (Adventure).....	99,90
Batman & Robin (Action).....	109,90
Beyond the Beyond us (Adventure).....	129,90
Bleifuß 2 (Race).....	89,90
Bloody Roar (3D-Fighting).....	99,90
Breath of Fire 3 us (Rollenspiel).....	129,90
Bugriders (3D-Shooter).....	99,90
Bushido Blade (3D-Fighting).....	99,90
Bust a Move 3 (Tüftelspiel).....	89,90
Castlevania (Action Jump' n Run).....	99,90
Clock Tower us (Adventure).....	129,90
Colony Wars (3D-Space-Combat).....	99,90
Constructor (Simulation).....	99,90
Cool Boarders 2 (Snowboard-Sim.).....	99,90
C&C II Red Alert (War-Simulation).....	99,90
Crash Bandicoot Platinum (3D-JnRun).....	49,90
Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run).....	99,90
Croc (3D-Jump' n run).....	99,90
Destruction Derby II Platinum (Race).....	49,90
Discworld II (Adventure).....	89,90
Domino jp (Action).....	129,90
Dodgem Arena (Action).....	99,90
Dreams (Jump'n Run).....	99,90
Dynasty Warriors(3D-Fighting).....	119,90
Fifa '98 (Fußball).....	109,90
Fighting Force (Fighting).....	109,90
Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CD's).....	109,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel).....	129,90
Fluid (Depth-Musikeditor).....	89,90
G-Police (3D-Shooter - 2CD's).....	109,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter).....	119,90
Jet Rider (Race).....	89,90
Kurushi (I.Q.).....	89,90
Lost Vikings II us (Jump' n run).....	69,90
Lost World:Jurassic Park II (Jump' n run).....	109,90
Magic the Gathering (Strategie).....	99,90
Marvel Super Heroes (Fighting).....	99,90
Mass Destruction (War-Simulation).....	89,90
MDK (Action).....	109,90
Mega Man Battle and Chase (Action).....	99,90
Mega Man X3 (Jump' n run).....	99,90
Micromachines V3 (Race).....	99,90
Monopoly (Brettspiel).....	99,90
Nagano Winter Olympics.....	119,90
Naemo Museum I - V (Klassiker).....	je 89,90
Nascar Racing '98 (Race).....	109,90
NBA Live '98 (Basketball).....	99,90
Need for Speed 2 (Race).....	89,90
NFL Game Day '97 (Football).....	89,90
NHL '98 (Eishockey).....	99,90
NHL Face Off '98 (Eishockey).....	89,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey).....	99,90
Nightmare Creatures (Horror).....	99,90
Nuclear Strike (Helicopter-Action).....	99,90
Pandemonium 2 (Jump' n run).....	109,90

Point Blank (Party-Shooter f. Guncon).....	99,90
Power Soccer II (Fußball).....	99,90
Prisoner of Ice (Adventure).....	129,90
Psychic Force (Fighting).....	99,90
Rage Racer (Race).....	109,90
Rapid Racer (Race).....	89,90
Ray Storm (Shooter).....	89,90
Resident Evil D.C (Horror).....	99,90
Risiko (Brettspiel).....	99,90
Ridge Racer Revolution Platinum (Race).....	49,90
Riven (Grafik Adventure- auf 5 CD's).....	109,90
Rockman Dash (Action).....	129,90
Rock'n Roll Racing 2 (Race).....	99,90
Saga Frontier us (Rollenspiel).....	139,90
Salamander Deluxe jp (Shooter).....	129,90
Samurai Spirits Special (Fighting).....	129,90
Shadow Master (Shoot'm Up).....	99,90
Sign of the Sun (Adventure).....	99,90
Skull Monkeys (Jump'n Run).....	99,90
Spice World.....	49,90
Streetfighter Collection (3D-Fighting).....	99,90
Streetfighter EX plus Alpha (3D-Fighting).....	99,90
Suikoden (Rollenspiel).....	109,90
Super Pang Collection (Puzzle).....	99,90
Super Puzzle Fighter (Tüftel).....	89,90
Tekken II dt/jp (3D-Fighting).....	109,90
Tetris Plus (Tüftel).....	89,90
The Note (Adventure).....	99,90
Theme Hospital (Simulation).....	99,90
Thunderhawk (Helicopter-Sim).....	49,90
Time Command (Action).....	59,90
Time Crisis+Guncon (Ego-Shooter).....	159,90
TOCA (Race).....	99,90
Tokyo Highway Battle (Race).....	89,90
Tomb Raider (Adventure).....	99,90
Tomb Raider II (Adventure).....	109,90
Total Driving (Race).....	99,90
Treasures of the Deep us (Adv.).....	119,90
Twisted Metal II (Race).....	89,90
Uruk (Action).....	99,90
VS Versus (3D-Fighting).....	109,90
VR Baseball.....	99,90
V-Rally (Race).....	99,90
Warcraft II (Fantasy-Strategie).....	109,90
Wild Arms us (Rollenspiel).....	119,90
Wipe Out 2097 Platinum (Race).....	99,90
X-Men Children a.t. Atom (Beat'em Up).....	99,90
Z (Action-Simulation).....	89,90

Außerdem führen wir:
SATURN JP VIDEO CD's
G-SHOCK's ARTBOOKS
HINTBOOKS POSTER
MERCHANDISE ANIMES

Arc The Lad jp (Rollenspiel).....	59,90
Arc The Lad II jp (Rollenspiel).....	139,90
Arc The Lad M&C jp (Rollenspiel).....	99,90
Arkanoid Returns (Geschicklichkeit).....	109,90
Biohazard 2 jp (Horror Adventure).....	139,90
Blue Breaker jp (Rollenspiel).....	119,90
Bomberman World (Action).....	129,90
Bombing Island jp (Geschicklichkeit).....	99,90
Chocoba's Myst. Dungeon jp (RPG).....	139,90
Cyberbots jp (Beat'em Up).....	129,90
Deadly Skies jp (Flugsimulation/Action).....	109,90
Densha De Go! (Simulation).....	129,90
Domino jp (Action).....	129,90
Dragon Ball Z jp (Fighting).....	49,90
Dragon Ball Z Final jp Bout (3D-Fighting).....	129,90
Einhänder jp (Shooter).....	129,90
Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon).....	129,90
Final Fantasy 7 International jp (4CD's).....	149,90
Frontmission Alternative jp (Strategie).....	139,90
Frontmission 2 jp (Strategie).....	139,90
Gradius Golden jp (Shooter).....	129,90
Gran Turismo jp (Race).....	129,90
Grandoll jp Limited Edition (Action).....	119,90
King of Fighters '96 jp (Fighting).....	119,90
Kuronoo (Jump' n run).....	129,90
Mega Man X4 jp (Jump' n run).....	129,90
Metal Fist jp (Action).....	129,90
Metal Slug jp (Jump' n Shoot).....	129,90
Mystery Hospital jp (Adventure).....	139,90
Namco Encore jp (Klassiker).....	119,90
Ole! Tomba jp (Adventure).....	119,90
Parasite Eve jp (Action - 24.Mrz).....	139,90
Paro Wars jp (Strategie).....	129,90
Police Naufs jp (Manga Adventure).....	89,90
Prisoner of Ice jp (Adventure).....	129,90
Project Galaray jp (3D-Shooter).....	129,90
Raiden DX jp (Shooter).....	129,90
Rockman Dash jp (Action).....	129,90
Salamander Deluxe jp (Shooter).....	129,90
Samurai Spirits Special jp (Fighting).....	129,90
Soukaigi jp (Action).....	139,90
Tales of Destiny jp (Rollenspiel).....	139,90
Tekken III jp (3D-Fighting).....	139,90
Timeshock jp (Pinball).....	119,90
Wing of Alnam jp (Rollenspiel).....	139,90
Xenogears (jp (Rollenspiel).....	139,90
Zapt. Snowboarding Trix jp (Sports).....	129,90



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

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

Fachhandelsanfragen erwünscht

Pro Pinball Timeshock!

Martin Weidner

Genre:.....Flippersimulation

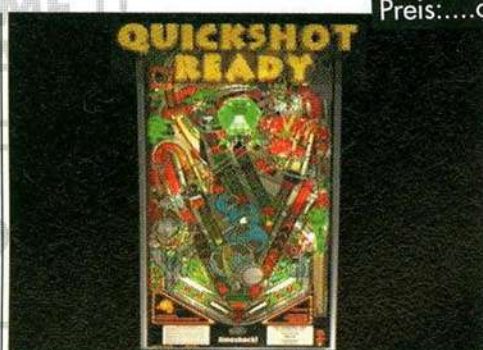
Hersteller:.....Empire Interactive

Entwickler:.....Empire Interactive

Testmuster:....Empire Interactive

Erhältlich ab:.....Februar

Preis:.....ca. 109,- DM



Die konventionelle 2D-Ansicht wirkt nicht sonderlich aufgeräumt.



Drei isometrische Sichtwinkel auf dem Tisch stehen zur Auswahl.

Features



Lanes, Drop Targets, Loops, Kugelfallen, Multiplikatoren, Combos... - allesamt Fachtermini, mit denen man als PSX-Besitzer eher selten konfrontiert wird. Das ist auch nicht weiter verwunderlich, lassen sich doch die bisher als PAL-Version erschienenen Flippersimulationen an einer Hand abzählen: Extreme Pinball, True Pinball, Tilt!, Power Rangers Full Tilt Battle Pro Pinball und Pro Pinball The Web.

Empire Interactive ging bei Timeshock!, ihrem Sequel zu The Web, wieder betont kühl und puristisch, dafür aber auch ausgesprochen akribisch und authentisch ans Werk. Timeshock! verfügt nämlich nur über einen Tisch, der dafür aber besonders übersichtlich gestaltet wurde. In einem Operator-Menü kann man darüber hinaus Unmengen an Features einstellen und Statistiken oder Selbsttests aufrufen.

Der Kugellauf im Spiel könnte kaum wirklichkeitsnaher sein. Combos, d.h. Schußkombinationen innerhalb eines Zeitlimits, gehen einem recht bald in Fleisch und Blut über, und nach längerer Spieldauer erlangt man schließlich die höheren Weihen der Flipperkunst, angefangen bei den ersten Bonusspielen auf der Punktmatrix bis hin zu einer Zeitreise, die die Urzeit, das antike Rom, die Gegenwart und die Zukunft umfaßt. In Verbindung mit dem Timeshock Frenzy-Multiball sollen die Kristallsplinter aus den verschiedenen

Zeitzone nämlich eine Antizeitreaktion aufhalten. Das Scrolling der Stahlkugel vollzieht sich dabei völlig sanft und ohne unerwartete Schlenker.

Letztlich wirkt Pro Pinball Timeshock! sogar noch etwas durchdachter und abgerundeter als der Vorgänger. Allerdings gehen Spielablauf und Spielgefühl in beiden Versionen mit ihren großen Vorbildern konform.

Features im Überblick

	Pro Pinball The Web	Pro Pinball Timeshock!
Spieler	1-4	1-4
Tisch	1	1
2D-Tischperspektiven	-	1
3D-Tischperspektiven	3	3
Maximale Auflösung	640x512 Pixel, Interlaced	640x512 Pixel, Interlaced
Details anwählbar	-	•
Punktmatrix	•	•
Sprachausgabe	•	•
Dolby Surround	-	•
Kugeln zu Spielbeginn	3	3
Multiball	• 6 Kugeln	• 6 Kugeln
Bonusspiele	6	6
Tisch anstoßen	• 3	• 3
Buch führen	-	• Standard, Features, Histogramm, Zeit
Einstellungen	-	• Standard, Features, Highscores
Selbsttest	-	•
Utilities	-	•
Tasten frei konfigurierbar	bedingt, 3 Settings	•
Deutsche Texte	-	•
High Scores speicherbar	ja, Memory Card	ja, Memory Card
Autosave	-	•



Das Tischlayout läßt sich in allen Einzelheiten studieren.

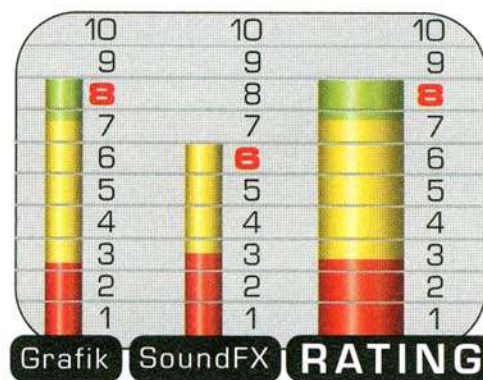


positiv

- äußerst übersichtliches Tischlayout
- sehr viele Features
- tadelloser Kugellauf

negativ

- nur ein Tisch



Tel.: 02504 - 9330 - 0
 persönliche Bestellannahme
 Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
 Sa. 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
 Alfred-Krupp-Str. 24
 48291 Telgte

Über
40.000
 Videospiel-
 artikel
 auf Lager!



Analog
 Pad **59,95**

mit
 Dauer-
 feuer &
 Zeitlupe



Ultra Racer
69,95



Joypad farbig
 je 29,95

grün, blau,
 rot, schwarz

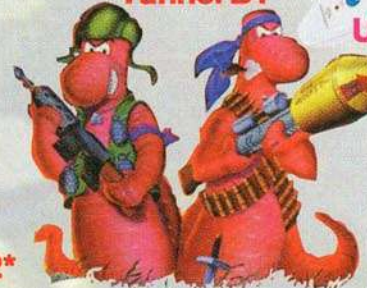


Große
 Auswahl
 an
 Zubehör!



