

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



DAS KOMPETENTE MAGAZIN

RASCAL: DER NEUE STERN UNTER DEN 3D-JUMP'N RUNS?

03/98 März

nur DM 6,50

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

play

PLAY STATION

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

**GRÖSSES
A SPORTS
GEWINNSPIEL!**

03

4 394449 806504

8 TIPS & TRICKS:
Seiten **PLAYER'S GUIDES ZU DARK OMEN
UND BAPHOMET'S FLUCH 2**
CHEATS ZU DEN AKTUELLSTEN GAMES



THE FIFTH ELEMENT

LEELOO – DIE BESSERE LARA?



FORSAKEN

**ACCLAIMS EDEL-SHOOTER
IM EXKLUSIV-PREVIEW!**



COLIN McRAE RALLY

DER V-RALLY-KILLER?

12 SEITEN SPECIAL

- IM GESPRÄCH MIT DEN GRAN TURISMO- UND SUPERCROSS-ENTWICKLERN
- ZU BESUCH BEI INFOGRAMMES

NEU! 3D PLAYER'S GUIDE



Warhammer:

Dark Omen

AUFMARSCH DER UNTOTEN...

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 WAHSINNIGEN
ERPRÄSSER 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



Liebe Leser,

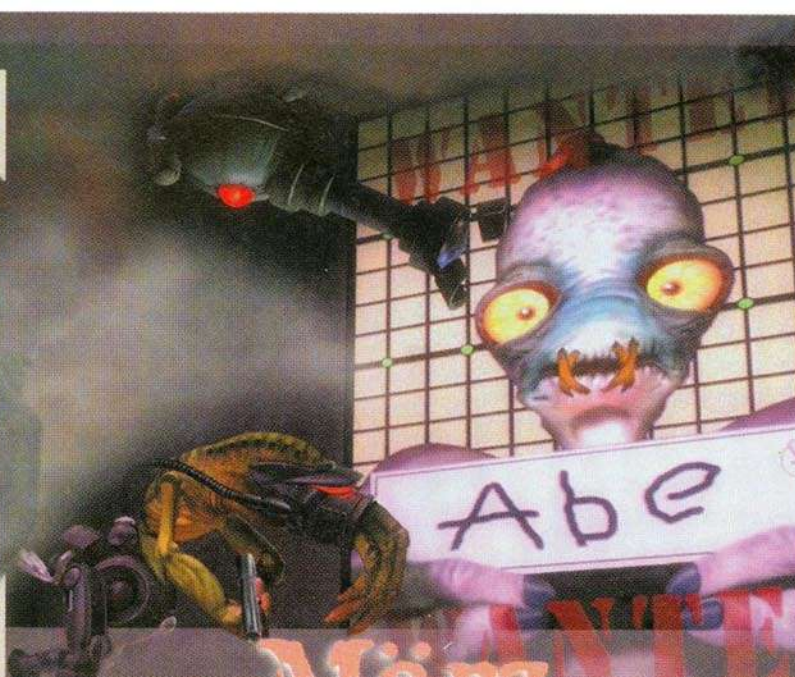
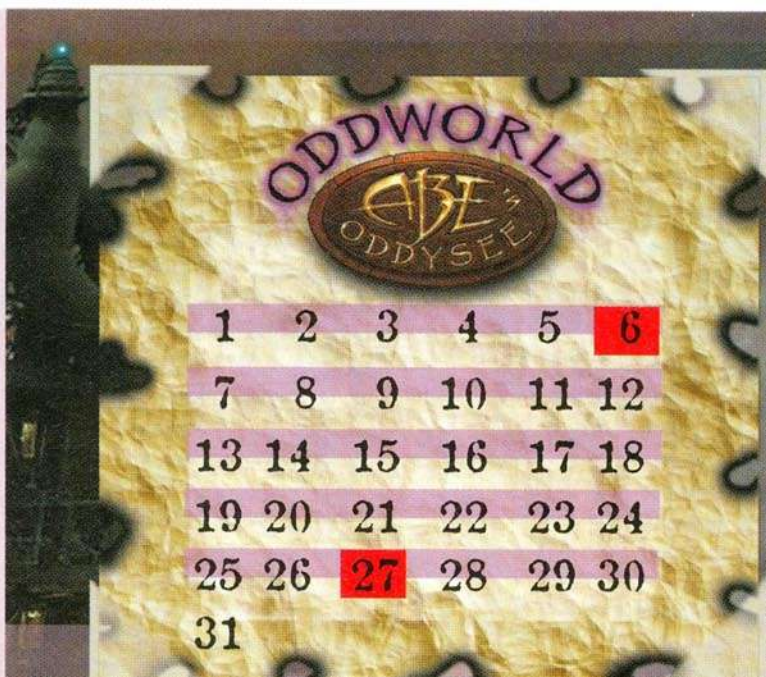
erneut haben wir eine Ausgabe hinter uns gebracht, die mehr als nur mit der oft zitierten heißen Nadel gestrickt wurde. Druckunterlagenschluß für diese play war Dienstag der 10. Februar gewesen, doch gleich zwei Titel ließen diesen eigentlich unumstößlichen Termin schlicht und ergreifend platzen. Acclaims exklusive Preview-Version des Edel-Shooters Forsaken hatten wir am Dienstag nachmittag in der Redaktion vorliegen, und zu Codemasters flogen wir erst am Tag darauf, um das vielversprechende, auf TOCA Touring Car Championship basierende Colin McRae Rally in England direkt vor Ort anspielen zu können. Dennoch, müde und geschlaucht wie wir sind, hat sich der Einsatz wohl wieder einmal gelohnt. Insbesondere Forsaken konnte mehr als eindrucksvoll das bestätigen, was bislang fast ausschließlich nur auf Bildern zu bestaunen war.

Als Überraschungshit dieser Ausgabe hat sich Electronic Arts' Warhammer: Dark Omen herauskristallisiert. Für dieses Spiel haben wir extra einen neuen, äußerst kompetenten Redakteur akquiriert. Svens Bruder Mark, der ab Mitte diesen Jahres in England für den Lizenzgeber Games Workshop arbeiten wird, hat den Echtzeit-Strategiekracher in nächtelangen Schlachten bis ins kleinste Detail ausgeleuchtet. Mit unserem speziellen 3D-Player's Guide untermauern wir die Klasse des Titels auf play-typische Art und Weise.

Allerdings konnten wir keinem anderen Titel die Best Buy-Empfehlung aussprechen. Vielmehr kündigen sich etliche Hits für die kommenden Monate an, wie die unverhältnismäßig große Menge an PreScreens deutlich aufzeigt.

Ein ausgesprochen hitzig diskutiertes Thema der letzten Zeit ist der scheinbar übertrieben hoch angesetzte Anspruch mancher Spiele - G-Police, Colony Wars und Tomb Raider II stehen hierbei an vorderster Front. Viele Leser lassen ihrem Frust freien Lauf und rufen einhellig zum Protest gegen die Hersteller solcher Titel auf. Doch ist es wirklich einzig der Schwierigkeitsgrad, der einem die Lust am Spielen verdirbt, oder sind es andere Gründe, die es zu erörtern gilt? Schreibt uns bitte fleißig Eure Meinung zu diesem Thema; auch wir werden in der nächsten Ausgabe unseren Standpunkt dazu erläutern.

**Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch
Euer play PLAYSTATION-Team**



6. März
Midway
Arcade's
Greatest
Hits 2
(PSX)

27. März
Wayne
Gretzky's
3D-Hockey
'98
(PSX)



Nicht auf
die Augen ...



Nicht auf
die Ohren ...



... voll auf
die Fresse!!

Skullmonkeys

Bewaffnet mit einem Killer-Hintern und einer Ladung verrückter Waffen kämpfen Sie als Klaymen, dem letzten seiner Art. Sie **rennen**, **springen** und **schießen**, um Ihren geliebten Heimatplaneten vor dem Bösewicht Klogg und seinen Skullmonkeys zu retten.



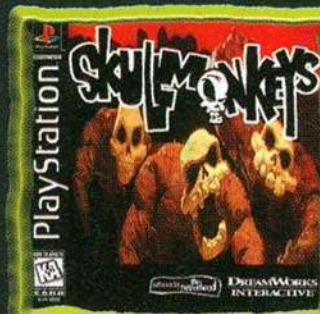
Lähmen Sie Ihre Gegner mit Ihren ureigenen biologischen Waffen.



Gönnen Sie Ihren Daumen ruhig mal eine Pause und lachen Sie über die witzigen Knetfiguren-Filmsequenzen.



Über 90 handgezeichnete High-Tech-Level in 3D!



"Sieht gut aus, macht was her"

Fun Generation, 1/98





LUCKY LUKE

Seite 22-25

Colin McRae World Rally

Seite 40-41



Seite 96-99



Klonoa

Seite 74-75



Kula World

Seite 68



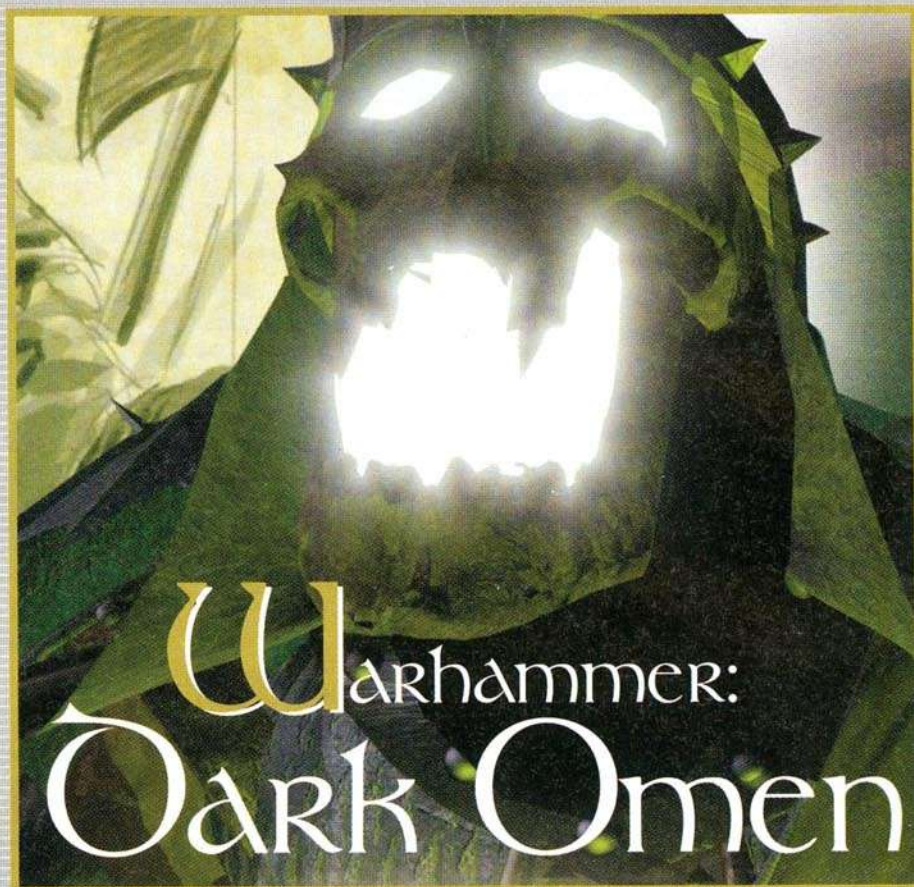
The Fifth Element

Seite 26-27



Alundra

Seite 70



Warhammer: Dark Omen

Seite 80-85



NHL Powerplay 98

Seite 94-95



Bust-A-Move 3DX

Seite 88-89



Spawn

Seite 92-93



GRAN TURISMO

Die Entwickler Seite 30-32



Resident Evil 2

Seite 38-39



Forsaken

Seite 64-66



Rascal

Seite 90-91



Warhammer: Dark Omen

3D-Strategy Guide

Seite 52-53

Baphomets Fluch 2

Player's Guide

Seite 56-62

PlayTips Cheat Cards zum Ausschneiden!

Seite 43-49

Play Mail 8-12

Play News 14-21

Last Minute 101

Psybadek 101

Next Play 102

Impressum 102

Back Issues 12

Play Cover

Warhammer: Dark Omen 80-85

Special Screen

atod 96-99

Gran Turismo 30-32

International Toy Fair Nürnberg 100

Lucky Luke 22-25

Work In Progress

Spice World 28

The Fifth Element 26-27

Pre Screen

Alundra 70

Breath Of Fire III 72

Colin McRae World Rally 40-41

Dead Ball Zone 78

Dead Or Alive 76-77

Forsaken 64-66

Klonoa 74-75

Kula World 68

Pitfall 3D 36

ReBoot 42

Resident Evil 2 38-39

Test Screen

Bust-A-Move 3DX 88-89

NBA Fastbreak 95

NHL Powerplay 98 94-95

Rascal 90-91

Riven the Sequel to Myst 87

Spawn 92-93

X-Men Children Of The Atom 86

Play Tips

Crash Bandicoot - Platinum, Destruction

Derby 2 - Platinum, International Track & Field -

Platinum, Jet Rider 2, Micro Machines V3 -

Platinum, NHL 98, Porsche Challenge - Platinum,

Resident Evil 2 (US-Version), Ridge Racer

Revolution - Platinum, Soul Blade - Platinum,

Soviet Strike - Platinum, The Need For Speed -

Platinum, WCW Nitro, wipEout 2097 - Platinum

.....43-49

Game Buster-Codes 50, 55

Baphomets Fluch 2 Player's Guide (Teil 2) 56-62

Warhammer: Dark Omen (Strategy Guide) 52-53

Play Competition

Electronic Arts 79

Tips & Tricks

inFormation

Ein kleine Anmerkung gleich am Anfang der PlayTips-Serie: Falls zwischen den Zeilenkombis etwas "nicht" scheint das, soll für die folgenden Leser gedruckt haben. Bitte, wenn Sie die Zeilenfolge, bitte für diese eine nach der anderen eingeben.

INHALT 03/98

Wipeout 2097 (Platinum) 43-49

Jet Rider 2 (Platinum) 43-49

Derby 2 (Platinum) 43-49

Micro Machines V3 (Platinum) 43-49

The Need For Speed (Platinum) 43-49

Porsche Challenge (Platinum) 43-49

Ridge Racer (Platinum) 43-49

Crash Bandicoot (Platinum) 43-49

Jet Blade (Platinum) 43-49

Edge Rush (Platinum) 43-49

International Track & Field (Platinum) 43-49

World Challenge (Platinum) 43-49

Game Buster-Codes 50, 55

Warhammer: Dark Omen (Strategy Guide) 52-53

Jet Blade (Platinum) 43-49

PlayTips

Warhammer: Dark Omen 3D-Strategy Guide Seite 52-53

Baphomets Fluch 2 Player's Guide Seite 56-62

PlayTips Cheat Cards zum Ausschneiden! Seite 43-49

Play Mail

Fragen, Anregungen, konstruktive Kritik? Schreibt uns!

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

Seit der Ausgabe 12/97 lese ich Eure Zeitschrift und ich muß sagen, daß die play PLAYSTATION die beste PlayStation-Zeitschrift überhaupt ist! Nun möchte ich die play PLAYSTATION abonnieren, habe jedoch eine Frage an Euch: Könnt Ihr den Abonnenten alle zwei oder drei Monate eine Demo CD mitschicken? Ich glaube, daß dadurch mehr PlayStation-Besitzer die play abonnieren würden (so wie ich)!!!

Serkan Akou, Berlin

Wie viele Abonnenten schon bemerkt haben, haben wir diesen oft geäußerten Wunsch bereits einmal in die Tat umgesetzt. Da wir aber bezüglich der Demo CDs ausschließlich von den Herstellern abhängig sind, kann man nur vage eine explizite Aussage treffen, in welchen Abständen unsere Abonnenten in den Genuß solcher Goodies kommen. Für diese Ausgabe hat uns Virgin eine Palette Bloody Roar-Demos zur Verfügung gestellt, die wir entsprechend der Stückzahl erneut einem Teil unserer Abonnenten zuschicken werden. Für die Zukunft hoffen wir natürlich, daß immer mehr Hersteller diesem Beispiel folgen werden, da ein Titel kaum besser als in einer teils spielbaren Version zu beurteilen ist.

W 1. Wann kommt die PlayStation 2 raus und wieviel Bit wird sie haben?

2. Wird Resident Evil 2 in Deutschland zensiert werden?

3. Gran Turismo ist im Dezember in Japan erschienen. Warum dauert es so lange, die PAL-Version herauszubringen?

4. Wann ist der Dual Shock Analog Controller in Deutschland erhältlich, und wie teuer wird er sein?

5. Warum ist die Rückseite der PlayStation CD-ROM eigentlich schwarz?

Martin Büttner, Dinslaken

1. Sony hält sich mit Infos zur PlayStation 2 verständlicherweise sehr bedeckt. Sicher wird mit größtem Engagement an der Entwicklung des Chipsets gewerkelt, und Gerüchten zufolge soll die neue Maschine mit einem revolutionären Betriebssystem arbeiten. Der Erscheinungstermin liegt offiziell immer noch zur Jahrtausendwende, und das ist auch gut so. Im Moment besteht für Sony überhaupt kein Anlaß, vorschnell ein Nachfolgemodell zu präsentieren - zeigt die PlayStation doch erst jetzt, welch immenses Potential in ihr schlummert.

2. Würde man Resident Evil 2 zensieren, hätte das wohl denselben Effekt, wenn man einen Bruce Lee-Film um seine Kampfsequenzen kürzte. Es bleibt also abzuwarten, was letztendlich passieren wird bzw. wie sich die deutschen

Behörden verhalten werden.

3. Für die PAL-Konvertierung nimmt sich das Entwicklerteam besonders viel Zeit, um eine optimale 50 Hz-Anpassung zu gewährleisten. Außerdem wird die europäische Version einige Neuerungen aufweisen. Ausführliche Infos dazu erhalten Ihr in dieser Ausgabe ab Seite 30.

4. Der Dual Shock Controller wird im Frühjahr '98 erscheinen, jedoch gibt es leider noch keine konkrete Preisangabe.

5. Vermutete man anfänglich völlig bizarre Theorien hinter der schwarz beschichteten CD, handelt es sich eigentlich um nichts weiter als einen optischen Unterschied zu den herkömmlichen Silberlingen.

A (...) Als einzigen Knackpunkt empfinde ich das Rating. Da viele Games ein Rating von 9 oder 10 erhalten, empfinde ich dieses Wertungssystem als nicht differenziert genug. So fallen derzeit ganze 16 Spiele unter die Wertung 10, ohne mögliche Unterschiede zwischen den Titeln zu markieren. Außerdem gebt Ihr der Masse der getesteten Spiele zu oft die Best Buy-Auszeichnung (57 mal von 127 getesteten Spielen?)

Zum Schluß noch zwei kurze Fragen:

1. Wann erscheinen die PSX-Games Metal Gear Solid und Flottenmanöver?

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



BOARDING
NICHT
NUR ZUR
WINTERZEIT.
NEIN, AUCH
IM SOMMER,
WENN ES
SCHEINT.

Fakie to Backside Ally
Oop Crippler 1080 oder
McJohanntwist 1020 Shuffle
oder Frontside McTwist 720
Indy Grab oder Revert
Method Air 356 Tage im Jahr.
Nur auf PlayStation.

(,...eine kleine Offenbarung...“, NEXT LEVEL 1/98)



OFFIZIELLER SPONSOR DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE.



AND PLAYSTATION ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



IS A TRADEMARK OF SONY CORPORATION. 1997 UEP SYSTEMS, INC.



PUBLISHED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE.



IT'S NOT A GAME

Mehr Infos über PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,20 DM pro Min.) • www.playstation-europe.com

2. Was hat es mit dem EXONY Video CD MPEG-Adapter für die PlayStation auf sich?

Stefan Krekeler, Holzminen

Unsere Best Buy-Auszeichnung gilt nicht als spezielles Prädikat, welches den jeweiligen Titel zum Highlight des Jahres kürzt. Es soll vielmehr eine Kaufempfehlung unsererseits darstellen, die in Abhängigkeit von Wertung und Textaussage zu betrachten ist. Wir fällen unser Urteil jeweils für den aktuellen Monat und nicht für die Ewigkeit. Auch ist es nicht im geringsten unser Bestreben, die knallharten Tester zu markieren, um dies dann ausschließlich über die Wertung zum Ausdruck zu bringen. Ein Test besteht nun mal nicht nur aus Rating oder Best Buy-Prädikat, sondern sollte immer unbedingt im Zusammenhang mit der Kritik des Testers verstanden werden. Im Fall von Hudsons prügelnden Bloody Roar-Biestern hatte die Redaktion beispielsweise über Wochen hinweg ihren Spaß. Warum also krampfhaft nach

Fehlern oder Kritikpunkten suchen, die übrigens in jedem, wirklich jedem Spiel zu finden sind, nur um eine niedrigere Wertung zu rechtfertigen? Eine Differenzierung ist alleine dadurch schon gewährleistet, daß sich die Toptitel über nahezu alle Genres erstrecken. Nicht jeder mag Rennspiele oder Beat'em Ups, daran wird wohl auch eine hohe Wertung nichts ändern. Und wenn doch, hat man mit Sicherheit keinen Fehlkauf getätigt. Daß sich letztendlich über Geschmack aber leidenschaftlich streiten läßt, dürfte jedem bewußt sein.

1. Mit dem Erscheinen von Metal Gear Solid ist wohl nicht vor Jahresende zu rechnen. Konamis Werbebudget für diesen Titel beläuft sich auf gigantische 2 Millionen DM, was sicher auch Rückschlüsse auf die Qualität des Titels zuläßt.

2. Dieses kleine Gerät erlaubt das Abspielen von Video-CDs mit jeder handelsüblichen PlayStation. Es wird zwar einfach an die Konsole angeschlossen, jedoch müssen - will man in den Genuß

der Videos kommen - einige haarige Wechseltrickmanöver vollführt werden. Von einer ausgereiften Technik kann also hier nicht unbedingt die Rede sein.

Ich möchte mir erlauben, die rosarote Brille abzunehmen und mir die Haßkappe aufzusetzen - ein Schritt, zu dem mich das zweite Abenteuer von Miß Croft getrieben hat. Durch den gnadenlos angezogenen Schwierigkeitsgrad ist man gezwungen, nach jedem Meter, den man überlebt hat, abzuspeichern, weil man entweder wenig Lust verspürt, sich ein weiteres Mal über diese oder jene unfaire Stelle zu ärgern, oder um einen minimalen Munitions- und MediPack-Verbrauch zu gewährleisten. Nur leidet darunter der Spielfluß, und damit geht der fast komplette Verlust der Atmosphäre einher, die TR 1 so einmalig gemacht hat. Überhaupt, die Atmosphäre... schwer, von einer solchen zu sprechen, wenn TR 2 nur allzu oft in ein reines Ballerspiel



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

GAMERS POINT

Section PLAYSTATION

... Level 2 - ... Section PSX

..Software I

.... Software II

Adidas Power Soccer 2	89,85
Armored Core	*
Ayrton Senna Kart Duel 2	89,85
Batman & Robin	89,85
Bleifuss 2	79,85
Bloody Roar (Beast)	89,85
Broken Helix	94,85
Bug Raiders	*
Bushido Blade	99,85
CART World Serie	*
Clock Tower	*
Cool Boarder 2	89,85
Deathtrap Dungeon	94,85
Destruction Derby 2 PLAT	49,85
Lucky Luke	*
MegaMan 8	89,85
Megaman Battle and Chase	89,85
Metal Gear Solid	*
Midnight Run	94,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- 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 >>>>>

Nagano Winter Olympics '98	*
Namco Museum Vol.5	89,85
NBA Hangtime	89,85
NBA Pro 98	94,85
NHL PowerPlay Hockey 98	89,85
Nightmare Creatures	89,85
Parasite Eve	*
Rascal	*
Riven - The Sequel to Myst	*
Shadow Master	89,85
Snow Racers 98	*
Soviet Strike PLAT	44,85
Spice World	49,85
Spiral Saga	89,85
Steel Reign	84,85
Super Pang Collection	89,85
Super Street Fighter 2 Collection	*
Theme Hospital	89,85
Vs. (Versus)	*
X-Men: Children of the Atom	89,85
Youngblood	*

Fragen Sie nach
unserem Bonus-System !

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29

76133 Karlsruhe

Tel: 0721 - 93357-10/11



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
GUN mit Rückschlag	dt	DM 99,90
Interactor Rucksackvibrator	dt	DM 79,00
Kopfhörer Sony MDR-EG	dt	DM 29,00
Lösungsbuch F. Fantasy VII 224 S.	USD	DM 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
Steering Wheel mit Pedale	DM	119,00
Ayrton Senna Kart Duell 2 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
Bust a Move 3	dt.	DM 69,00
Command&Conquer 2	kpl.dt.	DM 99,00
Colony Wars	kpl.dt.	DM 84,00
Cool Borders 2	dt.	DM 89,00
Crash Bandicoot 2	dt.	DM 89,00
Critical Depth	dt.	DM 74,90
Dark Omen	kpl.dt.	DM 89,00
Deathtrap Dungeon	kpl.dt.	DM 89,00
Diablo	kpl. dt.	DM 89,00
Extreme Snowbreak	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
G - Nome*	dt.	DM 84,00
INDY 500	dt.	DM 89,00
Isnogud	dt.	DM 94,00
Lucky Luke	dt.	DM 89,90
Masters of Teräs Käsi	dt.	DM 89,90
Maximum Force	dt.	DM 84,00
MDK mit Musik-CD	dt.	DM 89,00
Monopoly	kpl. dt.	DM 84,00
Nagano Olympic Winter Games	dt.	DM109,00
Nascar '98	kpl.dt.	DM 89,00
NBA Fast Break	dt.	DM 79,00
NBA Live '98	kpl. dt.	DM 89,00
Need for Speed 3	kpl. dt.	DM 89,00
NHL '98	kpl. dt.	DM 89,00
NHL Powerplay Hockey 98	dt.	DM 89,00
Nightmare Creatures rot	dt.	DM 99,00
One*	dt.	DM 89,00
Pax Corpus	dt.	DM 89,00
Populous-the 3rd Coming*	kpl dt.	DM 89,00
Reboot	kpl. dt.	DM 89,00
Resident Evil DC -uncut-	kpl. dt.	DM 79,90
Resident Evil 2*	dt.	DM 89,90
Risiko	kpl. dt.	DM 84,00
Riven:The Sequel to Myst	kpl.dt.	DM119,00
Road Rash 3D*	kpl. dt.	DM 89,00
San Francisco Rush	dt.	DM 89,00
Skull Monkeys	kpl. dt.	DM 89,00
Steel Reign	dt.	DM 79,00
Streetfighter Collection*	dt.	DM 89,00
Spice World	dt.	DM 49,00
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 79,90
Wayne Gretzky Hockey 3D	kpl. dt.	DM 79,00
Wipeout 2097 Platinum	dt.	DM 49,00
Wrecking Crew	dt.	DM 99,00

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

ausartet - im Opernhaus habe ich 46 Feinden gegenübergestanden! TR 1 war spannend, weil man hinter jeder Ecke einen Gegner vermutete; im zweiten Teil weiß man, daß hinter jeder Ecke tatsächlich einer steht. Doch selbst von alledem einmal abgesehen, hab' ich immer noch genug an dem guten Stück auszusetzen: Die Schauplätze wollen dem Titel des Spiels auch irgendwie nicht gerecht werden. Die große Mauer ist nicht weiter erwähnenswert und sollte offenbar den Zocker noch einmal wehmütig an TR 1 denken lassen. Gut, Venedig war ja auch noch ganz nett, aber dann? Der Bohrturm, die Tiefe, 40 Faden, das Wrack, die Quartiere... ja, und jetzt hängt' ich auch noch, weil ich wahrscheinlich einfach zu blöd bin, und zweitens vor allem, weil mir jeglicher Anreiz fehlt, dieses für meinen Geschmack quälend langweilige Spiel weiterzuzocken. Knackige Rätsel und ein Unmaß an Feinden sind nun einmal kein Garant für ungetrübten Spielspaß; denn was bitte schön hat diese Blechwüste, durch die ich seit fünf Level lustlos hindurch eiere, mit Tomb Raider und dem Flair des ersten Teils zu tun? Mir ist schon klar, daß es Zocker gibt, denen die Atmosphäre weitestgehend egal ist, und die stets nach mehr Action schreien, aber ich als Rezensent hätte TR 2 im Vergleich zu Numero Uno als Rückschritt bewertet und es für einen Alphanittel gnadenlos verissen.

Andreas Koberstein, Sarstedt

Was meint der Rest unserer Leser zu diesem recht harschen Statement bezüglich Laras zweitem Abenteuer? Schreibt uns - wir sind äußerst gespannt, welche Antworten uns erwarten.

Hi play PLAYSTATION, ich habe ein paar Fragen an Euch:
1. Könnt Ihr mir vielleicht sagen, wann „The Fifth Element“ und „The X-Files“ auf den Markt kommen?

2. Da ich mir in nächster Zeit einen Wing Commander-Titel zulegen möchte, und der fünfte Teil erst Ende des Jahres erscheint, müßt Ihr mir helfen. Welchen Teil könnt Ihr mir empfehlen: WC3 oder WC4?

Vielen Dank für Eure Antwort und macht weiter so
René, per E-Mail

1. Zu „The Fifth Element“ findet man jede Menge Infos in der vorliegenden Ausgabe. Was die Abenteuer Fox Mulders betrifft, steht noch kein Release-Termin fest. Lediglich die Auskunft, daß es sich um kein Spiel im gewöhnlichen Sinne handelt, sondern mehr um ein interaktives Projekt, wurde bislang bestätigt.

2. Spieltechnisch unterscheiden sich beide Titel kaum, und die Story ist reine Geschmacksache. Im dritten Teil hat man es mit den bekannten Kiltrathi zu tun, während der Nachfolger von dem Kampf gegen die Grenzweltler erzählt. Die Freaks bevorzugen in der Mehrheit den dritten Teil.

I(...) Ich habe auch ein paar Fragen an Euch zu diesem Spiel, z.B. finde ich es schade, daß es nur bei der englischen Version eine DEMO von Resident Evil 2 gibt. Nun, da ich die deutsche Version habe und trotzdem gerne das Demo besitzen würde, frage ich Euch, wo oder ob man überhaupt das Demo alleine kaufen kann, und wenn ja, dann wo??? Es wäre echt super, wenn ich von Euch eine solche Demo-CD bekommen würde, ich würde sie Euch ja auch abkaufen.

Ich habe mich auch direkt an Virgin in Hamburg gewendet, aber von da habe ich bis heute noch keine Antwort bekommen. Auch habe ich an Capcom in Amerika geschrieben, aber auch von dort habe ich noch keine Antwort bekommen. Noch eine andere Frage, könnt Ihr mir Spiele für die PlayStation nennen, die ähnlich wie RE sind? Ich meine aber nicht Lara Croft, denn die Steuerung von dem Spiel finde ich total blöde. Lieber spiele ich von Raum zu Raum, als in der 3D-Perspektive.

Ich habe mir außer Resident Evil noch kein weiteres Spiel gekauft, z.B. war ich auch von Broken Helix total enttäuscht. Wie kann man nur so einem blöden Spiel eine gute Note geben?