Spice World*

Spot goes to Hollywood
 Star Gladiator
 Thunderhawk 2 uncut/a
 Time Commando
 Tombraider
 True Pinball
 Tunnel B1



Worms
 Zero Divide

49,95

Criticom
 Cyberspeed
 Perfect Weapon
 Pitball

Ridge Racer
 Revolution*



Spider
 Starfighter 3000

39,95

Besuchen Sie
 auch unser
 Ladengeschäft in
 Münster,
 Weseler Str.
 54 Telefon:
 0251 - 52 55 22

* geplante NEUHEIT

Am 20.01.98 kommt Ausgabe 1.98:

100-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit
 Produktübersicht vieler N64, PSX & SATURN
 Artikel (überwiegend mit Bild- und
 Kurzbeschreibungen), Spiele -Previews,
 -Reviews, Underground -Berichten aus
 Europa, USA & Japan und Verlosung
 mit **66 Gewinnen !!!**
 Erhältlich an jeder gutsortierten Zeitschriften-,
 Verkaufsstelle & beim "Freak's Shop",
 für nur **DM 1,90 ! + Porto**

Battle Station <a>
 Lost Vikings



Olympic Games
 Overblood <a>
 Return Fire
 Strikepoint

59,95

Battle Sport
 Carnage Heart
 Cheesy
 Chessmaster
 Crash Bandicoot*
 Darklight Conflict
 Darkstalkers
 Destruction Derby 2*



Exhumed
 Grid Run
 Micro Machines V3*
 NBA Jam Extreme
 Olympic Soccer
 Primal Rage
 Road Rash
 Shell Shock <a>
 Skeleton Warriors



Soviet Strike*

49,95

Devils Deception
 Monopoly
 Risiko
 Total Driving

84,95

Agent Armstrong



Blood Omen
 Courier Crises
 Critical Depth*
 Frogger
 Grand Theft Auto
 (Mafiosi läßt grüßen)
 Jurassic Park 2
 Pandemonium



Resident Evil...
 ...Director's Cut



Steel Reign*

Streetfighter Ex
 V-Rally
 Warcraft 2

79,95

Excalibur
 Formula Karts
 Little Big Adventure
 Overboard <a>
 Rapid Racer
 Swagman
 Virtua Pool

69,95



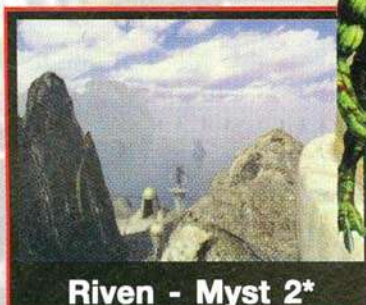
Nagano Winter Games*

Namco 5*
 Nascar '98
 NBA Live '98
 NBA Pro '98*
 Nuclear Strike



One*

Pandemonium 2
 Panzer General 2
 Power Soccer 2*



Riven - Myst 2*

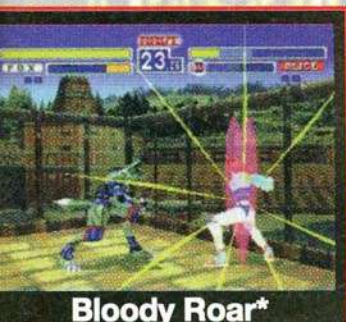
Shadowmaster*
 Skull Monkeys*
 Test Drive 4



Theme Hospital*

Toca Touring Car
 Tombraider 2
 Versus*

Wing Over
 WCW vs the World
 X-Com - Enemy
 Unknown <a>



Bloody Roar*
 Broken Helix*
 Bug Riders*

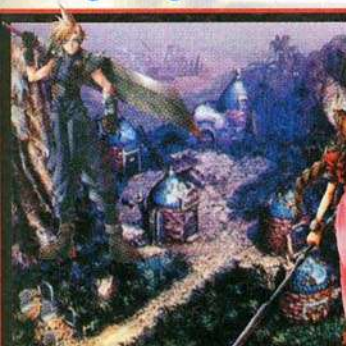


Bushido Blade*

Castlevania

Alarmstufe Rot
 Command & Conquer 2

Cool Boarders 2*
 Crash Bandicoot 2
 Croc
 Deathtrap Dungeon*
 Disc World 2
 FIFA '98
 Fighting Force



Final Fantasy 7 dt.
 Final Fantasy 7 <a>
 & dt. Spielberater

Formel 1 '97
 K 1 - Kickboxer*
 Kart Dual 2*
 Magic The...
 ...Gathering
 MDK
 Moto Racer

89,95

89,95

FREAK'S PACK:

Play Station & 2. Joypad & 1 MB Memory
 Card & Slamscape oder Hyper Tennis

für nur **DM 333,-**

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse {DM 16,- Porto} * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN *
 Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! * Wir haften nicht für Kompatibilität!

INEU!
 1998

kommt der
**FREAK'S
 SHOP**
 ins
 Internet

Skull Monkeys

Sascha Abb

Genre:.....Jump'n Run

Hersteller:.....DreamWorks Interactive

Entwickler:.....The Neverhood

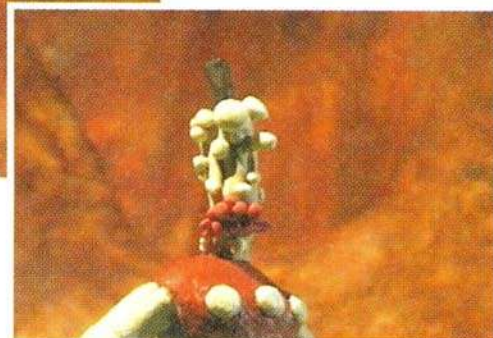
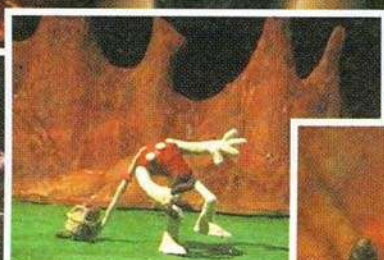
Testmuster:....Electronic Arts

Erhältlich ab:.....7. Februar

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



Ein Verbündeter läßt Klogg eine Nachricht zukommen, der jedoch zuerst ans Futter denkt und feststellen muß, daß die verdorbene Frucht eine allergische Reaktion auslöst.



(Gute) Grafik ist alles. Diese Einstellung scheint seit einiger Zeit bei immer mehr Softwarehäusern Einzug zu erhalten. Nicht selten bleibt da jedoch der Spielspaß auf der Strecke, konzentrieren sich die Programmierer doch zu sehr auf das „Augenschma-kerln“.

Die Entwickler Neverhood, die sich bereits mit den beiden Teilen von Earthworm Jim einen guten Namen gemacht

hatten, ließen schon beim Preview von Skull Monkeys (vgl. play PLAYSTATION 1/98) den Verdacht aufkommen, eine gelungene Synthese aus guter Grafik und Spielspaß kreierte zu haben. Phantastische Hintergrundgrafiken, zahlreiche Gags und liebevoll animierte Zwischensequenzen begründeten diese Annahme.

Kleyman und Klogg, die jeweils das Gute und das Böse verkörpern, sind die Hauptakteure dieses witzigen Abenteuers. Kleyman, der „Gute“, wird Eurer Befehlsgewalt unterstellt, mit dem Ziel, Klogg an dem Bau einer gewaltigen Waffe auf dem Heimatplaneten der Skull Monkeys aufzuhalten. Dieser Bösewicht will sich nämlich mit dem mächtigen Werkzeug an seinem Heimatplaneten rächen, von dem er kürzlich vertrieben wurde.

Kleyman erscheint auf den ersten Blick etwas spärlich ausgestattet. Lediglich mit Sprüngen auf die Köpfe der Gegner weiß er sich seiner Haut (oder besser: seiner Knetmassenoberfläche) zu wehren. Als Belohnung für diese lebensgefährliche Anstrengung

gibt's pro Skull Monkey eine Frucht. Sind hundert beisammen, erhöht sich Euer Extralebensinventar jeweils um den Faktor 1, wodurch man sich im Laufe des Spiels gegebenenfalls mehrere Ausrutscher erlauben kann. Des weiteren erweisen sich Power Ups als sehr nützliche Hilfen (Gleitdrachen, Schüsse, Universe Enigma, Phart Head, Nage-tiere als Schutzschilde (gemein!) und Killervögel, die sich ihr Ziel selbst suchen), um den Zwist mit Klogg zu bestehen. Echte Jump'n Runner verpassen auch kein einziges Secret-Zeichen,



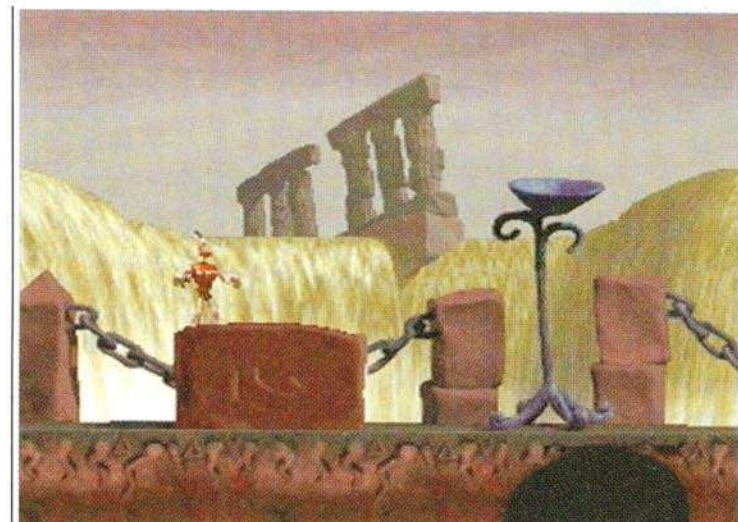
Die Gegner sind zum Teil gut bewaffnet.

positiv

- mit über 100 Leveln sehr umfangreich
- grafisch und soundtechnisch auf höchstem Niveau

negativ

- mit dem Verlust eines Lebens verliert man sämtliche Pick Ups
- wenig Abwechslung innerhalb der Stages
- Secrets teilweise schwer auffindbar



Der Wasserfall wurde besonders schön animiert.

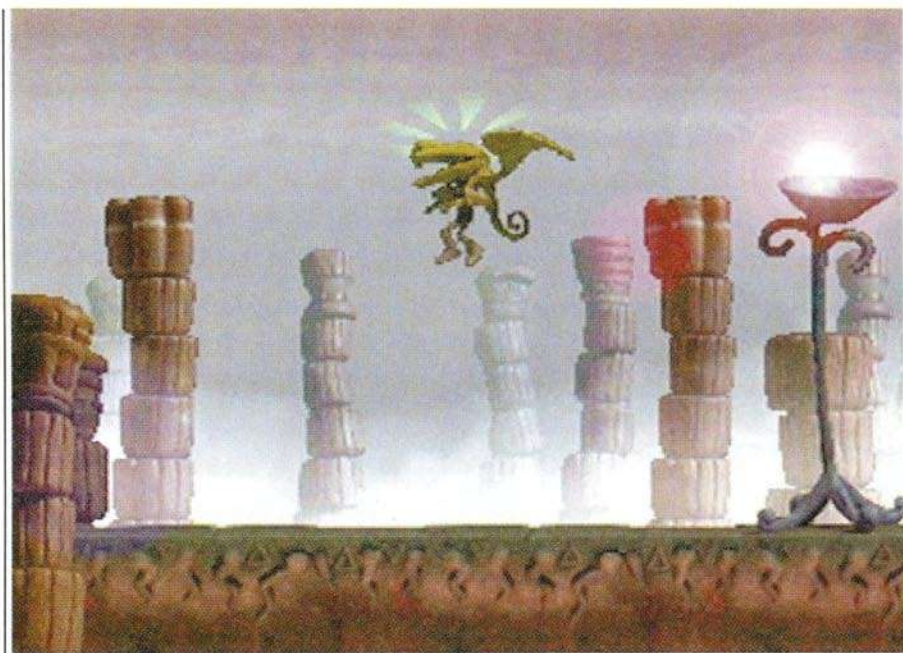


Ein Secret wartet darauf aufgesammelt zu werden.

Features



Bei diesem Treffer eines Skull Monkeys zeigt sich Kleyman sichtlich berührt.



Mit Hilfe des Gleitdrachens erhöht sich die Reichweite.

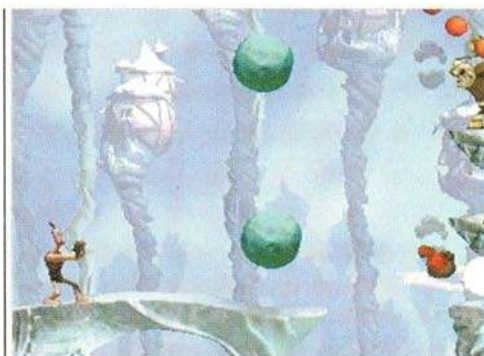


Im „Hard Boiler“ flammt die Umgebung sprichwörtlich auf.

da man mit drei solchen am Ende des Levels in eine Bonusstage gelangt. Von einem hippigen 70er-Jahre Level soll ebenfalls die Rede sein. Plattformen, die sich nach kurzer Zeit auflösen oder sich während eines Sprunges unregelmäßig bewegen, erhöhen sowohl den

Schwierigkeitsfaktor als auch den Spaß am Spielen.

► Leider mußten wir feststellen, daß die zu Beginn allzu große Euphorie, die eine „zehn“ schon garantierte, nicht mehr in dem hohen Maße vorhanden ist, um die begehrte Topwertung zu vergeben. Zwar erreicht Skull Monkeys grafisch gesehen fast das Nonplusultra. Die Konkurrenz wird es schwer haben, sich an diesen neu definierten Standard anzunähern oder gar eine Steigerung zu bieten. Spielerisch gesehen weist Skull Monkeys jedoch noch einige Schwächen bzw. Lücken auf. Warum um alles in der Welt verliert man jegliche, teilweise mühevoll eingesammelten Extras, die nicht selten schwer zu finden sind, beim Verlust eines einzigen Lebens? In unserer Testversion wurde man zusätzlich mit der Tatsache, daß die Pickups nach



In einer solchen Situation sollte man sich nicht allzu sehr über einen Treffer freuen, ...



... sonst zahlt man selbst einen hohen Preis.