Michael Löhle, VS-Villingen

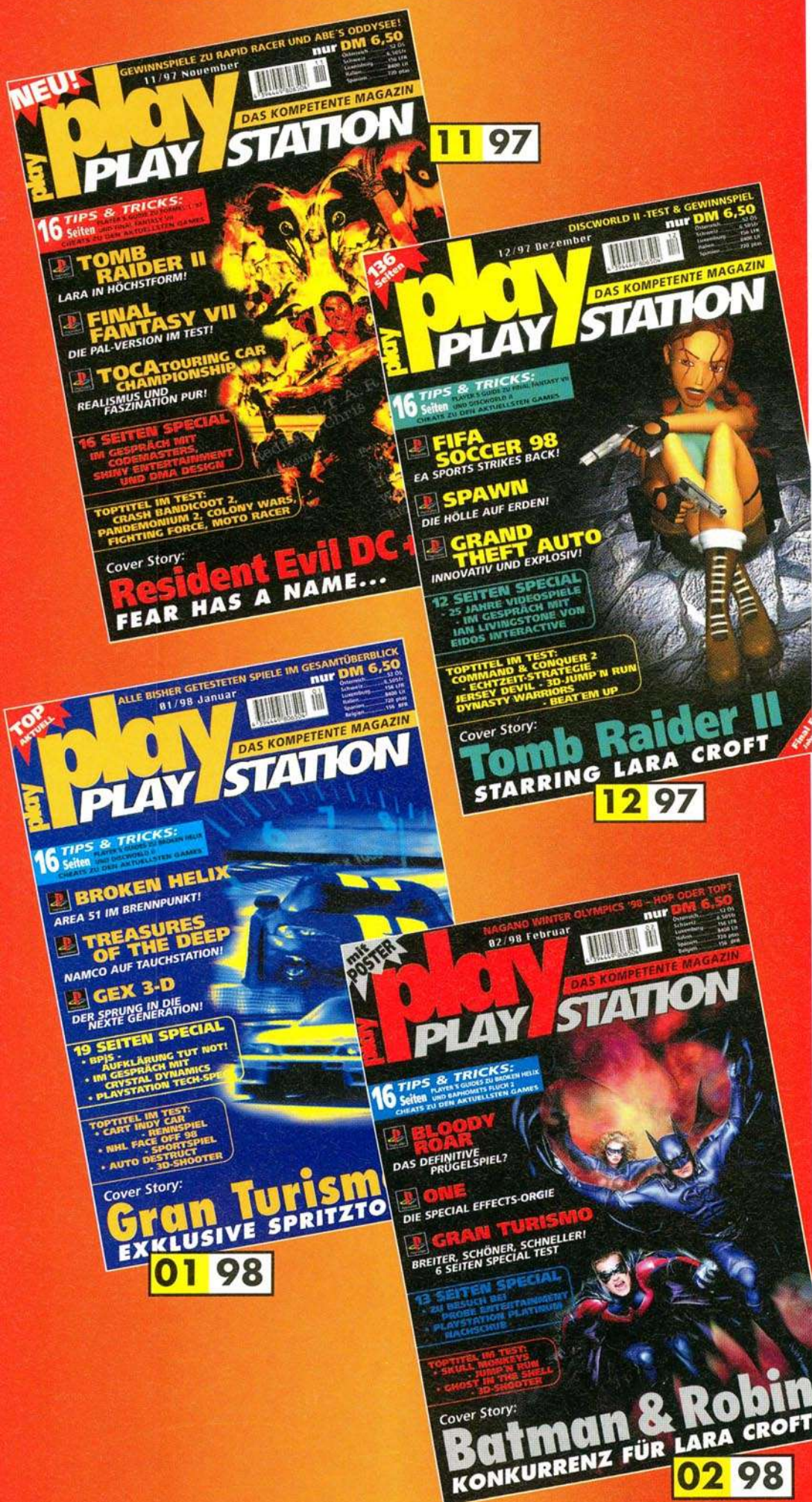
Wie bereits richtig erkannt, liegt die begehrte Demo ausschließlich der US-Version von Resident Evil D.C. bei. Leider besteht auch keine andere Möglichkeit an die CD zu gelangen. Da aber der komplette zweite Teil fertiggestellt ist, und in Amerika schon den Top-Seller Final Fantasy VII vom Thron geschubst hat, empfehlen wir keine weitere Energie in die Hatz nach dem Demo zu verschwenden. Die Vollversion ist also nur noch einige schlurfende Zombieschritte von unseren Türen entfernt, und wird, wenn alles gut geht, im Mai erscheinen.

Resident Evil-Klone sind dem begeisterten Anhänger des Grusel-Adventures glücklicherweise weitgehendst erspart geblieben. Das etwas ältere Alone in the Dark wäre wohl noch am nächsten in diese Richtung gehend, aber auch Overblood ist auf jeden Fall für Genre-Fans einen Blick wert. Broken Helix ist ganz gewiß kein „blödes“ Spiel. Zugegebenermaßen ist die Optik zwar nicht ganz State of the Art. Der Titel lebt aber auch vorrangig von seiner packenden Sci-Fi-Story, die sich je nach Verhalten des Spielers aufsplitten kann. Natürlich kann man gerade bei diesem Game nicht erwarten, daß bei einem kurzen oberflächlichen Anspielen sofort die Motivationsbombe zu Ticken beginnt. Bei Broken Helix benötigt man sehr viel Zeit, um ins Geschehen einzutauchen. Steckt der Spieler jedoch erstmal in der Geschichte, fällt es schwer das Pad aus der Hand zu legen. Insofern ist unsere Wertung völlig gerechtfertigt.

BACK ISSUES

Play Mail

play
PLAYSTATION



Die Gewinner

play PLAYSTATION 1/98

Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back-Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Germany:

Airbrush-PlayStation mit Crash Bandicoot 2-Motiv, Crash Bandicoot 2-CD, Sony Analog Controller, Memory Card: Michael Müller, München

Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back u. T-Shirt mit Sony-Motiv: Jasmin Klein, Bremerhaven - Christopher Franz, Lübbenau - Monica Bogener, München - Dirk Kairies, Oberhausen - Carmen Ferner, Kiel - Miriam Koschnieder, Kempen - Stefan Kunze, Meissen - Frank de Vries, Norden - Matthias Hollwedel, Eversmeer - Andreas Buehe, Bad Pyrmont.

Leserumfrage in Zusammenarbeit mit Virgin Interactive:

Lara in Lebensgröße auf Aluplatte: Mathias Schulze, Waldeck.

Resident Evil-Bomberjacke: Sven Arndt, Berlin - David Nieschkewitz, Berlin - Christian Busch, Berlin.

Resident Evil Director's Cut: Janine Sobiech, Bochum - Marko Großmann, Sebnitz - Björn Bitter, Nordenham - David Lehmann, Zernsdorf - Dirk Ingenhag, Krefeld.

Dinki Dino (Tamagotchi-Clone): Rouven Braun, Herborn - David Winzer, Dessau - Patrick Grasselt, Neustadt/Orla - Daniel Hinz, Mainz Kastel - Michael Stierand, Drensteinfurt - Torben Königshoff, Varel - Erik Erb, Staufenberg - Marco Klett, Coburg/Neuses - Gerhard Lenz, Sandhausen - Benjamin Ernst, Mz-Kostheim - Dominik Richartz, Bad Soerenheim - Andreas Klimek, Hügling - Oliver Cetin, Nürnberg - Christian Körner, Berlin - Jan Wirtz, Nordhorn - Timmy Schramm, Marktlegast - Martin Pohl, Berlin - Max Gerlach, Bad Wildbad - Guthana Jürgensmeier, Berlin/Neukölln - Marco Fraatz, Hamburg - Klaus Spitznagel, Emmerich - Michael Lux, Dortmund - Ulf Van De Sand, Wese - Sebastian Stanjek, Herne - Robert Meltzer, Barop - Marco Bunjes, Oldenburg - Nicky Depold, Querfurt - Patrick Runde, Berlin - Marcus Stenckardt, Berlin - Florian Focht, Bg.-Sponzheim - Jacqueline Dehmel, Leutersdorf - Johannes Winkler, Friedland - Daniel Petschke, Berlin - Tobias Conrady, Göttingen - Christian Redengi, Sebnitz - Björn-Alexander Diaz, Nettetal-Lobberich - Carsten Kugland, Berlin - Michael Brehm, Hamm - Peter Buttgeriet, Grummersbach - Mike Sarau, Hamburg - Arne Vollbeer, Schobüll - Markus Bülow, Berlin - Torsten Bruse, Eberswalde - Jennifer Harrichie, Holzminden - Christopher Barnbach, Dachau - Christoph Ahmadkhani, Koblenz - Frank Feldmann, Lütjenburg - Melanie Hellwig, Arneburg - Daniel Grimm, Plauen - Michael Erdwiens, Aurich - Daniel Sander, Berlin - Benjamin Herzog, Oelixdorf - Sascha Windisch, Bremen - Ortwin Sellmann, Bremen - Michael Kupper, Rösrath - Frank Ruske, Wolsdorf - Susanne Warnecke, Halberstadt - Peter Wenzel, Schöningen - Volker Schönhardt, Gießen - Benjamin Dausacker, Pfaffing - Thomas Stauch, Schweinfurt - Arman Behdad, Wiesbaden - Romain Schott, L-Bissen - Frank Pittich, Alsted - Tobias Plath, Hamburg - Marco Warstat, Hamburg - Marc Siebertz, Troisdorf - Heiko Eichmann, Herne - Marc Schumacher, Neustadt - Paul Melnikow, Gamlen - Frank Büttner, Kempten - Jens Kliesch, Schwarze Pumpe - Sven Kullmann, Kassel - Michael Goppel, Giengen - Andreas Voß, Magdeburg - Jens-Christian Hoppe, Ochtrup - Jörg Okrob, Marl - Markus Schleenbäcker, Heddesheim - Karsten Krausch, Köln - Jonny Mlies, Falkensee - Roman Handreke, Berlin - Harry Fleige, Gorlau - Wulf Stibenz, Dresden - Matthias Rieckermann, Kiel - Frank Liebscher, Kiel - Christian Simon, Hövelhof - Timur Gapurov, Detmold - Moritz Westhoff, Rietberg - Peter Szczepanski, Bielefeld - Marko Liese, Bad Salzuflen - Wilhelm Freund, Nelsbach - René Schwarz, Laatzen - Christian Gobets, Lüdenscheid - Ralf Himpel, Berlin - Mario Goldner, Berlin - Daniel Petereins, Berlin - Meik Hahn, Remscheid - Stephan Röhrs, Scheverdingen - Thomas Seibel, Celle.

play PLAYSTATION 2/98

Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Order In Time:

Airbrush-PlayStation mit Motiv von play PLAYSTATION: Mike Kroeze, Voerde - Leonard Stellbrink, Berlin.

PlayStation-Spiel nach Wahl inkl. Edge-Control Pad: David Bärtz, Herne - Karsten Rother, Dornburg - Christian Brückner, Band Münder - Thomas van Heiß, Aachen.

play 11/97 ☐

play 12/97 ☐

play 01/98 ☐

play 02/98 ☐

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 Gesamtbeitrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
play PLAYSTATION - „Back Issues“ - Max-Planck-Str. 13 - 97204 Höchberg

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



Spielenachschub von Fox Interactive

Croc Legend Of The Gobbos entwickelte sich in Europa wider Erwarten zu einem ausgesprochenen Publikumserfolg. So verwundert es kaum, daß Argonaut Software bereits an einem Sequel für Fox Interactive arbeitet. Alien Resurrection: The Game, die Videospielkonvertierung des neuen Alien-Films, wird ebenfalls von Argonaut betreut. Aliens Vs. Predator hingegen entsteht bei den Entwicklern von Rebellion, die sich bereits für die allererste Version für den Atari Jaguar verantwortlich gezeichnet hatten. Beide Adaptionen des Alien-Themas sind als klassische Ego-Shooter konzipiert. In Europa werden die Fox Interactive-Titel von Electronic Arts veröffentlicht.



The Games and Technology Company



Fusioniert BMG Interactive mit ASC Games?

Bertelsmann Entertainment beabsichtigt, sich von ihrer BMG Interactive-Division zu trennen. Gerüchten zufolge ist u.a. die in Darien, Connecticut, ansässige Firma ASC Games an einem Zusammenschluß interessiert. BMG Interactive veröffentlichte im 4. Quartal '97 Courier Crisis (New Level Software), Pandemonium 2 (Crystal Dynamics) und GTA - Grand Theft Auto (DMA Design). ASC Games' One (Visual Concepts) wird in Europa ebenfalls über BMG Interactive vertrieben und soll am 20. März als PAL-Version erscheinen. Im Gegenzug veröffentlicht ASC Games GTA in den Vereinigten Staaten.



Neues Entwicklungsstudio von Probe-Gründer McGovern

Fergus McGovern, der Ende letzten Jahres als Managing Director von Probe Entertainment zurücktrat, wird im Juni sämtliche Bindungen zu Acclaim Entertainment beenden, die die Croydoner Entwickler im Oktober 1995 akquiriert hatte. McGovern bleibt der drittgrößte private Acclaim-Anteilseigner, plant jedoch, zusammen mit seinem Bruder Kevin (Ex-Operations Director von Probe Entertainment) und vier weiteren ehemaligen Probe Entertainment-Mitarbeitern, ein neues Entwicklungsstudio ins Leben zu rufen.



MLC - Hard & Software
Im Ring 29, 47445 Moers

02841-94260

FAX Bestellung: 02841-942623 / 942615
Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793342*

Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel: 02841-24949)
<http://www.mlc-moers.de>
Anschrift Ladenlokal: Neuer Wall 2
(Im Wallzentrum) 47441 Moers

!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

Multinorm Playstation



Finanzierung
12 x 39.-

359.95

!!! mit voller Garantie !!!

Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von ALLEN GAMES.

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 Controller 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**

GAMEBUSTER Mogel Modul

länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen **79.95**

Multinorm Chip

incl. Einbauanleitung

Ermöglicht jetzt das Spielen von ALLEN GAMES. **39.95**

PSX Multinorm Umbau Aktion!

Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht jetzt endlich das Spielen von allen Games. Also Konsole einschicken **59.95**

VERSANDFREI ▶ PLAYSTATION-GAMES ◀ VERSANDFREI

RESIDENT EVIL 2 89.95

NIGHTMARE CREATURES 94.95

MEGA MAN 8 89.95

RESIDENT EVIL D.C. 89.95

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

RIVEN: THE SEQUEL OF MYST 99.95

LUCKY LUKE 94.95

TIMESHOCK 94.95

V3-RACING WHEEL



139.95

ANALOG PAD: BARACUDA



17 Funktionen
-fasten
Dauerfeuer
Zeitlupe
69.95

Abe's Odyssey 94.95
Abes Oddysee 2 (Oddworld) 94.95
Ace Combat 2 99.95
Ark of Time 89.95
Atari Arcade Greatest 84.95
Athanor 99.95
Ayrton Senna Kart Duel 2 89.95
B-Movie (King of Jungle) 94.95
Baphomets Fluch 1 49.95
Baphomets Fluch 2 94.95
Batman & Robin 94.95
Battle Arena Toshinden 49.95
Battle Arena Toshinden 3 99.95
Beast Wars 89.95
Beyond the Beyond 99.95
Bio Freaks 84.95
Blasto 89.95
Blaze'n Blade 94.95
Bleifuß 2 99.95
Bloody Roar 89.95
Brahma Force 89.95
Broadside 84.95
Broken Helix 99.95
Buggy 94.95
Bushido Blade 94.95
Bust a Move 3 74.95
Buzzaw 104.95
Coll Boarders 2 94.95
Colony Wars 99.95
Command & Conquer 2 99.95
Constructor 99.95
Crash Bandicoot 1 49.95
Crash Bandicoot 2 94.95
Croc 94.95
Crow: City of Angels 49.95
Dark Omen 94.95
Devil's Deception 89.95
Diablo 99.95
Dodgem Arena 94.95
Dreams 99.95

Dungeon Keeper 99.95
Dynasty Warriors 99.95
Ecstatica 104.95
FIFA 98 - Die WM Quali. 89.95
Fighting Force 99.95
Final Fantasy VII 109.95
Formular 1 '97 109.95
Formular Karts 104.95
Forsaken 99.95
Gran Turismo 109.95
Grand Theft Auto 94.95
Horned Owl 104.95
Island of Dr. Moreau 94.95
Jersey Devil 99.95

K-1: The Arena Fighters 104.95
Klonoa 94.95
Krazy Ivan 94.95
Kumite: Fighter's Edge 104.95
Medieval 94.95
Myst 94.95

Metal Gear Solid 104.95
Monopoly 94.95
Moto Racer 99.95
Motocross J. McGrath 99.95
N2O-Natural Adrenaline 94.95
NBA 98 89.95
NBA ITZ 98 104.95
NFL Quarterback Club 98 94.95
NHL 98 94.95
NHL Powerplay Hockey '98 94.95
Nagano Olympics 114.95
Nascar 98 99.95
Need for Speed 2 94.95
Need for Speed 3 94.95
Nightmare Creatures 94.95
Off Road Challenge 89.95
PGA Tour 98 99.95
Pandemonium 2 94.95
Parasite 99.95
Pax Corpus 99.95
Perihelion 94.95
Populous - The 3rd Coming 99.95
Power Soccer 2 94.95
Powerboat Racing 99.95
Premiere Manager 98 94.95
Reboot 99.95
Resident Evil 2 89.95
Resident Evil 2 (US) 139.95
Resident Evil Directors Cut, Risiko 89.95
Riven: The Sequel of Myst 99.95
Road Rash 3 D 94.95
Rock'n'Roll Racing 2 94.95
Samurai Showdown 3 84.95
San Francisco Rush 94.95
Sensible Soccer 2000 94.95
Sign of The Sun 94.95
Skull Monkeys 89.95
Soviet Strike 49.95
Spice World 49.95
Spiral Saga 104.95
Steel Reign 89.95
Streetfighter Collection 94.95
Super Pang Collection 99.95
Tekken 2 dt 109.95
Tekken Platinum 49.95
Test Drive 4 99.95
Test Drive Off Road 94.95
The Fallen 99.95
The Note 89.95
Theme Hospital 99.95
Time Crisis inkl. Gun 159.95
Tomb Raider 2 99.95
Toshinden 3 94.95
Total Driving 99.95
Touring Car Championship 99.95
Ubik 94.95
Viva Football 94.95
WCW vs. The World 104.95
Warcraft II 94.95
Wayne Gretzky Hockey 98 89.95
Wayne Gretzky Hockey 98 89.95

▶ NINTENDO 64 ◀

FIGHTERS DESTINY
Wunderbar spielbares P
gon Geschurbe mit rev.
Punktesystem + gelunge
Technik. **135.95**
Megafun 2/98

Nintendo 64	299.95
Joypad Color	54.95
Lenkrad+Pedale+Rumble	139.95
Memory Card 1meg	39.95
Rumble Pak	39.95
Scart/RGB Kabel N64	19.95
Universal Adapter	49.95
Alien 4	155.95
Forsaken 64	149.95
Fifa 98 WM Qual.	135.95
G.A.S.P	149.95
Golden Eye	145.95
Goemon	159.95
NBA Jam 64	155.95
Nagano Olympics	155.95
NHL Breakaway 98	135.95
Tonic Trouble	155.95
San Francisco Rush	135.95
WCW World Wrestling	139.95
Yoshi's Story	115.95

PRO TV-BOX



Endlich können Sie Ihre Playstaion oder Nintendo Konsole an jedem hochauflösenden PC-Monitor betreiben und zusätzlich noch dank eingebautem Kabel-Tuner, Video oder TV schauen. **299.95**

FINANZIERUNG* 12 X 29.95

Tekken 3

Beat'em Up Namco

Namcos Tekken-Serie zählt zu den renommiertesten Prügelspielen auf der PlayStation. Als der dritte Teil in den Spielhallen erschien, wurden Kritikerstimmen laut, die behaupteten, ein derartig hochgezüchteter Automat wäre nicht auf einer Heimkonsole machbar und würde eine Erweiterung der Hardware nach sich ziehen. Faktum ist, daß sämtliche Charaktere der coin-op-Version auch in der Heimfassung vertreten sein werden und für die PlayStation einige Modifizierungen an den Charakteren, Spielmodi und Features vorgenommen werden. Die einigen Spielern vielleicht aus Animestreifen bzw. Mangas bekannte Figur Gon soll ebenfalls in Tekken 3 integriert werden.

Erhältlich ab: 27. März (Japan), 30. April (USA), 3. Quartal (Europa).



Game It!

Titel des Monats
März:
Jet Rider 2*
69,95

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 versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- 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 7.2.98

* = noch nicht verfügbar am 7.2.

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.

C & C 2	89,95
Castlevania	79,95
F1 '97	89,95
Felony 11-79	89,95
Final Fantasy 7	89,95
G-Police	89,95
Nightmare Creatures	79,95
One*	84,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Tomb Raider 2	89,95

SONY PSX

Abe's Odyssey	77,95
Ace Combat 2	84,95
Actua Eishockey*	89,95 N
Actua Golf 2	84,95
Actua Soccer	39,95
Actua Soccer 2	84,95
Actua Tennis 2*	84,95
Adidas Power Soccer 2*	87,95 P
Agent Armstrong	74,95 N
Air Combat Platinum	39,95
Air Race	a.A.
Alien Trilogy	42,95
Ark of Time	79,95
Atari Arcade Hits	79,95
Atari Arcade Hits 2	74,95 N
Auto Destruct	89,95
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomet's Fluch 2	79,95
Batman & Robin*	89,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 3*	79,95
Battle Stations	77,95
Beast Wars	79,95 N
Blast Chamber	84,95
Blazing Dragons	74,95
Bleifuß 2*	69,95
Bloody Roar*	79,95 N
Broken Helix	84,95
Bug Riders*	74,95
Buggy	84,95
Bushido Blade*	79,95
Bust a Move 2	42,95
Bust a Move 3*	59,95
Castlevania	79,95
Caesar's Palace	79,95
Cheatbuch	24,95
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot	89,95
Colony Wars	79,95
Cool Boarders 2	79,95
Courir Crises	79,95
Crash Bandicoot 2	42,95 P
Crime Killer	a.A.
Critical Depth	72,95
Croc	84,95
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	84,95
Dark Omen*	84,95
Deathtrap Dungeon	94,95
Destruction Derby 2	39,95
Devil Deception	79,95
Diablo	89,95 N
Discworld 2	79,95
Dogdom Arena	79,95
Dungeon Keeper*	79,95 N
Dynasty Warriors	89,95
Epidemic	89,95
Excalibur	84,95
Explosive Racing	84,95
Extreme Games 2	69,95
Fade to Black	39,95
Fatal Fury*	69,95
Felony 11-79*	89,95 N
Fifa 96	44,95
Fifa 98	84,95
Fighting Force	94,95
Final Fantasy 7	89,95
Formel 1 '97	89,95
Formula Karts*	89,95 N
Forsaken*	84,95
Frogger	69,95
G-Police	89,95
Gex 3D*	87,95 N
Ghost in the Shell*	87,95 N
Gran Turismo*	a.A.
Grand Theft Auto	79,95
Hard Boiled	84,95
Heaven's Gate	79,95
Hercules	79,95
Herk's Adventure	84,95
Hexen	84,95
Independence Day	84,95
Indy 500	79,95 N
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,95
Int. Superstar Soccer Pro	79,95
International Track & Field	39,95
Jack Nicklaus	84,95
Jersey Devil	89,95
Jet Moto 2*	84,95
Jet Rider 2*	79,95 N
Jimmy Johnson Am. Football	79,95
John Madden NFL 98	84,95
K 1 Fighting*	89,95 N
Klonoa*	87,95 N
Kurushi	69,95
Legacy of Kain	77,95
Lost World: Jurassic Park	84,95
Lucky Luke*	89,95
Magic the Gathering	74,95
Marvel Super Heroes	79,95
Mass Destruction	74,95
Masters of Teras Kasi	79,95 N
Match Day 3*	89,95
Maximum Force	84,95
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
Nagano Wintergames	99,95 N
Namco Museum 5	79,95 N
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
Newman Haas Racing	87,95 N
NHL Breakaway '98	79,95
NHL Face Off 97	79,95
NHL Face Off 98	a.A.
NHL Hockey 98	84,95
NHL Powerplay Hockey '98	74,95
Nightmare Creatures	79,95
Nuclear Strike	84,95
One*	84,95 N
Overboard*	79,95
Pandemonium	74,95
Pandemonium 2	79,95
Parappa the Rapper	69,95
Pax Corpus*	84,95
Peak Performance	79,95
PGA 96 Platinum	44,95
PGA Tour Golf 98	89,95
Player Manager	84,95
Populous - The 3rd coming	89,95
Porsche Challenge Plat.*	42,95 N
Powerboat Racing*	89,95
Premier Manager 98	89,95 N
Pro Pinball - Timeshock	a.A.
Rage Racer	84,95
Rallye Cross	69,95
Rampage World Tour	74,95
Rapid Racer	79,95
Rascal	87,95 N
Rayman	89,95
Raystorm	69,95
Ray Tracer	69,95
Rebel Assault 2	84,95
Reboot*	89,95
Resident Evil Directors Cut	79,95
Resident Evil 2*	79,95 N
Return Fire	84,95
Ridge Racer	39,95
Ridge Racer Revolution	42,95 N
Risiko	79,95
Riven*	109,95 N
Road Rage	79,95
Road Rash	44,95
Road Rash 3D*	84,95
Rock'n'Roll racing	89,95
Rosco McQueen	79,95
San Francisco Rush*	84,95

PSX HARDWARE

Formel 1 '97 +
Lenkrad
(Mad Catz oder Drivewheel)
DM 219,95

Playstation
+ Edge Controller
+ Memory Card 120 Slot
DM 339,95

Playstation Multinorm
+ Edge Controller
+ Memory Card 120 Slot
DM 399,95

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Controller Infrarot*	77,95 N
Gamebuster Modul	79,95
Lenkrad Mad Catz	129,95
Lenkr. m. Ped Drivewheel	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 Umbachip	19,95
Playstation Tasche Sony	79,95
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,95
Protector Gun	27,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

Kundenservice groß geschrieben:

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

www.gameit.com
bequem bestellen!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

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

Top 20 der Videospiele 1997 - USA

Die Liste der 20 meistverkauften Videospiele des letzten Jahres, die von der NPD-Gruppe zusammengestellt wurde, verteilte sich diesmal fast gleichmäßig auf Nintendo 64 und Sony PlayStation - Segas Saturn war nicht mehr in den Top 20 zu finden. Bemerkenswert ist neben der Tatsache, daß Nintendo gleich die ersten fünf Plätze belegte, vor allem die Tatsache, daß Sony Computer Entertainment America mit NFL Game Day '98 das meistverkaufte Sportspiel des vergangenen Jahres auf den Markt brachte und sich auch einige Low Budget-Titel, namentlich Crash Bandicoot und Jet Moto, als äußerst erfolgreich erwiesen. Die erfolgreichsten 20 Titel splitteten sich auf 5 Publisher auf: Nintendo, Sony Computer Entertainment, Electronic Arts, Acclaim Entertainment und Eidos Interactive.

Platzierung	Titel	Publisher	Plattform
1	Mario Kart 64	Nintendo	Nintendo 64
2	Starfox 64*	Nintendo	Nintendo 64
3	Super Mario 64	Nintendo	Nintendo 64
4	Diddy Kong Racing	Nintendo	Nintendo 64
5	GoldenEye 007	Nintendo	Nintendo 64
6	Final Fantasy VII	Sony Computer Entertainment	PlayStation
7	NFL Game Day '98	Sony Computer Entertainment	PlayStation
8	Star Wars: Shadows Of The Empire	Nintendo	Nintendo 64
9	Madden NFL 98	Electronic Arts	PlayStation
10	Crash Bandicoot	Sony Computer Entertainment	PlayStation
11	Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim Entertainment	Nintendo 64
12	NBA Live 98	Electronic Arts	PlayStation
13	Cruis'n USA	Nintendo	Nintendo 64
14	Tomb Raider II Starring Lara Croft	Eidos Interactive	PlayStation
15	Crash Bandicoot 2	Sony Computer Entertainment	PlayStation
16	Wave Race 64	Nintendo	Nintendo 64
17	NFL Quarterback Club '98	Acclaim Entertainment	Nintendo 64
18	NASCAR '98	Electronic Arts	PlayStation
19	Jet Moto**	Sony Computer Entertainment	PlayStation
20	Madden 64	Electronic Arts	Nintendo 64

* erschien in Europa unter dem Titel „Lylat Wars“.

** erschien in Europa unter dem Titel „Jet Rider“.

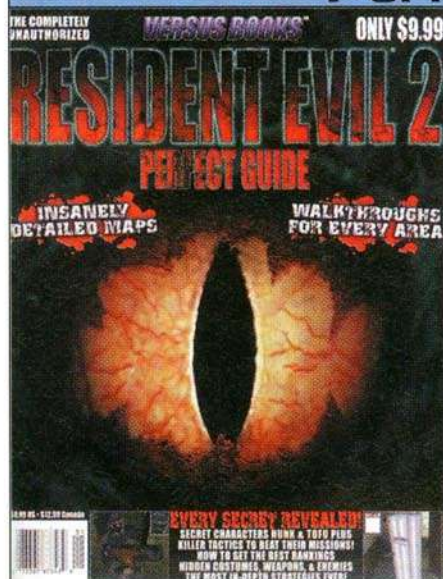
PlayStation Platinum '98

Ein Nachtrag zu unserem PlayStation Platinum-Special: Über die in der play PLAYSTATION 2/98 vorgestellten Titel hinaus wird Sony Computer Entertainment Europe voraussichtlich im Juni Namcos Tekken 2 veröffentlichen. Virgin Interactive schließt sich den bereits neun Third Party-Licensees an, die ältere, kommerziell erfolgreiche Produkte als Platinum Edition neu auflegen. Ihre ersten Platinum-Titel, Command & Conquer und Resident Evil, werden allerdings vorerst nur im europäischen Ausland erscheinen.

Die Wiederveröffentlichungen

Titel	Genre	Publisher	play Rating	Erhältlich ab
Crash Bandicoot	Jump'n Run	SCEE	9	9. April
Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Virgin Interactive	9	März PAL-Import
Micro Machines V3	Rennspiel	Codemasters	9	März
Porsche Challenge	Rennspiel	SCEE	10	13. März
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	9	März PAL-Import
Soul Blade	Beat'em Up	Namco	10	9. April
Tekken 2	Beat'em Up	Namco	10	Juni
wipEout 2097	Rennspiel	Psygnosis	10	27. Februar

Resident Evil 2 Perfect Guide



Neben einer Schritt-für-Schritt-Komplettlösung für die beiden Hauptcharaktere Leon und Claire geht Versus Books' „Perfect Guide“ für Resident Evil 2 eingehend auf sämtliche Gegner und Waffen im Spiel ein. Secrets wie das Hunk- und Tofu-Szenario, das Rankingsystem und die neuen Outfits werden ebenfalls beschrieben.

Bezugsquelle: Gamestore-Zeglis GbR, Rüttenscheider Straße 181, 45131 Essen, Tel. 0201/777235, Preis: ca. 39 DM.

Infogrames sichert sich Looney Tunes-Lizenz

Der französische Publisher Infogrames sicherte sich die Lizenz an den Looney Tunes-Charakteren der Warner Bros.-Filmstudios. Vier bis fünf Titel sollen bis Herbst 1999 in enger Zusammenarbeit mit der Interactive Division von Warner Bros. entstehen und u.a. für die PlayStation auf den Markt kommen.

Kein Porto oder NN!

> Lastschrift!

Information

Lösungshefte ab
4,90 DM. Weitere
Artikel erhältlich.

Händleranfragen
sind erwünscht!