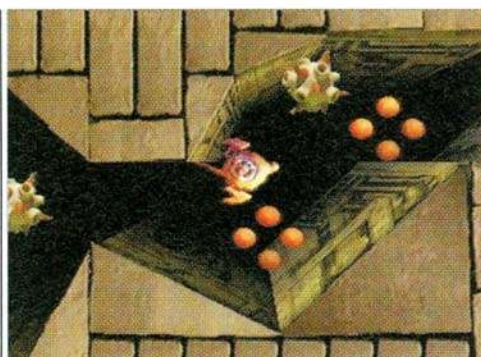
Zwar erreicht Skull Monkeys grafisch gesehen fast das Nonplusultra. Die Konkurrenz wird es schwer haben, sich an diesen neu definierten Standard anzunähern oder gar eine Steigerung zu bieten. Spielerisch gesehen weist Skull Monkeys jedoch noch einige Schwächen bzw. Lücken auf.

erfolgreichem Beenden einer „Welt“ zu Beginn der Nächsten nicht mehr vorhanden waren, negativ überrascht. In Bezug auf die Abwechslung innerhalb der zu durchquerenden Welten hätte man sich ebenfalls etwas mehr einfallen lassen können, da außer den Skull Monkeys, die sich in ihrer äußeren Erscheinung und Bewegung kaum voneinander unterscheiden, wenig an Gegnern geboten wird. Von aller Nörgelei einmal abgesehen, ist Skull Monkeys dennoch für Jump'n Run-Begeisterte zu empfehlen, da mit mehr

als 100 Leveln nicht gerade wenig geboten wird. Beim Paßwort-Menü wurde ebenfalls mitgedacht, da ausschließlich Kombinationen aus Joypadtasten das Laden der jeweiligen Welten (insgesamt 18 an der Zahl) ermöglichen. Wenn man immer schön brav den kürzesten Weg aus den Runden sucht und die prächtige Grafik genießt, dürfte man mit Skull Monkeys nahezu wunschlos glücklich werden.



Aufwendig gemachte Zwischenbilder versüßen die Ladevorgänge.



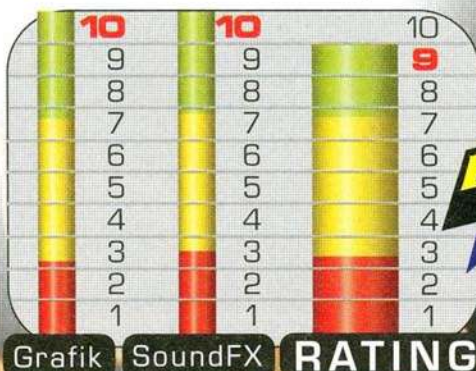
In dieser Bonusrunde aus der Vogelperspektive gilt es, ein Boot an allen Hindernissen vorbeizusteuern.



Das Paßwort-Menü ist leicht zu bedienen.

Im Vergleich

	Skull Monkeys	Earthworm Jim 2
Genre	2D-Jump'n Run	2D-Jump'n Run
Zwischensequenzen	zwischen den Stages	keine
Grafik	phänomenal	gut
Abwechslung	geht so	gut
Spiespaß	hoch	mittel



Ghost In The Shell

Sven Liebold

Genre:.....Shooter

Hersteller:.....SCEI

Entwickler:.....Exact

Testmuster:....SCEE

Erhältlich ab:.....1. Quartal

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



Der Fuchikoma kann sich an nahezu jede Wand „kleben“ und ist auch noch in den abgedrehtesten Stellungen gut zu steuern.



Schmucke Animesequenzen wie diese sind fast nach jeder abgeschlossenen Mission zu sehen.



Jede Mission wird zu Beginn eingehend in einer kurzen Sequenz erklärt.

mehrbändige Story um den sexy Android Kusanagi Motoko und den Geheimdienst Section 9 nicht sehr originalgetreu umgesetzt. Man entschloß sich zu einer freieren Interpretation, die dennoch großen Anklang fand und sogar hierzulande in ausgewählten Kinos lief. Die PlayStation-Adaption orientiert sich aber glücklicherweise sehr an der begehrten Comicvorlage.

Im Prinzip handelt es sich bei der Section 9 um eine Antiterrorereinheit in Hongkong, die, von der Regierung unterstützt, das brave Volk vor den ausgekochtesten Kriminellen schützen soll. Als wichtigstes Mittel dienen ihr dazu die leider nie im Kinofilm aufgetauchten Fuchikomas, spinnenähnliche Panzer, die die Fähigkeit besitzen, an jeder Wand emporzuklettern oder sich auch kopfüber an der Decke zu bewegen. Darüber hinaus verfügt der Fuchikoma über Maschinenkanonen sowie zielsuchende Lenkraketen, außerdem kann der Mech nach links und rechts ausweichen und über enorme Entfernungen hinweg springen, da ihm



Dieser Endgegner setzt u.a. auf seine starke Druckwelle.



Um den Reaktor stillzulegen, müssen erst alle Behälter außen herum zerstört werden.



An der Wolkenkratzerfassade hängend, brutzelt der Fuchikoma die nichtsahnenden Panzer.



Größere Ziele detonieren in grafisch opulenten Explosionen.

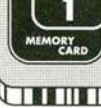
Features



1 SPIELER
MODUS



12 LEVEL



1 MEMORY
CARD



Terroristen haben diese Multilaser in verschiedenen Stadtteilen aufgestellt, die sofort unter Beschuß genommen werden sollten.



Nachdem man dem Lkw den ersten Anhänger abgeschossen hat, heizt er dem Fuchikoma mit dem Laser ein.



gesetzten Briefings auf seinen Auftrag vorbereitet. Der Spieler hört auf den Namen Rookie und steht ab sofort unter Major Motokos Kommando.

In den 12 abwechslungsreichen Missionen wird viel geboten. Neben konventionellen Search & Destroy-Aufträgen müßt Ihr z.B. Bomben entschärfen oder einen flüchtigen Agenten stellen. In zwei Missionen gilt es sogar,



positiv

- erstklassiger Soundtrack
- komfortable Steuerung
- sehr schön präsentiert

negativ

- nur 12 Missionen

eine wilde Verfolgungsjagd im Wasser und auf dem Highway zu bestehen. Am Ende jedes Levels wartet der obligatorische Endgegner auf den Fuchikoma-Piloten.

Frisch angegurtet machen wir uns auf die Suche nach den bösen Buben. Die Grafikengine stammt von den Jumpin Flash-Entwicklern Exact, die aber technisch noch einmal gehörig zulegt haben. Steuert man den Fuchikoma nämlich auf eine Wand zu, schwenkt die Kamera beim Hochklettern mit, so daß der Panzer stets übersichtlich von hinten zu sehen ist. Durch diese eigentlich normale Perspektive entstehen aber in Verbindung mit den besonderen Eigenschaften Eures Vehikels schwindelerregende Kamerafahrten, die einen richtig in ihren Bann ziehen.

Die Steuerung des Spinnenboliden ist ebenfalls sehr gut gelungen. Besonders in Verbindung mit dem seitlichen Ausweichen hat man es schnell raus, wie man seine Gegner am besten einkesseln kann. Extrawaffen stehen dem Piloten nicht zur Verfügung, er kann lediglich auf seine Machine Gun und seine Raketen zurückgreifen.

„Animefans können schon alleine wegen der 30minütigen brandneuen Filmsequenzen ein Auge auf dieses Spiel werfen.“

► Ghost In The Shell ist sicherlich kein absoluter Toptitel, einen gewissen Charme kann man diesem Spiel aber nicht aberkennen. Animefans können schon alleine wegen der 30minütigen brandneuen Filmsequenzen ein Auge auf dieses Spiel werfen. Durch die herausragenden und technisch brillant



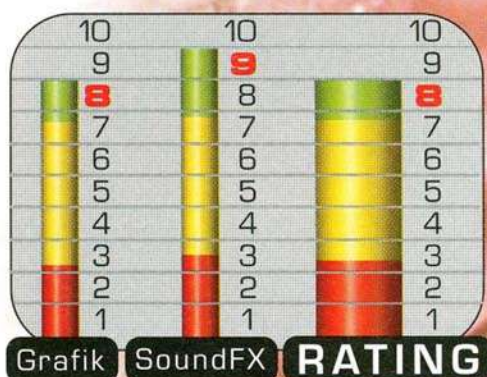
Mit dem Fahrstuhl geht es zum Reaktorkern.



In dieser Mission muß ein Agent, der sich zeitweise unsichtbar macht, verfolgt werden.

umgesetzten Fähigkeiten des Fuchikoma wird jeder an diesem Shooter viel Spaß haben. Ghost In The Shell spielt sich durchweg flüssig, ohne daß das Joypad gefrustet in die Ecke wandern muß, weil man von einer unfairen Stelle geplagt wird. Der treibende Technosound mit Tracks von Künstlern wie Derrick May oder Hardfloor läßt einem keine andere Chance als, die

Lautstärke gnadenlos nach oben zu drehen. Das einzige Manko besteht darin, daß die 12 Missionen für ambitionierte Spieler nicht gerade eine große Herausforderung darstellen. Jeder, der aber auf ausgereifte Shooter steht, ist mit Ghost In The Shell dennoch gut bedient und sollte sich das Spiel auf jeden Fall vormerken.



Star Wars Masters Of Teräs Käsi

Sven Liebold

Genre:.....Beat'em Up

Hersteller:.....LucasArts Entertainment

Entwickler:.....LucasArts Entertainment

Testmuster:....ACME, Tel.: 0221/2408800

Erhältlich ab:.....Februar

Preis:.....ca. 109,- DM



Luke gegen Leia? Diese Szene ist für Anhänger der Saga moralisch nicht vertretbar.



Hat sich die Force-Leiste gefüllt, kann ein besonderer Special Move ausgeführt werden.



Per Tastendruck kann auch in die dritte Dimension ausgewichen werden.

Bereits seit 20 Jahren saugt der Star Wars Merchandising-Wahn dem geplagten Fan das Geld aus der Tasche. Nahezu jeder Gegenstand dieses Planeten wurde schon mit einem Darth Vader-Logo oder Ähnlichem versehen. Jetzt, nach der erst kürzlich erschienenen Special Edition, stehen uns auch bald die nächsten drei Teile der Saga ins Haus, welche den Star Wars-Kult wohl endgültig zur Religion wachsen lassen.

Der neueste Videospielableger der Abenteuer um Skywalker & Co. geht diesmal in eine überraschend neue Richtung. LucasArts setzte auf einen reinrassigen Polygon-Prügler, der sich aber, wie wir bedauerlicherweise recht schnell feststellen mußten, in dem hoch-

karätigen Feld der Mitbewerber nicht behaupten kann.

Als Hintergrundstory für dieses bizarre Treffen dient die lange vergessene Kampfkunst Teräs Käsi, die durch die mysteriöse Arden Lyn nun wieder entdeckt wurde und die Darth Vader zum finalen Sieg des Imperiums verhehlen soll. Unter anfangs acht Charakteren, die bis auf Vaders Fight-Lady alle samt der Kinotrilogie entstammen, könnt Ihr Euch für einen Kämpfer entscheiden. Der Ring ist umgeben von schmucken 3D-Hintergründen, die ebenfalls den Filmvorlagen entnommen sind. So kämpft man bspw. in der Höhle des Rankor oder in der bedrohlich wirkenden Carbonit-Station auf Landos Wolkenstadt Bepin. Im Arcade-Modus heißt es dann jeder gegen jeden, bis man als letzten Endgegner dem Dark Lord Of The Sith gegenübertritt. Der obligatorische Versus-Modus und ein sehr sparsam geratenes Training wurden ebenfalls implementiert. Die Steuerung orientiert sich am erfolgreichen Tekken-Prinzip, sprich jeder der vier Buttons kontrolliert separat jeweils den linken oder rechten Fuß bzw. Arm. Zusätzlich kann die Mehrzahl der Figuren per R2-Tastendruck eine Waffe ziehen.



Neben den acht Charakteren die zu Beginn anwählbar sind, ist es möglich verschiedene andere Figuren zu erspielen.



Lichteffekte wie diese zeigen sich leider äußerst selten.

Features



positiv

- altbewährter Soundtrack

negativ

- ungelenke Steuerung
- hölzern animierte Charaktere
- undurchdachtes Combo-System



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	Streetsfighter 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

MICROBOSS
The Game-Power
Company

CEBIT '98:
Halle 21 / Stand A 31



Zauberer, so
schaffe ich nie
den ersten Platz
beim Autorennspiel!

Gib' Gas, Junge -
ich habe die Pläne
für den MB-Gamebooster
herbeigezaubert!

Wenn Du keinen Zauberer
in der Nähe hast, dann gehe
einfach zu Deinem Fachhändler

MICROBOSS GAMEBOOSTER für PSX

überleben, schneller rennen, besser treffen, weiter springen
mit -zig eingebauten Modelcheats für direkten Einsatz, die
Du auch selbst für neue Spiele erweitern kannst
noch mehr Speicher durch Memory-Manager
optional: PC-LINK-Set für den echten Spieler

Boot-Chip
35.-*

MICROBOSS
8MB Memory
49.-*

79.90*
* unverbindliche
Preiseempfehlungen
MICROBOSS
32MB Memory
89.-*

MICROBOSS GmbH
Bürgerstr. 35
47057 Duisburg
Tel.: 0203/358272
FAX: 0203/358299
www.micro-boss.com

Weitere zauberhafte Angebote z.B.
Memory-Card, RGB-Kabel, Boot-Chip
u.a. Händler-Faxangebot anfordern!

Sony PlayStation:

Tomb Raider II	99,-
Nightmare Creatures	89,-
Resident Evil II US	139,90
Alundra US	119,-
Broken Helix	99,-
NBA Live 98	89,-
FIFA 98	89,-
Skull Monkeys	89,-
Final Fantasy VII	99,-
Crash Bandicoot II	89,-
Gran Turismo JP	149,90
Deathtrap Dungeon	99,-
Cool Boarders II	89,-
Resident Evil Dir. Cut	89,-

weitere Titel DV und Importe lieferbar

Shadow Master	89,-
Formel 1 97	99,-
Midnight Run	89,-

Hardware / Zubehör:

PS Grundgerät+Games Guide	299,-
Memo Card 360 Block	79,-
Memo Card 1 Meg Sony bunt	39,90
Analog Pad Sony	59,-
Joypadverlängerung	19,-
GameBuster	89,-
Multiumbau+RGB Kabel	99,-
Pad farbig Sony	44,90
Pad farbig+Turbo	29,90

GZGAMES
Gunter Zilch - Games

GZGAMES im Internet
<http://www.gzgames.com> Tel.: 09721 / 21623

Nintendo 64:

Diddy Kong Racing	89,-
Lamborghini 64	129,90
Nagano 98	139,90
Bomberman 64	89,-
San Francisco Rush	129,90
NFL Quarterback Club 98	139,90
Extreme G	129,90
Fifa 98	129,90
Dark Rift	149,90
Mace-The Dark Age	149,90

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 Hard	39,95
Angel of Darkness 1	69,90
Imma Jojo	69,90
MD Geist 1-2	je 39,95
Record of Lodoss War 1+2	je 49,95
Streetsfighter II V - Die Serie 1-2	69,90
Darkside Blues	49,95
BubbleGum Crisis 1-4	je 49,95
Countdown 1	59,95

weitere Titel lieferbar! Just call !!
Wir führen auch PC Software

Händleranfragen erwünscht - Fax: 09721 / 16982
Bauerngasse 85 • 97421 Schweinfurt

Nagano Winter Olympics '98

Stephan Girlich

Genre:.....Sportspiel

Hersteller:.....Konami

Entwickler:.....Konami

Testmuster:....Konami

Erhältlich ab:.....Januar

Preis:.....ca. 109,- DM



In der Abfahrt entscheiden besonders der Start und die zwei Sprünge über eine gute Zeit.



klassisches Spiel auf die Beine zu stellen. Deswegen weichen wir für diesen Test vom üblichen Schema mit Spielbeschreibung und Fazit ab und widmen uns dafür jeder der 13 Einzeldisziplinen bzw. ähnlich gearteten Wettbewerben im Detail.

Wichtig ist zudem die Startphase. Die Spielbarkeit insgesamt ist ordentlich, läßt aber zu keiner Zeit den erhofften Geschwindigkeitskick aufkommen. Einzig die Disziplin Riesenslalom konnte wirklich gefallen, weil hier die Streckenführung zumindest etwas Anspruch offenbarte.

Fazit: Belangloses Skiallerlei, das reizvolle Momente gänzlich vermissen läßt.

Alpine Disziplinen

Abfahrt / SuperG / Riesenslalom / Snowboard-Riesenslalom

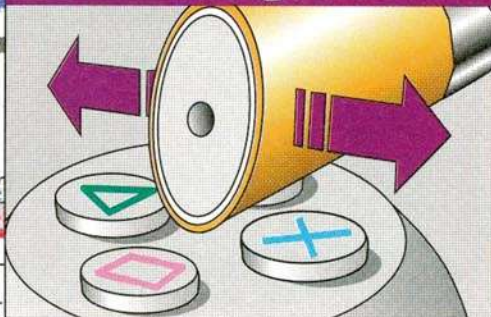
Abgesehen von den recht ordentlich wirkenden Animationen der Spielfiguren ist die Grafik in allen vier Disziplinen nur wenig ansehnlich. Clipping und Pop-ups durchziehen die Fahrten vom Starterhäuschen hinunter bis ins Ziel, ganze Schneeflächen kippen urplötzlich ein wenig nach oben oder unten weg - magerstes PlayStation-Niveau! Die Steuerung der Wettbewerbe ist jeweils identisch. Mit den Richtungstasten werden Schwünge bzw. die Abfahrtshocke angesetzt, und unter Zuhilfenahme der X-Taste sind engere Kehren möglich. Um Bestzeiten erzielen zu können, muß man die/das Brett(er) laufen lassen, darf also nicht ständig die Laufrichtung korrigieren. In steileren Abschnitten erhöht man zusehends das Tempo, um in den flacheren Streckenbereichen mit weichen Schwüngen elegant durch die Tore zu wedeln.

Eisschnellauf

500m / 1.500m / Short Track 500m / Short Track 1.000m

Im Eisstadion erlebt Nagano einen seiner wenigen Höhepunkte. Ein schöner Spiegeffekt unterstreicht die hier makellose Grafik, die Steuerung gibt sich traditionell hektisch, aber gut. Mit zwei Buttons wird beschleunigt, die Tasten für die Kurven kann man in den zwei „normalen“ Eisschnellauf-Disziplinen getrost vergessen. Von daher ist es empfehlenswert, das Pad so zu konfigurieren, daß die Beschleuniger-Buttons direkt nebeneinander liegen, um mit einem Feuerzeug oder ähnlichem besonders hohe Rüttelfrequenzen zu erzielen. Auf diese Weise purzeln die Weltrekorde gleich reihenweise. In den Short Track-Varianten mit vier Startern gleichzeitig allerdings achtet man auf Kurven und Gegner gleichermaßen; spüren wir hier nicht sogar einen Hauch von taktischen Elementen?

Die Feuerzeugtaktik



Gegen die Feuerzeugtaktik sind die CPU-Gegner chancenlos.

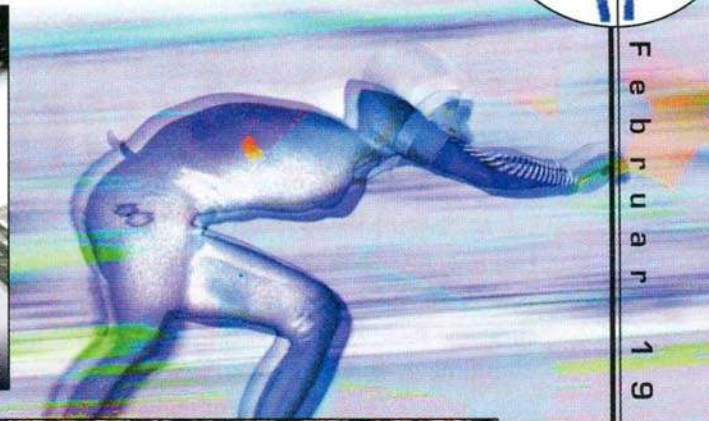
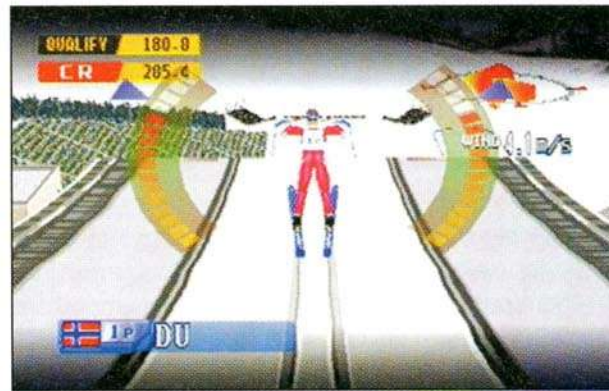


Nach einem gewonnenen Wettbewerb werden kurze Siegesposen eingespielt.

Features



Mittels solcher Kombinationen werden die artistischen Sprünge ausgeführt.



Technisch einwandfrei, ist es der nur schwer kalkulierbare Windfaktor, der den Spaß dieses Wettbewerbs oftmals beeinträchtigt.

Fazit: Simples, aber gleichwohl spaßiges Wettschlittern mit gut gelöster Darstellung bei mehreren Spielern gleichzeitig.

Eiskanal

Viererbob / Rodeln

Es hätte ein Höllenritt durch den eisigen Kunstkanal werden können, jedoch ist leider ein elendes Geruckel die Realität. Statt aus der Egoperspektive verfolgt man Bob und Schlitten aus erhöhten Blickwinkeln, die Steuerung läßt keinerlei Spielraum für die not-



Die Fahrten im Eiskanal nerven durch die äußerst schwammige Steuerung.

wendigen Feinkorrekturen. So schlagen die eigentlich schnittigen Gefährte scheinbar völlig willkürlich gegen die Wände der Eisröhre, was Speed und damit natürlich auch Zeit kostet. Zudem vollzieht sich die Startprozedur mit der Geschwindigkeit einer Wanderdüne.

Fazit: Hallo Qualitätskontrolle?

Skispringen

Großschanze / Freestyle

Von der Großschanze stürzen wir uns todesmutig über den Absprungbalken wie ein Adler fliegend ins Tal hinunter, um nach Weiten von über 120m sicher und elegant auf beiden Skiern zu landen und Höchstpunktzahlen von den Wertungsrichtern einzukassieren. Vor dem Sprung behält man Windstärke und -richtung im Auge. Dann ist es das Ziel, mit möglichst viel Kraft beim Absprung und nur wenigen Korrekturen in der Luft anmutig und mit Grazie den Hang hinabzuschweben. Das gelingt leider nicht immer, denn Wind und andere nicht näher bekannte Unwägbarkeiten veranlassen das Skispringen oft zu einem reinen Lotteriespiel. Völlig anders gibt sich die Freestyle-Variante. Nach einem kurzen Anlauf schnellt die Spielfigur über eine steile Rampe fast senkrecht nach oben, woraufhin irrsinnig schnell eine aus 16 Tastenbefehlen zusammengesetzte Kombination gedrückt werden muß, um diverse Kunststückchen wie Salti oder Schrauben auszuführen. Abhängig vom Schwierigkeitsgrad sind die Moves leicht bis extrem schwer zu meistern.

Fazit: Glückskinder und Joypad-Akrobaten fühlen sich wohl.



Die analoge Steuerung bringt zur digitalen Variante kaum Vorteile.



Nur absolute Wintersportfans wissen mit Curling etwas anzufangen.

Die Alternativen

International Track & Field Konami

Mittlerweile als Platinum-Titel neu aufgelegt, hat der sommerliche Wettstreit bis zum heutigen Tag nichts an Klasse und Spielspaß eingebüßt. In 11 olympischen Leichtathletikdisziplinen beweisen bis zu vier Spieler Kraft, Schnelligkeit und Ausdauer. Alle Wettbewerbe sind hervorragend spielbar, die gesamte Präsentation läßt kaum Wünsche offen. Für knapp 50,- DM ein echtes Sonderangebot.



Curling

Nicht gerade ein Breitensport, kann das virtuelle Eisstockschießen nach einer kurzen Einspielzeit trotzdem gefallen. In aller Ruhe platziert man seine Kegel und wartet auf den Konter des gegnerischen Teams. Der Münzwurf entscheidet nicht unerheblich über Sieg oder Niederlage.

Fazit: Grafisch wie spielerisch ok.

Schlußfazit: Nagano Winter Olympics '98 hält bei weitem nicht das, was die großartige Lizenz versprochen hatte. Scheinbar unter enormem Zeitdruck fertiggestellt, lassen viele der 13 Disziplinen den nötigen Feinschliff vermissen. Gerade mal die Hälfte der Wettbewerbe kann man als ordentlich bis gut einstufen, der Rest ertrinkt in jämmerlicher Durchschnittlichkeit.

Qualifikation verpaßt! Bleibt nur zu hoffen, daß die DSV-Athleten in Nagano kein ähnliches Desaster erleben.



positiv

- Mehr-Spieler-Modus
- olympischer Gedanke

negativ

- schlechte Grafik
- unausgeglichenes Gameplay



Stephan Girlich

Air Race

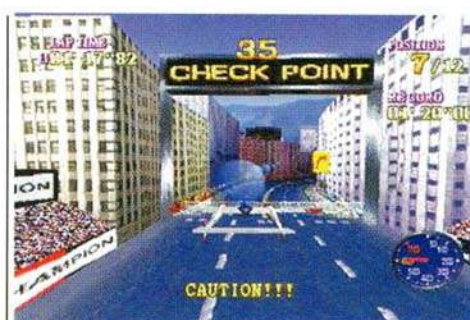
Genre: Rennspiel
Hersteller: THQ
Entwickler: XING Entertainment

Testmuster: Konami
Erhältlich ab: sofort
Preis: ca 99,- DM

Air Race ist schon seit Dezember im Handel, trotzdem wollen wir diesen Titel nicht außen vor lassen. Das Spiel simuliert tollkühne Flugmanöver in altertümlich wirkenden Propellermaschinen. Zehn dieser Vehikel stehen zur Wahl, die wie gewohnt mit den unterschiedlichsten Eigenschaften ausgestattet sind. Auf vier Strecken, die durch Canyons, Häuserschluchten und

die Arktis führen, steuert man seinen Flieger an natürlichen und von Menschenhand erbauten Hindernissen sowie Gegnern vorbei, eine lose Kette von transparent schimmernden Kugeln gibt die Flugrichtung an. Ausschließlich Einzelrennen sind möglich, was auch gleichzeitig das größte Manko von Air Race darstellt. Trotz guter Steuerung und der recht ansehnlichen Grafik mit

konstant hoher Frame Rate geht die Motivation für diesen Titel völlig flöten, sobald man alle



Die transparenten Kugeln zeigen die Flugstrecke auf, können aber optional ausgeschaltet werden.

Strecken gesehen bzw. gewonnen hat, und das ist auf keinem der Schwierigkeitsgrade sonderlich schwer. Auf einen Meisterschafts-Modus gänzlich zu verzichten, ist ein unverzeihlicher Fauxpas, zumal der Titel durchaus Potential hat erkennen lassen. Äußerst schade drum!



Features



Im Zwei-Spieler-Modus muß man auf den Rest des Teilnehmerfeldes verzichten.



PLAYSTATION

Ace Combat 2	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Bloody Roar	89,90
Bushido Blade	89,90
Command & Conquer 2	99,90
Colony Wars	89,90
Cool Boarders 2	89,90
Crash Bandicoot 2	89,90
Critical Depth	79,90
Croc	89,90
Devils Deception	89,90
Discworld 2	89,90
Dynasty Warriors	89,90
Fighting Force	89,90
Formel 1 97	99,90
Frogger	89,90
G-Police	108,-
Hercules	89,90
Jersey Devil	89,90
Fifa 98	89,90
Final Fantasy VII	108,-
Jurassic Park - Verg. Welt	89,90
Kurushi	79,90
MDK	94,90
Moto Racer	89,90
NBA Live 98	89,90
NHL'98	89,90
NHL Breakaway 98	89,90
Nightmare Creatures	89,90
Power Soccer 2	89,90
Rapid Racer	89,90
Resident Evil D.C.	89,90
Rock n Roll Racing	89,90
Rosco McQueen	89,90
Shadow Master	89,90
Sign of the Sun	89,90
Steel Reign	79,90
Streetfighter Ex plus Alpha	89,90
Suikoden	89,90
Super Puzzle Fighter II Turbo	69,90
Syndicate Wars	89,90
Test Drive 4	94,90
Tomb Raider II	89,90
Total Drivin'	89,90
Transport Tycoon	89,90
V-Rally	89,90
Vandal Hearts	94,90
Wipeout 2097	49,90
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
Namco Arcade Stick	99,90
NegCon	79,90
Pro Fighter 8 Joystick	59,90
RGB-Kabel	29,90
Rucksack	79,90
V3 Lenkrad	139,-

NINTENDO 64

Blast Corps	99,90
Bomberman 64	89,90
Chameleon Twist	139,90
Clayfighter 63 1/3	139,90
Cruiser USA	89,90
Dark Rift	138,-
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G	139,90
F1 Pole Position	139,90
Fifa 98	134,-
Gasp	139,90
Int. Superstar Soccer	139,90
Lamborghini	139,90
Mischief Makers	79,90
Multi Racing Championship	129,90
NFL Quarterback Club 98	139,90
San Francisco Rush	134,-
Snowboard Kids	89,90

Tetrisphere	89,90
Top Gear Rally	138,-
WCW Wrestling	139,90
Yoshi's Story [März]	109,90

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

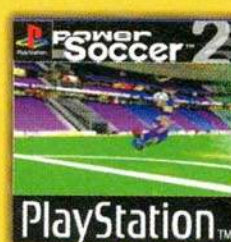
N64-Titel immer rechtzeitig vorbestellen!!!