Zweigstelle

Am Stadtgraben 50
Im Pavillon Stadtmitte
48143 Münster

Mo-Fr 11.00-18.30
Sa 11.00-14.00

CROSS

Computersystems GmbH

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

Amateur Soccer 2	89.-
Amateur Tennis (April)	89.-
Amateur Boards 2	89.-
Amateur Arena (März)	79.-
Everybody's Golf (April)	84.-
EA Soccer 98	89.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
International Rider 2 (3.4.)	84.-
John Madden Football 98	84.-
Match Day 3 (März)	89.-
Melano Winter Olympics 98	99.-
NBA Fast Break (März)	74.-
NBA Live 98	89.-
NBA Pro 98 (März)	94.-
NHL Face Off 98 (April)	84.-
NHL Hockey 98	89.-
NHL Powerplay Hockey 98	89.-
NBA Tour Golf 98	84.-
Premier Manager 98 (März)	89.-
Power Soccer 2	89.-
Pro Baseball 99 (März)	84.-
Wayne Gretzky Hockey 98 (März)	74.-
WCW vs. NWO - World Tour	94.-
World Cup Basketball (März)	84.-

Adventures & Rollenspiele

Book of Time	79.-
Demigods Fluch 2	89.-
Indiana Jones & Robin (März)	84.-
Legend Wars (April)	84.-
Legend of Fire 3 (März)	89.-
Legend of the Dragon	94.-
Legend (20.3.)	89.-
Legendworld 2	89.-
Legend of Fantasy 7	109.-
Legend: Sequel to Myst	109.-
Legend (24.4.)	79.-

Geschicklichkeitsspiele

Demigods Fluch 3 (März)	59.-
Demigods Palace	79.-
Demigods Museum Piece 5	84.-
Demigods Pang Collection (Feb.)	89.-

Shoot-Action

Armoured Core (Mai)	89.-
Armoured Depth	74.-
Armoured Dungeon (März)	89.-
Armoured Slayer (März)	84.-
Armoured Force (Für Pistole)	84.-
Armoured OK	89.-
Armoured Nightmare Creatures	89.-
Armoured (März)	89.-
Armoured Pax Corpus (27.3.)	89.-
Armoured (20.3.)	84.-
Armoured Resident Evil 1 oder D.C.	84.-
Armoured Resident Evil 2 (April)	88.-
Armoured Shadow Master	89.-
Armoured Steel Reign (März)	84.-
Armoured Time Crisis (9.4.)	89.-
Armoured Time Crisis mit Lightgun	155.-
Armoured Tomb Raider	84.-
Armoured Tomb Raider 2	94.-

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

79.-

(Pad+Memory+Tasche)

Multi Tap Box

69.-

Controller

ab 25.-

Joysticks

ab 49.-

Lichtpistolen

ab 49.-

Infrarot Pads

2 Stück

79.-

Analog Pad

59.-

Memory 1 MBit

29.-

Memory 8 MBit

69.-

Memory 24 MBit

89.-

Memory 48 MBit

109.-

Dominator Joystick

59.-

Verlängerung

10.-

RGB Scart Kabel

19.-

HF-Adapter

39.-

Link-Kabel

19.-

PSX Software

Racing-Games

Auto Destruct	84.-
Ayrton Senna Kart Duel 2 (April)	84.-
Bug Riders	74.-
Cart World Series (April)	84.-
F1 '97	109.-
Grand Theft Auto	89.-
Gran Turismo (Juni)	109.-
Megaman Battle & Chase (März)	89.-
Moto Racer	84.-
Motor Mash	79.-
Nascar Racing 98	88.-
Need for Speed 2	84.-
Need for Speed 3 (20.3.)	89.-
Powerboat Racing (März)	89.-
Rage Racer	99.-
Rapid Racer	89.-
Road Rash 3D (27.3.)	89.-
Rock 'n' Roll Racing 2	89.-
San Francisco Rush (März)	84.-
Test Drive 4	84.-
Total Driving	79.-
Touring Car Championship	94.-
VMX Racing	89.-
V-Rally	89.-

Beat 'em Up

Battle Arena Toshinden 3	89.-
Bloody Roar (Beast) (März)	89.-
Bushido Blade (27.2.)	89.-
Dynasty Warriors	89.-
Fighting Force	89.-
K1: The Arena Fighters (März)	94.-
Streetfighter Ex Plus	84.-
Tekken 3 (Mai)	149.-

Strategiespiele

Command & Conquer 1 oder 2	99.-
Monopoly	89.-
Overboard	89.-
Ubik (März)	84.-
Sim City 2000	84.-
Theme Hospital (20.3.)	89.-
Warhammer 2-Dark Omen 20.3.	89.-
Youngblood (April)	84.-
Z	84.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2	89.-
Colony Wars	89.-
Darklight Conflict	84.-
G-Police	109.-
Nuclear Strike	84.-
Point Blank (13.3.)	89.-
Rebel Assault 2	89.-

Jump 'n Run

Crash Bandicoot 2	89.-
Croc	94.-
Gex 3D (März)	89.-
Hercules oder Hercs Adventure	89.-
Jersey Devil	89.-
Pandemonium 2	89.-
Pitfall 3D (April)	94.-
Skull Monkeys	84.-

Unsere Spiele des Monats:

Riven - Myst 2

Das mysteriöse Grafikadventure auf 5 CD's.
Erhältlich ab ca. Ende Februar.

nur **109.-**

Resident Evil 2

Das wohl härteste Splatter-Adventure der Welt.
Jetzt bestellen, bevor es indiziert ist.

nur **88.-**

Top-Angebote

Platin Edition 4

Spice World, Crash Bandicoot 1,
Porsche Challenge, Disruptor,

je nur **49.-**

Platin Edition 3

Rayman, True Pinball, Worms,
Alien Trilogy, Track & Field,

Soviet Strike
je nur **44.-**

Platin Edition 2

Road Rash, Fade to Black, FIFA 96,
Bust a Move 2, Thunderhawk 2,

Chessmaster 3D
je nur **44.-**

Platinum Edition

Air Combat, Ridge Racer 2, Wipe
Out 2097, Toshinden 2, Tekken 2,

Destruction Derby 2
49.-

Dark Omen (20.3.)

89.-

Pax Corpus (27.3.)

89.-

Diablo (20.3.)

89.-

Need f. Speed 3 (20.3.)

89.-

Skull Monkeys

89.-

Bushido Blade

89.-

Gex 3D (März)

89.-

Bloody Roar (März)

89.-

Die Bestseller

Nightmare Creatures

89.-

Resident Evil D.C.

84.-

C & C 2

99.-

FIFA 98

89.-

Tomb Raider 2

94.-

Touring Car Championship

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

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.

Real Arcade Gun



Lichtpistolen mit eingebauter Force Feedback-Funktion stellen mittlerweile keine Seltenheit mehr auf dem Markt dar. Joytech Europe veröffentlichte vor kurzem als einer der ersten Peripherieanbieter eine Lightgun mit beigepacktem Fußpedal. Ihre Real Arcade Gun, die voll G-con 45 kompatibel ist, bietet sich insbesondere für Namcos Time Crisis an. Darüber hinaus verfügt die Pistole über eine Auto Fire- und eine Auto Reload-Funktion, sowie über einen Grenade Button.

ScanDex-Adapter
für VGA-Monitore

MicroniK aus Leverkusen bietet seit kurzem eine Adapterbox an, die den Betrieb von VGA-Monitoren an der PlayStation erlaubt. Die Ausgangsfrequenz der PAL-Modi (15,6 kHz) wird durch den Einsatz der ScanDex auf 31 kHz verdoppelt. Das gleiche gilt für die NTSC-Screenmodi bei Importspielen. Die ScanDex wird an dem RGB-Ausgang der PlayStation angeschlossen und verfügt monitorseitig über eine 15-polige VGA-Buchse. Interessant ist diese Adapterbox für alle PC-Besitzer, die auch eine PlayStation ihr eigen nennen und die bessere Darstellungsqualität ihres Monitors für die Heimkonsole nutzen möchten.

Bezugsquelle: MicroniK Computer Service, Brückenstraße 8, 51379 Leverkusen, Tel.: 02171/72450, Preis: ca. 199 DM.

Gran Turismo bricht
Verkaufsrekorde in Japan

Ein Nachtrag zu unserem Gran Turismo-Feature in dieser Ausgabe: Bis 6. Februar wurden von Gran Turismo The Real Driving Simulator, das von Sonys Team Yamauchi entwickelt wurde, 1,47 Millionen Exemplare an den Handel ausgeliefert. Zum Vergleich: Ridge Racer brachte es auf 650.000 verkaufte Exemplare, Sega Rally Championship auf 730.000 Einheiten. Die NTSC-Version von Gran Turismo ist am 23. Dezember erschienen.

Lieferung versandkostenfrei ☎ 0531/24460-60

innerhalb Deutschlands

Sony-Playstation							
Ace Combat 2	94,95	Fluid (=Depth)	* 84,95	Overboard	94,95	Tetris plus	79,95
Actua Golf 2	89,95	Formel 1 97	109,95	Pandemonium 2	89,95	Theme Hospital	* 89,95
Agent Armstrong	84,95	Forsaken	* 94,95	Pax Corpus	* 89,95	Time Crisis incl. Lightgun	159,95
Alien Trilogie	49,95	Frogger	84,95	Peak Performance	84,95	Time Crisis ohne Lightgun	* 94,95
Armoured Core	* 94,95	Gex - Enter the Gecko	* 84,95	Pet in TV	* 84,95	TOCA	89,95
Auto Destruct	* 89,95	Ghost in the Shell	* 94,95	Point Black	* 94,95	Tomb Raider 2	99,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	* 84,95	G-polic	109,95	Populous 3	* 89,95	Total Driving	84,95
Baphomets Fluch 2	94,95	Grand Theft Auto	84,95	Porsche Challenge	* 49,95	Total NBA 98	* 84,95
Batman & Robin	* 84,95	Grand Turismo	* 109,95	Power Soccer 2	94,95	Transport Tycoon	94,95
Battle Arena Toshinden 3	94,95	Grid Run	* 84,95	Powerboat Racing	* 94,95	Treasures in the Deep	* 94,95
Battle Station	89,95	Hercules	94,95	Premier Manager 98	* 99,95	Twisted Metal 2	94,95
Beast Wars	* 84,95	Herks Adventure	89,95	Psychic Force	49,95	Vandal Hearts	79,95
Bleifuß 2	* 74,95	Indy 500	* 84,95	Rage Racer	99,95	Virtual Pool	84,95
Bloody Roar	* 84,95	Int. SuperStar Soccer Pro	89,95	Rally Cross	84,95	VMX Racing	* 89,95
Brahma Force	* 84,95	Jersey Devil	94,95	Rampage World Tour	79,95	V-Rally	89,95
Bubble Bobble 2	* 84,95	Jet Rider 2	* 84,95	Rapid Racer	84,95	Warcraft 2	89,95
Bug Riders	* 79,95	John Madden NFL 98	89,95	Ray Tracer	84,95	Wipe Out 2097	* 49,95
Buggy	* 99,95	Kula World	* 94,95	Raystorm	84,95	Worms	49,95
Bushido Blade	* 94,95	Kurushii	84,95	Rebel Assault 2	99,95	Z	84,95
Bust-a-Move 2: The Arcade	49,95	Legacy of Kain	84,95	Reboot	* 89,95	Hardware	
Bust-a-Move 3	* 69,95	Little Big Adventure	89,95	Resident Evil 2	* 99,95	Analog Joystick Sony	119,95
Caesars Palace	84,95	Lost World: Jurassic Park	89,95	Resident Evil 2 US	139,95	Analog-Controller Sony	59,95
CART World Series	* 84,95	Lucky Luke	* 94,95	Resident Evil Directors Cut	84,95	Controller	19,95
Colony Wars	94,95	Mace: The Dark Age	* 89,95	Resident Evil Directors Cut US	99,95	Controller programierbar	29,95
Command & Conquer	99,95	Magic the Gathering	84,95	Ridge Racer Revolution	49,95	Controller Sony	39,95
Command & Conquer 2	99,95	Mass Destruction	84,95	Risiko	84,95	Controller-Verlängerung 2m	19,95
Constructor	* 84,95	Master of Teras Kasi	* 84,95	Riven	* 119,95	Euro-Scart-Kabel	19,95
Cool Boarders 2	94,95	Maximum Force	* 89,95	Road Rash	84,95	Game-Buster	79,95
Courier Crises	84,95	MDK	94,95	Robotron "X"	* 84,95	HF-Adapter Sony	49,95
Crash Bandicoot	* 49,95	Mechwarrior 2	94,95	Rock 'n' Roll Racing 2	94,95	Joystick	59,95
Crash Bandicoot 2	94,95	Megaman 8	* 94,95	Rosco McQueen	84,95	Lenkrod m. Pedalen	119,95
Critical Depth	* 79,95	Men in Black	* 99,95	San Francisco Rush	* 89,95	Link-Kabel	19,95
Croc	89,95	Micro Machines 3.0	89,95	Shadow Master	94,95	Memory Card 120 Blocks	49,95
D	49,95	Monopoly	84,95	SimCity2000	84,95	Memory Card 360 Blocks	69,95
Darklight Conflict	89,95	Monster Truck	94,95	Skull Monkeys	89,95	Memory Card Sony	34,95
Destruction Derby 2	* 49,95	Moto Racer	89,95	Soul Blade	* 49,95	Mouse Sony	59,95
Devils Deception	84,95	Motor Mash	84,95	Soviet Strike	* 49,95	Multi-Tap Sony	69,95
Diablo	* 89,95	Nagano Winter Olympics	99,95	Space Jam	49,95	neGcon Sony	79,95
Discworld 2	94,95	Nascar 98	89,95	Spawn	* 84,95	Playstation-Tasche	89,95
Dungeon Keeper	* 89,95	NBA 98	89,95	Speedster	94,95	inkl. Controller & Memory-Card	
Dynasty Warriors	94,95	NBA Hangtime	* 84,95	Spice World	* 49,95	Spec. Joystick Sony	109,95
Exhumed	84,95	Need for Speed 2	89,95	Sreetfighter Collection	* 84,95	Playstation Grundgerät	299,00
Explosive Racing	89,95	NHL 98	89,95	Steel Reign	* 84,95	Wir führen auch N64 und PC-Spiele	
Fade to Black	49,95	NHL Breakaway 98	84,95	Streelfighter ex plus alpha	84,95	Händleranfragen erwünscht	
Fantastic Four	49,95	NHL Face Off 98	* 84,95	Suikoden	89,95		
FIFA 98 Die WM	89,95	NHL Powerplay Hockey 98	* 84,95	Sup.Puzzle Fighter 2 Turbo	64,95		
FIFA Soccer 96	49,95	Nightmare Creatures	94,95	Super Pang Collection	* 94,95		
Fighting Force	99,95	Nuclear Strike	89,95	Syndicate Wars	89,95		
Final Fantasy VII	109,95	Oddworld - Abe's Oddysee	89,95	Tekken 2	109,95		
Firetrap	* 89,95	One	* 84,95	Tenka	99,95		
		Overblood	89,95	Test Drive 4	89,95		

Alle Preise sind Versandpreise in DM inkl. Mehrwertsteuer und Versandkosten innerhalb Deutschlands, exkl. 3,50 DM Nachnahmegebühr. 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.

* = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen
EV = engl. PAL-Version
US = US-NTSC-Version

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten
Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit.

Premier Manager '98*
99,95

Grand Turismo*
109,95

Resident Evil 2*
99,95

Bloody Roar*
84,95

Bushido Blade*
94,95

Lucky Luke*
94,95

Soul Blade*
49,95

One*
84,95

**MieKro
MultiMedia GmbH**
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig

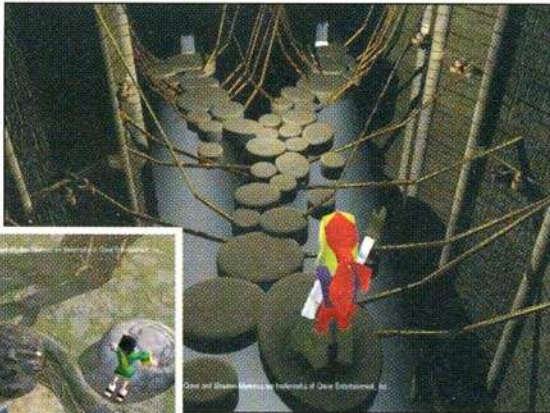
Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

Shadow Madness

RPG
Crave Entertainment

Crave Entertainment, eine Gruppe ehemaliger Squaresoft-Mitarbeiter, zeichnet für dieses Rollenspiel verantwortlich. Ähnlich Final Fantasy VII wartet auch Shadow Madness mit polygonalen Charakteren, einer gerenderten Fantasywelt und FMV-Sequenzen auf. Laut Crave Entertainment sind zum Durchspielen etwa 40 Stunden effektive Spielzeit notwendig.

Erhältlich ab: 4. Quartal (USA).



Bomberman World

Wuselspiel
Hudson Soft

Hudson Soft war bei ihren bisherigen Bomberman-Varianten für die Next Generation-Konsolen sichtlich darum bemüht, sich von dem bekannten 2D-Look & Feel ihres Maskottchens zu trennen. Für die PlayStation-Fassung ihres Party Games entschied sich Hudson Soft jedoch, auf Polygone gänzlich zu verzichten und eine isometrische Perspektive zu verwenden. Bomberman World ist natürlich wieder für bis zu fünf Spieler gleichzeitig ausgelegt. In Japan ist das neueste Bomberman-Abenteuer bereits Ende Januar erschienen, für Europa steht noch kein Veröffentlichungstermin fest.

play tippt auf Virgin Interactive als Publisher.



BEAT 'EM UP



SV 1100 PS PRO PAD

Der Klassiker für jedes Spiel

- Für Sony PlayStation • Acht Tasten
- LED Anzeige • Unabhängiges Dauerfeuer
- Synchronfeuer • Zeitlupe • Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 1101 PS ARCADE

Robuste Kontrolle für Spaß und Aktion

- Für Sony PlayStation • Acht extra große Tasten
- Joystick • LED Anzeige
- Unabhängiges Dauerfeuer • Synchronfeuer
- Zeitlupe • Mikroschalter

unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**

SV 1110 MEGA MEMORY CARD

SUPER für Sport- und Abenteuerspiele

- Für Sony PlayStation • 4 MBit (physikalisch)
- Bis zu 360 Spielstände speicherbar
- Sichert Daten für Einzelspieler oder mehrere Spieler
- Verlieren Sie nie mehr Ihren Platz in einem Spiel
- Status-Informationen über LCD-Display

unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95**

P 102 KLEINE MEMORY CARD (o. Abb.)

- 1 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung **DM 34,95**



SV 1117 PS LIGHT GUN

Der Treffer ins Schwarze

- Für Sony PlayStation
- Drei Feuerfunktionen
- Fünf LED Indikatoren
- Extra langes Kabel
- Für Links- und Rechtshänder geeignet

unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**



SV 1122 BARRACUDA

Duales Analog Pad

- Für Sony PlayStation
- 17 Funktionstasten • Vier-Wege Richtungskreuz
- Drei Funktions-Modi • Dauerfeuer • Zeitlupe
- 14 Feuertasten in Folge programmierbar

unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

SV 1118 V3 RACING WHEEL PS

Jedes Rennen ein Genuß

- Analoge, programmierbare Lenkreaktion
- Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuertasten
- 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,-**



Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH

Far-East-Import - Export

Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen

Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de

INTERACT
GAME PRODUCTS

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

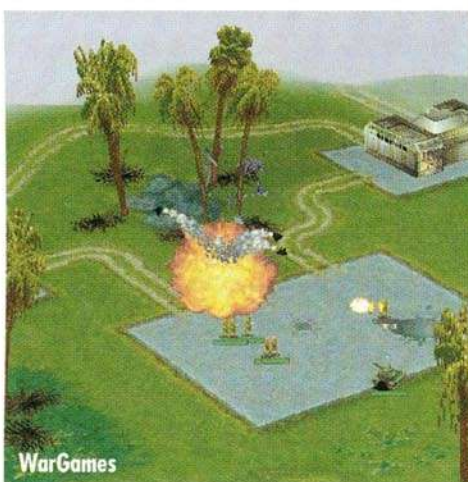
• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel

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

EA sichert sich Publishing-Rechte an MGM Interactive-Titeln

Machine Hunter, das im August via Eidos Interactive veröffentlicht wurde, stellte bisher das einzige PlayStation-Produkt von MGM Interactive dar. Electronic Arts sicherte sich nun die Veröffentlichungsrechte an sämtlichen neuen Produkten der Interactive Division von MGM. Unter diese Vereinbarung, von welcher der US-Markt ausgenommen ist, fallen neben einer Adaption des Kinofilms WarGames (Interactive Studios) das Sequel zu Return Fire (Prolific Publishing) sowie eine Umsetzung des James Caan-Movies Rollerball. Den wichtigsten Titel für beide Parteien stellt wohl Tomorrow Never Dies dar, die Konvertierung des neuen James Bond-Films (deut-

scher Titel: Der Morgen Stirbt Nie). Tomorrow Never Dies, das von dem in Los Angeles befindlichen Studio Black Ops entwickelt wird, soll noch vor Weihnachten auf den Markt kommen. Return Fire II und War Games sollen voraussichtlich bereits im Sommer veröffentlicht werden.



MEMORY-CARD mit LED-Display **360 Slot** (24meg) **59.-** **720 Slot** (48meg) **89.-**
Action-Pack Chip & RGB-Kabel **27.-** **Final Fantasy VII** **99.-** **c&c 2** **99.-**
INTERACTOR (für PSX&N64) **79.-** **RGB-Kabel** mit Audio-Ausgang **27.-**

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	299.-	Pad Verlängerung	15.-	Bloody Roar	84.-	Lucky Luke	84.-
Sony Playst. mit Umbau	345.-	RGB Scart Kabel	19.-	Bushido Blade dt Anl.	84.-	Nascar 98 dt Anl.	89.-
Control Pad (farbig)	27.-	Memory Card 15Slot	29.-	Broken Helix dt Anl.	94.-	Nightmare Creat.	84.-
Infrarot Pad (2 Stück)	79.-	Multi Tab BOX	64.-	CastleVania dt Anl.	84.-	NBA Pro 98	89.-
Analog Pad Sony	49.-	Game-Buster	79.-	Critical Depth	79.-	ONE	84.-
Joysticks ab	59.-	Laser-Gun ab	59.-	Diablo	79.-	Shadow Master	85.-
Link Kabel	19.-	Ark of Time	79.-	Gran Turismo ja.	139.-	Skullmonkeys	84.-
NeGcon Pad	79.-	Auto Destruct dt Vers.	84.-	Grand Theft Auto	79.-	Resident Evil 2	109.-
Einbau des Boot-Chip	30.-	Batmann & Robin	a.A	Ghost in the Shell	79.-	Porto & Verpackung	9.50DM

PSX Multinorm-Boot Chip 9,95.-

Der Einbau ermöglicht **Einbau in alle Playstation Modelle incl. ausführlicher deutscher bebildeter Anleitung, Kabel und Zubehör!** Chip wird an nur 4 Lötunkte mit der Platine verbunden. Mengen-Staffel auf Anfrage. Händleranfragen bitte unter FAX 06421/ 47526

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

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN

Alle Hefte komplett in Deutsch!

LÖSUNGS-HEFTE:

Je Heft nur 14,80 DM
Abes Odyssey
Alien Trilogy
Ark of Time
Baphomets Fluch 2
Blazing Dragons
Casper
Castlevania*
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
Discworld 2
Excalibur
Exhumed
G-Police
Goldeneye (N64)
Grand Theft Auto*
Hercs Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
Lifeforce Tenka
MDK
Nightmare Creatures
Resident Evil
Resident Evil DC
Riven - Myst 2*
SOTE (N64)
Suikoden
Syndicate Wars
The Note
Theme Hospital
Tomb Raider
Turok (N64)
Vandal Hearts
WCW vs. NWO*

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
Spielen.
NEU & TOP AKTUELL!

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

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

PLAYSTATION LÖSUNG SHEFT 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

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

G A M E S
Resident Evil 2* 99,-
Resident Evil DC inkl. Lös. 99,-
Tomb Raider 2
inkl. Lösungsbuch 114,-
Game Buster
inkl. Codeheft 99,-

G A M E S
Resident Evil 2* 99,-
Resident Evil DC inkl. Lös. 99,-
Tomb Raider 2
inkl. Lösungsbuch 114,-
Game Buster
inkl. Codeheft 99,-

FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,95.-
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95.-

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Hefen 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



Space Soft Int. Computer GmbH
- Hardware Production - Service Center -

SSI - MULTICHIP! NUR: 19.90 DM

Nach dem Einbau kann Ihre Play Station von JEDER CD (Importe) Booten.
Deutsche Einbauanleitung - Passt in JEDE Playstation - keine Wechseltricks mehr!

Weiteres Zubehör

- SSI - MEMORY CARD 240 Blöcke - NUR: 79.90 DM
- SSI - RGB KABEL Color - NUR: 25 DM

Konsole senden,
2 Tage Geduld,
und schon geht's ab!

SSI - Einbau Service!
Chipeinbau - NUR: 50 DM

Space Soft Int. Computer GmbH
Kirchstrasse 31 - 31A
38229 Salzgitter
Tel. 05341- 179 - 171
Fax.05341- 179 - 633
www.SpaceSoft.de

- Bundesweiter Versand -
- KEIN LADENVERKAUF!
- Abholung nur nach Vereinbarung!
- Händleranfragen erwünscht!

- Ticker - Ticker - Ticker -

+++ Mit europaweit bereits über 500.000 verkauften Exemplaren übertrifft Codemasters' TOCA Touring Car Championship inzwischen den Erfolg von Micro Machines V3 (300.000 verkaufte Einheiten). Neben Colin McRae World Rally ist für das 2. Quartal eine PlayStation-Adaption von Brian Lara Cricket geplant. +++ Laut SCE wurden von Final Fantasy VII mittlerweile weltweit 5 Millionen Stück an den Mann gebracht. In Japan erschien Square-softs RPG im Januar '97, die US-Version folgte im September, die PAL-Version ist seit November erhältlich. +++ Sunsoft zieht sich aus dem schleppend vorangehenden „Soccer Nation“-Projekt der Entwickler Crush zurück. Ob Soccer Nation überhaupt noch auf den Markt kommen wird, ist noch völlig im Dunkeln. Die Entwickler und die Rechte an dieser Fußballsimulation stehen jedenfalls zum Verkauf an. Sunsoft wird im 3. Quartal zumindest Sky-X, eine Flugsimulation, Puma Street Soccer und das Action-Adventure Hard Edge auf dem europäischen Markt veröffentlichen. +++ Acclaim Entertainment verschiebt den Erscheinungstermin von Probe Entertainments Ego-Shooter Forsaken auf Ende Juni. +++ Virgin Interactive beabsichtigt, europaweit 600.000 Exemplare von Resident Evil 2 an den Handel auszuliefern. Resident Evil Director's Cut wurde bislang 350.000mal verkauft. +++ Der von der BPS indizierte Ego-Shooter von 3D Realms wird unter dem bezeichnenden Untertitel „Time To Kill“ fortgesetzt. +++ Der französische Publisher Infogrames beabsichtigt, Virgin Interactive zu akquirieren. Zuvor übernahmen die Franzosen Ocean Software und den Nachlaß von Philips Media. +++ Konami wird zur WM eine neue Version von International Superstar Soccer herausbringen. +++ Cart Indy Car von SISA (vgl. TestScreen in play PLAY-STATION 1/98) wird aller Voraussicht nach im Mai unter dem Titel „Cart World Series“ in Europa erscheinen. +++ Delphine Software bastelt an einer Fortsetzung zu ihrem Motorradrennen Moto Racer. Der zweite Teil soll betont realitätsnah ausfallen, über einen Streckeneditor verfügen und voraussichtlich bis Juni fertiggestellt sein. +++ Psygnosis arbeitet an G-Police 2 und Colony Wars: Vendetta. +++

- Ticker - Ticker - Ticker -

Dual Shock Analog Controller



Sonys Dual Shock Analog Controller, der der PlayStation in Japan bereits seit geraumer Zeit beiliegt, soll nun auch in Europa auf den Markt kommen. Der wesentliche Unterschied zu der Standardvariante besteht in den beiden integrierten Motoren, die je nach Spielsituation (leichte) Vibrationen erzeugen. Über diese Force Feedback-Funktion hinaus wurden die Einbuchtungen an den beiden Analogsticks etwas überarbeitet. Ein genauer Veröffentlichungstermin steht zwar noch nicht fest, es ist allerdings davon auszugehen, daß der Dual Shock Analog Controller in Europa parallel zur PAL-Version von Gran Turismo ausgeliefert werden wird, das bereits in der NTSC-Fassung die Force Feedback-Funktion unterstützte.

WHAT DO YOU WANT TO PLAY TOMORROW?

Versand und Verleih!!!

Hardware

PlayStation	289,00
Memory Card Sony	33,95
Memory Card	
1MB/15 Block	29,00
Link-Kabel	12,95
Scart/RGB Kabel	18,95
Padverlängerung	9,95
Mouse Sony	52,95
HF-Adapter Sony	43,95
HF-Adapter	29,95
Analog-Joystick	
Sony	109,95
Analog-Controller Sony	52,95
Controller Sony	39,95
Multi Tap	62,95
neGcon Sony	82,95

Software

Abe's Oddysee	89,99
Ace Combat 2	82,99
Agent Armstrong	84,99
Baphomet's Fluch 2	82,99
Command & Conquer 2	99,99
Crash Bandicoot 2	74,99
Croc	89,99
Final Fantasy VII	99,99
Formel 1 '97	99,99
G-Police	94,99
Intl. Superstar Soccer Pro	89,99
MDK	85,99
NHL 98	89,99
Resident Evil Director's Cut	84,99
Tekken 2	89,99
Tomb Raider	89,99
Tomb Raider 2	94,99
V-Rally	84,99

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Alle weiteren Artikel auf Anfrage.

Versand und Verleih auf die einfache Art. Sie können bei Micronik alle Topspiele auch für 1 Woche ausleihen. Sie bestellen und erhalten bei Zahlung des Kaufpreises (per Nachnahme oder Vorkasse) den gewünschten Titel unverzüglich zugesandt. Wollen Sie die Software nur ausleihen, senden Sie einfach die CD in der Micronik-Universalverpackung zurück (der Rückversand ist bereits vorbereitet). Für den Verleih berechnen wir 20 DM pro Woche. Fragen zur Verleihabwicklung? Anruf genügt!

Der SCANDEX



SCANDEX heißt, die PlayStation in neuen Dimensionen zu erleben!

Genießen Sie Ihre Games mit der fantastischen Bildqualität, die Ihnen nur ein PC-Monitor bietet. Mit dem SCANDEX können Sie Ihre PlayStation an Ihren PC-Monitor anschließen. Dabei verdoppelt der SCANDEX das 15 kHz-Videosignal Ihrer PlayStation auf 30 kHz.

Nachnahmeversand 12 DM pro Paket, bei Vorkasse 8 DM. Bei Nichtannahme berechnen wir 30 DM Kostenpauschale. Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilität. Es gelten unsere AGB.

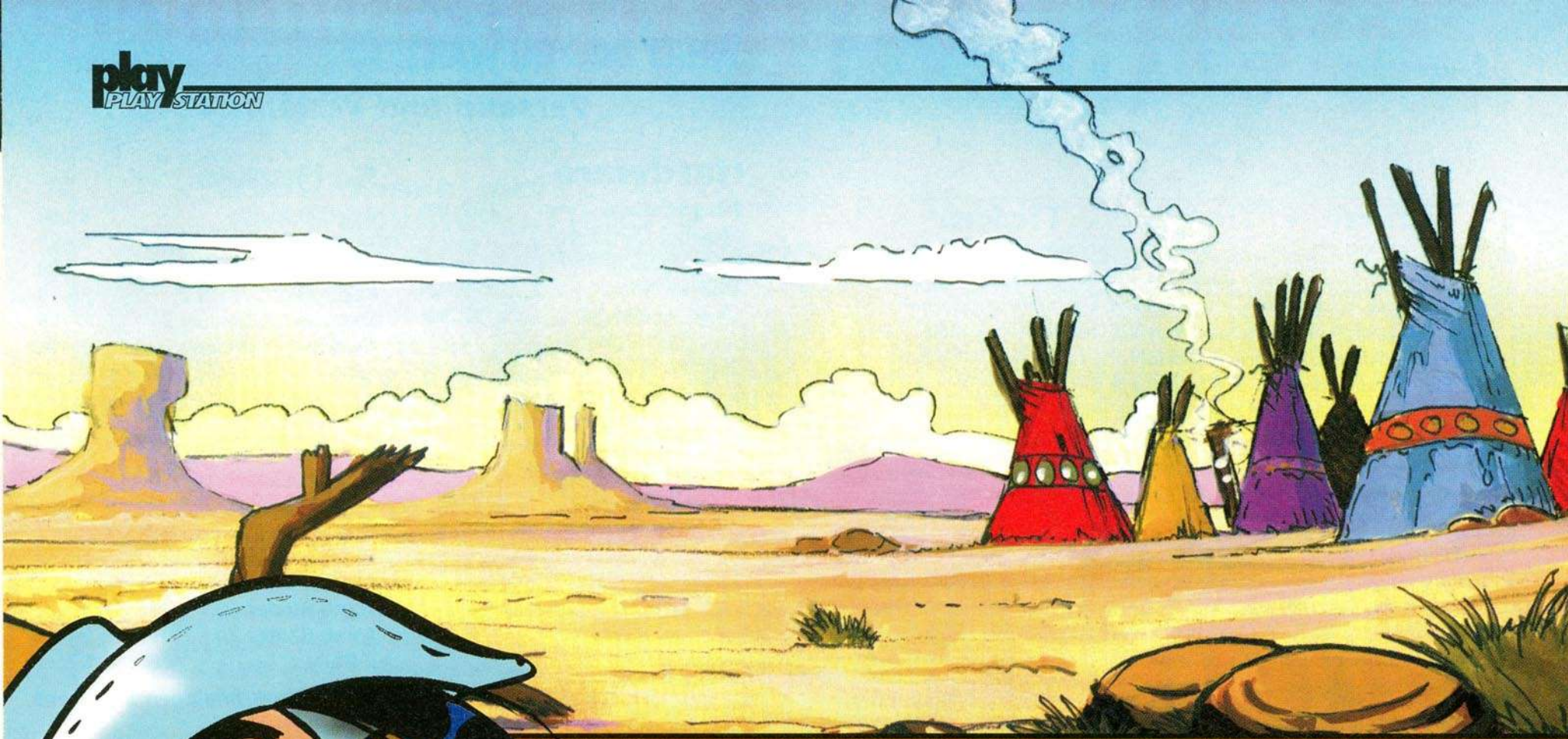
Besuchen Sie uns auch in unserem Ladenlokal (Verkauf und Verleih), wo Sie weitere interessante Artikel sowie eine reichhaltige Auswahl an Hard- & Software finden. Händleranfragen erwünscht.