Versand & Laden
Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Str. 431
47178 Duisburg-Walsum (BB)
Tel.: 0203 / 4791607, 478650
Fax.: 0203 / 4792255
Mo. - Fr 10-19 Uhr
Sa. 10-13 Uhr

PLAYSTATION-HIT TIPS



89,90



89,90



49,90

PLAYSTATION-HIT TIPS

Jetzt auch in Goch! Am Steintor 4-8, 47574 Goch Tel.: 02823 / 877957

Versand: Post-NN 9,90 DM, VK [Scheck o. Bar] 7,- DM Kreditkarte 12,- DM - Ausland [nur VK] 18,- DM

0203 / 4791607, 478650





Ayrton Senna Kart Duel 2

Stephan Girlich

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sunsoft
Entwickler: Gaps

Testmuster: Laguna
Erhältlich ab: Januar
Preis: ca 99,-DM



Die Grafik ist nun wirklich nicht sonderlich spektakulär, aber zumindest ordentlich schnell.

Schon zum zweiten Mal tritt Ayrton Senna als Lizenzträger zu einem Kart-Spiel auf, und erneut wird der Titel seinem prominenten Namensgeber in keinster Weise gerecht.

Ähnlich aufgebaut wie sein Vorgänger, überrascht das Spiel vor allem dadurch negativ, daß keine analoge Steuerunterstützung integriert wurde. Zwar sollen Pseudo-Setups Grip und Fahrzeugkontrolle erhöhen, die Realität jedoch nervt mit nicht nachvollziehbaren Kart-Manövern und tragem Kurvenverhalten. Der Geschwindigkeitssprung von Liga 1 zu den nächsthöheren Wettbewerben ist enorm, wobei die

finale Fahrt gegen Ayrton Senna auf einer von insgesamt acht Strecken, die zufällig ausgewählt wird, die einzig echte Herausforderung darstellt. Wie lieblos hingeklatscht wirken die Kurse, deren Grafikaufbau an PlayStation-Spiele der ersten Stunde erinnert! Das größte Manko jedoch ist die unfaire Kollisionsabfrage. Ob Rempler von vorn oder von hinten - stets verliert nur das eigene Gefährt drastisch an Geschwindigkeit. Erschwerend kommt hinzu, daß die Gegner permanent wie

wild von einer Fahrbahnseite auf die andere wechseln, was ein Überholmanöver oftmals unmöglich macht. Die 100 Mark sind auf einer echten Kartbahn gewiß sinnvoller investiert.



Von den zwei Perspektiven ist die Außenansicht die besser spielbare.



Features



Februar 1998

103

BEAT 'EM UP



P 1124 ULTRA RACER PSX

Echtes Fahrgefühl zum günstigen Preis

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

unverbindl. Preisempfehlung **DM 79,95**



P 102 KLEINE MEMORY CARD

So klein, aber so viel drin

- Für Sony PlayStation • Bis zu 15 Speicherplätze
- 1 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung **DM 34,95**

SV 1110 MEGA MEMORY CARD (o. Abb.)

- 4 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95**



SV 100 PIRANHA PAD

Das griffige Pad

- Für Sony PlayStation
- Acht Tasten • Dauerfeuer
- Zeitlupe • Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung **DM 39,95**

P 107 SZ GAME PAD (SCHWARZ)



P 107 BU GAME PAD (BLAU)



P 107 GN GAME PAD (GRÜN)



P 107 GAME PAD

Bringt Farbe ins Spiel...

- Für Sony PlayStation
- Acht Tasten
- Vier Richtungstasten
- Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung

DM 29,95



SV 1118 V3 RACING WHEEL PS

Jedes Rennen ein Genuß

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

unverbindl. Preisempfehlung **DM 149,00**

Interact of Europe · Jöllenneck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

INTERACT
GAME PRODUCTS

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

• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel

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

**ORDER
IN TIME**

**VIDEO & PC
GEWINN**

In Zusammenarbeit
mit Order In Time verlost

2x Sony PlayStation
mit Airbrush
von play

4x ein PAL

VIDEO & PC GAMES GEWINNSPIEL

**In Zusammenarbeit
mit Order In Time verlosen wir**

2x Sony PlayStations
mit Airbrush-Motiv
von play PLAYSTATION

**4x ein PAL-Spiel
nach Wahl
+ Edge-Joypad**

**Schickt eine Postkarte an:
play PLAYSTATION
Stichwort: „O.I.T.“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg**

oder macht Faxen unter: 0931/4043711
oder per Elektropost: cypress@mainfranken.de

**Der Rechtsweg ist ausgeschlossen,
Einsendeschluß ist
der 10. Februar 1998,
die Gewinner werden in der
nächsterreichbaren Ausgabe
bekanntgegeben.**

Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht Fax 05621 / 5834

NEU...NEU...ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN + KONSOLEN...NEU...NEU

 **PLAYSTATION DM 285,-** ^{incl. RGB - Kabel} **Multinorm - Konsole DM 349,-** 

PSX - News:
Actua Tennis,
Adidas Power Soccer 2,
Air Race,
Arc of Time,
Auto Destruct,
Baphomets Fluch 2,
Brocken Helix,
Bug Riders,
Ceasers Place,
Critical Dept,
Deadly Skies,
Fifa 98,
Formula Karts,
GTA,
K 1 Fighting,
Maximum Force,
Midnight Run,
NIGHTMARE CREATURES
NBA 98,
Pax Corpus,
Powersoccer 2,
Rock n Roll Racer 2,
Shadow Master,
Skull Monkexs,
TIME CRISIS incl. Gun,
VMX Racing,
WCW,

Z.....ab

DM 75,-

Memory Card DM 29,-
Multi Adapter DM 39,-
Joypad, farbig DM 59,-
Joypadverlängerung DM 19,-
Game Killer DM 89,-
V3 Lenkrad + Pedale DM 139,-
RUMBLE Pack DM 49,-
RUMBLE + Memory DM 59,-

Chip mit Einbauanleitung 19,-
PSX - Multinorm Umbau 69,-
RGB - Kabel 19,-

JOYPAD, farbig, wie orig.
z.B rot, grün, transp. **DM 29,-**

Alle PSX - Spiele lieferbar!!

Low Budget Sonderangebote

Konsolen ab DM 189,-

Spiele ab DM 20,-

 **N' 64 Gebrauchtspiele**
ab **DM 50,-** 

NINTENDO 64
DM 299,-

Special Offer:

NFL '98 DM 115,-

Bombberman 64 DM 88,-

AERO GAUGE, Diddy Kong Racing,

Wayne Gretzky Hockey 98,

Madden 64, Robotron 64,

GOLDEN EYE, YOSHI's STORY,

MISSION IMPOSSIBLE, Zelda 64,

ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

PSX PSX
SNES SNES
SATURN SATURN
MEGA DRIVE MEGA DRIVE
+ KONSOLEN

VERSAND - HOTLINE:
05621 / 71944

Brainstorm
HOME ENTERTAINMENT

Brainstorm - Home Entertainment Gut Elim 1 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versand DM10,- / Vorkasse oder Nachnahme
/ Annahmeverweigerung DM 30,- / Irrtümer sowie Preisänderungen vorbehalten / Umtausch nur bei Falschlieferung / Beschädigungen auf dem
Transportweg sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir haften nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukte keine Garantie /
DRESDNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto.-Nr. 374478400

more platinum stuff

Globus, beleuchtet, neuere Version, jetzt auch mit Australien und Indochina, wenig gebraucht, umständehalber zu verkaufen, Tel. ~~0190578578~~

Kleiner Schnuffel (21) sucht zum Beschnüffeln, Auslauf vor! Chiffre ~~0190578578~~ WUFF

Frischgebackener PSX-Anhänger, (23)

männlich, ledig, jung, Szenegänger, sucht nach großer Enttäuschung wg. akuter Geldarmut verlockende Games f. gelegentliche Treffs u. zwanglose Spielchen, Hörigkeit nicht ausgeschlossen, **Platinum bevorzugt**, Chiffre 0190578578 SCEG

Model mit viel Herz und Star: neuen Wirkungskreis, VOG: Chiffre ~~0190578578~~ RHONA

PlayStation Platinum

Martin Weidner - Stephan Girlich - Sven Liebold

Als Premiere für ihr „PlayStation Platinum“-Label entschied sich Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) nicht ohne stichhaltige Gründe für den 4. März 1996. Erst drei Tage zuvor begann Nintendo of Europe nämlich mit der Erstauslieferung des Nintendo 64. SCEE hielt mit einer Preissenkung ihres Grundgeräts dagegen, senkte den Einstiegspreis bei Software auf 89 DM und lieferte das erste Sixpack an Budgettiteln an den Handel aus. Während selbst Brancheninsider im Hinblick auf die Preissenkung bei der Hardware aus allen Wolken fielen, wurde zumindest das Platinum-Label bereits auf der Nürnberger Spielwarenmesse angekündigt. Die Nachricht an den Handel und die Konsumenten war unmissverständlich. SCEE hatte über Nacht drei „unique selling points“ für die PlayStation: Die günstigste Next Generation-Videospielekonsole, die umfangreichste Softwarebibliothek und die günstigsten Spiele.

SCEE positionierte ihre Platinum Edition als hochwertiges Budgetlabel mit hohem Wiedererkennungswert im Markt, d.h. nur ausgewählte Produkte wurden in die Serie einbezogen. Als Aufnahmekriterien fungierten die europaweit erzielten Verkaufszahlen und die Erstveröffentlichung eines Titels. In der Zwischenzeit wurden die Bedingungen im Hinblick auf die installierte Hardwarebasis

etwas verschärft, um Vollpreisprodukten nicht zu sehr den Markt abzugraben. Zu Beginn waren europaweit 100.000 verkaufte Exemplare und eine Frist von 1 Jahr für eine Wiederveröffentlichung ausreichend, seit August 1996 sind europaweit 250.000 Exemplare erforderlich. Die Frist von 1 Jahr wurde auf 9 Monate verkürzt, um es Publishern angesichts kürzer werdender Produktzyklen zu ermöglichen, in den Kunden das Interesse für Sequels neu zu entfachen - für SCEE leicht nachvollziehbare Zahlen, werden doch alle PlayStation-CDs für Europa bei Sony DADC Austria in Salzburg gepreßt. Dessen ungeachtet sind schon 9 Third Party-Licensees auf den Zug aufgesprungen, namentlich Acclaim Entertainment, Codemasters, Eidos Interactive, Electronic Arts, Fox Interactive, Gremlin Interactive, Konami, Ocean Software und Ubi Soft. Bis Ende März sollen, First Party- und Second Party-Produkte inbegriffen, 30 „PlayStation Platinum“-Titel erhältlich sein, zwei darunter aus indizierungsrechtlichen Gründen aber nur im europäischen Ausland.

Die Preisgestaltung bei „PlayStation Platinum“ ist selbstredend eine andere als bei Vollpreistiteln. Die Royalties, d.h. die Lizenzgebühren an SCEE, fallen beträchtlich niedriger aus, und die Entwicklungskosten sind bei in-house-Produkten in der Regel bereits längst abgegolten. Zum Teil sind

die Entwickler aber auch aus vertraglichen Gründen prozentual am Umsatz beteiligt. In solchen Fällen gestaltet sich der Sachverhalt schon etwas diffiziler. Wie dem auch sei, Platinum-Titel geben dem Kunden Brief und Siegel für kommerziell erfolgreiche Spiele. Ergo fällt deren Produktqualität und das Gros ihrer play PLAYSTATION-Ratings, einige Ausrutscher außen vor gelassen, sehr hoch aus. Die Wertungen sind abgesehen davon, daß man einen Fehlkauf bei einem Schnäppchenpreis von 49 DM gewiß verschmerzen könnte, unabhängig vom Preis zu verstehen.

Die Rechnung ging für SCEE übrigens auf. Im Laufe von 6 Monaten wurden von den ersten sechs „PlayStation Platinum“-Titeln im Vertrieb von SCEE europaweit über 1 Million Exemplare an den Mann gebracht, allein von Ridge Racer und Tekken über 200.000 Stück. Destruction Derby brachte es auf stattliche 180.000 Einheiten, Air Combat verkaufte sich sogar besser als die Vollpreisversion.

Micro Machines V3

Martin Weidner

Genre Rennspiel
Hersteller Codemasters
Entwickler Codemasters
Erhältlich ab März



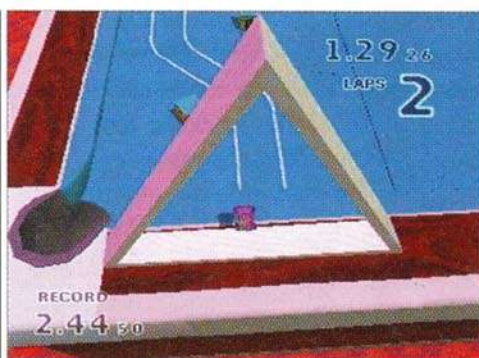
Bei einem derart knuddelig gestalteten Parcours verweilt man gerne etwas länger in den Optionsmenüs. Später empfiehlt es sich von der Umgehungs Gebrauch zu machen.

Daß „Micro Machines“ eines Tages ihr erfolgreichster Franchise sein würde, hätten die Codemasters-Gründer Richard und David Darling vor sieben Jahren wohl nicht einmal zu träumen gewagt. Andrew Grahams erste Version für das Nintendo NES wäre sogar um ein Haar unter dem Titel „Californian Buggy Boys“ erschienen. Codemasters erwarb dafür aber noch in Windeseile von Lewis Galoob Toys eine Micro Machines-Lizenz. Heute umspannt das Micro Machines-Imperium 6 Versionen auf 3

(in Worten: drei) Konsolengenerationen. Während das Micro Machines-Portfolio zu 8-Bit- und 16-Bit-Zeiten vom äußeren Eindruck her fast beliebig austauschbar war und „nur“ in spielerischen Details voneinander abwich, wurde die bisher eher an einen Kindergeburtstag erinnernde Grafik im Hinblick auf die 32-Bit-Ära ein für allemal ad acta gelegt - die PSX-Version wurde von Grund auf neu entworfen. Die Vehikel ziehen nun richtig modebewußt auf gerenderten 3D-Strecken ihre Runden, Codemasters ging aber auch hier mit ihrer Produktphilosophie „Pure game-play“ konform. Ein bis acht Spieler steuern ihre Miniflitzer über einen Parcours und versuchen, ihren Gegnern gegenüber einen Vorsprung von einer Bildschirmlänge zu erreichen, um einen Bonus zu erzielen. Wer die meisten Bonuspunkte innerhalb von drei Runden erringt, gewinnt das Rennen. Im Falle eines Gleichstands kommt es zu einem Entscheidungsrennen; ein kin-



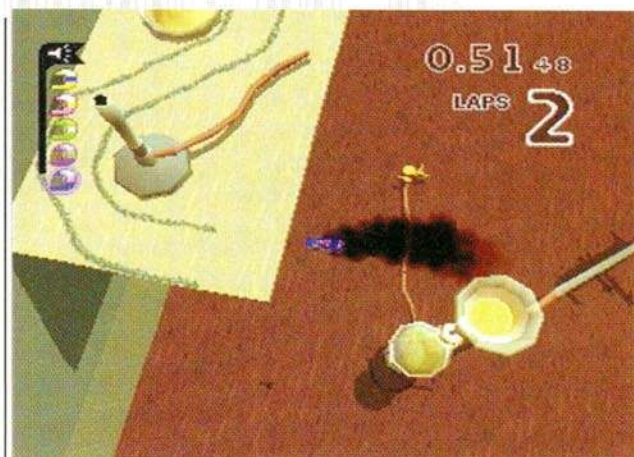
Im Duell-Modus tritt man über drei Runden hinweg gegen ein Quartett von Gegnern an. Power Ups sind hier ebenfalls zu finden.



In den Zeitfahr-Einzelrennen lassen sich Strecken antesten, Rekorde brechen...



... und Preisfahrzeuge gewinnen, die später aufs Spiel gesetzt werden können.



Formula X: Durch eine Ansaugröhre hindurchgeschleust, von einem Bunsenbrenner angekockelt, in einem Feuerball ausgespien - Micro Machines V3 geizt nicht mit witzigen Einfällen.



Pond Life: Eine der grafisch aufsehenerregendsten Runden.

derleichtes Spielprinzip, begleitet von einer kinderleichten Steuerung: Links, Rechts, Beschleunigen, Bremsen, Springen und eine Taste für Hupen und Power Ups.

► Klar, daß Micro Machines V3 noch mehr Spielmodi in Aussicht stellt, nämlich Fahrschule, Duell, Zeitfahren, Team- und Party Play, um nur einige zu nennen. Solospieler fahren in sechs Ligen um Punkte und Preisfahrzeuge, die sodann auf Herz und Nieren getestet und gesetzt werden können; allesamt sicherlich Abwandlungen des klassischen Head To Head-Spielprinzips, die aber, die 32 Vehikel und 48 Tracks mitgerechnet, maßgeblich für die spielerische Vielfalt verantwortlich sind.

Micro Machines-Routiniers reiben sich selbst heute noch verwundert die Augen, mit welcher Sorgfalt Codemasters vor knapp einem Jahr bei der PlayStation-Version ans Werk gegangen ist. Das Spielgefühl und die Steuerung werden ihren 8-Bit- bzw. 16-Bit-„Vorbildern“ ungeachtet der zoomenden 3D-Grafik vollauf gerecht. Einmal nur, ein einziges Mal nur verspricht ein Hersteller auf der Spieleschachtel nicht zuviel: Micro Machines V3 ist wirklich „das ultimative Multi-Player Rennspiel“.

Features



positiv

- eingängige Spielidee
- unkomplizierte Steuerung
- kurzweilige Strecken und Spielmodi
- als Party Game ungeschlagen

negativ

- hoher Schwierigkeitsgrad
- kein Streckeneditor integriert

play Rating 9

International Track & Field

Stephan Girlich

Genre Sportspiel
 Hersteller Konami
 Entwickler Konami
 Erhältlich ab sofort



Beim Hochsprung sind Rekorde von 2.99 m im Bereich des möglichen.



Bei den Wurfdisciplinen ist besonders der Abwurfwinkel entscheidend.

Einerseits gibt es bis auf das unsäglich kompliziert anmutende Olympic Games praktisch kein Konkurrenzprodukt, andererseits ist International Track & Field durch das genial einfache Spielprinzip einfach genial.

Nahezu alle Disziplinen sind hervorragend spielbar, alleine der 110 Meter Hürdenlauf gewährt bei mehreren menschlichen Teilnehmern nicht immer die optimale Übersicht. Sei's drum, der Rest ist ein einziges Fest, eben speziell in der Gruppe. Die Laufdisziplinen 100 m Sprint und 110 m Hürdenlauf sowie das 100 m Freistilschwimmen werden simultan, alle anderen Wettbewerbe (Kugelstoßen, Diskus, Hammer- und Speerwerfen, Weit-, Drei-, Hoch- und Stabhochsprung) der Reihe nach bestritten. Die Steuerung ist so simpel wie eingängig. Wie ein Verrückter drückt man möglichst schnell und gleichmäßig die zwei Beschleuniger-Buttons, um Geschwindigkeit bzw. Kraft aufzubauen, über eine dritte Taste werden der Absprung- bzw. Abwurfwinkel bestimmt. Für Höchstleistungen allerdings sollte man das Joypad wie im Nagano-Test beschrieben konfigurieren, um mit



Der komplette Wettkampf umfaßt elf Disziplinen.

einem Feuerzeug oder einem ähnlichen Gegenstand die Rüttelfrequenz drastisch zu steigern. Erzielte Rekorde können auf Memory Card gespeichert und als Replay jederzeit wieder vorgeführt werden.

Weniger ist manchmal mehr, im Fall von International Track & Field ist diese Aussage mehr als zutreffend. Für den bloßen Betrachter mag es zwar ziemlich bescheuert aussehen, wenn man mit völlig verkrampften Gesichtszügen das Joypad quälend um entscheidende Zehntelsekunden oder Zentimeter ringt, für den Spieler selbst ist es aber definitiv ein extremer Spaß. Das liegt nicht unerheblich in der Präsentation des Titels begründet, der mit beeindruckender Stadionkulisse

und hübsch animierten Charakteren durchaus olympisches Flair zu vermitteln weiß. So kann unser Fazit in Bezug auf International Track & Field und Nagano Winter Olympics '98 nur wie folgt lauten: Halb soviel Kohle, doppelt soviel Spaß - wer muß da noch überlegen?



Beim 110 m Hürdenlauf gilt es, möglichst früh vor der Hürde abzuspringen.



Die Animation des Wassers in der Schwimmhalle ist ausgesprochen gut gelungen.

Wie das in dieser Ausgabe getestete Nagano Winter Olympics '98 hätte werden können, zeigt International Track & Field leider nur allzu deutlich. Im Fahrwasser der 96er Olympischen Sommerspiele von Atlanta erschienen, darf der Titel sich rühmen, bis zum heutigen Tag die Position der Genrereferenz inne zu halten. Eine Tatsache, die sich schnell erklären läßt.

Features



positiv

- einfache, aber exzellente Steuerung
- kaum Ladezeiten
- hübsche Grafik

negativ

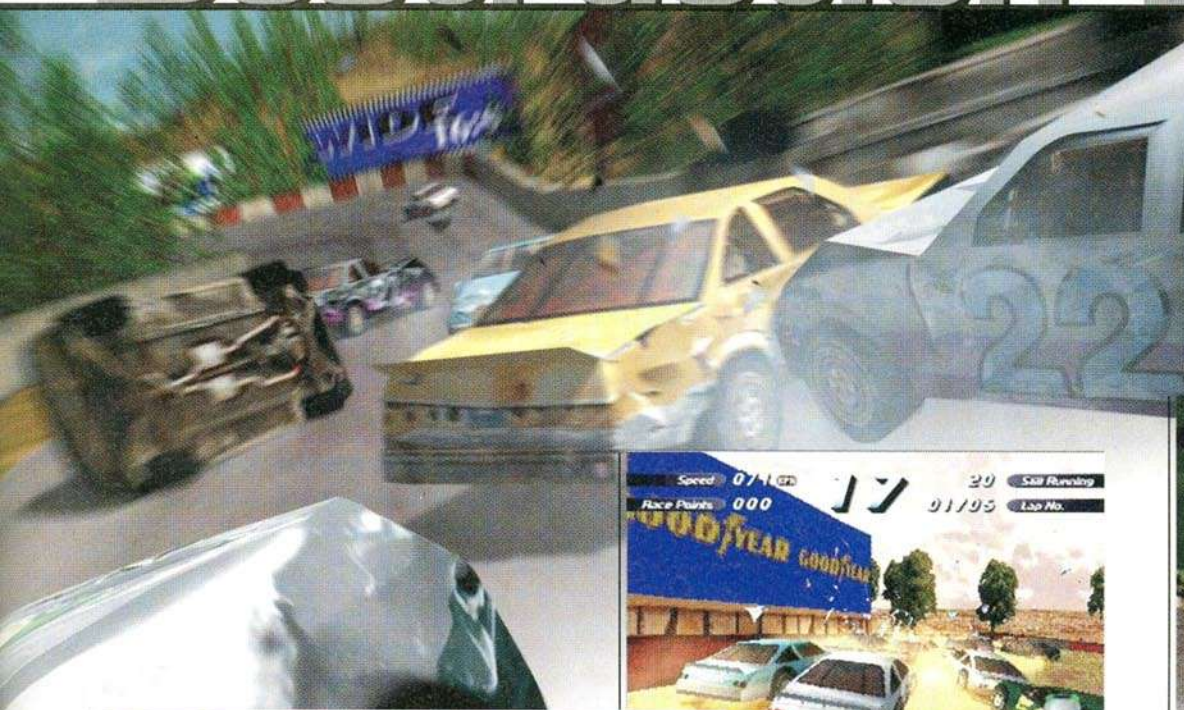
- CPU-Gegner selbst auf Hard zu schwach
- teilweise mangelhafte Übersichtlichkeit



Stephan Girlich

Destruction Derby 2

Genre Rennspiel
Hersteller Psygnosis
Entwickler Reflections
Erhältlich ab 13. Februar



Auf den Grünflächen sind die Wagen praktisch nicht mehr zu kontrollieren.



Die verschiedenfarbige Damage-Anzeige am unteren Bildrand zeigt, wie weit das eigene Fahrzeug schon zerstört ist.

schiedlich starke Divisionen aufgeteilt; der Spieler beginnt natürlich in der niedrigsten. Noch relativ human gibt sich der Stock Car-Modus, in dem wie üblich Punkte abschließend für Plazierungen vergeben werden. Doch schon hier zeigen die demolierungssüchtigen CPU-Piloten

Charakterzüge der übelsten Sorte, die in der Wrecking-Variante dann vollends zum Tragen kommen. Hier gilt: Je heftiger der Crash, desto höher die Punktzahl - von vornehmer Zurückhaltung sollte man jetzt endgültig Abstand nehmen. Erst wenn aus der gegnerischen Motorhaube Flammen schlagen, gibt man sich zufrieden und kassiert den Total Destruction-Bonus.

Destruction Derby 2, Ende '96 erschienen, war mehr als nur ein Sequel und bot endlich all das, was das Original vermissen ließ. Der Zerstörungsthematik entsprechend gab man sich sichtlich Mühe, die spektakulären Karambolagen audiovisuell möglichst effektiv zu inszenieren. Funkenflug, heftige Verformungen und im hohen Bogen wegfliegende Karos-



In den engen Bowls ist bei 20 Fahrzeugen das Chaos vorprogrammiert.



Ohne Vorderachse fährt sich's nicht mehr so toll, wie am Funkenflug unschwer zu erkennen ist.

serieteile lassen die Männer von der Schrottpresse in Verzückung geraten. Besonders in den Bowls kennt die Materialschlacht keine Grenzen. Wählt man gar Total Destruction, schlüpft man in die Rolle des Hasen, der vom Rest des Feldes als einziges Objekt der Begierde gnadenlos gejagt wird. Hier gibt es kein Entkommen, nur die Zeit des Überlebens zählt.

► Destruction Derby 2 spaltet die Videospiel-Fangemeinde wie schon das Original in zwei Lager. Den einen ist es zu wenig Rennspiel, während es die anderen genau deswegen mögen. In technischer Hinsicht sind der für heutige Verhältnisse etwas späte Grafikaufbau und der etwas zu niedrige Blickwinkel der Außenansicht zu bemängeln, ansonsten aber macht der Titel selbst neben aktuellen Produkten immer noch eine hervorragende Figur. Einzig die nicht immer nachvollziehbare Punkteverteilung sorgt des öfteren für Unmut.

Features



positiv

- spektakuläre Inszenierung der Karambolagen
- absolut passender Soundtrack
- in jeglicher Hinsicht konsequent verbessertes Sequel

negativ

- Punkteverteilung wirkt etwas willkürlich
- unübersichtliche Außenperspektive



Liegt man im Total Destruction-Modus erst mal auf dem Dach, ist das Ende sehr nah!

play Rating 8

Special Screen

wipEout 2097

Sven Liebold

Genre Rennspiel
Hersteller Psygnosis
Entwickler Psygnosis
Erhältlich ab 27. März



In einer Art Boxengasse lädt der Gleiter neue Energie auf.