Micronik
Computer Service

Brückenstraße 2, 51379 Leverkusen
Tel. 02171 / 72 45 - 0
Fax 02171 / 72 45 - 90

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ und 14⁰⁰-18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰-14⁰⁰
An der A3, Ausf. Opladen Im Gewerbegebiet Schusterinsel, Parkpl. vorh.

email: games@Micronik.de <http://www.micronik.de>



TEXT: SVEN LIEBOLD

LUCKY LUKE

Lyon ist nach Paris das wichtigste Kultur- und Wirtschaftszentrum Frankreichs.

Genau im Herzen dieser Metropole befindet sich das den PlayStation-Besitzern spätestens seit V-Rally bekannte Softwarehaus Infogrames. Die schon seit vielen Jahren in der Branche tätigen Franzosen präsentierten vor Ort einer Handvoll auserwählter, eigens dafür eingeflogener deutscher Journalisten den Mann, der schneller zieht als sein Schatten.

MORRIS – EINE LEBENDE LEGENDE

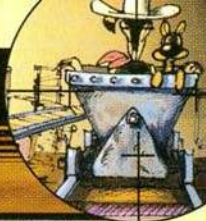


Lucky Luke dürfte vor allem den etwas älteren Semester ein guter Bekannter sein. Auf seinem schlagfertigen Gaul Jolly Jumper, oftmals begleitet vom dümmsten Polizeihund der Welt Rantanplan, reitet der einsame Cowboy schon viele Jahre in den Sonnenuntergang hinein. Die vier Dalton-Brüder Joe, Jack, William und Averell sind wohl die bekanntesten Gegenspieler des Helden und stets bemüht, dem Gesetz ein Schnippchen zu schlagen. In der Wild-West-Parodie begegnet Lucky Luke jedoch auch nahezu allen bekannten Revolverlegenden wie z.B. Jesse James oder Billy The Kid, immer darauf bedacht für das Gute einzutreten und die bösen Jungs hinter Gitter zu bringen.

Der stets bestens gelaunte Cowboy hat zwar mittlerweile schon über 50 Jahre auf dem Buckel, ist aber nach wie vor bei allen Altersstufen ein gern gelesener Comicstreifen. Geschaffen wurde der Held von keinem anderen als Maurice de Bévère, genannt Morris. Seine Karriere begann der gebürtige Belgier in einem Zeichentrickstudio, in dem er die per Fernstudium erlernten Zeichentechniken erfolgreich umzusetzen lernte. Daraufhin gründete er mit zwei Freunden unter der Leitung von Jijé ein Atelier und zeichnete vorwiegend Titelblätter für das humoristische Blatt „Le Moustique“. Später trat Morris dem Spirou Verlag bei, um Lucky Luke zu kreieren. Das erste Abenteuer des Cowboys erschien Ende 1946, das erste Album „La Mine d'Or de Dig Digger“

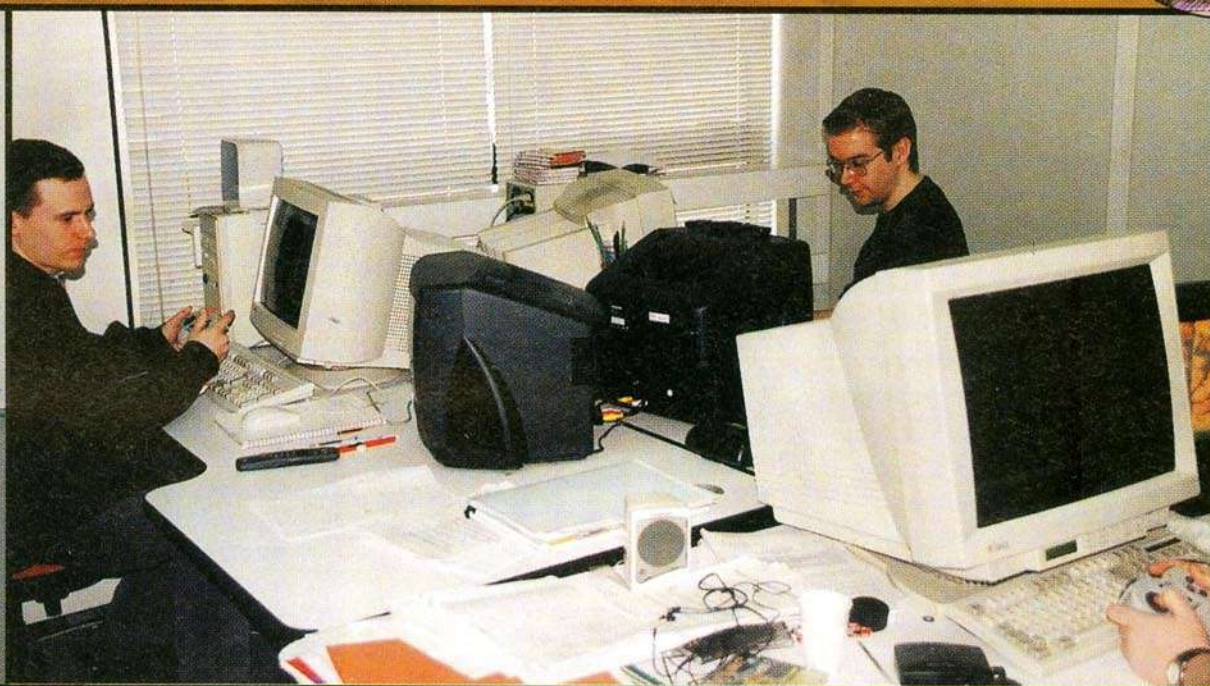
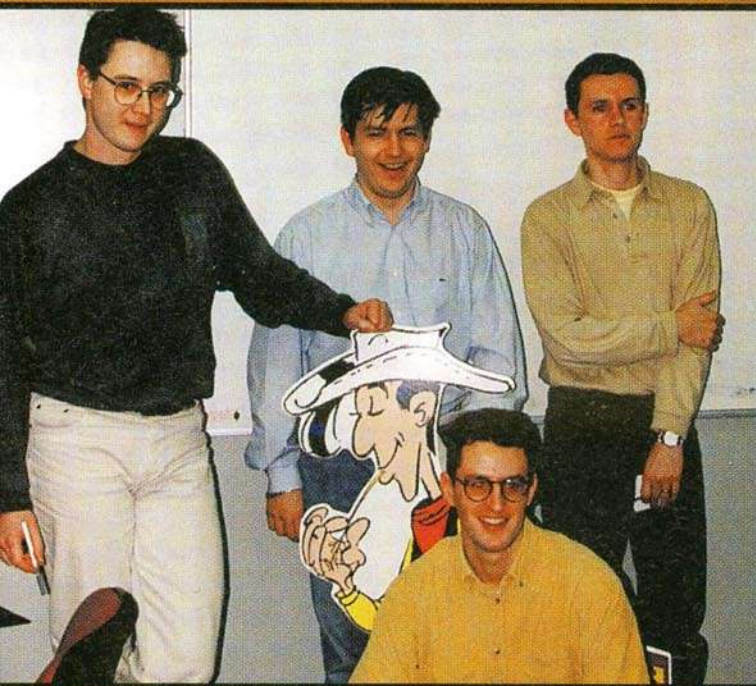
1949 beim Dupuis Verlag. 1948 wanderte Morris für sechs Jahre nach Amerika aus, wo er für Dupuis Lucky Lukes Abenteuer fortsetzte. Dort lernte er Jack Davis und Harvey Kurtzman kennen, die Schöpfer des legendären MAD Heftes, aber auch René Goscinny (Asterix), der sich ihm nach seiner Rückkehr nach Europa als Lucky Luke-Autor anschloß und ihm bis 1977 als Freund, Berater und Mitschöpfer vieler Comicausgaben erhalten blieb. Morris arbeitete nach dem tragischen Tod Goscinny's zwar mit vielen anderen Autoren zusammen, vermochte die entstandene Lücke aber nie wieder richtig zu schließen.

Morris' klarer und präziser Stil verhalf dem Comic schnell zu großem Erfolg. Seine stark an Filmstoryboards angelehnte Zeichentechnik erleichterte 1971 die Produktion des ersten Lucky Luke-Trickfilms „Daisy Town“. Sieben Jahre später folgte der zweite Kinoableger und schließlich 1983 der vorerst letzte „gezeichnete“ Spielfilm. Die TV-Studios beschlossen aber, den Cowboymythos weiterhin animiert im Fernsehen auszustrahlen und produzierten eine 26teilige TV-Serie. Die zweite Staffel entstand 1991, in demselben Jahr, in dem ein Realfilm um Lucky Lukes Abenteuer in den Kinos startete. Der aus vielen Italowestern bekannte Terrence Hill verkörperte den von Morris erdachten Mann mit dem Colt und begeisterte Millionen von Kinobesuchern in Europa.



Der harte Kern (von l.): Rodolphe Furykiewick (Game Design), Frédéric Bibet (Lead Programmer), Pascal Casolari (Graphic Artist), Lionel Arnaud (Producer)

In der Höhle der Programmierer: Hier wird momentan der letzte Schliff an die Kollisionsabfrage, und kleinere Bugs angelegt.



Der Grafiker Pascal Casolari zeigt uns das finale Stadium der Lucky Luke-Figur.

Im Composer werden von dem Game Designer, in blockartigen Abschnitten, die einzelnen Level kreiert.



GUTE LIZENZ = GUTES SPIEL?

23

Der große Bekanntheitsgrad sowie der über Jahre hinweg anhaltende Erfolg bewegten Infogrames, Lucky Luke in ein modernes Kostüm zu stecken. Hinter dem Entwicklerteam stehen dieselben Jump'n Run-Profis, die schon den Schlümpfen und Asterix auf Nintendos 16-Bit-Konsole virtuelles Leben einhauchten. Trotz des kommerziellen Erfolgs blieb aber ein bitterer Nachgeschmack zurück: Der unangefochten extrem harte Schwierigkeitsgrad dieser Super Nintendo-Abenteuer. Infogrames hat jedoch viel dazugelernt, um dem einsamen Cowboy ein würdiges 32-Bit-Videospiel zu kreieren.

Erste Skizzen zu dem ehrgeizigen Projekt wurden schon 1995 angefertigt. Man machte sich Gedanken, in welcher Form man Lucky Luke am besten darstellen könnte. Mit vielen Entwürfen und einer Handvoll Ideen

machten sich die Entwickler auf den Weg zu dem Lizenzinhaber. Eine solche Lizenzarbeit läuft meistens in drei Schritten ab. Zunächst erläutert man dem Lizenzgeber das Grobgerüst des Spiels. Gibt dieser dann grünes Licht, kann die Produktion anlaufen. Der zweite große Schritt ist das „Graphic Approval“. Hier wird sichergestellt, daß die im Spiel verwendeten Grafiken auch dem gewünschten Stil der Lizenz entsprechen. Als letzte Prüfung wird das Produkt ausgiebig in Bezug auf das Gameplay und den gesamten Eindruck hin durchleuchtet. Im Fall von Lucky Luke konnte sich Infogrames über eine sehr gute Zusammenarbeit freuen. Man ließ den Game Producern viel Spielraum, da der bemerkenswerte Grafikdesigner Pascal Casolari seinen Stil perfekt der Optik des Comics anglich.

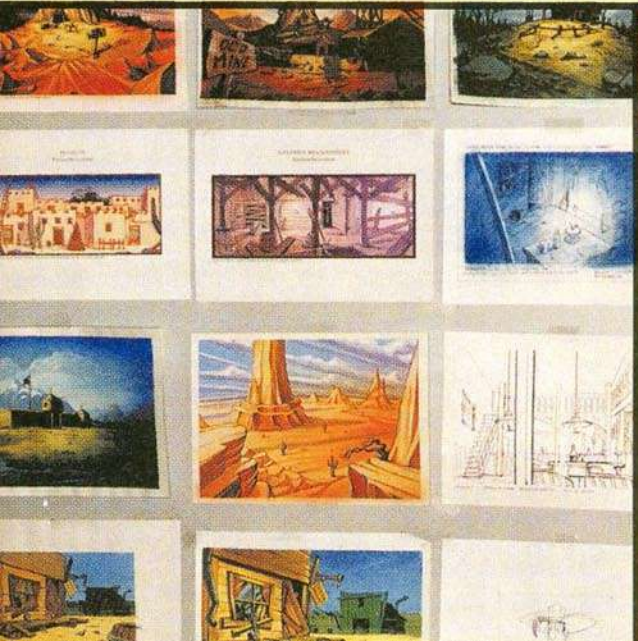
Polygonen zusammengesetzt und hat eine sehr zeitraubende Entwicklung hinter sich. Die ersten Entwürfe glichen eher einer Puppe als einem Westernhelden. Immer wieder veränderte und überarbeitete man das Modell, um wirklich denjenigen Lucky Luke zu erhalten, der einwandfrei mit der Comicvorlage übereinstimmen sollte. Besonders die Animationen des einsamen Cowboys zeigen, mit wieviel Liebe zum Detail hier ans Werk gegangen wurde. In grandioser Zeichentrickqualität bahnt sich Lucky Luke coltwirbelnd seinen Weg durch die mühsam designten Level. Mit anderen Spielfiguren wurde ein nicht minderer Aufwand betrieben, sei es Jolly Jumper oder die Daltons. Alle passen sich wunderbar dem grafisch hohen Standard der Titelfigur an.

Viele von den Infogrames-Designern

DER EINSAME COWBOY SATTELT DIE PLAYSTATION

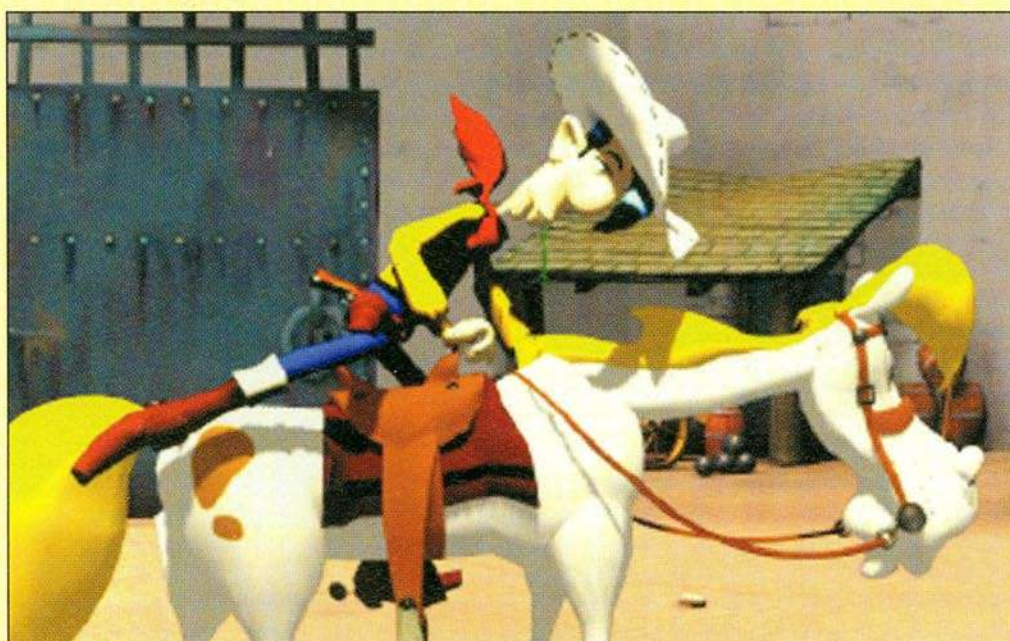
Die PlayStation-Welt von Lucky Luke wurde komplett in 3D erstellt. Jedoch vermag sich der Held nicht frei in seiner Umgebung zu bewegen, sondern besteht seine Abenteuer auf vorgegebenen Pfaden. Man darf sich aber jetzt nicht unbedingt ein Spiel nach dem Stil Pandemonium vorstellen. Obwohl gewisse Anleihen vorhanden sind, geht Lucky Luke doch in eine andere Richtung. Allein der Hauptcharakter ist aus ca. 500

erstellten Entwicklungstools haben sich bereits bei etlichen anderen Produktionen bewährt. Sogar eine eigene Programmiersprache wurde auf die Beine gestellt. Scenic Orientated Object Language (SOOL) genannt, ermöglicht diese die Basis für die Arbeit an einem Spiel. Aus jener Reihe von Tools stammt auch der Level-Composer, in dem der Chefdesigner Rodolphe Furykiewick fast alle seine Einfälle verwirklichen konnte. Ein besonderes Merkmal von Lucky Luke ist





Marz 1998



dessen erstaunlich vielfältiges Gameplay. Viele der Level scrollen zwar – wie gewohnt – von rechts nach links, jedoch ist es oft notwendig, sich in den einzelnen Abschnitten hin- und herzubewegen, da immer wieder kleine Rätselemente in den Spielverlauf eingeflochten sind. Neben den üblichen Aktionen Springen oder Laufen vermag unser Held nämlich, auch bestimmte Gegenstände aufzunehmen und zu verwenden. Schlüssel müssen gefunden oder durchauchs einmal mit einer Ladung Dynamit störende Hindernisse aus dem Weg geräumt werden. Eine



Die Mine wirkt dank der atmosphärischen Lichtverhältnisse sehr authentisch.

der wichtigsten Eigenschaften des Cowboys ist natürlich seine akrobatischen Schießkunst, die ebenfalls gekonnt in das Gameplay übertragen wurde. Viele der Schufte stehen oftmals im Bildhinter- oder vordergrund. Über verblüffende Umwege können diese aber trotzdem von Schrotkugeln getroffen werden. Hierzu muß man mit seinem Colt spezielle Gegenstände wie Töpfe oder Schilder anvisieren, von denen dann die Kugel abprallt und schließlich doch noch ihren Weg zum Gegner findet. Um die Zielsuche nicht allzu kompliziert zu gestalten, wurde allen Objekten, die eine Patrone abprallen lassen, ein kleines grafisches Funkeln verpaßt. Durch dieses erfrischende Element ergeben sich oft viele heitere Situationen und man fühlt sich

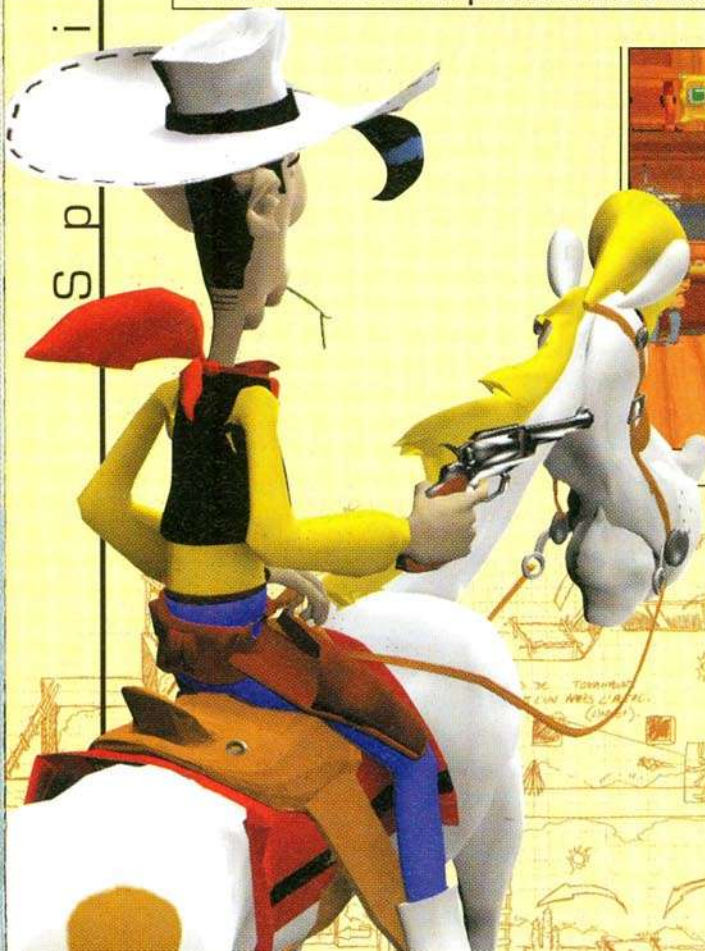
1983 entschloß sich Lucky Luke, mit dem Rauchen aufzuhören. Statt einem qualmenden Glimmstengel zieht nun meist ein Grashalm seine Unterlippe. Am 7. April 1988 wird Morris von der Weltgesundheitsorganisation im Rahmen des Weltnichtrauchertags geehrt, als nachahmenswertes Vorbild die Nichtraucher-Kampagne unterstützt und ein gutes Beispiel für die Öffentlichkeit abgegeben zu haben.

tatsächlich in der Rolle des Revolverhelden. Besonders die Endgegner sind größtenteils nur mit heldenhaften Schußeinlagen niederzustrecken.

Als Hintergrundstory dienen, wie sollte es anders sein, die Daltons. Frisch aus dem Gefängnis ausgebrochen müssen die vier Brüder wieder gefaßt werden. Auf seinem Weg dahin hat der Cowboy aber nicht nur mit den Daltons zu kämpfen. In insgesamt 17 sehr abwechslungsreichen Levels gilt es, das eigene Können unter Beweis zu stellen. Lucky Luke muß z.B. mit Hilfe von Jolly Jumper einem Zug hinterherjagen. In einem anderen Spielabschnitt irrt er in einer indianischen Geisterstadt umher. Besonders beeindruckend ist die Wüstenebene gelungen. Lucky Luke ist hier auf der Suche nach Wasser, da er sonst von Halluzinationen geplagt wird, was grafisch opulent dargestellt wurde. Der gesamte Bild-



Eine echte Saloon-Klopperei darf im Wilden Westen nicht fehlen.



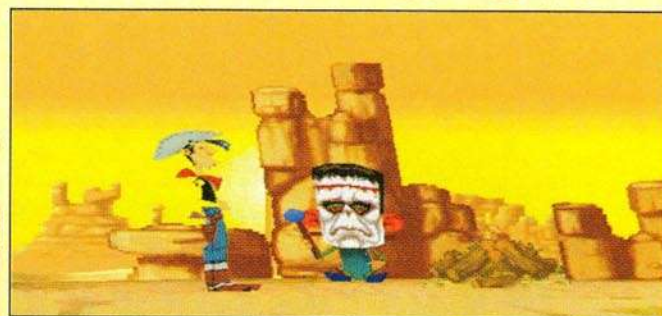


Immer wieder bringen kleine Zwischenspielen viel Abwechslung ins Geschehen.



Natürlich haben auch die Daltons ihren Auftritt.

besonders die angestregten Gesichter sehr gut dargestellt, vor allem die wackelnde Unterlippe Jolly Jumpers provoziert so manchen Lacher. Der einsame Cowboy hat alle Hände voll zu tun, bevor er die Daltons wieder hinter Schloß und Riegel bringt.



Falls der Schienenstrang einmal aussetzt, kann man die Lore auf zwei Räder stellen oder auch mit ihr springen, um das Hindernis zu bewältigen.

DAS EISEN SCHMIEDEN, SOLANGE ES NOCH HEISS IST

schirm fängt an, zu verschwimmen und am Horizont verwandeln sich die Berge in Wassergläser, bis der Held endlich eine neue Ration des kühlen erfrischenden Lebenselixirs gefunden hat. Eine atmosphärisch sehr gut ausgeleuchtete Mine ist wiederum mit Fallen und Gruben geradezu gespickt, sogar an eine wilde Lorenfahrt wurde gedacht. Ab und an findet sich Lucky Luke auch in kurzen Zwischenspielen wieder, in denen er um die Wette Holz hacken, sich im Saloon prügeln oder gegen sein eigenes Pferd im Armdrücken bestehen muß. Bei diesem Kraftakt sind

Die von uns angespielte Version war zwar erst zu 80% fertiggestellt, beinhaltet aber alle Level und den vollständigen Soundtrack. Die Musikstücke vermitteln ein perfektes Westernambiente, wie es sich selbst John Wayne wünschen würde, und könnten ohne Probleme als eigenständige Audio-CD vertrieben werden. Besonders stolz ist Infogrames auf den hauseigenen Soundtechniker, der fast

meinte, daß bis zur Veröffentlichung Mitte April noch sehr viel Arbeit bevorsteht. Der Feinschliff kostet zweifellos sehr viel Zeit, alle Kollisionsabfragen werden noch einmal überarbeitet sowie kleine oder größere Bugs beseitigt. Beim Probespielen konnte man jedoch schon das ausgesprochen hohe und vielversprechende Potential des Games erfahren und deutlich spüren, mit wieviel Einsatz und Ehrgeiz an diesem Projekt gewerkelt wird.

Allein der Hauptcharakter ist aus ca. 500 Polygonen zusammengesetzt und hat eine sehr zeitraubende Entwicklung hinter sich.

alle Effekte selbst eingespielt hat. So konnten sich alle Mitarbeiter tagelang an dem Indianergesang aus dem Büro des Tontechnikers erfreuen sowie an vielen anderen Geräuschen, die sich mit dem Mund erzeugen lassen. Der Chefprogrammierer Frédéric Bibet

Obwohl uns die Franzosen versicherten, nach abgeschlossener Arbeit einen ausgedehnten Urlaub anzutreten, ließ man schon ein paar Infos zu dem Nachfolgeprojekt durchsickern. Infogrames schnappte sich die Looney Toons-Lizenz von Warner Bros., so daß uns wohl als nächstes Bugs Bunny & Co. ins Haus stehen werden. Ein Obelix-Spiel ist jedoch nicht ausgeschlossen. Bis dahin wird allerdings mit 100-prozentigem Einsatz an Lucky Luke gearbeitet, um den angestrebten Veröffentlichungstermin Mitte April noch einhalten zu können.

Lucky Luke wurde in mehr als 30 Sprachen übersetzt und erlangte einen bis heute unübertroffenen Erfolg, der ihn mit „Tim und Struppi“ und „Asterix“ unter den größten Klassikern des französischsprachigen Comics einreicht.



Das Indianerdorf bietet viele grafische und spielerische Highlights.



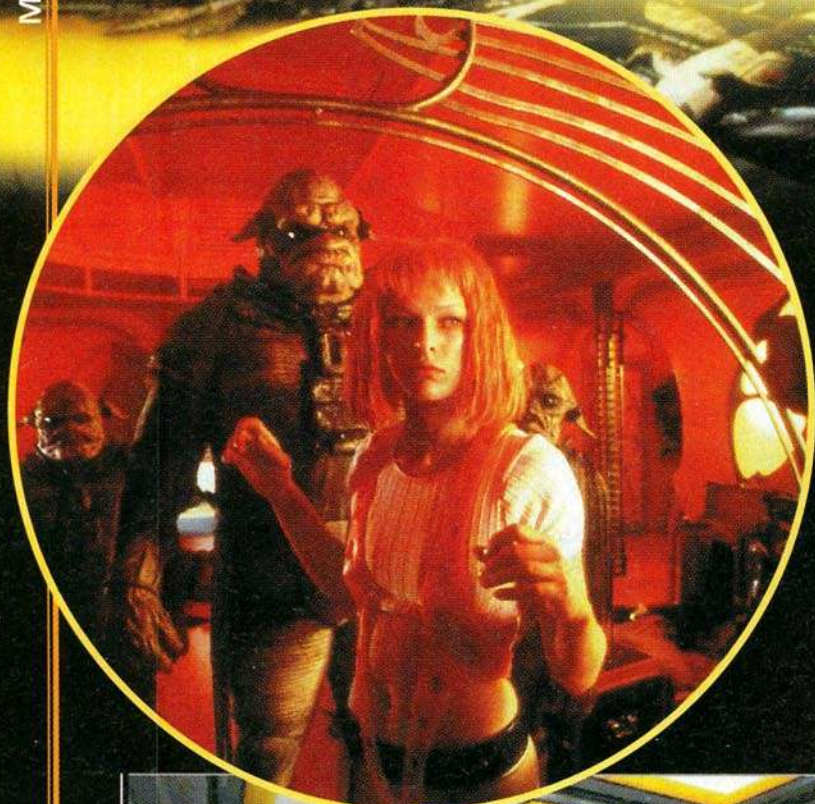
Der Endgegner des ersten Levels: Lucky Luke muß auf die Gegenstände feuern, die der Bösewicht auf ihn schleudert.

information

- Genre: Jump'n Run
- Spieler: 1
- Hersteller: Infogrames
- Entwickler: Infogrames
- Testmuster: Laguna
- Erhältlich ab: Mitte April



THE FIFTH ELEMENT



Rolle des Helden wider Willen gaben dem extravaganten Special Effects-Spektakel die essentielle Portion Menschlich- und Glaubwürdigkeit, um The Fifth Element nicht als einen weiteren, auf computergenerierte Knallereien reduzierten Mainstream-Streifen verpuffen zu lassen.

Zum nahenden Videorelease wird auf der Kassette die PlayStation-Umsetzung mit einem entsprechenden Trailer vorangekündigt. Eng an den Film angelehnt sind vom Spieler 15 Level zu bestehen, will man den drohenden Untergang der Erde erfolgreich abwenden. Bleibt die erste Mission ausschließlich Korben Dallas vorbehalten, bewältigt man in der Rolle Leeloos die folgende Runde ebenfalls im Alleingang. Ausgenommen der drei Bonuslevel, die unter enormem Zeitdruck zu absolvieren sind, lassen sich die restlichen zehn nur über das gekonnte Zusammenspiel der beiden Protagonisten lösen.



Die Suche nach den vier magischen Steinen, welche die Grundelemente Feuer, Wasser, Luft und Erde symbolisieren, erstreckt sich über vier Hauptlocations, beginnend im New York des Jahres 2213. Kalistos Ziel einer mit konstanten 30 fps arbeitenden Echtzeit-3D-Engine wegen mußten teilweise die Hintergrundgrafiken in eine Art farbigen Nebel gehüllt werden, um die CPU nicht maßlos zu überfordern. Rundblicke von der Balustrade auf die

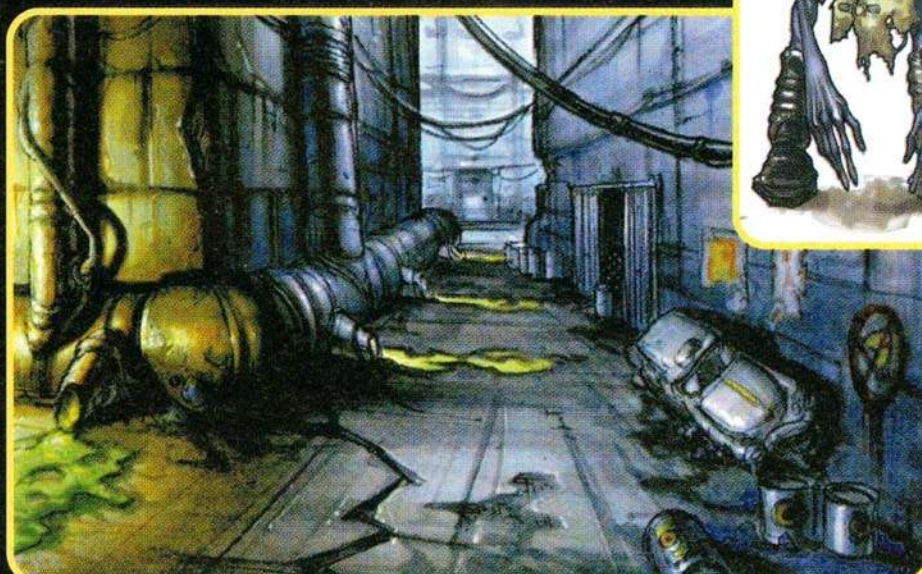


Auch gegen zwei Mangolores weiß sich Leeloo dank ihrer Schnelligkeit zu verteidigen.