Ein österreichischer Energydrink-Hersteller trat wahrscheinlich ein nettes Sümmchen ab, da sich das Logo durch das gesamte Spiel zieht.



Jede Waffe besitzt ein eigenes Symbol, welches im oberen Bildschirmbereich dargestellt wird.

Vehikel zur Auswahl, die sich allesamt hinsichtlich ihrer Fahreigenschaften voneinander unterscheiden. Zu Beginn gilt es, in drei Geschwindigkeitsklassen immer auf jeweils zwei Tracks den ersten Platz zu erzielen. Obwohl einem auf der Rennstrecke sehr viel fahrerisches Können abverlangt wird, stehen dem Piloten dennoch viele Waffen und Power Ups zur Verfügung, wodurch er sich auch einmal mit einer Lenkrakete für ein Überholmanöver des Verfolgerfelds bedanken kann. Sind die ersten drei Klassen geschafft, beginnt die Phantom- und danach die Piranha Challenge, die das Flugtempo noch einmal gehörig in die Höhe schrauben.

► Das Faszinierendste an wipEout 2097 ist die einerseits verblüffende, aber zugleich auch völlig fiktive Fahrphysik. Das Handling der Flitzer ist eines der perfekten in einem Spiel dieses Genres. Durch geschickten Einsatz der Luftbremsen lernt man recht schnell, gekonnt durch die fordernden Kurse zu rasen und sich gegen die hammerharten Kontrahenten zu behaupten. Die Entwickler haben es hier geschafft, ein verblüffendes Rennerlebnis zu kreieren, das technisch immer noch einen absoluten Meilenstein in der PlayStation-Geschichte darstellt.

Zugegeben, die Spielgeschwindigkeit schrammt vor allem in den späteren Klassen haarscharf an der Grenze der Erträglichkeit und des noch Spielbaren vorbei, aber gerade die Unterteilung der einzelnen Geschwindigkeitsstufen zieht einen unweigerlich in einen Tempowahn, der nach immer mehr verlangt. Als Krönung spendierte man der Adrenalinhatz darüber hinaus eine grandiose Sounduntermalung. Neben den bombastischen Effekten treiben Euch die Beats bekannter Gruppen wie Prodigy oder Chemical Brothers die Schweißperlen auf die Stirn. wipEout 2097 ist einer der Titel, die in keiner ambitionierten Softwaresammlung fehlen dürfen.



Wer einen Schnellstart hinlegen will, sollte sein Gaspedal gut zwei Drittel durchgedrückt halten.



Der transparente Abgasstrahl ist eine grafische Augenweide.

Features



positiv

- perfekte Steuerung
- intelligente Streckenführung
- bombastischer Sound

negativ

- nur für nervenstarke Piloten

play Rating 10

Features im Vergleich

	wipEout	wipEout 2097
Spielmodi		
Championship/Arcade	•	•
Single Race	•	•
Time Trial	•	• /+ Ghost
Two Player Head To Head	•	•
Two Player Arcade	• /+ 6 CPU-Gegner	• /+13 CPU-Gegner
Rennteams	4	4
Rennklassen	2	3
Bonusrennklassen	-	2
Tracks	6	6
Bonustracks	1	2
Gegner on-screen	8	14
Waffen/Power Ups		
Missile	•	•
Rocket	•	•
Plasma Bolt	•	•
Mine	•	•
Turbo Boost	•	•
Shield	•	•
Shock Wave	•	-
Electrobolt	-	•
Thunder Bomb	-	•
Quake	-	•
Autopilot	-	•
E-Pak	-	•
Memory Card	1 Block	1 Block
neGoon Pad	•	•
Lenkrad	•	•



PlayStation Platinum im Überblick

	Titel	Genre	Publisher	TestScreen	Rating
1997					
März	Air Combat	Shooter	Namco	-	8
	Battle Arena Toshinden	Beat'em Up	Takara	-	7
	Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	-	8
	Ridge Racer	Rennspiel	Namco	-	9
	Tekken	Beat'em Up	Namco	-	9
	wipEout	Rennspiel	Psygnosis	-	9
Juni	Alien Trilogy*	Ego-Shooter	Acclaim Entertainment	9/97	9
	Bust-A-Move 2 Arcade Edition	Denkspiel	Acclaim Entertainment	9/97	9
	Fade To Black*	Action-Adventure	Electronic Arts	9/97	6
	FIFA Soccer 96*	Sportspiel	Electronic Arts	9/97	6
	Need For Speed*	Rennspiel	Electronic Arts	9/97	8
	PGA Tour 96	Sportspiel	Electronic Arts	9/97	9
	Rayman*	Jump'n Run	Ubi Soft	9/97	8
	Road Rash	Rennspiel	Electronic Arts	9/97	9
	True Pinball	Flippersimulation	Ocean Software	9/97	7
	Worms	Denkspiel	Ocean Software	9/97	9
August	Actua Soccer	Sportspiel	Gremlin Interactive	9/97	6
	**	Shooter	Gremlin Interactive	-	-
September	International Track & Field	Sportspiel	Konami	2/98	9
Dezember	Thunderhawk 2 Firestorm	Shooter	Eidos Interactive	-	8
1998					
Januar	**	Shooter	Fox Interactive	-	-
	Ridge Racer Revolution	Rennspiel	Namco	9/97	9
	Soviet Strike*	Shooter	Electronic Arts	-	7
Februar	Crash Bandicoot	Jump'n Run	SCEE	-	9
	Destruction Derby 2	Rennspiel	Psygnosis	2/98	8
März	Micro Machines V3*	Rennspiel	Codemasters	2/98	9
	Porsche Challenge*	Rennspiel	SCEE	-	10
	Soul Blade	Beat'em Up	Namco	-	10
	The Need For Speed*	Rennspiel	Electronic Arts	9/97	8
	wipEout 2097	Rennspiel	Psygnosis	2/98	10

* deutsche Texte.

** nur als Import erhältlich (wurde von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften als Vollpreisprodukt indiziert).

RESIDENT EVIL 2

Stephan Girlich

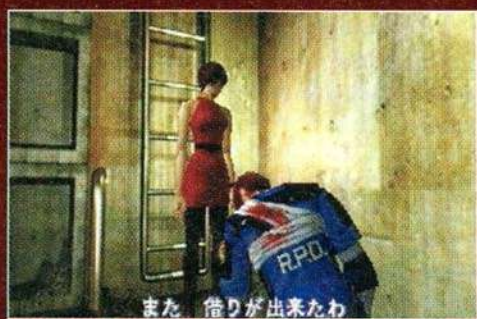
Work In Progress



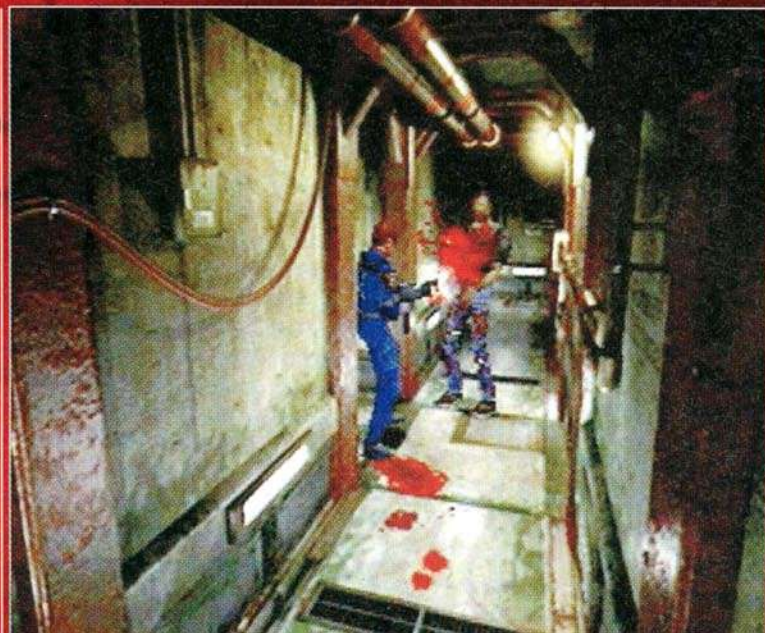
Ada steht Leon oftmals tatkräftig zur Seite. Hier erwehrt sich das Duo gerade einer riesenhaften Klaue, die durch die Decke nach den beiden zu greifen versucht.

Praktisch in allerletzter Sekunde hatten wir die Möglichkeit, Resident Evil 2 in einer weit fortgeschrittenen Version ausführlich antesten zu können. Leider war das Renderintro noch nicht auf der CD enthalten. Absolut verlässlichen Quellen zufolge wird der Vorspann aber mit zum Spektakulärsten gehören, was es je auf der PlayStation zu bestaunen gab.

Auf zwei CDs ausgelegt, finden sich auf je einem Silberling die Plots der beiden Hauptfiguren. Leon Scott



また 借りが出来たわ



Mit der Schnellfeuerwaffe im Anschlag verlieren die Zombies ihren Schrecken.



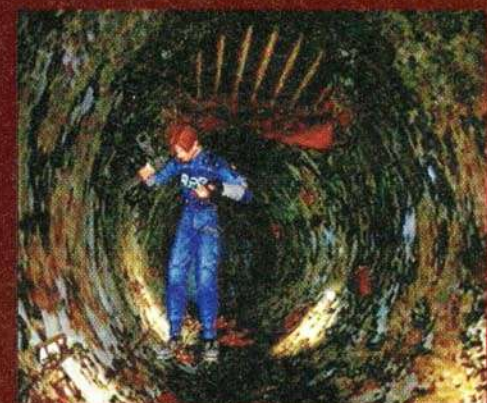
Der in Flammen stehende Endgegner könnte beeindruckender nicht sein.



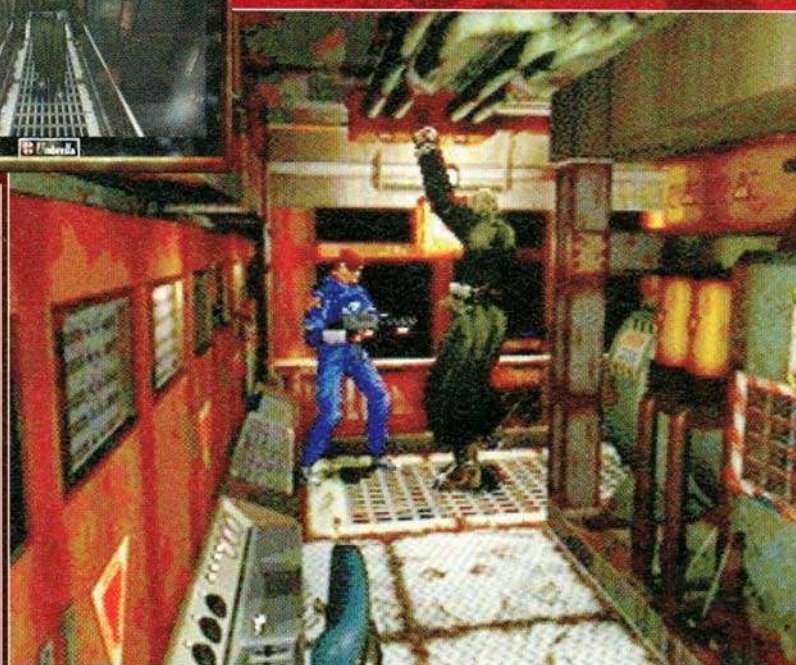
Kennedy, ein junger angehende Polizist voller Ideale und Energie, und Claire Redfield, eine ebenso hübsche wie wilde Motorradbraut, treffen in Raccoon City zufällig aufeinander. Bei einem Unfall werden die zwei in hohem Bogen aus dem Wagen geschleudert und voneinander getrennt - der Horror nimmt seinen Lauf.

Der Spieler übernimmt zunächst den Part von Leon. Das apokalyptisch anmutende Ausgangsszenario mit ganzen Horden von nach Menschenfleisch gierenden Zombies läßt vor schnell auf einen ultrahohen Metzelfaktor schließen. In schaurig/billigem B-Picture-Stil strömt das Pixelblut gleich literweise aus den angeknapperten Körperstellen, die schimmlichen Untoten scheinen durstiger denn je. Hat man sich seinen Weg an lichterloh brennenden Autowracks vorbei über einen von lebenden Leichen belagerten Waffenladen schließlich ins Innere des Polizeireviere gebahnt, ähnelt der Spielablauf ab hier immer mehr seinem Vorgänger. Aus cineastischen Perspektiven begleitet man Leon durch die weit verschachtelten und größtenteils völlig verwüsteten

Korridore und Räume des sich über vier Stockwerke erstreckenden Police Departments. Light Sourcing verstärkt die bedrohliche Atmosphäre, wobei dramatische Musikwechsel den Spannungsgrad noch zusätzlich erhöhen. Während die Qualität der Hintergrundgrafiken der verschiedenen Renderlocations zum kürzlich erschienenen Directors Cut nicht mehr großartig zu steigern war, haben sich die Capcom-Designer speziell bei den Protagonisten um ein verfeinertes Aussehen und geschmeidigere Animationen bemüht und dieses Vorhaben auch tatsächlich verwirklichen können.



Das Inventar wächst sehr rasch, auch durchschlagskräftige Waffen sind schnell gefunden.



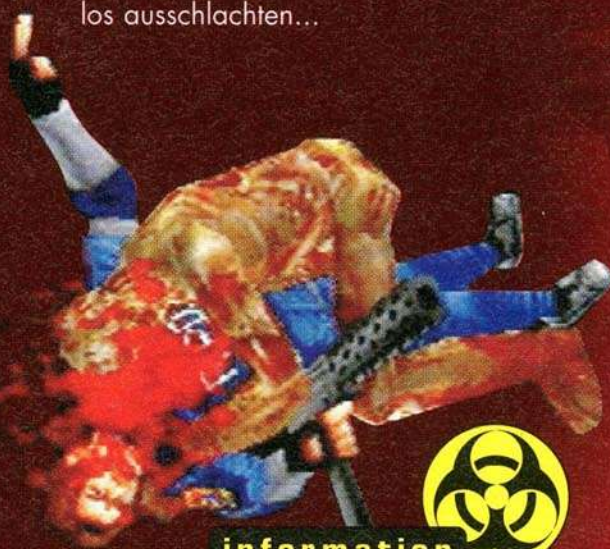
Durch eine Videokamera wird man vor dem hünenhaften Kerl rechtzeitig gewarnt.