Trivial, monumental, phänomenal - Luc Besson bannte den auffällig simpel gestrickten Gut/Böse-Plot von The Fifth Element als ein bild-, sound- und stimmungsgewaltiges Science Fiction-Epos auf Zelluloid, das hierzulande von den Feuilletonisten zwar größtenteils zerrissen, von den Kinobesuchern weltweit aber begeistert aufgenommen wurde. Ex-Supermodel Milla Jovovich alias „perfect“ Leeloo und Bruce Willis in der



Für die luxuriöse Ausstattung des Hotel-Luftschiffes Fhloston Paradise hat Leeloo nur wenig Zeit.





Leeloo wechselt im Laufe des Spiels einmal ihre Kleidung.

hypermodernen und mächtigen Bauten der ungemein lebhaften Metropole verfehlen jedoch auch diesmal ihre Wirkung nicht. Vom Genlabor aus über das Polizeihauptquartier gelangt das dynamische Duo zum in Trümmern liegenden Space Airport. Der Flug im labyrinthartig aufgebauten Space Shuttle ist weit weniger erholsam als im Film, die pompös ausgestatteten und in samtweichen Farben gehaltenen Räume des luxuriösen Hotel-Luftschiffes Fhloston-Paradise versprechen eine kurze Ruhepause. Noch aber liegt der bedrohliche Schatten des ultimativen Bösen über dem ägyptischen Tempel...

Abhängig vom gewählten Charakter verfügt der Spieler über verschiedene Aktionsmöglichkeiten. Leeloo ist wieselflink, beherrscht diverse Martial Arts-Techniken und spezielle Combo-Attacken. Manche Moves ermöglichen es ihr, Bereiche zu erschließen, die Korben nicht zugänglich sind. Zudem kann sie springen, kriechen und sich an Gittern entlanghangeln. Anfangs noch unbewaffnet, entledigt sich der Rotschopf später mit Granaten und Bomben der Gegner. Korben Dallas ist etwas langsamer, aber physisch enorm

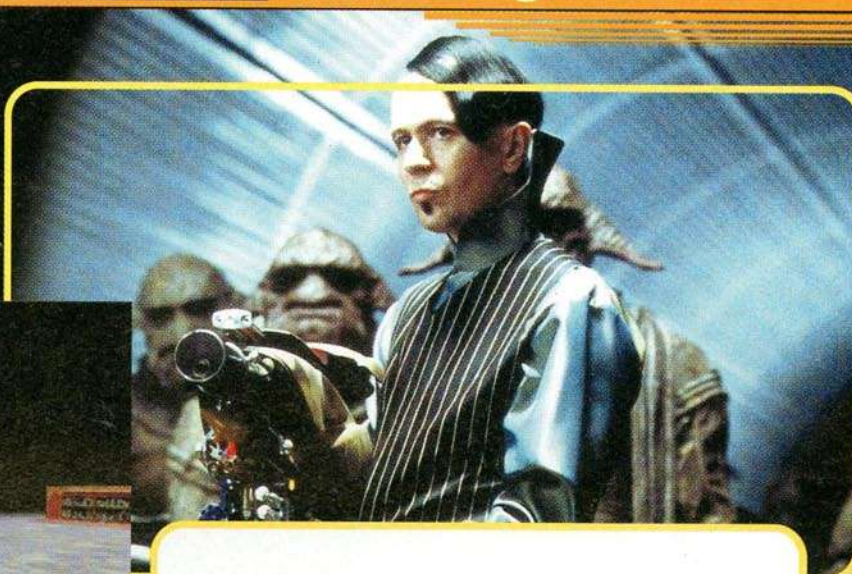


Der Grafikstil erinnert ohne Zweifel an Core Designs Tomb Raider.

stark und ein Waffenspezialist. Neben seiner Standardwaffe benutzt er auch die Superwumme ZF1, die ihm als Freezer, Flammen- und Raketenwerfer gleichermaßen dient. Oftmals müssen die Heroen bis zu drei Gegnern gleichzeitig entgegentreten und sich mit aller Kraft und jeglichen zur Verfügung stehenden Mitteln gegen das feindliche Gesinde behaupten. Die hünenhaften, abgrundtief häßlichen Mangolores und das tölpelhafte Gefolge Zorqs sind aus dem Filmvorbild bekannt, Roboter und weitere Gegnerkreationen runden die Feindeschar ab. Außerdem sind die Szenerien mit zahlreichen Fallen gespickt, die man geschickt umgehen muß: brüchige Bodenplatten, Laser- und Schutzfelder, bewegliche Plattformen und elektrische Kabel, die wild hin- und herschwingen, müssen vom Spieler frühzeitig erkannt werden, um Gefahrenmomente auf ein Minimum zu reduzieren. Dabei steht einem die intelligente Kameraführung zur Seite, die das Geschehen stets aus dem optimalen Blickwinkel darstellen soll. In der nächsten play wissen wir, ob's stimmt.

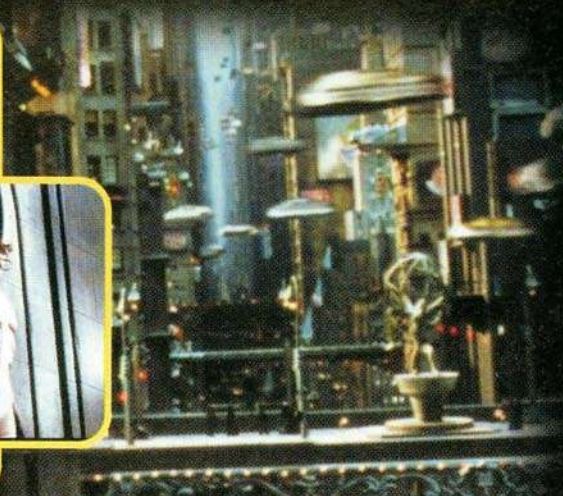


The Fifth Element wird offensichtlich mehr Action als Adventure sein.



27

W o r k I n P r o g r e s s



information

- Genre: Action-Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: SCEE
- Entwickler: Kalisto
- Testmuster: SCEG
- Erhältlich ab: 2. Quartal

Spice World

Martin Weidner

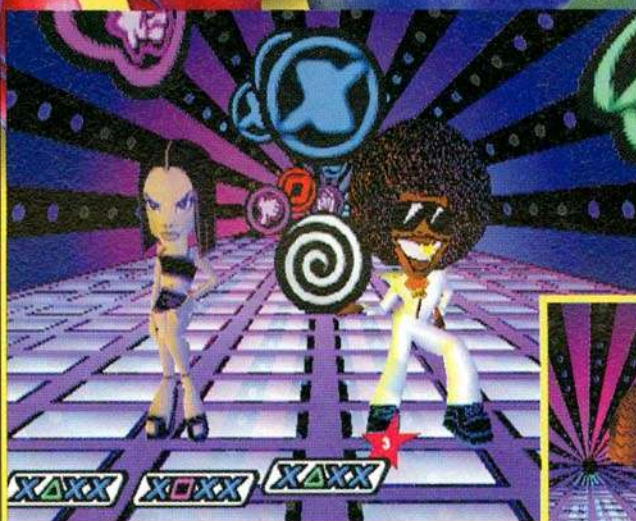


Das interaktive Fanzine Spice World stellt eine eindeutige Abkehr von Sony Computer Entertainment Europes bisher intern entwickelten Produkten Total NBA '96, Porsche Challenge und Rapid Racer dar.



Spice World läßt die „Püppchen“ tanzen.

Sonys PlayStation wurde seit ihrer europäischen Markteinführung ein ausgesprochen trendiges, cooles Image zuteil. Als Zielgruppe kristallisierte sich sehr bald die Schicht der 18-24-jährigen heraus - einkommensstarke und für neue Technologien aufgeschlossene Erwachsene. Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) beabsichtigt nun, mit einer Reihe neuer Titel, die sich nicht als Videospiel im klassischen Sinne definieren lassen, neue Käufer-schichten zu erschließen. Die „Rap-



Die stark überzeichnete Mimik wird dem Erscheinungsbild der Gruppe durchaus gerecht.



simulation“ PaRappa The Rapper sollte lediglich den Anfang darstellen.

Neben The X-Files, Pulse (ehemals: Depth) und Baby Universe soll das interaktive Fanzine Spice World vor allen Dingen 8 bis 14-jährige Mädchen ansprechen, deren ältere Brüder vielleicht über eine PlayStation verfügen.

Umfragen, die von SCEE in britischen Tageszeitungen lanciert wurden, ergaben, daß das Gros der jugendlichen Leserinnen zwar wie die Spice Girls tanzen und singen wollte, für ein Spiel rund um die Fab Five aber nicht viel mehr Geld als für eine Audio-CD oder ein Musikvideo auszugeben bereit wäre.

Gemäß diesen Vorgaben konzipierte SCEE im Juni 1997 Spice World, das Spiel zum gleichnamigen Album und Kinofilm der britischen Girlie Group. Ein fest umrissenes Ziel bzw. eine Bewertung nach Punkten gibt es in Spice World natürlich nicht. Vielmehr befindet sich über 30minütiges Videoclipmaterial auf der CD, darunter die

britischen No. 1-Hits Wannabe, Say You'll Be There, Step To Me und Spice Up Your Life, aber auch exklusive Videoclips und Interviews der Girlie Group. Der interaktive Teil der CD besteht zum einen aus der Möglichkeit, Musiktracks der Spice Girls zu edieren, indem man mit einem Bandmitglied auf einem Gitternetz von Feld zu Feld springt und somit Samples aktiviert. Es steht einem aber auch frei, seine eigenen Tanzchoreographien zu kreieren, die selbstredend den individuellen Tanzstil und die Persönlichkeit der Spice Girls reflektieren (sollen). Die im Cartoonstil gehaltene Grafik karikiert die fünf Protagonisten sogar in erstaunlich realer Form.

Spice World geht sicherlich deutlich mehr auf die Bedürfnisse des europäischen Marktes ein als PaRappa The Rapper, das hierzulande herzlich wenig Anhänger fand. Die lokalisierte PAL-Version ist voraussichtlich ab Mai zum Preis von 49 DM zu haben.

information

- Genre: Interaktives Fanzine
- Spieler: 1
- Hersteller: SCEE
- Entwickler: SCEE
- Erhältlich ab: Mai



Das legendäre
Vampirabenteuer
geht weiter...

Castlevania

Symphony of the night

Aufregend, unheimlich und erschreckend.

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

wenn noch welches drin ist...



Maniac, 7/96: "Castlevania-Höhepunkt: Gigantisches 2D-Jump'n'Run mit Adventure-Einschlag und perfektem Spieldesign." **Spielspaß** 90%
Videogames 11/97: "Castlevania entfesselt ein Feuerwerk an altbewährtem Spielwitz und grandioser Spielbarkeit." **Wertung**: 82%



WWW.KONAMI.COM



Martin Weidner

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

„Für dieses Spiel lieben wir Sony und die, die es entwickelt haben, wer immer das auch gewesen sein mag...“

play PLAYSTATION 2/98

play unterhielt sich anlässlich eines Besuches bei Sony Computer Entertainment Europe mit Kazanori Yamauchi, dem Producer von Gran Turismo, über seine bisherigen Projekte und über die Entstehungsgeschichte dieser Rennsimulation.

GRAN TURISMO PAL

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) ist sichtlich um eine kompetente PAL-Adaption bemüht. Gran Turismo soll am 15. Mai als lokalisierte Version an den Handel ausgeliefert werden.

Der zeitliche Unterschied zur NTSC-Version, die am 23. Dezember auf den japanischen Markt kam, ist durch den sehr hohen Lokalisierungsaufwand zu erklären. Ließ man es bei den meisten Rennspielen bisher mit den englischen Originaltexten bewenden, entschied sich SCEE bei dem Spiel Gran Turismo dafür, die über 150.000 verwendeten Wörter in die fünf gängigsten europäischen Sprachen Englisch, Französisch, Deutsch, Spanisch und Italienisch zu übersetzen.



Gran Turismo wird natürlich an das PAL-Format angepaßt, d.h. Geschwindigkeitseinheiten oder Balken am oberen und unteren Bildschirmrand sind nicht zu befürchten, wie sich bei unserem Besuch im Londoner Hauptquartier von SCEE mitunter herauskristallisierte. Die Euroversion soll außerdem, wie bereits die NTSC-Fassung, einen Reference Guide mit Fahrtechniken beinhalten.

Der Soundtrack zu Gran Turismo wird von den Bands Manic Street Preachers, Ash, Garbage, Dubstar, Cubanate und Feeder eingespielt. Die Remixes der Manic Street Preachers-Tracks werden von den Chemical Brothers übernommen.

Ein weiterer Anhaltspunkt für das vehemente Engagement von SCEE, diesen Titel an die Bedürfnisse des europäischen Marktes anzupassen, sind die diversen Änderungen, die das Gameplay treffen. So sollen bspw. die Zeitvorgaben in den A-, A International- und B-Lizenzen, die jeweils acht Prüfungen umfassen, etwas niedriger ausfallen. Die beiden



gegenwärtigen Perspektiven sollen um zwei weitere - eine erhöhte, über der Motorhaube liegende Betrachtungsweise sowie eine Außenansicht - ergänzt werden, in der die virtuelle Kamera den Wagen noch besser ins Licht rückt als bisher. Darüber hinaus sollen die Slowdowns bei Raucheffekten weiter reduziert und einige europäische und US-Automodelle in den Arcade-Modus integriert werden; mehr dazu wird in einer der nächsten play-Ausgaben im ausführlichen Test der PAL-Version erscheinen.

GRAN TURISMO

shaping the future

1500

2000

Wurde die erste PlayStation-Softwaregeneration noch unter der Zuhilfenahme von Sony Computer Entertainments Libraries erstellt, fingen die Entwickler 1996/1997 damit an, die Multitasking- und 3D-Fähigkeiten der Hardware immer mehr auszuloten. Technisch deutlich verbesserte Titel wie z.B. Porsche Challenge, eine Eigenentwicklung von Sony Computer Entertainment Europe, waren die Folge. Für die sogenannte dritte Softwaregeneration sollte es sich für die Entwickler aber als unerlässlich erweisen, nicht nur ausgezeichnet über die Hardware Bescheid zu wissen, sondern auch das Zusammenspiel der einzelnen Komponenten zu beherrschen und diese optimal aufeinander abzustimmen.

Genau hier greift Sony Computer Entertainments Performance Analyzer, eine Erweiterung der Standardtools, die Entwicklern eine detaillierte, grafische Analyse ihres Programmcodes erlaubt. In Japan bereits seit etwas längerer Zeit erhältlich, steht der Performance Analyzer der europäischen Entwicklergemeinschaft hingegen erst seit vier Monaten zur Verfügung. Viele PAL-Titel wurden damit noch während des Feintunings optimiert. Testläufe mit Rapid Racer ergaben z.B., daß der Grafikaufbau am Horizont das Spiel merklich verlangsamte. In einem Level nahm eine Ansammlung von Objekten, die nur etwa vier Pixel hoch auf dem Bildschirm dargestellt wurden, in Wirklichkeit 25% der GPU-Rechenzeit in Anspruch. Gran Turismo stellt den ersten Titel dar, der bereits

„Unserem Performance Analyzer zufolge schöpft Tekken 2 erst 30% bis 40% des Hardwarepotentials aus.“

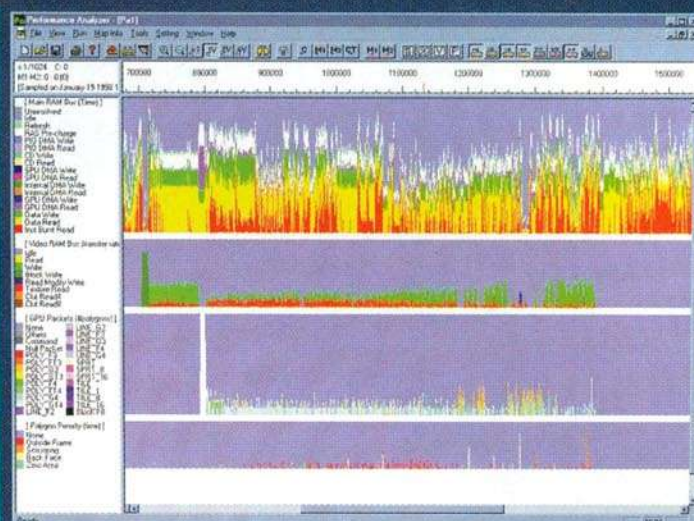
Ken Kutaragi, CEO Sony Computer Entertainment America,
Senior Vice President Sony Computer Entertainment Inc.



im Alphastadium von den Möglichkeiten des Performance Analyzers profitierte.

Der Performance Analyzer, der zusammen mit dem Dev Kit auf drei PCI-Karten ausgeliefert wird, läßt sich entweder unmittelbar oder zu einer genau festgelegten Programmoperation aktivieren und überträgt das am Datenbus anliegende 100 Megs-Signal zur off-line-Weiterverarbeitung an den Rechner. Dort wird die Auslastung der einzelnen Hardwarekomponenten überprüft, d.h. es wird kontrolliert, wieviel Zeit z.B. für Instruction Cache-, Lese- und Schreiboperationen in Anspruch genommen wird, oder wie hoch die Geschwindigkeit von MDEC DMA Transfers ausfällt. Der Performance Analyzer deckt aber auch Datenoperationen auf, die die Prozessorzeit unnötig abbrem sen. Zudem wird auf Bugs aufmerksam gemacht, wie z.B. auf sich überlappende Bildschirme oder auf Vektoren, die außerhalb des gerade sichtbaren Bildschirmbereichs aufgebaut werden.

Das ehrgeizige Ziel von Sony Computer Entertainment war es, den Entwicklern ein Tool an die Hand zu geben, das es ihnen ermöglichen sollte, die Leistungsfähigkeit der PlayStation noch deutlicher als bisher unter Beweis zu stellen, d.h. letztlich eine detail-



Der Performance Analyzer überprüft die Auslastung der einzelnen Hardwarekomponenten, deckt aber auch Flaschenhälse im System auf. Die grünen Bereiche deuten auf eine sehr effektive Programmierweise hin, die anderen lassen erkennen, daß hier noch ein gewisser Spielraum nach oben hin offen ist.

liertere Grafik, eine höhere Auflösung und eine höhere Framerate verwirklichen zu können. Gran Turismo stellt das erste Spiel dieser dritten Softwaregeneration dar - eine Tatsache, die einen aber nicht zu dem Trugschluß verleiten lassen sollte, dieses Spiel würde die PlayStation zu 100% ausreizen.

Im Gespräch mit Kazanori Yamauchi, Producer Gran Turismo, Sony Computer Entertainment Inc.

play: Wie kam es eigentlich zu der Idee von Gran Turismo?

Kazanori Yamauchi: Die Grundidee liegt eigentlich bereits sechs Jahre zurück. Damals fingen Sportwagen gerade an, in Japan populär zu werden. Als langjähriger Motorsportfan wollte ich das ultimative Rennspiel entwerfen, eine richtige Rennsimulation. Sie sollte exakt das Flair einfangen, das eine Rennsimulation letztendlich auszeichnet, wobei möglichst viele Optionen und Fahrzeugmodelle von den unterschiedlichsten Herstellern angeboten werden sollten, um auch wirklich alle Rennspielfans anzusprechen.

play: Über welchen Zeitraum hat sich die Entwicklung von Gran Turismo hingezogen?

Kazanori Yamauchi: Bis zur Fertigstellung vergingen drei Jahre.

play: Wieviele Leute waren an dem Projekt beteiligt?

Kazanori Yamauchi: Unser Team bestand

„Vielleicht wird eines Tages ein Nachfolger von Gran Turismo auf dem Markt erscheinen, mehr möchte ich dazu aber noch nicht sagen. Ein kleiner Hinweis: Bevor wir nach London gekommen sind, waren wir bei der Rally Monte Carlo.“

Kazanori Yamauchi, Producer Gran Turismo, Sony Computer Entertainment Inc.



aus insgesamt 15 Leuten.

play: An welchen Titeln hat Ihr Team zuvor mitgewirkt?

Kazanori Yamauchi: Die meisten von ihnen kamen direkt von der Hochschule, bevor sie bei Sony Computer Entertainment Inc. einstiegen. Ich selbst arbeitete zuvor für SCEI an Motor Toon Grand Prix 1 & 2, beides natürlich Rennspiele.

play: Erwies es sich als schwierig, ein geeignetes Team zu finden?

Kazanori Yamauchi: Ja, es erwies sich als ein sehr langwieriges Unterfangen.

play: Wie lange hat dieser Prozeß gedauert?

Kazanori Yamauchi: Bis das Team vollständig war, ganze vier Jahre.

play: Welche Probleme traten bei der Entwicklung von Gran Turismo auf?

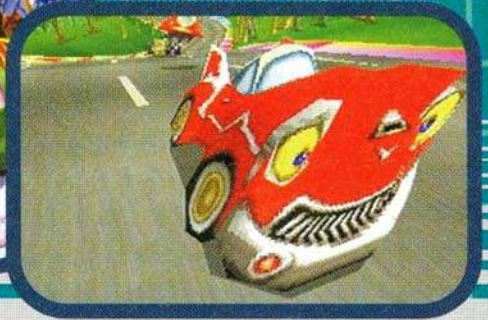
Kazanori Yamauchi: Im Grunde genommen stellte das gesamte Spiel eine Herausforderung für uns dar. Die Grafikengine und das Environment Mapping zeichneten sich aber als besonders heikle Punkte in der Entwicklung ab. Allein die Engine zu kreieren, hat zwei Jahre Zeit in Anspruch genommen. Es gab aber auch Momente, in denen wir selbst überrascht waren, welches Potential eigentlich in der Hardware steckt, z.B. als es Herrn Takeshi Yokouchi gelang, das Environ-



Das Gran Turismo-Team: Kazanori Yamauchi, Producer, Seiji Ikuo, Main Programmer, Masaaki Goto, Course Designer, Yuichi Matsumoto, Designer car graphics, Akihiko Tan, Programmer Car Physics Model, Takeshi Yokouchi, Environment Mapping.



Kazanori Yamauchi, der Producer von Gran Turismo, wirkte zuvor an den beiden Cartoon-Rennspielen Motor Toon Grand Prix 1 & 2 mit, die beide auch als PAL-Version veröffentlicht wurden (im Bild der zweite Teil, der 1996 erschienen ist).



ment Mapping auf der PlayStation zu verwirklichen.

play: Auf welchen Teil in Gran Turismo sind Sie besonders stolz?

Kazanori Yamauchi: Auf die Grafik, die Animationen und das Handling der einzelnen Fahrzeuge.

play: Kam es zu irgendwelchen Problemen bei der Lizenzvergabe der einzelnen Wagen? In Gran Turismo finden sich lediglich zwei europäische Automobilhersteller, Aston Martin und TVR, und nicht ein einziger deutscher Wagen taucht in dem Spiel auf.

Kazanori Yamauchi: Ursprünglich zielte Gran Turismo ausschließlich auf den japanischen Markt ab, d.h. unser Anliegen war es zunächst, sämtliche japanischen Wagen zu lizensieren. Als Sony Computer Entertainment nach längerer Zeit schließlich die Entscheidung getroffen hatte, auch eine lokalisierte Version für den US- und den europäischen Markt zu produzieren, versuchten wir in Windeseile noch so viele amerikanische und europäische Automobilhersteller wie möglich für unser Projekt zu gewinnen. Die Verhandlungen zogen sich allerdings in die Länge, und unser Zeitrahmen war sehr eng abgesteckt.

play: Sahen Sie sich gezwungen, den Automobilherstellern irgendwelche Zugeständnisse einzuräumen?

Kazanori Yamauchi: Eigentlich mußten wir mit den Automobilfirmen nur zwei Kompromisse eingehen. Die Wagen durften sich nicht überschlagen, und sie durften nicht auf öffentlichen Straßen fahren. Es gibt zwar eine Stadtstrecke im Spiel, welche aber abgesperrt wurde. Diese Vorgehensweise wiederum wurde uns von ihnen gestattet.

play: Hat Ihr Team mit Originalfahrern zusammengearbeitet?

Kazanori Yamauchi: Wir arbeiteten zwar mit einem professionellen japanischen Fahrer zusammen, wobei unser Team dennoch sämtliche Fahrzeuge, die im eigentlichen Spiel auftauchen, gemietet und u.a. deren Motorengeräusche gesampelt hat.

play: Besitzen Sie selbst eines dieser Fahrzeuge?

Kazanori Yamauchi: Ja, einen FTL. Es ist vielleicht nicht das schnellste Fahrzeug im

Spiel, aber mit Sicherheit unter denjenigen anzusiedeln, die sich besonders unkompliziert steuern lassen. Es ist ein schöner Wagen.

play: Welches Rennspiel hat Ihre Arbeit an Gran Turismo beeinflusst?

Kazanori Yamauchi: World Circuit für den PC. Es fungierte eigentlich nicht als Vorbild, aber es hat mir sehr gut gefallen.

Domäne, dem Rennspielgenre, zu schlagen?

Kazanori Yamauchi: Ja, denn andernfalls hätte es für uns keinen Sinn gemacht, dieses Spiel zu veröffentlichen. Gran Turismo läßt Rage Racer zwar einerseits deutlich hinter sich, andererseits lassen sich diese beiden Spiele aber im Grunde kaum vergleichen. Gran Turismo schlägt nämlich eine ganz andere Richtung ein. Die Rennspiele von

„Eigentlich mußten wir mit den Automobilfirmen nur zwei Kompromisse eingehen. Die Wagen durften sich nicht überschlagen, und sie durften nicht auf öffentlichen Straßen fahren. Es gibt zwar eine Stadtstrecke im Spiel, welche aber abgesperrt wurde. Diese Vorgehensweise wiederum wurde uns von ihnen gestattet.“ Kazanori Yamauchi, Producer Gran Turismo, Sony Computer Entertainment Inc.

play: Können Sie irgendwelche Features nennen, die Sie noch gerne in das Spiel integriert hätten, wenn es der Zeitplan zugelassen hätte?

Kazanori Yamauchi: Es gab eine Menge Features, die wir noch gerne eingebaut hätten, aber uns blieb einfach nicht mehr die Zeit dafür.

play: Das heißt, wir können mit einem Nachfolger rechnen?

Kazanori Yamauchi: Vielleicht wird eines Tages ein Nachfolger von Gran Turismo auf dem Markt erscheinen - mehr möchte ich dazu aber noch nicht sagen. Ein kleiner Hinweis: Bevor wir nach London gekommen sind, waren wir bei der Rally Monte Carlo.

play: Oder anders gefragt: Gibt es bereits interne Pläne für eine Bonus-CD mit neuen Strecken und neuen Fahrzeugen?

Kazanori Yamauchi: Nein.

play: Die NTSC-Version ist in Japan am 23. Dezember letzten Jahres erschienen. Wie erfolgreich war Gran Turismo eigentlich bisher?

Kazanori Yamauchi: Sony Computer Entertainment Inc. hat bis Ende Januar 1,2 Millionen Exemplare an den Handel ausgeliefert. Zur Zeit ist das Spiel ausverkauft.

play: Glauben Sie, daß es Ihnen mit diesem Spiel gelungen ist, Namco in ihrer

Namco sind viel arcadeorientierter.

play: Wie wird sich das Rennspielgenre Ihrer Meinung nach weiterentwickeln?

Kazanori Yamauchi: Das Rennspielgenre ist stark von der Hardwareperformance abhängig. Wenn die Hardware weiterentwickelt wird, werden sich auch die dazugehörigen Rennspiele ändern.

play: Gibt es in Gran Turismo auch verborgene Features, die sich dem Spieler erst später erschließen?

Kazanori Yamauchi: In der NTSC-Version gibt es einen speziellen Spielmodus, GT Hi-Fi genannt, der eine Abwandlung der Clubman Stage bzw. der Special Stages darstellt und mit 60 Frames pro Sekunde abläuft. Die schwierigste Strecke ist wohl der Nachtkurs in entgegengesetzter Richtung.

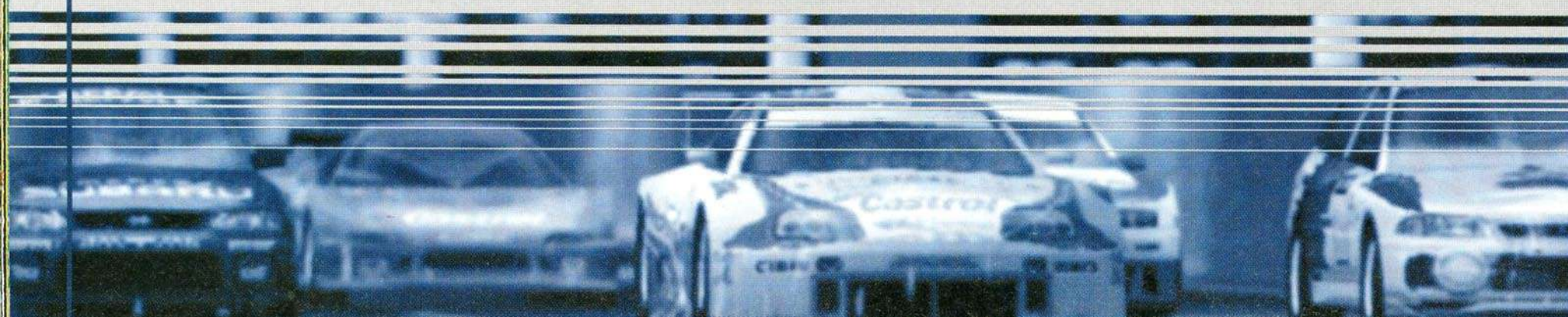
play: Eine abschließende Frage: Wieviel Zeit benötigt man zum kompletten Durchspielen von Gran Turismo?

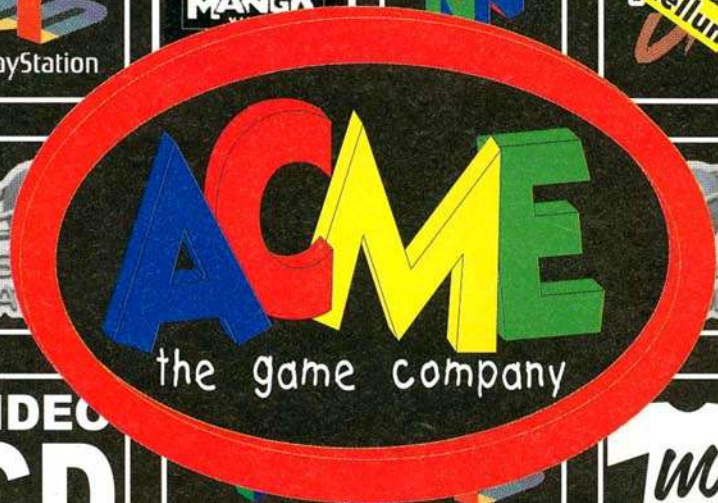
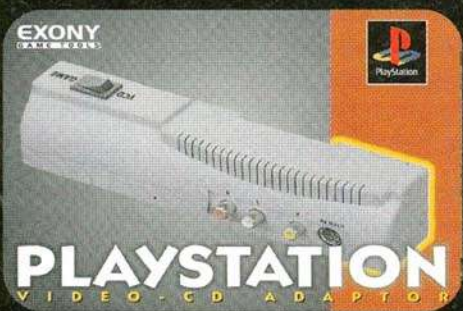
Kazanori Yamauchi: Etwa 50 bis 100 Stunden.

play: Und um alle 300 Fahrzeuge auszuprobieren und sämtliche Spielmodi unter die Lupe zu nehmen?

Kazanori Yamauchi: Etwa ein halbes Jahr.

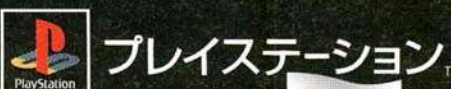
play: Vielen Dank für das Interview, Herr Yamauchi.





Jetzt
Versandkostenfrei
 Immer dabei: Aufkleber für die Memory-Cards Deines Systems!
 Bestellungen bis 17.00 Uhr gehen am gleichen Tag zur Post

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
 Lyat Wars incl. Rumble (Fight-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
 Turok (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 - NeGoon.....89,90
 Memory Card (Sony).....39,90
 Memory Card TRI-PACK (3 Stck).....79,80
 Mouse (Sony).....49,90
 Antennenadapter.....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
 Airbrush.....auf Anfrage

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 & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 00 81 - anrufen und gewünschte Preisliste 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
 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
 Namco 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
 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
 Psychic Force (Fighting).....99,90
 Rapid Racer (Race).....89,90
 Ray Storm (Shooter).....89,90
 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
 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
 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
 UbiK (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).....129,90
 Wipe Out 2097 Platinum (Race).....99,90
 X-Men Children of Atom (Beat'em Up).....99,90
 Z (Action-Simulation).....89,90

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
 Bust A Move (Dance Action).....129,90
 Chocobo's M. Dungeon jp (RPG).....139,90
 Critical Blow (3D-Fighting).....129,90
 Cyberbots jp (Beat'em Up).....129,90
 Dare Devil Derby (Micromachines-Clone).....129,90
 Densha De Go! (U-Bahn-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
 Dragoon (Action-RPG).....129,90
 Einhänder jp (Shooter).....129,90
 Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon).....129,90
 Frontmission Alternative jp (Strategie).....139,90
 Frontmission 2 jp (Strategie).....139,90
 Gradius Gaiden jp (Shooter).....129,90
 Gran Turismo jp (Race).....139,90
 King of Fighters '96 jp (Fighting).....119,90
 Kuronaa (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
 Namco Encore jp (Klassiker).....119,90
 Oie! Tomba jp (Adventure).....119,90
 Parasite Eve jp (Action - 24.Mrz).....139,90
 Paro Wars jp (Strategie).....129,90
 Police Naits 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
 Ruro ni Kenshin (Action-RPG (Sony)).....129,90
 R-Types (Shooter-Collection).....129,90
 Salamander Deluxe jp (Shooter).....129,90
 Samurai Spirits Special jp (Fighting).....129,90
 Side by Side (Race).....129,90
 Soukaigi jp (Action).....139,90
 Tales of Destiny jp (Rollenspiel).....139,90
 Tekken III jp (3D-Fighting).....139,90
 Terradiver (Shooter).....129,90
 Timeshock jp (Pinball).....119,90
 Wing of Alnam jp (Rollenspiel).....139,90
 Xenogears jp (Rollenspiel).....139,90
 Zap! Snowboarding Trix jp (Sports).....129,90

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



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

12x & T-Shirt & Poster

DIN A1, FÜNFFARBENDRUCK, ÜBERRASCHUNGSMOTIV!

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

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!“



Pitfall 3D

Sascha Abb

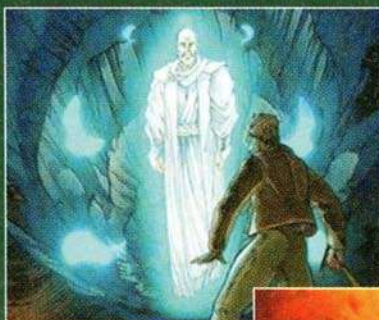


Im feuchten Naß sollte man sich vor den glühenden Markierungen fernhalten.

Pitfall Harry, schon von den 8- und 16-Bit-Konsolen bekannt, verschlägt es in Activisions PlayStation-Neuaufgabe in die dritte Dimension. Im Comicstil der 50er Jahre wird Harrys neuestes Abenteuer erzählt. Während einer Expedition im südamerikanischen Dschungel stößt er auf eine geheimnisvolle Höhle. In dieser entdeckt er einen Kristall, der ein Dimensionstor zu öffnen vermag. Ein Wesen aus einer anderen Welt berichtet von einem Dämon, der sein Volk versklavt und nun die Erde ins Visier genommen hat. Unser Held überlegt natürlich nicht lange und stürzt sich sogleich voller Tatendrang durch das Tor in die fremde Welt. Ziel ist es, sich durch insgesamt 21 Level zu kämpfen und dabei einige Sonderaufgaben, wie die Rettung einer Rebellenanführerin oder den Ausbruch



Nein! Dieser Gegner verneigt sich nicht vor Euch, sondern holt gleich zum Schlag aus.



Diese Gegner sind aus einem indizierten Ego-Shooter von id Software hinreichend bekannt.

aus einer Festung, geschickt zu meistern.

Laut Activision wurde bei der Entwicklung besonders auf altbekannte Details aus den älteren Pitfall-Versionen zurückgegriffen, wie z.B. Lianen, Krokodile und Skorpione. Schwindelerregende Abgründe, glühende Lavaströme und andere lebensfeindliche Bedingungen machen aus dem Planeten ein wahres Horrorszenario. Harrys Waffe - und damit die einzige Neuheit - stellt eine Spitzhacke dar. Unter dem Zusatz „3D“ darf man sich allerdings keine völlige Bewegungsfreiheit vorstellen, da die vertikalen Moves lediglich eine Erweiterung sind.

Die uns zur Verfügung stehende Vorabversion ist allerdings noch mit einem entscheidenden Manko behaftet: die sehr hakelige Steuerung und äußerst schlecht abzuschätzenden Zeitpunkte bei den vielen Sprungpassagen bedürfen noch einigen Feinschliffes. Eines dürfte jedoch jetzt schon sicher sein: viele Freaks werden nicht lange zögern, sich das Spiel des



Ausströmende Gase machen Harry das Leben schwer.

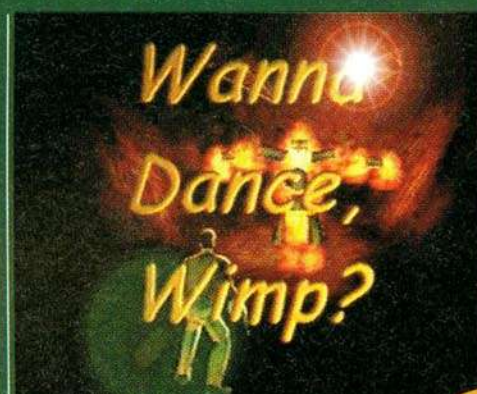


Die Anführerin der Rebellen erweist sich als Harrys Verbündete.

Kultstatus' wegen zuzulegen. Ein ausführlicher Test von Pitfall 3D wird in der nächsten Ausgabe der play erscheinen.



Hier sollte man den Überblick behalten (können).



Diese nett formulierte Einladung nimmt Harry gerne an.

information

- Genre: Jump'n Run
- Spieler: 1
- Hersteller: Activision
- Entwickler: Activision
- Testmuster: Activision
- Erhältlich ab: Ende März

N 64

PSX

Running Games

PC

New Generation of Entertainment

02232-922694

Ihr Videospiele Versand



Playstation

Playstation Grundgerät	289,90
Playstation mit 2 Pads +Mem. Card	333,90
Ace Combat 2	89,90
Agent Armstrong	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Blody Roar *	89,90
Broken Helix	99,90
Bubble Bobble 2	79,90
Bust a Move 3	69,90
Castlevania-Symphony of the Night	89,90
Colony Wars	89,90
Comm. & Conquer 2	99,90
Crash Bandicoot 2	89,90
Crow City of Angels	89,90
Deathtrap Dungeons	89,90
Destruction Derby 2	99,90
Discworld 2	89,90
Explosive Racing	89,90
Fantastic 4	79,90
Fighting Force	99,90

Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90
Joypad Sony	49,90
Memory Card Sony	39,90

Final Fantasy 7	99,90
Formel 1 '97	99,90
Formular Carts	99,90
Frogger	89,90
G-Police	99,90
Hercules	89,90
Int. Superstar Soccer Pro	89,90
Jurassic Park - Lost World	89,90
Lucky Luke	89,90
Madden NFL '98	89,90
Magic the Gathering	89,90
MDK	89,90
Mega Man 8	89,90
Pandemonium 2	89,90
Resident Evil Directors Cut	89,90
Resident Evil 2 US *	129,90
Skull Monkeys *	89,90
Streetfighter EX Plus	89,90
Time Crisis incl. Gun	139,90
Tomb Raider 2	99,90

Link Kabel	29,90
Mad Catz Lenkrad	149,90
Predator Gun	69,90
Analog Controller	59,90



Resident Evil 2 US *

129,90

Playstation Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 289,90

Multinorm Playstation 349,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Joypad 24,90

Running Memory Card 29,90

3 Memory Cards 79,90

Bei Bestellungen ab 3 Spielen gibts ein tolles Minitespiel mit verschiedenen Tetris Varianten gratis dazu !!!



Yoshi's Story *

89,90

Nintendo 64 Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Memory Card 24,90

Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90
Blast Corps	109,90
Bomber Man 64	89,90
Clayfighter 63 1/3	139,90
Dark Rif	129,90
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G	139,90
F1 Pole Position 64	139,90
G.A.S.P. *	139,90
Geomon *	139,90
Golden Eye 007	139,90
Hexen 64	139,90
Int. Superstar Soccer 64	139,90

Nintendo 64 Zubehör:

Multinorm Adapter	39,90
Controller	59,90
Controller Pak	39,90

Lamborghini 64	139,90
Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Mario Kart 64	89,90
Multi Racing Championship	139,90
NBA Hang Time	129,90
Pilot Wings 64	109,90
Star Wars	129,90
Super Mario 64	89,90
Top Gear Rally	139,90
Tetrisphere *	89,90
Wave Race 64	89,90
WCW Wrestling *	139,90
Yoshi's Story (Yoshis Islands 64) *	89,90

Rumble Pack-Verstellbar

24,90

Weitere Spiele + Zubehör sowie die neuesten Importe für alle Systeme auf Anfrage !!!

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele !!! Informationen auf Anfrage.

Spieleberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomeds Fluch 2	Resident Evil	Blast Corps
MDK	Resident Evil-Direct. Cut	Golden Eye
Exhumed	Oddworld: Abe's Odysse	Lylat Wars
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2	Mace-the Dark Age
Legacy of Kain	Command & Conquer 2	Turok

14,80

Wir führen auch
Spieleberater & Lösungshefte
zu vielen anderen Spielen!
Einfach mal nachfragen!

* = Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

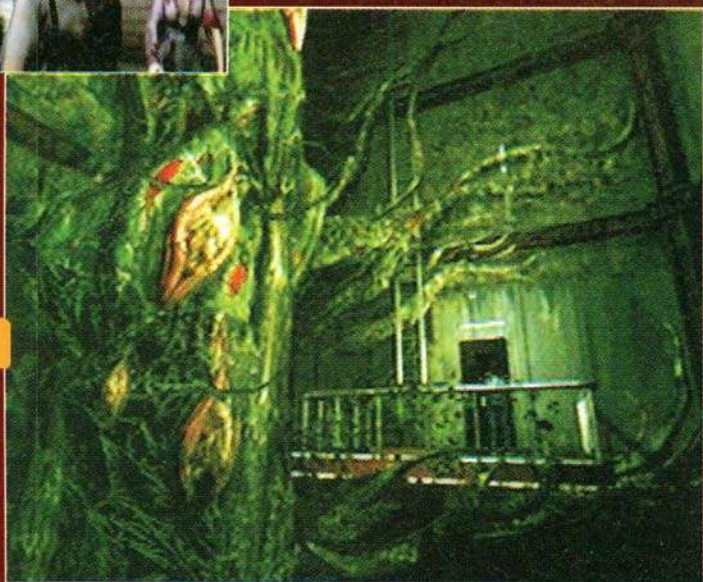
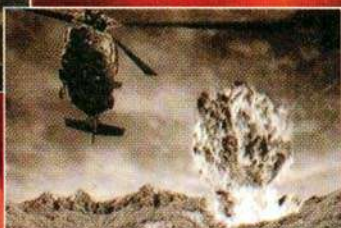
Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. DM 9,90 Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von drei Artikeln erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waare, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft- und Hardware sind jederzeit möglich.

Winterburg 38 - 50321 Brühl
Tel.: 02232-922694
Fax: 02232-922695Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa. : 10.00 - 16.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht !

RESIDENT EVIL 2

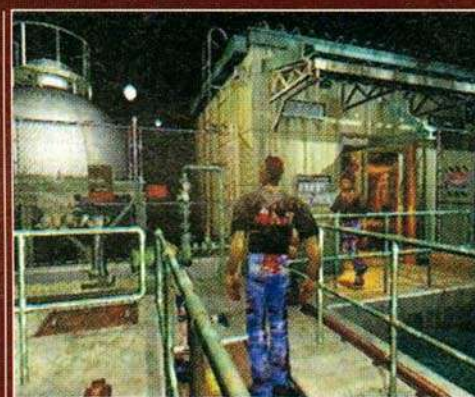
Stephan Girlich



In vielen Horror-Filmserien suchen die Übeltäter den Ort des Schreckens gleich mehrfach auf. Ähnlich verhält es sich mit Capcoms Resident Evil-Sequel. Erneut ist in Raccoon City der Teufel los, nur daß diesmal das gesamte Städtchen den nach Hirnmasse dürstenden Zombies und noch weitaus grauenvolleren Mutationen hoffnungslos ausgeliefert zu sein scheint.

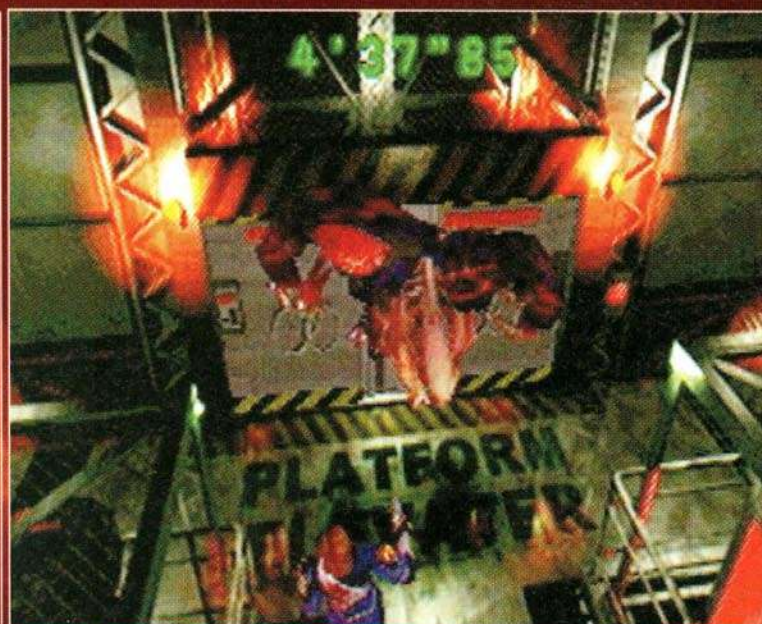
Diese Kurzzusammenfassung stellt den blutrünstigen Stoff dar, aus dem Megaseller gestrickt sind, wie die Erstverkaufszahlen von Resident Evil 2 in den USA auch eindrucksvoll offenbaren. Seit 31. Januar auf dem Markt, wurde innerhalb des ersten Wochenendes die Rekordzahl von 380.000 Einheiten an den Mann gebracht, womit sogar Titel wie Final Fantasy VII oder Tomb Raider II Starring Lara Croft locker übertroffen werden konnten.

Capcom spendierte den beiden Hauptdarstellern Leon Kennedy und Claire Redfield nicht nur jeweils eine eigene CD, sondern auch individuelle Vorspanne und teils völlig voneinander abweichende Handlungsstränge. Die Fortsetzung spielt sich gerade mal zwei Monate nach den schrecklichen Vorkommnissen im Herrenhaus ab: Im Auftrag der Biowaffenfirma Umbrella Corporation erforscht das Wissenschaftlerehepaar Anette und William Birkin den G-Virus, eine Weiterentwicklung des T-Virus. Dieser Krankheitserreger ist noch grausiger, nutzt er doch den menschlichen Körper als Keimzelle für bestialische Kampfmaschinen, die sich nach einer kurzen Brutzeit durch den Brustkasten des Opfers auf brutale Art und Weise den Weg ins Freie bahnen...



Die kleine Sherry übersteht die Angriffe der Zombies nur durch ihre Schnelligkeit.

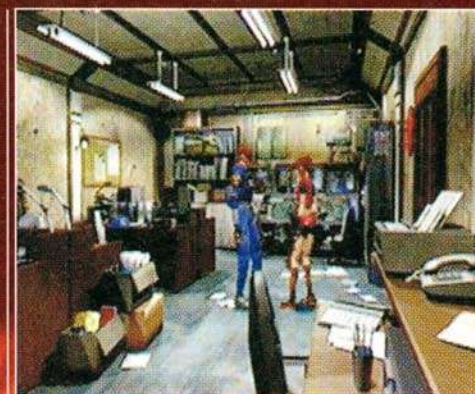
Dem Spieler bleibt es vorbehalten, mit welcher Figur er beginnen möchte. Der Schwierigkeitsgrad ist davon uneinflusst, vielmehr darf dieser im Gegensatz zum Original separat bestimmt werden. Auf der einfachen Stufe wird man mit weit weniger Gegnern konfrontiert und äußerst großzügig mit Munition und heilenden Kräutern versorgt, wobei einem hier allerdings einige der insgesamt zwölf Waffen (inklusive Upgrades) verborgen bleiben und auch die versteckten Charaktere bzw. Goodies so nicht zu erspielen sind. Da die Protagonisten sich parallel durch die komplett gerenderten Locations bewegen, treffen sie im Laufe der Geschichte mehrmals auf-



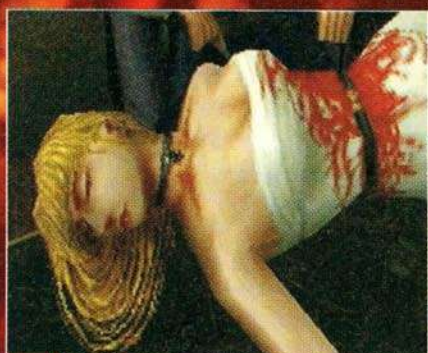
Der vermeintliche Endgegner in Leons A-Plot ist mehr Schein als Sein.



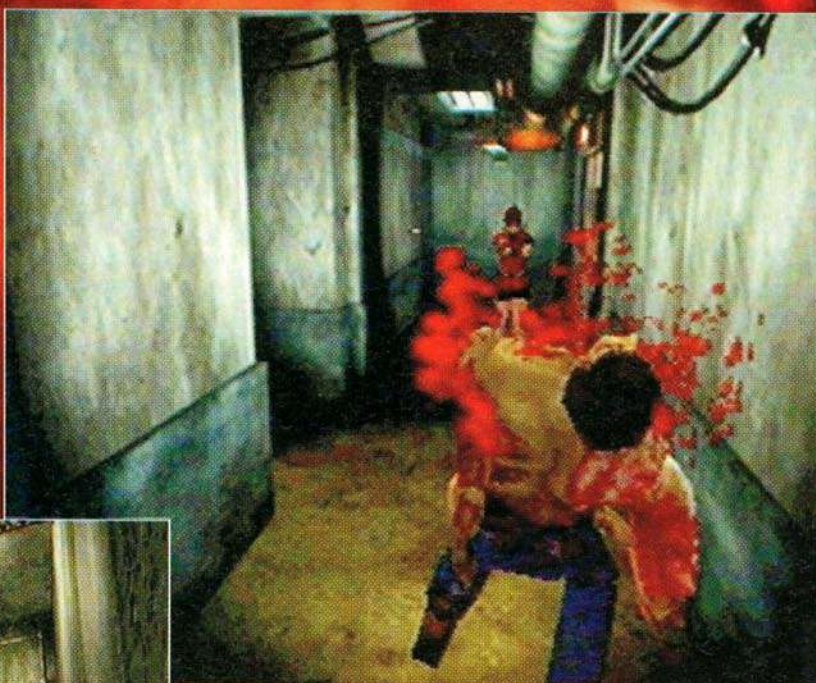
Clares Armbrust verschießt drei Pfeile gleichzeitig.



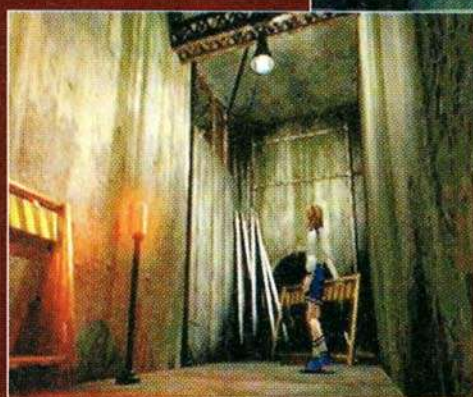
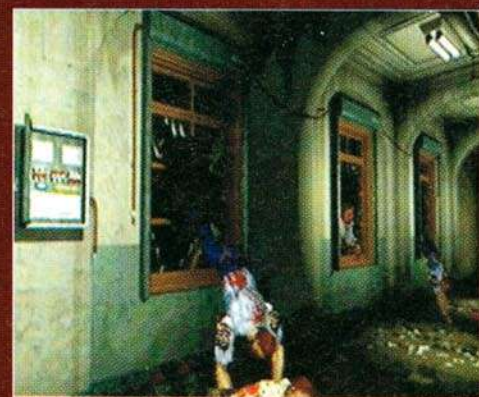
Im Laufe des Spiels treffen sich Claire und Leon in regelmäßigen Abständen.



Der Polizeichef beklagt den Tod der Tochter des Bürgermeisters.



In der nächsten play starten wir in Zusammenarbeit mit Virgin Interactive das große Resident Evil-Gewinnspiel! Nur soviel sei jetzt schon verraten: Zwei Leser - Japan - und noch vieles mehr...



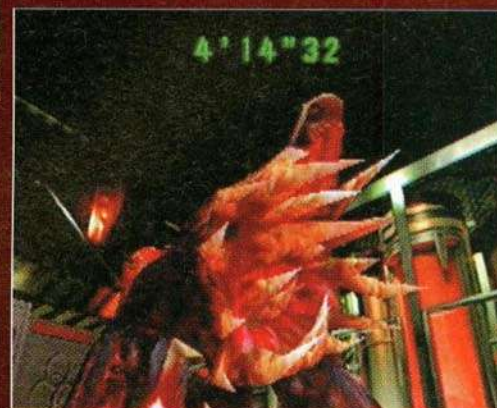
einander und tauschen über ein Funkgerät Informationen aus. Zudem übernimmt man die Steuerung weiterer Personen in Form von Ada und Sherry Birkin, deren Bedeutung wir zum momentanen Zeitpunkt noch nicht verraten wollen. Das besondere an Resident Evil 2 ist das sogenannte ZAP-System. Zu jeder Figur existiert ein A- und ein B-Plot, die über Kreuz miteinander verknüpft sind. Der A-Handlung Leons folgt

die B-Geschichte Claires und umgekehrt. Witzig daran ist, daß manche Aktionsweisen der einen Figur die der zweiten beeinflussen, und daß erst nach Abschluß der zweiten Storyline sowohl der finale Endgegner wie auch der endgültige Abspann zu sehen sind.

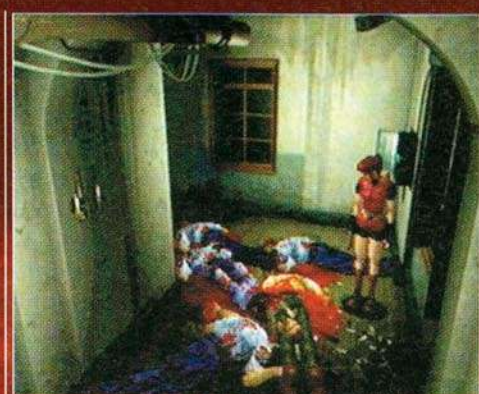
Etwas enttäuscht sind wir bislang vom offensichtlich recht niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrad, egal auf welcher Stufe. Um einen Plot vollständig mit beiden Figuren zu meistern, sind beim ersten Mal ungefähr 8-10 Stunden effektive Spielzeit zu veranschlagen. Viele der Rätsel erinnern frappierend an das Original, so daß selbst die japanische Version problemlos durchzuspielen ist. Zwar wanken bis zu acht Zombies gleichzeitig auf unsere Helden zu, was durch die großkalibrigen Wummen die Ausweglosigkeit einer solchen Situation jedoch praktisch auf Null reduziert. Speziell mit der aufgerüsteten Magnum oder Shotgun schießt man die schimmlichen Untoten mit Leichtigkeit regelrecht in Fetzen. Trotzdem bietet Resident Evil 2



Atmosphäre und Schockmomente wie kein zweiter Titel. Gerade in Augenblicken der absoluten Ruhe und Entspannung wird man urplötzlich... ach, das heben wir uns für die nächste play auf.



Nur Claire ist es vorbehalten, an dieser Stelle ein Loch in die Wand zu sprengen.



Das versteht man wohl unter Frauenpower.



Claire beruhigt die völlig verängstigte Sherry.

information

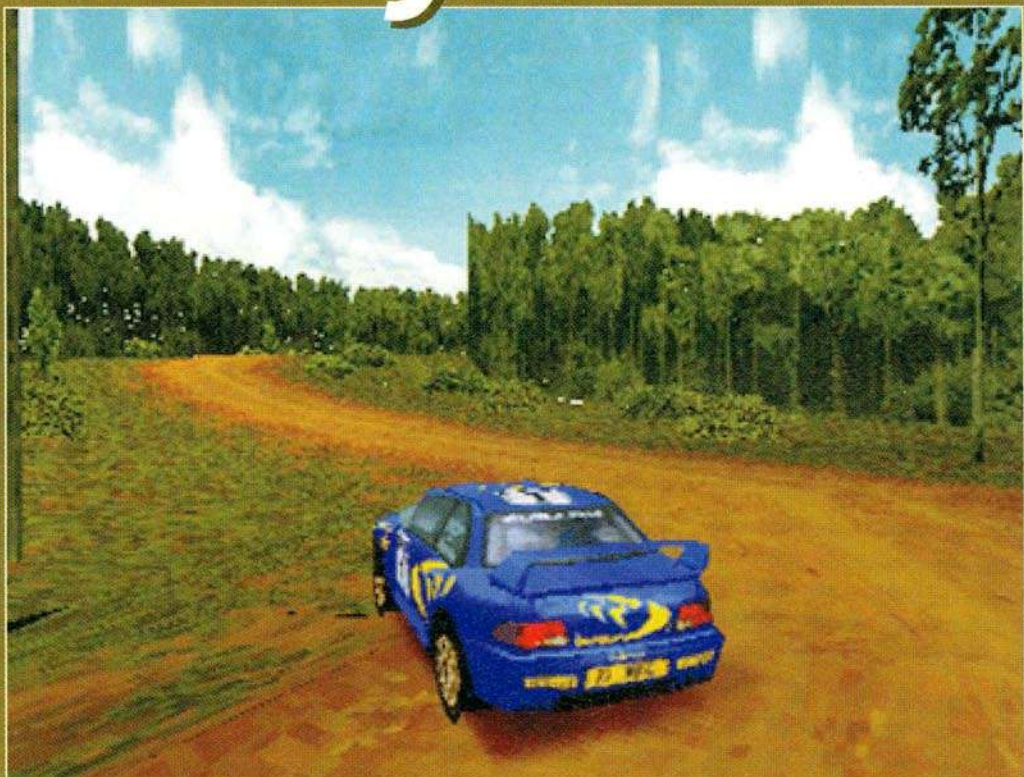
- Genre: Action-Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: Virgin Interactive
- Entwickler: Capcom
- Erhältlich ab: Mai

Colin McRae Sven Liebold Rally



Durch den korrekten Grafikaufbau kann man oft weit in die Ferne blicken.

Nach dem bahnbrechenden Erfolg von TOCA Touring Car Championship, das in nur zwei Monaten mehr als 650.000 Mal über die Ladentheke wanderte, bescheren uns die Briten erneut eine Rennsimulation der besonders realistischen Art. Der britische Rallye-Pilot Colin McRae stand Pate für Codemasters' aktuelles Off-Road-Spektakel. Seit neun Jahren rast der Motorsportprofi erfolgreich durch die ganze Welt, gewann als erster engli-



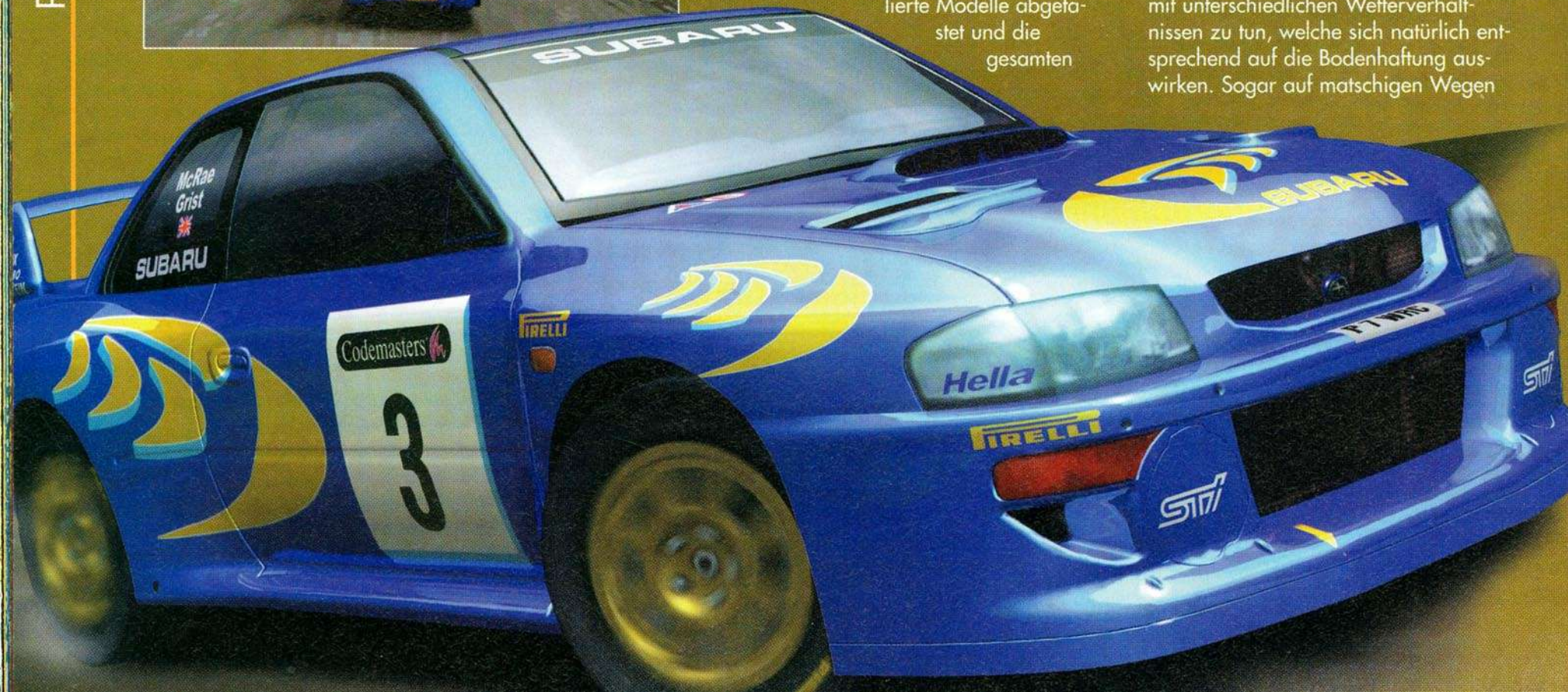
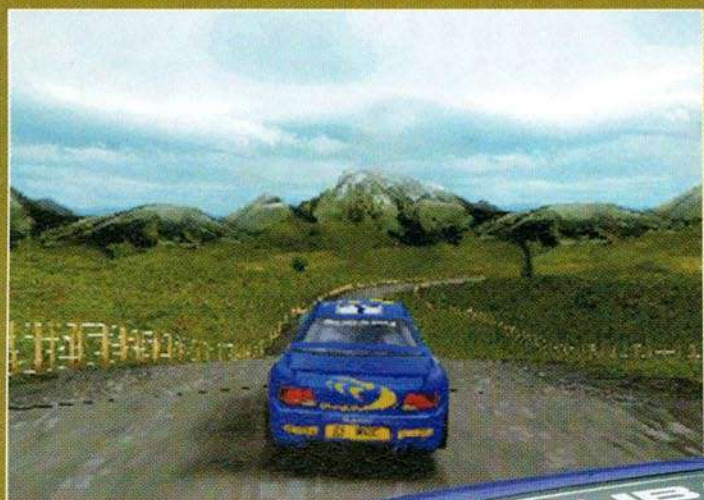
scher Fahrer eine World Rally Championship und gilt als richtige Rallye-Legende.