Nach ca. zehn Stunden Spielzeit steht für uns unumstößlich fest, daß sich Resident Evil 2 als exakt diejenige Fortsetzung entpuppt, die wir alle so sehr herbeisehnen. Capcom hat am Spielprinzip des Originals kaum etwas verändert, sondern nur kleine Korrekturen vorgenommen und Bewährtes belassen. Immer noch beschränkt sich das mitzunehmende Inventar auf maximal acht Gegenstände, das Schnellfeuergewehr bspw. beansprucht gleich zwei Felder

des imaginären Rucksacks. Zehn Waffen soll es geben. Wir haben in der Kürze der Zeit neben der Standardpistole jedoch nur Shotgun, Magnum und Schnellfeuergewehr aufspüren können. Die restlichen Gegenstände werden wie gehabt in Kisten verstaut, das Speichern geschieht nach wie vor an Schreibmaschinen und ist über die Zahl an Farbbändern begrenzt. Im Laufe des Spiels trifft man weitere Personen, deren Steuerung teilweise übernommen wird. Nur in der Rolle von Ada gelangt man, über den Rücken von Leon kletternd, in einen Luftschacht, was einem den Zugang zu einem gut versteckten Schlüssel ermöglicht. Das Spiel wird drei Schwierigkeitsgrade pro Spielfigur und einen dritten, anfangs verborgenen Charakter umfassen. In der niedrigsten Spielstufe wird nicht an Munition und heilenden Kräutern geizt, wodurch selbst für Neueinsteiger Frusterlebnisse weitestgehend ausge-



schlossen sind. Gleiches gilt für die ersten Rätsel, die sich weder als übertrieben schwer noch in irgendeiner Weise als unlogisch erweisen. Resident Evil-Hardcorefans sollten unbedingt die komplexeren Varianten vorziehen. Abschließend müssen wir uns eingestehen, zu wenig Zeit für zu viel Spiel gehabt zu haben - last minute eben. Erst in der folgenden play werden wir das Sequel gnadenlos ausschachten...



information

- Genre: Action Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: Virgin
- Entwickler: Capcom
- Erhältlich ab: Mai

Nicht von dieser Welt...

Forsaken wird exklusiv
den play-Redakteuren einheizen

**Infogrames öffnet
seine heiligen Hallen**

play zeigt alle heißen Eisen,
die die Franzosen im Feuer haben

Höllisch gut!

Das PC-Kultspiel Diablo beweist
sich auf der PlayStation

und Lucky Luke, Bust -A- Move 3,
Newman Haas Racing, Alundra, Spice World,
MotoCross featuring Jeremy McGrath.....

play PLAYSTATION 3/98:

ab 25. Februar überall erhältlich.

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH**play PLAYSTATION**

Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 0931 / 4043711

Elektropost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Stephan Girlich

stellv. Chefredakteur:
Martin Weidner

Redakteur:
Sven Liebold

Art Direction:
Wolfgang Müller

Layout:
Wolfgang Müller

Textkorrektur:
Barbara Strobel

Freie Mitarbeiter:
Sascha Abb, Gunter Glos, Sebastian Lessig,
René Meyer, Mischa Strecker, Pascal Schmidt,
Kathrin Fischer

Titel:
Warner Bros., Acclaim, play PLAYSTATION

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 4043729

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie play PLAYSTATION abonnieren:

Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1997 by play PLAYSTATION, Nachdruck
nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:

CyPress VerlagsGmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste
Nr. 4 vom 1.1.1998

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahn-
hofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14
60, 50204 Frechen, Tel: +49-02234/96365-0, Fax: +49-
02234/96365-55.

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) 17 400

Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: 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**
Verlagsgesellschaft 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	
SOLANGE VORRAT REICHT:	
SONY PLAYSTATION	299,-
WIE OBEN, INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN)	119,-
MOUSE INKL. MOUSEPAD	59,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG.	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	89,-
ACE COMBAT 2	89,-
ACTUA ICE HOCKEY (FEB)	89,-
ACTUA SOCCER 2	89,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
AIR RACE	99,-
ARK OF TIME	84,-
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS	74,-
AUTO DESTRUCT	89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2	84,-
BAPHOMET'S FLUCH 2	89,-
BATMAN UND ROBIN (FEB)	84,-
BEAST - BLOODY ROAR (FEB)	84,-
BEAST WARS (APRIL)	89,-
BLEIFUSS 2 (FEB)	79,-
BROKEN HELIX	99,-
BUG RIDERS	84,-
BUGGY (FEB)	89,-
BUSHIDO BLADE (FEB)	89,-
BUST A MOVE 3 (JAN)	59,-
CART INDY CAR	89,-
CASTLEVANIA	94,-
CLOCK TOWER	99,-
COLONY WARS	89,-
COMMAND & CONQUER 2	99,-
CONSTRUCTOR (FEB)	89,-
COOL BOARDERS 2 (JAN)	89,-
COURIER CRISIS	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-
CRITICAL DEPTH	79,-
CROC	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (MÄRZ)	89,-
DEVIL'S DECEPTION	84,-

DISCWORLD 2	89,-
DYNASTY WARRIORS	89,-
EVERBODYS GOLF (FEB)	79,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	109,-
FORMEL 1 97	109,-
FORMULA KARTS	99,-
FROGGER	79,-
G-POLICE	109,-
GEX 3D (MÄRZ)	89,-
GRAND THEFT AUTO	89,-
HEAVEN'S GATE	79,-
HERCULES	89,-
INDY 500 (FEB)	89,-
JERSEY DEVIL	94,-
JET RIDER 2 (MÄRZ)	79,-
KURUSHI	79,-
MAGESLAYER (FEB)	89,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MAXIMUM FORCE	89,-
MDK	84,-
MEDIEVAL (FEB)	89,-
MEGA MAN 8 (FEB)	89,-
MEGA MAN BATTLE AND CHASE (FEB)	89,-
MONOPOLY	84,-
MOTO RACER	89,-
MOTOR MASH	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5	JE 79,-
MYST 2 - RIVEN (FEB)	94,-

NAGANO WINTER OLYMPICS (FEB)	99,-
NASCAR '98	89,-
NBA HANGTIME (JAN)	99,-
NBA LIVE 98	89,-
NBA PRO 98 (FEB)	99,-
NEED FOR SPEED 3 (MÄRZ)	89,-
NHL 98	89,-
NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98(FEB)	84,-
NIGHTMARE CREATURES (JAN)	89,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
ONE (MÄRZ)	99,-
OVERBOARD!	89,-
PANDEMONIUM 2	79,-
PARAPPA THE RAPPER	79,-
PAX CORPUS	89,-
PGA TOUR '98	89,-
PITFALL 3D (FEB)	89,-
POWER SOCCER 2	89,-
PREMIER MANAGER '98 (FEB)	89,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK (MÄRZ)	79,-
RAMPAGE WORLD TOUR	74,-
RAPID RACER	89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,-
RISIKO	84,-
ROCK N ROLL RACING 2	89,-
ROSCO MCQUEEN	89,-
SAN FRANCISCO RUSH (FEB)	89,-
SHADOW MASTER	89,-
SIGN OF THE SUN (MÄRZ)	84,-
SKULL MONKEYS (FEB)	89,-
SPICE WORLD (MÄRZ)	49,-

STEEL REIGN (FEB)	79,-
STREETFIGHTER EX PLUS	84,-
SUPER PANG COLLECTION (FEB)	89,-
SUPERSONIC RACERS 2XS (FEB)	94,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
TETRIS PLUS	79,-
THEME HOSPITAL (MÄRZ)	89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	159,-
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	99,-
TOMB RAIDER 2	94,-
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2	19,95
TOSHINDEN 3	89,-
TOTAL DRIVING	84,-
UBIK (FEB)	99,-
V-RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
VS. (VERSUS)	99,-
WARCRAFT II	89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98(MÄRZ)	79,-
WRECKING CREW (JAN)	99,-
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM(FEB)	84,-
YOUNGBLOOD (FEB)	89,-
Z	79,-

SATURN

SEGA SATURN MAXI SET	299,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE	
ATLANTIS (FEB)	99,-
WINTER HEAT (FEB)	99,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
GOEMON MYSTICAL NINJA (MÄRZ)	149,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	99,-
YOSHI'S STORY (MÄRZ)	109,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL	29,-
POCKET MAX - DT. (HUND)	29,-
REXI - DT. (HUND)	19,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

PSX-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
CARNAGE HEARTS	79,-
CRASH BANDICOOT-PLATINUM(FEB)	49,-
DESTR. DERBY 2-PLATINUM(FEB)	49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FANTASTIC FOUR	74,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM	44,-
MICRO MACHINES V3	79,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER REVOLUTION-PLAT(JAN)	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM (JAN)	49,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	49,-
TIGER SHARK	69,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
TIME COMMANDO	39,-
TUNNEL B1	29,-
WIPEOUT 2097 - PLATINUM (MÄRZ)	49,-
WORMS - PLATINUM	44,-

COMMAND & CONQUER 2 (PLAYSTATION) 99,-

FIFA98 (PLAYSTATION) 89,-

FINAL FANTASY VII (PLAYSTATION) 109,-

TOMB RAIDER 2 (PLAYSTATION) 94,-

PANDEMONIUM 2 (PLAYSTATION) 79,-

SKULL MONKEYS (PLAYSTATION) 89,-

NIGHTMARE CREATURES (PLAYSTATION) 89,-



UNSER NEUES KOSTENLOSES MAGAZIN (ZUSAMMEN MIT PREISLISTE 64 SEITEN!), DAS JEDER SENDUNG BEILIEGT, KANN AUCH GEGEN ZUSENDUNG EINES MIT 3 DM FRANKIERTEN RÜCKUMSCHLAGES (DIN C 5) ANGEFORDERT WERDEN.

Austria Express - PORTO ÖSTERREICH: 6,00 ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR

Bestell-Hotline: Tel: 0049 / 85 17 37 77

SNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

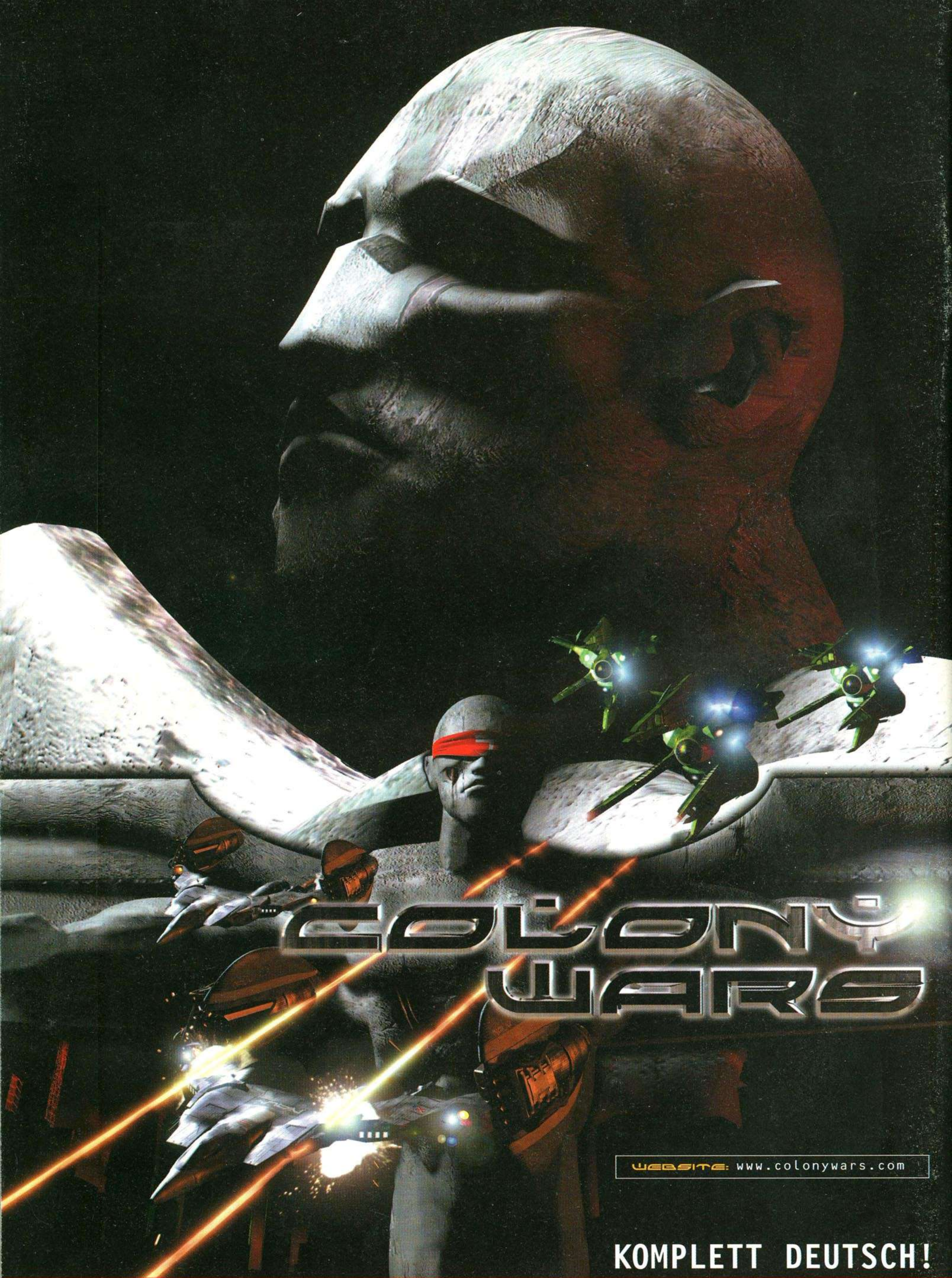
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI! NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORSTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER 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

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSHECKS): 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602.



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.