Basierend auf der TOCA-Grafik-engine muß der Fahrer in acht Ländern sein fahrerisches Können unter Beweis stellen. Vom verschneiten Schweden über idyllische Bergstraßen in Korsika bis hin zum heißen und staubigen Australien werden nahezu alle Terrains abgedeckt. Gegenüber der Tourenwagen-Meisterschaft wurde besonders die Optik des neuen Titels gehörig aufpoliert. Um für ein möglichst realistisches Aussehen der Fahrzeuge zu sorgen,

wurden per Laserscanner detaillierte Modelle abgetastet und die gesamten

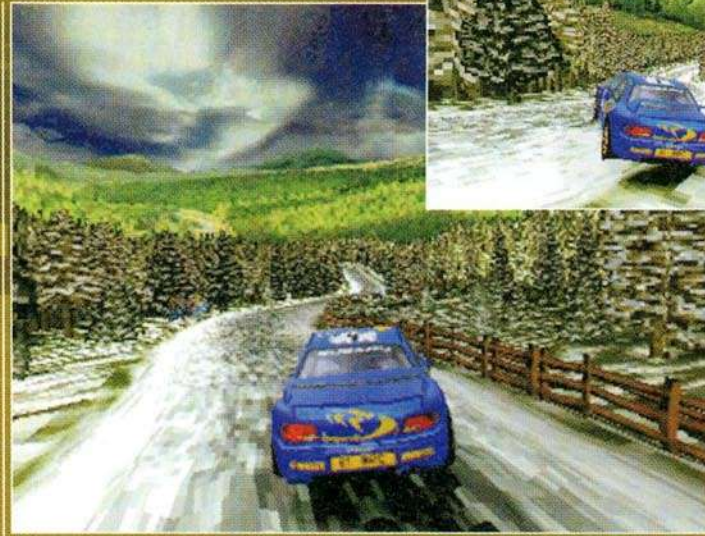
Texturen mit den aus Gran Turismo bekannten Spiegeleffekten versehen.

Ähnlich viel Mühe steckte Codemasters in die Fahrphysik, die für besonders authentische Blechschäden sorgt, da sich jegliche Beschädigung des Wagens sowohl optisch als auch auf das Fahrverhalten auswirkt. Es läßt sich also genau nachvollziehen, wie oft das eigene Fahrzeug bereits gegen Hindernisse geschrammt ist, sich überschlagen hat oder auf dem Dach die Böschung hinunter gerutscht ist. Schäden lassen sich jedoch nach dem Ende eines Rennens wieder reparieren. Je nach Land bekommt man es auch mit unterschiedlichen Wetterverhältnissen zu tun, welche sich natürlich entsprechend auf die Bodenhaftung auswirken. Sogar auf matschigen Wegen





Colin McRae, der die Entwicklung überwacht, zeigte sich besonders mit dem Handling der Kutschen zufrieden.



Besonders auf schneebedeckten Straßen ist viel Geschicklichkeit gefordert.

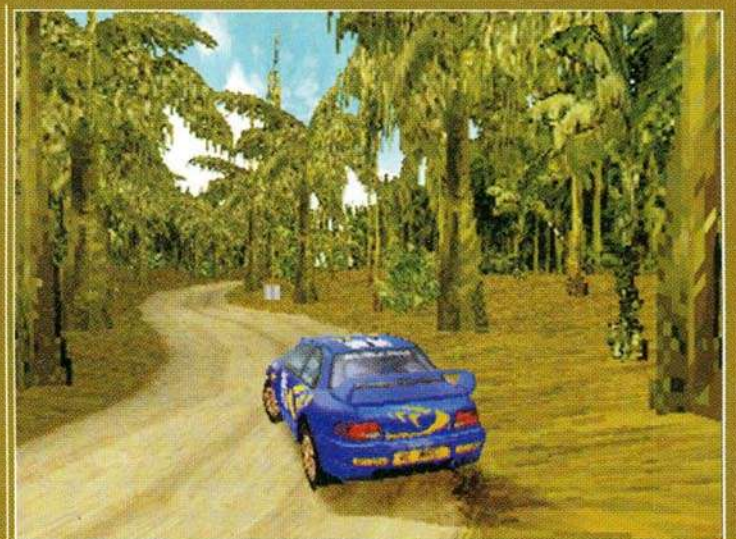
spritzt der Schlamm physikalisch korrekt unter den Reifen hervor und setzt sich auf der Karosserie des Rallye-Schlittens ab. Das Setup-Menü zu Beginn eines Tracks läßt den Spieler seinen Boliden hingegen durch die Wahl von Reifen, Federung und Bremsen explizit der Witterung anpassen.

Obwohl die uns präsentierte Version erst zu 70% fertiggestellt war, konnte man bereits die Klasse des Titels erahnen. Die dynamische Steuerung der Autos läßt schon zu diesem Zeitpunkt nahezu keine Wünsche offen. Seien es unbarmherzige Drifts oder spektakuläre Haarnadelkurven, das Handling erlaubt nach einiger Übung stets perfekte Kontrolle und erinnert in seiner Machart sehr an Sega Rally. Um Neulingen den Einstieg in die höhere Kunst des Kurvendrifts zu erleichtern, implementierten die Entwickler eine Rally School. Hier weist euch Colin McRae persönlich in die Taktiken der Rallyekunst ein. Im eigentlichen Championship steht Euch dann die original Navigatorstimme von Nicky Grist zur Seite, die Colin McRae auch in den echten Wettbewerben sicher durch jede Kurve bringt. Für den Überblick sorgen vier unterschiedliche Perspektiven, unter

denen besonders die Head Cam heraussticht. In dieser Ansicht wird gewissermaßen der Kopf des Fahrers simuliert, der sich bekanntlich bei starken Drifts in Fahrtrichtung dreht. Heiße Splitscreen-Duelle müssen dank einer Zwei-Spieler Option ebenfalls nicht ausbleiben.

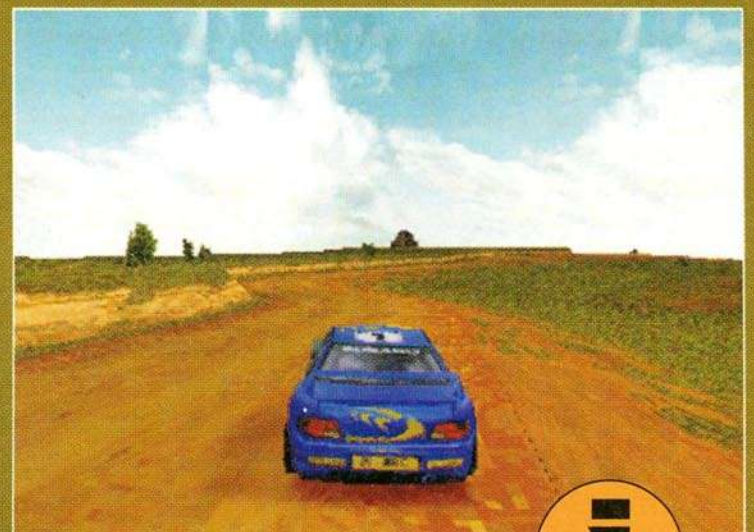
Der wichtigste Aspekt liegt aber wohl in dem Fehlen jeglicher Kontrahenten auf den Kursen. Codemasters wollte eine konsequente Umsetzung des Sports, und da sich in echten Rallyes gegnerische Teams fast nie begegnen, verzichteten die Designer auf ein Verfolgerfeld und legten ihr Hauptaugenmerk auf das eigentlich essentielle Argument dieser Sportart: schnelle Zeiten und eine herausragende Fahrtechnik.

Trotz der ungewohnten Tatsache, bei Colin McRae Rally keine anderen Gegner auf der Piste zu haben, könnte Codemasters' Rechnung durchaus aufgehen. Die rund 48 Tracks fordern auch den erfahrensten Rennspielfreak bis auf das Letzte und fesseln durch ihre halsbrecherische Streckenführung. Außerdem ist der Pilot nicht strikt an die Wegbegrenzungen gebunden. Durch etwas Spielraum zu beiden



Jeder der Game Designer nahm an einem Rallye-Kurs teil und verschlang unzählige Videoaufnahmen bekannter Rennen.

Seiten der Pisten können eigene Ideallinien bzw. die eine oder andere Abkürzung gefunden werden. Kombiniert man nun die wichtigsten Elemente von Colin McRae Rally, wie die eindrucksvolle Fahrphysik, das geniale Handling und eine grafisch opulente Aufmachung, steht einem kommerziellen Erfolg dieser Rallye-Simulation eigentlich fast nichts mehr im Wege.



Auch Nacht- und Nebelfahrten müssen bestanden werden.

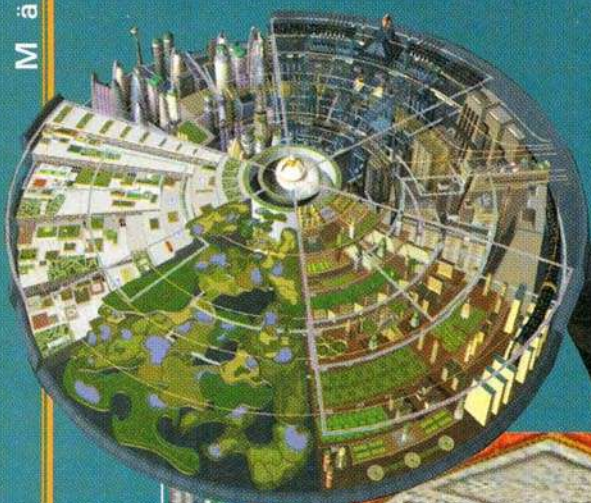


information

- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Codemasters
- Entwickler: Codemasters
- Erhältlich ab: Juni

Sven Liebold

ReBoot



Viele Level warten mit einer komplexen Architektur auf.



Die Uhr tickt, und der Weg zur nächsten Tear ist trotz des Radars noch ungewiß.



Die Tears müssen von Bob eingesaugt werden, bevor sie den ganzen Sektor vernichten.

ist jedoch auch mit einem normalen digitalen Pad sehr gut gelungen. Nach einiger Spielzeit hat man sich an das Verhalten des Boards gewöhnt, und ReBoot entpuppt sich als eine Mischung aus Action und ausgesprochen viel Geschicklichkeit. Hier bahnt sich vielleicht eine stilvolle Lizenzumsetzung an, die nicht nur Fans der Serie begeistern könnte.



In dieser Rampen-Landschaft kann man sich mit seinem Zipboard vertraut machen.



Um den Levelausgang zu öffnen, müssen die entsprechenden Keycards gefunden werden.

Basierend auf der in Amerika sehr populären Cartoonserie, welche komplett im Computer gerendert wird, bemüht sich Electronic Arts um eine adäquate Umsetzung der ReBoot-Welt auf Sonys 32-Bitter. Das Geschehen spielt in Mainframe City, einem mächtigen Stadtkomplex, der aus verschiedenen Ebenen besteht. Sogenannte Guardians sorgen für Recht und Ordnung in der eigentlich friedlichen Gesellschaft. Lediglich der Bösewicht Megabyte will sich mit dieser Idylle ganz und gar nicht anfreunden. Er schickt sogenannte „Tears“ Viren in verschiedene Teile der Stadt, welche nach wenigen Minuten detonieren und auf diese Weise ganze Sektoren zerstören können. Im selben Moment greift jedoch der blauhäutige Held des Spiels in das Geschehen ein. Als Guardian 452 namens Bob mußßt Ihr innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits versuchen, diese „Tears“ mit Eurer Waffe (gen. Glitch) zu vaborisieren.

Die gesamte Umgebung ist polygonal dargestellt und spiegelt detailgetreu den original Look der TV-Serie wieder. Bob steht auf seinem schwebenden Zipboard, mit dem er sich völlig frei in der Landschaft bewegen kann. Nach der Vernichtung jeglicher „Tears“ gilt es, die Keycard zu finden, die dem Guardian den Ausgang zum nächsten Level ermöglicht. Natürlich hat man nicht nur mit dem Zeitlimit der Viren zu kämpfen, welches den unheilvollen Moment der Zerstörung der tödlichen Viren festlegt, sondern außerdem wollen allerlei feindliche Charaktere und Fahrzeuge Bob ebenfalls an die Wäsche. Dank einer Vielzahl an Extrawaffen sowie der Möglichkeit, sich in ein Binom zu verwandeln, ist der Guardian jedoch gut gerüstet gegen Megabytes Schergen.

Technisch konnte ReBoot bereits jetzt überzeugen: eine clippingfreie Darstellung sowie die framereiche Spielgeschwindigkeit zeichnen die Grafikengine aus. Für perfekte Kontrolle sorgt Sonys Analog-Stick. Die Steuerung des Hoover-Boards



Kisten, die im Weg stehen, werden kurzerhand weggeschossen.

information

- Genre: 3D-Shooter
- Spieler: 1
- Hersteller: Electronic Arts
- Entwickler: Electronic Arts
- Testmuster: Electronic Arts
- Erhältlich ab: 20. März

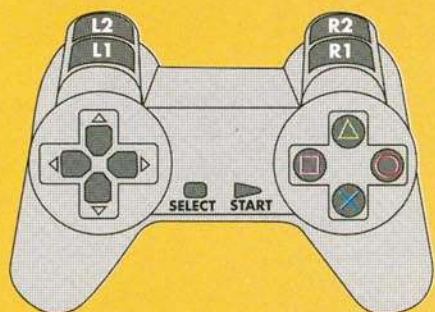
Gunter Glos

Tips & Tricks

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

inFormation

- ◀=rechts
- ◀=links
- ◀=oben
- ◀=unten
- ◻=Quadrat
- X=Kreuz
- =Kreis
- △=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 03/98

wipEout 2097 (Platinum)	43-44
Resident Evil 2 (US-Version)	43-44
Jet Rider 2	44
Destruction Derby 2 (Platinum)	45
NHL 98	45
The Need For Speed (Platinum)	45-46
Micro Machines V3 (Platinum)	45-46
Soviet Strike (Platinum)	46
Crash Bandicoot (Platinum)	47
Soul Blade (Platinum)	47
Ridge Racer Revolution (Platinum)	47-48
International Track & Field (Platinum)	47-48
Porsche Challenge (Platinum)	48-49
Game Buster-Codes	50/55
Warhammer: Dark Omen (Strategy Guide)	52-53
Baphomets Fluch 2 (Player's Guide)	56-62

wipEout 2097 Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, solltet Ihr L1+R1+SELECT während der Eingabe der Tastenkombination gedrückt halten.

Piranha-Ship:

X,X,X,X,O,△,◻

Phantom-Class:

△,△,△,○,○,○

Track-Cheat:

◻,○,△,○,◻

(Ihr könnt alle Strecken im Schwierigkeitsgrad „Easy“ spielen)

Um folgende Codes zu eingeben, aktiviert Ihr den Pause-Modus und haltet L1+R1+SELECT.

Jetzt gebt Ihr eine der folgenden Tastenkombinationen ein.

Mini-Gun:

◻,○,X,◻,○,X,△

Unendlich Energie:

△,X,◻,○,△,X,◻,○

Unendlich Waffen:

X,X,◻,◻,○,○,△

Unendlich Zeit:

△,◻,○,X,△,◻,○,X

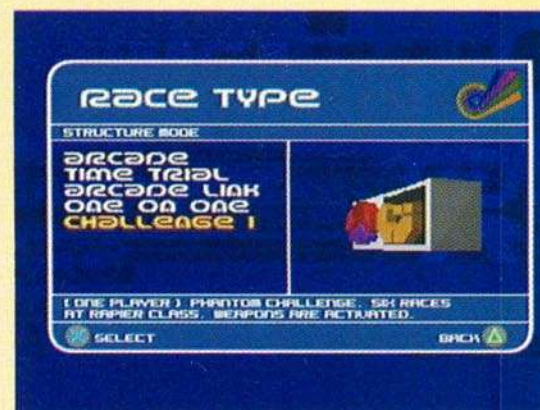
Folgende Tastenkombinationen gebt Ihr im Options-Menü ein.

Zugriff auf Arcade Challenge 1:

◻,○,◻,△,○,△,△,○,◻,◻,△,X,◻

Zugriff auf Arcade Challenge 2:

◻,○,◻,△,○,△,X,◻,X,△,△,X,○,○



>>>>>

Resident Evil 2

US-Version

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Anderes Outfit für Claire und Leon

Um die Kleidung der beiden Charaktere zu verändern, solltet Ihr Euch durch das A- und das B-Spiel kämpfen und ein A-Ranking in beiden Missionen erhalten. Wenn Ihr beide Missionen geschafft habt, dann erscheint ein Bild, auf dem ein Zombie in einer Uniform abgebildet ist. Startet ein neues A-Spiel, indem Ihr Euren Spielstand ladet. Dringt bis zur Polizeistation vor, ohne auch nur ein einziges Item aufzuheben. Wenn Ihr durch die Unterführung stapft, begegnet Ihr

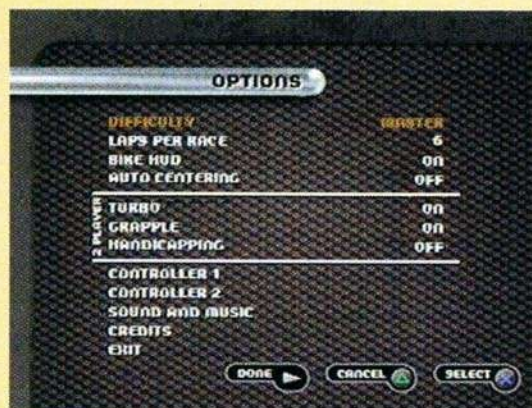


einem Zombie. Lauft an ihm vorbei, geht hinein, holt die Shot-Gun und erledigt ihn. Da er etwas robuster ist, solltet Ihr auf den Kopf zielen. Durchsucht ihn und findet einen speziellen Schlüssel. Dieser Schlüssel öffnet den Wandschrank im „Dark-Room“. In diesem Schrank entdeckt Ihr einen neuen Anzug für Claire und einen Revolver, der schneller nachlädt als die Pistole. Für Leon findet Ihr zwei verschiedene Kleidungen. Wenn Ihr Euch für die eine entscheidet, dann kann Leon besser mit der Waffe umgehen und er hält sie nur mit einer Hand.

Als Hunk spielen

Um mit dem Charakter Hunk zu spielen, müßt Ihr ein A- und ein B-Spiel durchspielen und als Ranking die Note A erzielen. Wenn Ihr beide Missionen beendet habt, dann erscheint ein Bildschirm mit der Meldung, daß Ihr Euer Spiel speichern sollt. Bei Hunk handelt es sich um einen der Soldaten

>>>>>



Destruction Derby 2 Platinum

Alle Strecken

Wählt eine beliebige Rennart aus, geht in den Championship-Modus und gebt als Paßwort **MACSRPOO** ein (beachtet unbedingt die Groß- und Kleinschreibung! Jetzt solltet Ihr noch einmal den Menü-Punkt „Select Race Type“ anwählen und den Practice-Mode selektieren. Wenn Ihr jetzt wieder in das Hauptmenü zurückgeht, steht Euch jede Strecke zur Auswahl.

Animierte Credits

Um die animierten Credits zu sehen, solltet Ihr eine beliebige Rennart auswählen, dann in den Championship-Modus gehen und als Paßwort **CREDITZ!** eingeben.

Video-Credits

Um alle Full-Motion-Videos zu sehen, solltet Ihr eine beliebige Rennart auswählen, danach in den Championship-Modus gehen und als Paßwort **ToNyPaRk** eingeben. Beachtet auch bei diesem Cheat unbedingt die Groß- und Kleinschreibung!

NHL 98

Paßwörter

Als Ergänzung zu den Paßwörtern in play 12/97 findet Ihr hier Paßwörter für Superspieler, die man nach dem Erstellen noch bearbeiten kann.

ADRIANO CELENTANO
BRYCE COCHRANE
MARK GIPSON
ANDY HARRIS
GARY JOHNSON
JAY MACDONALD
TED NUGENT
TRENTON SHUMAY
TEDD STREIBEL
SISSEL TANGEN
VICTORIA WONG
MIKE MACKINNON
MIKE SMITH
TROY CHURCH
JEFF DYCK
GREGG HAGGMAN
JUAN JACYNA
MARK JOHNSTON
JEFF MAIR
TOM PAPADATOS
BEN ST JOHN
FUNKY SWADLING
LANCE WALL
CORY YIP
JOHN RIX

Frank Becker, Dortmund

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

The Need For Speed Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Gewicht auf die Achsen verteilen

Gebt als Paßwort **TSYBNS** ein. In dem Bildschirm, in dem Ihr Euer Auto auswählt, selektiert Ihr „Car Showcase“ und dann „Mechanical“. Drückt auf den Button „Next Slide“. Wenn Ihr jetzt L1 oder R1 drückt, könnt Ihr das Gewicht des Autos auf die Achsen verteilen und somit ein verändertes Fahrverhalten erzeugen. Wie schwer Euer Auto ist, könnt Ihr an den roten Dreiecken erkennen, die an den Achsen erscheinen.

Arcade Mode

Gebt als Paßwort **TSYBNS** ein. Begebt Euch in das „Race Location“-Menü und geht mit dem Cursor auf den Menüpunkt „VIEW“. Drückt L1+ R1, und der Schriftzug „Arcade-Mode“ erscheint.

Versteckte Strecke

Im Tournament-Mode gebt Ihr als Paßwort **TSYBNS** ein. Jetzt verlaßt Ihr

diesen Modus wieder und begebt Euch in den „Single-Race-Mode“. Hier könnt Ihr die versteckte Strecke namens Lost Vegas anwählen.

Das Maschinengewehr

Wählt den „Head-to-Head“ Modus an und startet das Spiel. Nachdem Ihr Euren Gegner ausgewählt habt, drückt Ihr sofort L1+O+□+○+○, bis das Spiel geladen ist. Während des Rennens drückt Ihr ○, um zu schießen. Leider könnt Ihr jetzt nicht mehr hupen. Dieser Cheat funktioniert auch im Zwei-Spieler-Modus.

Lunar Springs - das Rennen auf dem Mond

Geht in den „Tournament-Mode“ und gebt **SPKSHC** ein. Kehrt zurück und selektiert einen beliebigen anderen Modus. Bringt den Cursor über den Menüpunkt „Rusty Springs“ und drückt L1+R1+△. Wenn alles klappt, sollte „Rusty Springs“ jetzt „Lunar Springs“ heißen.

>>>>>

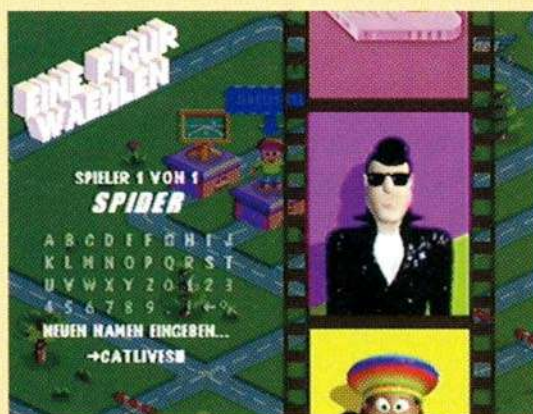
Micro Machines V3 Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Gebt folgende Worte als Fahrernamen ein:

CATLIVES - neun Leben.

GIMMEALL - alle Level selektierbar



Wenn Ihr während des Spiels den Pause-Modus aktiviert und die folgenden Tastenkombinationen eingibt, ergeben sich lustige Effekte.

Das Auto verwandelt sich in ein Objekt:

○,○,○,○,○,○,○,○

Die Objekte an den Strecken schweben:

△,□,□,△,□,□,△,X



Die Computergegner werden langsamer:

○,△,□,X,○,△,□,X

Die Kamera folgt Eurem Auto:

○,!,□,○,○,○,□,○

Euer Auto ist doppelt so schnell:

□,X,○,□,△,X,X,X,X

>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

The Need For Speed

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Rally-Strecken

Im Tournament-Mode gebt Ihr als Paßwort **TSYBNS** ein. Jetzt verlaßt Ihr diesen Modus wieder und begeben Euch in den „Single-Race-Mode“. Drückt L1+R1, während Ihr Eure Strecke auswählt, um alle Rennen auf einer Off-Road-Strecke zu fahren und die Strecke „Rusty Springs“ in „Oasis Springs“ umzubenennen.

No Mercy-Mode

Diese Option schaltet den Boost für langsamere Fahrer ab und macht die Rennen fairer. Wählt den „Head-to-Head“-Modus aus und drückt dort L1+R1. Die Option sollte sich nun in „NO MERCY“ verwandeln.

Bildschirmanzeigen löschen

Um die Karte und die Geschwindigkeitsanzeige verschwinden zu lassen, solltet Ihr einfach für einige Zeit **O** drücken.

Warrior-Car

Im Tournament-Mode gebt Ihr als Paßwort **TSYBNS** ein. Jetzt verlaßt Ihr diesen Modus wieder und begeben Euch in den „Single-Race-Mode“. Drückt L1+R1, während Ihr Euer Auto auswählt, um das Warrior-Car zu erhalten.

Passwörter:

Strecke 01: WRDRTY
Strecke 02: ZDPBWN
Strecke 03: MTQRZP
Strecke 04: JVPZLL
Strecke 05: ZYMNLH
Strecke 06: WMPRGZ
Lost Vegas: YXGSJJ
Strecke 08: KJPQND
Strecke 09: SDQWCG
Strecke 10: SLZXDH
Strecke 11: SPZDFX
Strecke 12: ZVGRGX
Strecke 13: XJHVCK

Micro Machines V3

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Debug-Mode

Um Sonderfunktionen auf dem Joypad zu aktivieren, gebt Ihr bitte folgende Tastenkombination während des Spiels ein: **□, O, O, O, □, □, O, O, Δ, X**

Wenn die Eingabe funktioniert hat, könnt Ihr jetzt mit den folgenden Tasten das Spiel beeinflussen:

SELECT + X

Das Rennen wird beendet und Ihr gewinnt.

SELECT + (O, O, O, O)

Die Kameraperspektive verändert sich.

SELECT + (L2 oder R2)

Zoom in/out.

SELECT + □

Euer Auto wird von nun an vom Computer gesteuert.

X + Δ + O + □

Alle Autos explodieren.

□, O, O, O, O, O, O, O, O

Lustiges Springen ist angesagt.

Mit dem Panzer auf allen Strecken fahren

Gebt folgenden Namen als Paßwort ein: **TANKS4ME**

Eine Stimme bestätigt Euch die korrekte Eingabe des Cheats. Jetzt fahrt Ihr jedes Rennen mit einem Panzer. In Leveln mit Wasser ist dieser Cheat nicht funktionsfähig, weil der Panzer fortwährend explodiert.



Soviet Strike

Platinum

Größerer Schaden: **DRBENWAY**

Weniger Spritverbrauch: **VULTURE**

Unendlich Leben: **ELVISLIVES**

Unendlich Sprit:

EARTHFIRST, MOUNTANDEW

Unendlich Munition: **STRANGELUV**

Unendlich Munition, Sprit und Energie:

MIDNIGHOIL

Unendlich Munition, Sprit und

Versuche: **FUGAZI**

Unendlich Munition, Sprit, Versuche

und weniger Schaden: **THEBIGBOYS**



Bessere Grafik: **DAVEDITHER**

Vier Continues: **SADISSA**

Sieben Continues im ersten Level:

NOSFERATU

Alle schießen auf den Hubschrauber:

ANGRYLOCAL

Niemand greift an:

QUAKER

Niemand kann schießen:

GHANDI

Unendlich Rüstung:

IAMWOMAN

Level-Codes:

Level 01: WORSTCASE

Level 02: GRANDTHEFT

Level 03: GROZNEY

Level 04: CHERNOBYL

Level 05: CIVILWAR

Crash Bandicoot

Platinum

100% Crash Bandicoot Code:

△,△,△,△,△,△,△,△,
△,△,△,△,△,△,△,△,
△,△,△,△,△,△,△,△

Ihr habt Zugang zu allen 32 Levels, seid im Besitz von beiden Schlüsseln und könnt 26 Gems Euer eigen nennen.



Soul Blade

Platinum

Han Myong

Wenn Ihr den versteckten Charakter Han Myong spielen möchtet, beachtet folgendes:

Spielt das Game mit einem normalen Charakter im Arcade-Mode durch, so daß Ihr Soul Edge anwählen könnt. Jetzt spielt Ihr das Spiel im Arcade-Mode mit Hwang durch und dann noch einmal dasselbe mit Seung Mina. Jetzt solltet Ihr Han Myong anwählen können, wenn Ihr nach rechts scrollt. Vergeßt nicht, Euren Spielstand zu sichern, da sonst die Arbeit umsonst war.

Ridge Racer Revolution

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

360 Grad-Drehungen

Bringt den Cursor über die Select-Option und haltet □+X+SELECT gedrückt. Wählt die Strecke, Euer Auto und die Getriebeart mit der START-Taste aus. Jetzt geht Ihr über den Menüpunkt START, haltet □+X+SELECT immer noch gedrückt und drückt die START-Taste, um das Spiel zu beginnen. Haltet die Tasten aber so lange, bis das Rennen beginnt. Ihr werdet aufgefordert, 360 Grad-Drehungen in den Kurven auszuführen. Die Qualität dieser Manöver wird mit einem Wertungsschema auf einer Skala zwischen 0 und 100 bewertet.

Acht zusätzliche Autos

Um neue Autos zur Auswahl zu haben, solltet Ihr alle Gegner in Galaga'88 während des Ladevorgangs abschießen. Wenn Ihr Euren Spielstand speichert, bleiben Euch die Autos auch in Zukunft weiter zur freien Auswahl zur Verfügung.

Buggys

In Galaga'88 während des Ladevorgangs wartet Ihr auf den Schriftzug 'That Is Galactic Dancing,' und haltet L1+R1+○+SELECT gleichzeitig gedrückt. Wenn die Gegner anfangen, Euch zu attackieren haltet Ihr diese Tasten weiterhin und drückt zusätzlich die △-Taste. Hierfür erhaltet Ihr einen Laserstrahl. In den Rennen fahrt Ihr jetzt mit Buggys.

Lichtquelle bewegen

Im Titelbild haltet Ihr L1+R1. Jetzt könnt Ihr mit den Richtungstasten die Lichtquelle frei bewegen.

Externe Ansicht verändern

Aktiviert während des Spiels den Pause-Modus, haltet die △-Taste und drückt L1 oder R1, um die Außenansicht zu zoomen. Wenn Ihr L1+R1 drückt, stellt Ihr den Grundzustand wieder her.

>>>>>

Int. Track & Field

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Kugelstoßen

Wenn Ihr 1.11m, 2.22m und 3.33m stoßt, erscheint ein Dinosaurier hinter den Zuschauern.

Speerwurf



Wenn Ihr Euren Speer mit maximaler Wurfstärke und einem Winkel größer als 60 Grad abwerft, fällt ein Ufo, getroffen von Eurem Wurfgeschloß vom Himmel.

Stabhochsprung



Qualifiziert Euch mit dem ersten Versuch, dann vergrößert Ihr die Höhe um mehr als 40cm und meistert auch diese Höhe. Während des dritten Sprungs erscheint ein Space Shuttle auf dem Bildschirm. Wenn Ihr die Höhe von 6.60m schafft, könnt Ihr Euch an den 8.60m versuchen. >>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Ridge Racer Revolution Platinum play CheatCard PLAY STATION page 2

Mirror-Mode

Startet das Rennen, fährt ein paar Meter und dreht Euch um. Fahrt in die Richtung, aus der Ihr gekommen seid, und rast in die Mauer vor Euch hindurch. Jetzt fährt Ihr die Strecke spiegelverkehrt.

Alle Strecken entgegen-gesetzt fahren

Wenn Ihr den ersten Platz in allen drei Schwierigkeitsstufen gewonnen habt, bekommt Ihr die Möglichkeit geboten, die Strecken in verkehrter Richtung zu fahren.

Geheimer Bonus

In Galaga'88 während des Ladevorgangs wartet Ihr, ohne einen Schuß abzugeben, so lange, bis alle 40 Gegner an Euch vorbeigeflogen sind und ein Score von 0 angezeigt wird. Ein kleines Feuerwerk blitzt auf, und die Worte „Secret Bonus“ erscheinen auf dem Bildschirm. Wenn das Spiel geladen ist, wählt Ihr die Option „Other“ und habt dort die Möglichkeit, vier verschiedene Tageszeiten einzu-

stellen (morgens, tagsüber, abends, nachts). Ebenso bekommt Ihr diese Option zur Auswahl gestellt, wenn Ihr alle sechs Rennen als erster beendet.

Versteckte Autos

Wenn Ihr den ersten Platz in allen drei Schwierigkeitsstufen gewonnen habt, müßt Ihr bestimmte Autos auf den jeweiligen Strecken im Time-Trial-Mode besiegen. Benutzt Euren Rückspiegel, um sie jedes Mal zu rammen, wenn sie versuchen, zu überholen. Insgesamt habt Ihr jetzt 15 Autos zur Auswahl.

Schwierigkeitsstufe:

Novice: Black Griffon

Intermediate: Kid Car

Expert: White Angel

Rückspiegel ein-/ausblenden

Wenn Ihr in der Innenansicht ein Rennen fahrt, könnt Ihr den Rückspiegel an- bzw. ausschalten, indem Ihr die START-Taste drückt, um in den Pause-Modus zu gelangen. Dort drückt Ihr Δ +L1, um den Rückspiegel auszublenden und ein weiteres mal Δ +L1, um ihn wieder einzublenden.

Int. Track & Field Platinum play CheatCard PLAY STATION page 2

100 Meter Freistil



Drückt $\square, \circ, \circ, \circ, \circ, \circ, \circ, \circ, \circ, \circ, X$, wenn Ihr die Sportart aussucht. Im Wettbewerb tragen die Athleten dann andere Schwimmkleidung.

Weitsprung

Wenn Ihr 1.11m, 2.22m und 3.33m weit springt, erscheint ein Maulwurf im Sand.

Dreisprung

Wenn Ihr 1.11m, 2.22m und 3.33m weit springt, erscheint ein Maulwurf im Sand.

Hammerwerfen

Wenn Ihr 1.01m, 21.21m und 35.35m weit werft, steigt ein Ballon aus der Zuschauermenge auf.

Diskuswerfen

Wenn Ihr 1.01m, 21.21m und 35.35m weit werft, fliegen Tauben über das Stadium hinweg.

Hochsprung

Qualifiziert Euch mit dem ersten Versuch, dann vergrößert Ihr die Höhe um mehr als 40cm und meistert auch diese Höhe. Während des dritten Sprungs erscheint ein Zeppelin auf dem Bildschirm. Wenn Ihr die Höhe von 2.70m schafft, könnt Ihr Euch an den 3.70m versuchen.



Porsche Challenge Platinum

Um die Codes einzugeben, müßt Ihr das Standard-Pad und nicht das analoge NeGcon anschließen. Geht hierfür in das Hauptmenü (1-Spieler, 2-Spieler, Optionen).



Wagen des Spielers springt:

Um Eurer Auto an jedem Hügel abheben zu lassen, so daß Ihr durch die Landschaft fliegt, gebt Ihr folgende Tastenfolge ein: $\square, O, \square$

Alle Wagen springen:

Wenn Ihr dieses Fahrverhalten auf die Autos Eurer Konkurrenten übertragen wollt, so gebt diese Kombination ein: $\circ + \square, \circ + O, \circ + \square, \circ + O, \circ + \square, \circ + O, \circ + \square$

Unsichtbarer Wagen:

In diesem Modus seht Ihr nur die Reifen Eures Autos und den Fahrer mit dem Lenkrad in der Hand:

$\square + O, L2 + R2, \square + O, L1 + R1, \square + O$

Turbo Start:

Drückt genau dann auf das Gas, wenn „GO“ auf dem Bildschirm erscheint. Jetzt fahrt Euch Euer Gegner nicht auf und davon.

Turbo Start

Zwei-Spieler-Modus:

Um einen rasanten Start im Split-Screen-Mode hinzulegen, solltet Ihr die Drehzahl Eures Motors zwischen 5000 und 6000 Touren halten.

Den Abspann sehen

Um den Abspann des Spiels zu sehen, ohne das Spiel durchzuspielen, gebt Ihr folgende Tastenkombination ein:

$\square, O, \circ + \text{SELECT}, \circ + \text{SELECT}$

Hohe Stimmlagen der Fahrer

Gebt Ihr diesen Cheat ein, so sind die Stimmen der einzelnen Charaktere höher als normal: **○,△,○.△**

Speichern

Wenn Ihr nach jedem Rennen speichern wollt, so probiert doch mal diese Tastenkombination:

START, **○,○,○,○,○,○**,
□,○,□,○,□,○,START

Fischaugenobjektiv:

□+△+○, L1,L2,R2,R1

Verrücktes Rennen:

○,○,○+SELECT

Interaktive Kurse:

START+**○**,START+**○**,SELECT,START
oder **○+○,○+△,○+□**

Hyper Car:

SELECT+**□**,SELECT+**○**,SELECT+**□+○**

Lange Strecke:

SELECT+**○**,SELECT+**○**,START,SELECT

Verrückte Gegner:

○,○,○+SELECT

Mirror Mode:

○+○,○+△,○+□

Den schwarzen Porsche aktivieren:

○+□,○+○+SELECT

Den Testfahrer verstärken:

○+○,○+□+SELECT

Unendlich viele Retries:

L1 + L2, R1 + R2 + □

Unsichtbarer Wagen:

□+○,L2+R2,□+○,L1+R1,□+○

Tips

So findet Ihr Abkürzungen auf den verschiedenen Strecken:

USA

Nach der ersten Linkskurve haltet Ihr Ausschau nach einem Auto, das auf der rechten Seite parkt. Wenn dort anstelle des Autos ein Laster steht, bedeutet das, daß die Abkürzung offen ist.

Biegt nach dem Laster scharf nach links ab. Versucht, nicht durch das Wasser zu fahren, da es Euch abbremst. Die Ausfahrt der Abkürzung liegt am Bahnhof.

Japan:

Fahrt den ersten Korb auf der linken Seite um. Kurz nach der Ziellinie sollte nun das Tor des Tempels offen stehen.

Alpendorf:

In der ersten Runde sind die Tore noch geschlossen. In der zweiten Runde seht Ihr nun einen Schneepflug. Die Abkürzung ist momentan noch durch Straßenkegel verstellt. Fahrt sie um, und der Schneepflug wird Euch die Einfahrt zur Abkürzung freiräumen, so daß Ihr sie in den nächsten Runden benutzen könnt.

Allgemeine Ratschläge:

Die effektivste Methode, eine Kurve zu meistern, besteht darin, vom Gas zu gehen, die Bremse kurz anzutippen, so daß Ihr ins Driften kommt, und zu warten bis Ihr den Slide beendet habt, um dann wieder zu beschleunigen.

Auf der Strecke in Japan ist es am geschicktesten, die schwierigere Strecke zu wählen (mit den gelben und schwarzen Barrieren), auch dann wenn die einfachere Strecke geöffnet ist. Dies ist Euch auf alle Fälle eine Hilfe, wenn Ihr den Schwierigkeitsgrad „tückisch!“ auswählt.

Die Wahrscheinlichkeit, daß die Computergegner während des Rennens die Abkürzungen benutzen, steigt mit der eingestellten Spielstärke. Man kann also davon ausgehen, daß die Möglichkeit im Modus „leicht“ als sehr gering einzuschätzen ist.

Der Testfahrer benutzt die Abkürzungen immer, wenn sie geöffnet sind. Dan benutzt die Abkürzungen nur selten, aber immer im Schwierigkeitsgrad „tückisch!“

Rachel benutzt die Abkürzungen auch nur selten, aber im Schwierigkeitsgrad „tückisch“ mit einer 90% Wahrscheinlichkeit.

Nikita fährt die Abkürzungen immer dann, wenn sie zur Verfügung stehen und der Spieler sie schon benutzt hat, andernfalls nie.

Marco benutzt die Abkürzungen manchmal, wenn der Spieler sie benutzt hat (20% im Schwierigkeitsgrad „leicht“ und 100% im Schwierigkeitsgrad „tückisch!“). Takabo benutzt die Abkürzungen immer im Schwierigkeitsgrad „tückisch!“ und jedesmal, wenn der Spieler sie während eines anderen Modus benutzt hat.

Der Gegner, der das Rennen mit dem Spieler startet, wird auch der Gegner während des Rennens sein, der am meisten Druck auf den Spieler ausübt.

Die Charaktere sind in drei Gruppen zu jeweils zwei Fahrern unterteilt: Dan und Rachel, Beats und Marco, Takabo und Nikita.

Der erste Charakter jeder Gruppe ist für Anfänger einfacher zu fahren.

Die Autos von Dan und Rachel, die das erste Team bilden, haben die schlechtesten Bremsen in ihren Boxstern, steuern sich am schwierigsten und besitzen die beste Bodenhaftung.

Beats und Marco sind klassischer Durchschnitt. Ihre Autos besitzen weniger Bodenhaftung als die von Dan und Rachel, die Steuerung reagiert schneller, aber nervöser, und Ihre Autos weisen eine bessere Beschleunigung auf.

Takabo und Nikita sind mit den Autos mit der wenigsten Bodenhaftung unterwegs. Deren Steuerung reagiert am schnellsten und der Kurvenradius ist am kleinsten. Die Beschleunigung ist bei den Autos dieses Teams am größten. Genau die richtige Wahl für geübte Fahrer, die Spaß beim Fahren haben möchten!

Der Hauptunterschied zwischen dem Arcade- und dem Simulationsmodus besteht darin, daß sich die Autos im Arcade-Modus verhalten, als ob sie schwerer wären. Dies hat zur Folge, daß die Autos besser auf der Strecke liegen, anspruchsloser, und daraus resultierend, für Einsteiger aufregender zu spielen sind.

GAMEBUSTER CODES

Diese Cheats funktionieren nur in Verbindung mit dem Schummelmodul Gamebuster.
Bezugsquelle: Dataflash (Tel. 02822/68545) oder im gutsortierten Fachhandel.

Bubsy 3D

Unendlich Leben ... 801D9378 0063
Unendlich Schild ... 801D937C 0063

Castlevania Symphony Of The Night

Unendlich HP ... 80097BA0 03E7
999 Attack ... 800F4BF6 1400
Unendlich MP ... 80097BB0 03E7
Alucard-Schwert ... 30097A05 0010
Gotteskleidung ... 30097A4B 0010
Dämmerungsumhang ... 30097A6B 0010
Axelord-Schwert ... 30097992 0010
Alucard-Schild ... 3009799A 0010
Schädel-Schild ... 30097998 0010
Dunkel-Schild ... 30097994 0010
Festgelegter Stein ... 30097A89 0010

Alexander Olma, Stuhr

Crash Bandicoot Platinum

Levelanwahl ... 80061628 001F
99 Leben auf der Karte ... 800615CE 0063

Croc Legend Of The Gobbos

999 weiße Kristalle ... 80074BC0 0FFF
Unendlich Leben ... 80075234 00FF
6 Gobbos ... 80074BC8 0006
5 farbige Kristalle ... 80074D24 001F
Unsichtbarer Croc ... 8007C486 0002
Unbesiegbare Croc ... 8007C486 FFF1
Levelanwahl (nur ein Code möglich)
Level 1 - And so the Adventure Begins ... 8007542C 0000
Level 2 - Underground Overground ... 8007542C 0001
Level 3 - Shouting Lava Lava Lava ... 8007542C 0002
Level 4 - Lair of the Feeble ... 8007542C 0003
Level 5 - The Curvy Caverns ... 8007542C 0004
Level 6 - The Tumbling Dantini ... 8007542C 0005
Level 7 - Cave Fear ... 8007542C 0006
Level 8 - Darkness Descends ... 8007542C 0007
Level 9 - Fight Night With Flibby ... 8007542C 0008
Level 10 - The Twisty Tunnels ... 8007542C 0009

Darkstalkers

Unendlich Zeit ... 800CD85A 0063
Unendlich Energie Spieler 1 ... 800BDB00 0090
Unendlich Energie Spieler 2 ... 800BDB04 0090
Spieler 1 Power Boost ... 800CD36E0051
Spieler 2 Power Boost ... 800CD6E0 0051

Destruction Derby 2 Platinum

500 Punkte ... 800947DE 01F4
Immer auf dem ersten Platz ... 800947DA 0001
Rundenzeit einfrieren ... 8009DD30 0000
Kein Schaden - linke Tür ... 800894B4 0000
Kein Schaden - Heck links ... 800894AC 0000
Kein Schaden - Front links ... 80089490 0000
Kein Schaden - rechte Tür ... 800894A0 0000
Kein Schaden - Heck rechts ... 800894A4 0000
Kein Schaden - Front Rechts ... 80089498 0000

Final Fantasy VII

Maximale Energie ... 8009D732 FFFF
Countdown für Bombe aufhalten ... 8009D134 0258
Unendlich Gill ... 8009D12E 000F

Formel 1 '97

Unendlich Zeit ... 800B3838 FFFF

International Track & Field Platinum

Hammer
Volle Energie ... 80101F36 42A0
Perfekter Winkel ... 800B18D4 0200
Javelin
Volle Energie ... 800B1912 417F
Perfekter Winkel ... 80104530 002D
Pole Vault
Volle Geschwindigkeit 80101E72 417F
Discus
Volle Energie ... 80101F36 42A0
Perfekter Winkel ... 800B18D4 0200
100m Sprint
Volle Energie ... 80101E72 417F
Long Jump
Volle Geschwindigkeit 800B154A 417F
Perfekter Winkel ... 80104530 002D
Shot
Volle Energie ... 80101F36 42A0
Perfekter Winkel ... 800B18D4 0200
Freestyle
Volle Geschwindigkeit 80101E72 417F
Hurdles
Volle Geschwindigkeit 80101E72 417F
High Jump
Volle Geschwindigkeit 80101F36 42A0
Triple Jump
Volle Geschwindigkeit 800B154A 417F
Perfekter Winkel ... 80104530 002D
Einige der Disziplinen verwenden dieselben Codes, d.h. wenn man einen Cheat aktiviert können auch andere aktiviert werden.

Lifeforce Tenka

Unendlich Munition ... 80059A64 0063
Unendlich Schild ... 80019DD2 00C8
Unendlich Energie ... 80019DD0 0064
Schnelles Herzklopfen 80019DD4 00FF
Langsames Herzklopfen ... 80019DD4 0001
Roter Schlüssel ... 800519C0 0001
Grüner Schlüssel ... 800519C2 0001
Blauer Schlüssel ... 800519C4 0001
Gelber Schlüssel ... 800519C6 0001
Rosa Schlüssel ... 800519C8 0001
Hellblauer Schlüssel 800519CA 0001

Machine Hunter

Unendlich Leben Spieler 1 ... 8011FF50 0009
Unendlich Energie Spieler 1 ... 800BE510 0063
Unendlich Schild ... 800BE50C 00FF
Unendlich blaue Waffen ... 8011FF10 0F10
Unendlich Bomben ... 8011FF28 0063
Unendlich Minen ... 8011FF2C 0063

Micro Machines V3 Platinum

Unendlich Leben ... 800129DA 00FF

Oddworld Abe's Oddysee

Höhere Geschwindigkeit ... 8008EB78 0C9F

Porsche Challenge Platinum

Unendlich Zeit ... 800DA334 0608
Immer auf dem 1. Platz ... 800DA31E 0001

Ray Tracers

Unendlich Zeit ... 80058378 05DC
Unendlich Nitros ... 80057F3C 03B6

Resident Evil & Resident Evil Director's Cut

Kampfmesser ... 800C87XX FF01
Beretta ... 800C87XX FF02
Shotgun ... 800C87XX FF03
Colt Python - Dum Dum-Munition* ... 800C87XX FF04
Colt Python - Magnum-Munition ... 800C87XX FF05
Flammenwerfer ... 800C87XX FF06
Bazooka - Sprengmunition ... 800C87XX FF07
Bazooka - Säuremunition ... 800C87XX FF08
Bazooka - Brandmunition ... 800C87XX FF09
Raketenwerfer ... 800C87XX FF0A
Berettamagazin ... 800C87XX FF0B
Schrotmunition ... 800C87XX FF0C
Dum Dum-Munition für die Python ... 800C87XX FF0D

>>>>>

Der play playstation 3d Strategy Guide



Strategy Guide Mark Liebold

Infanterie:

Grollbringer Infanterie, Imperiale Großschwerter, Leibgarde der Baronesse, Banditen.

Fußtruppen sind meistens sehr zahlreich und bestens dafür geeignet, um gegnerische Kavallerieeinheiten aufzuhalten oder die eigenen Kriegsmaschinen und Bogen- bzw. Armbrustschützen vor Angriffen zu bewahren. Am meisten muß man sich auf die Grollbringer Infanterie verlassen, da die Truppenmitglieder im Gegensatz zu den anderen Infanteristen nicht so übereilt vor dem Gegner davonlaufen.

Bogen-/Armbrustschützen:

Grollbringer Armbrustschützen, Helmgart Bogenschützen, Bogenschützen der Waldelfen.

Auch wenn es in Warhammer Dark Omen hauptsächlich um den blutigen Nahkampf geht, darf man auf keinen Fall Schußwaffen unterschätzen. Eine Einheit, die gut positioniert ist (z.B. auf einem Hügel), kann den Gegner in die Flucht jagen oder gnadenlos niederschießen. In erster Linie sollte man seine Regimenter dazu ermutigen, auf alles zu schießen, was sich bewegt. Sollte es allerdings keinen Ausweg geben, darf ein Blitzangriff auf keinen Fall mehr aufgeschoben werden, da die eigenen Einheiten den Infanterietruppen im Nahkampf in nichts nachstehen.

Artillerie:

Grollbringer Kanone, Minenwerfer, Dampfpanzer.

Die Verwendung dieser Kriegsmaschinen ist mit Vorsicht zu genießen. Richtig effektiv ist der Einsatz dieser Waffenbestände nur am Anfang der Schlacht, wenn sich die gegnerischen Truppen in Bewegung setzen. Sind erst einmal alle Kriegsbeteiligten in den Nahkampf verwickelt, sind die oben genannten Waffen quasi nutzlos. Bis auf den Dampfpanzer können sie auch nicht mehr in Bewegung gesetzt werden, nachdem sie positioniert worden sind. Außerdem erweisen sie sich für den Nahkampf als extrem schlecht, da die Bedienungsmannschaft nur sehr klein ist.

Zwergenkrieger:

Zwerge sind zwar sehr langsam, aber auch sehr widerstandsfähig, gute Nahkämpfer und nicht sonderlich anfällig gegenüber

magischen Handlungen. Wenn man Zwerge einsetzt, sollten diese immer an vorderster Front aufgestellt und direkt zu den härtesten Gegnern geschickt werden.

Flagellanten:

Flagellanten peinigen sich die ganze Zeit selbst, es sei denn sie sind mit Kampfhandlungen beschäftigt. Genanntes Regiment ist immun gegenüber furchteinflößenden Truppen, wozu bspw. Gespenster oder Verfluchte zählen. Sie besitzen zwar keinerlei Rüstung und dürfen auch keine tragen, sind aber als ein sehr kampfstarkes Regiment einzustufen, das besonders gegen die oben genannten Einheiten effektiv vorzugehen weiß.

Söldner-Oger:

Sie sind groß, kräftig und stampfen alles in den Boden, was sich in ihren Weg stellt. Allerdings sind sie nur zu dritt und sollten sich unbedingt mit anderen Einheiten zusammenschließen, um wirksame Angriffe starten zu können.

Magier (Feuer/Eis):

Ein Magier ist ein Muß in jeder Armee. Er wird zwar schnell durch Beschuß ausgeschaltet, da er keinerlei Rüstung tragen darf, durch seine Zaubersprüche kann er jedoch extreme Vernichtungsschläge in den gegnerischen Reihen verursachen. Der Magier, sei es Feuer oder Eis, sollte sich immer mit einer anderen Einheit mitbewegen und es vermeiden, eine seiner Zaubersprüche im Nahkampf auszusprechen, da dies schon des öfteren zur Flucht der eigenen Einheiten geführt hat. Sollte sich die Gelegenheit bieten, den Magier in den Nahkampf zu schicken, dann sollte dieser nur gegen andere Magier, kleinere Monster oder zusammen mit Infanteristen gegen feindliche Regimenter ins Gefecht eingreifen.

Baummenschen:

Genau wie Oger ist diese Einheit eine Kampfmaschine und kommt mit jeglicher Art von Gegner zurecht. Allerdings sind die Baummenschen extrem feuerempfindlich.

Kanonenfutter:

Manche Einheiten wohnen Eurer Armee nur ein bis zwei Schlachten bei, und man darf sich auf keinen Fall davor scheuen,

diese zum Wohle der eigenen Kerntuppen in den Tod zu schicken. Diese Einheiten bestehen aus Leibgarden der Baronesse, Helmgart Bogenschützen, Banditen, Sven Carlsons Kavallerie, Baummenschen und Rittern des Königs. Die Gralsritter befinden sich während der kompletten Suche nach dem schwarzen Gral an der Seite von Hauptmann Bernhardt und sollten bis zur Schlacht in Mousillon weitestgehend geschont werden. Dort müssen sie allerdings in den Kampf gegen die Ritter des schwarzen Grals geschickt werden.

Ein Augenmerk auf besonders gemeine feindliche Einheiten:

Skelettreiter/Skelettstreitwagen:

Es empfiehlt sich dringendst, immer gleich anzugreifen bzw. die Feuerkraft der Armee auf diese recht großen Einheiten zu konzentrieren.

Mumien/Verfluchte:

Einheiten von Skeletten werden oft von Mumien oder Verfluchten angeführt. Sie bilden aber auch eigene, kleine Einheiten, die von Zwergen, Ogern, Kavalleristen oder mindestens zwei anderen Infanteristen angegriffen werden sollten. Mumien schrecken ebenfalls vor Feuerattacken zurück.

Schädelkatapulte:

Diese Kriegsmaschinen der Untoten müssen sofort ausgeschaltet werden, sei es durch Magie, Kavallerie oder eigene Kriegsmaschinen. Wenn sie treffen, kann man sich ziemlich sicher sein, daß die getroffene Einheit die Flucht ergreifen wird.

Goblins:

Es hört sich zwar sehr seltsam an, daß man sich vor diesen kleinen Grünhäuten in acht nehmen muß, aber in diesen Einheiten verstecken sich sehr oft Goblin-Fanatics, die - wenn sie aus der Einheit ausbrechen - Tod und Verderben über Hauptmann Bernhards Armee bringen. Wenn man gegen Goblins kämpft, sollte man seine Einheit nicht so dicht gedrängt aufstellen und bewegen.



WARHAMMER
DARK OMEN

play
PLAY STATION

Strategy Guide

Klebelasche

Faltlinie

----- Falzen
..... Ausschneiden



ELECTRONIC ARTS™

Warhammer: Dark Omen

Magische Gegenstände

Grollbringer Schwert (281)

Kann zweimal pro Zauberzyklus einen Feuerball auf eine gegnerische Einheit schleudern.

Stärkungstrank (112)

Erhöht die Stärke des Regiments für eine kurze Zeit, wodurch die feindlichen Truppen im Nahkampf mehr Schaden erleiden.

Buch von Ashur (112)

Erhöht die Stufe des Magiers um einen Grad, woraufhin er einen Spruch mehr in seine Zauberkünste übernehmen darf (nur für Zauberer).

Banner des Mutes (112)

Regiment flieht nicht aus dem Nahkampf und ist immun gegenüber Truppen und Ungeheuern, die Angst verursachen.

Banner der Wut (168)

Kann einmal pro Zauberzyklus Blitze gegen ein gegnerisches Regiment heraufbeschwören.

Verzauberter Schild (112)

Die Einheit erhält zusätzliche Rüstung bzw. eine Mindestrüstung (nur für Einheiten, die einen Schild verwenden dürfen).

Schild des Prolos (225)

Das Regiment wird von Geschossen, wie bspw. Bögen, Armbrüsten, Kriegsmaschinen usw. geschützt. Darüber hinaus verleiht der Schild einen Mindestrüstungswurf (nur für Einheiten, die ein Schild verwenden dürfen).

Schwert des Höllenfeuers (281)

Kann einmal pro Zauberzyklus einen Feuerstrahl auf eine gegnerische Einheit abschießen.

Stab von Jet (112)

Jeder Spruch des Magiers kostet den Verlust eines Energiepunkts (nur für Magier).

Herz der Trauer (56)

Falls der Träger ausgeschaltet wird, explodiert das Herz der Trauer und verursacht im umliegenden Gebiet großen Schaden.

Banner der Arkanen Wache (225)

Zaubersprüche gegen das Regiment werden unwirksam oder auf eine gegnerische Einheit umgeleitet.

Osiris Stab (112)

Kann einmal pro Zauberphase einen Energiestrahle verschießen (nur für Magier).

Sturmschwert (225)

Verwundet den Gegner automatisch und läßt auch keine Rüstungswürfe zu. Außerdem kann das Sturmschwert einmal pro Zauberzyklus einen Blitzstrahl abfeuern.

Zauberbannender Schild (225)

Zaubersprüche gegen das Regiment werden unwirksam.

Drachenhelm (168)

Das Regiment wird gegen jegliche Art von Feuerattacken geschützt.

Runenklinge (67)

Dem Gegner sind keine Rüstungswürfe gestattet.

Die Klinge verursacht doppelten Schaden gegenüber Untoten (nur für Menschen).

Taktik & Strategie

Der richtige Weg:

Es kommt in Warhammer Dark Omen des öfteren vor, daß sich der Pfad teilt und man die Möglichkeit hat, einen Umweg zu gehen und damit einem Freund zu helfen. In erster Linie ist es zu empfehlen, diesen Umweg immer auf sich zu nehmen. Hilft man z.B. in Bogenhafen, so erhält man in Helmgart einen magischen Gegenstand. Es sind aber nicht nur die Gegenstände, die einen Anreiz für das Bereiten des längeren Weges bieten, sondern auch eine Verstärkung der Truppen. Dadurch bekommt man z.B. Ragnars Wölfe, Oger, Zwerge oder Waldelfen.

Aufstellung der Armee:

Bevor man die Armee in der Aufstellungszone positioniert, ist es ratsam, das Gelände vorher ganz genau zu inspizieren. Bei

einem direkten Angriff sowie bei Beschuß stören oft Klippen oder anderweitige Hindernisse. Weiterhin ist zu beachten, an welchem Ort sich die Aufstellungszone befindet. Sollte sie in der Mitte der Karte liegen, kann man sicherlich damit rechnen, daß feindliche Truppen von allen Seiten herbeiströmen. Falls bereits in der Aufstellungsphase gegnerische Einheiten in Sichtweite sind, empfiehlt es sich unbedingt, die Kanonen, Minenwerfer sowie Bogen- und Armbrustschützen auf diese auszurichten. Hier muß man besonders auf gegnerische Bogenschützen und Kriegsmaschinen aufpassen. Falls es die Aufstellungszone erlaubt, sollte man immer versuchen, den Gegner einzukesseln. Stellt die Kavallerie ganz weit nach außen und läßt sie den Gegner umreiten, damit Ihr den Feind von hinten oder von der Seite angreifen könnt.

Bewegung der Truppen:

Die Regimenter sollten immer nur schrittweise vorsichtig nach vorne bewegt werden, da feindliche Truppen völlig unvermittelt aus dem Nichts auftauchen können und die eigenen Einheiten sehr schnell umringt sind.

Einsatz der Truppen:

Kavallerie:

Grollbringer Kavallerie, Sven Carlsons Kavallerie, Ragnars Wölfe, Gralsritter, Ritter des Königs, Banditen-Pistolieri.

Die berittenen Einheiten sind wohl die stärksten und flexibelsten. Auf der eine Seite haben sie die kämpferischen Fähigkeiten, die meisten Gegner niederzuschlagen. Auf der anderen Seite sind selbst die besten Kämpfer nicht gegen den Ansturm einer furchteinflößenden Gespenstereinheit oder eines Regiments von im Nahkampf spezialisierter Skelettreiter gefeit. Kavallerieeinheiten sollten immer zuerst angreifen und in manchen Missionen, besonders wenn diese gegen andere Kavallerieregimenter bzw. Streitwagen geführt werden, durch den Schutz der Infanterie abgesichert sein.

GAMEBUSTER CODES

Diese Cheats funktionieren nur in Verbindung mit dem Schummelmodul Gamebuster.
Bezugsquelle: Dataflash (Tel. 02822/68545) oder im gut sortierten Fachhandel.

Magnum-Munition für die Python
.....800C87XX FF0E
Benzin für den Flammenwerfer
.....800C87XX FF0F
Sprengmunition für die Bazooka
.....800C87XX FF10
Säuremunition für die Bazooka
.....800C87XX FF11
Brandmunition für die Bazooka
.....800C87XX FF12
Leere Flasche 800C87XX FF13
Wasser 800C87XX FF14
UMB No. 2 800C87XX FF15
UMB No. 4 800C87XX FF16
UMB No. 7 800C87XX FF17
UMB No. 13 800C87XX FF18
Gelb-6 800C87XX FF19
NP-003 800C87XX FF1A
V-Jolt 800C87XX FF1B
Defektes Gewehr 800C87XX FF1C
Vierkantkurbel 800C87XX FF1D
Sechskantkurbel 800C87XX FF1E
Holzembleme 800C87XX FF1F
Goldembleme 800C87XX FF20
Blaues Juwel 800C87XX FF21
Rotes Juwel 800C87XX FF22
Noten 800C87XX FF23
Wolfsmedaille 800C87XX FF24
Adlermedaille 800C87XX FF25
Chemikalie 800C87XX FF26
Batterie 800C87XX FF27
MO-Diskette 800C87XX FF28
Windwappen 800C87XX FF29
Leuchtrakete 800C87XX FF2A
Dias 800C87XX FF2B
Mondwappen 800C87XX FF2C
Sternenwappen 800C87XX FF2D
Sonnenwappen 800C87XX FF2E
Farbband 800C87XX FF2F
Feuerzeug 800C87XX FF30
Dietrich** 800C87XX FF31
Schwertschlüssel*** 800C87XX FF32
Ölkanister**** 800C87XX FF33
Rüstungsschlüssel 800C87XX FF34
Schildschlüssel 800C87XX FF35
Helmschlüssel 800C87XX FF36
Laborschlüssel 800C87XX FF37
Wandschrankschlüssel 800C87XX FF38
Schlafraumschlüssel 002
.....800C87XX FF39
Schlafraumschlüssel 003
.....800C87XX FF3A
Kontrollraumschlüssel 800C87XX FF3B
P. Raumschlüssel 800C87XX FF3C
Schreibtischschlüssel 800C87XX FF3D
Rotes Buch 800C87XX FF3E
Buch: Flüche Band 2 800C87XX FF3F
Buch: Flüche Band 1 800C87XX FF40
Heilungsspray 800C87XX FF41
Serum 800C87XX FF42
Rote Kräuter 800C87XX FF43
Grüne Kräuter 800C87XX FF44
Blaue Kräuter 800C87XX FF45
Gemixte Kräuter: Rot + Grün
.....800C87XX FF46
Gemixte Kräuter: Grün + Grün
.....800C87XX FF47

Gemixte Kräuter: Blau + Grün
.....800C87XX FF48
Gemixte Kräuter: Grün + Blau + Rot
.....800C87XX FF49
Gemixte Kräuter: Grün + Grün + Grün
.....800C87XX FF4A
Gemixte Kräuter: Blau + Grün + Grün
.....800C87XX FF4B
* in Resident Evil Director's Cut:
Spezielle Beretta
** in Resident Evil Director's Cut:
Mondwappenfragment 1
*** in Resident Evil Director's Cut:
Schwertschlüssel
**** in Resident Evil Director's Cut:
Mondwappenfragment 2

Die Stellen XX geben an, an welchem Ort sich der Gegenstand befinden soll. Die Zahlen 24, 26, 28, 2A, 2C, 2E, 30, 32, 34, 36, 38, 3A, 3C, 3E, 40, 42, 44, 46, 48, 4A, 4C, 4E, 50, 52, 54, 56, 58, 5A, 5C, 5E, 60, 62, 64, 66, 68, 6A, 6C, 6E, 70, 72, 74, 76, 78, 7A, 7C, 7E, 80, 82 geben die Stellen 01-48 in der Truhe an. Die Zahlen 84, 86, 88, 8A, 8C, 8E geben die Stellen 01-06 im Gepäck des jeweiligen Charakters an (bei Jill kommen die Zahlen 90 und 92 für ihre beiden zusätzlichen Plätze hinzu). Wenn ein Gegenstand in das Gepäck gelegt werden soll, muß sich an dem gewünschten Platz schon irgendein Gegenstand befinden (möglichst ein unwichtiger), damit der Code funktioniert. Es klappt aber auch, wenn man nachträglich einen Gegenstand an die gewünschte Stelle legt. Er wird sich dann in den gewünschten Gegenstand verwandeln.
Konstantin v. Portetries

Ridge Racer Revolution Platinum
12 Wagen 801DE564 0028
Buggies 801E65DC 0028
Immer auf dem 1. Platz
.....8007C750 0001

Soviet Strike Platinum
Unendlich Rockets 800F5298 0026
Unendlich Missiles 800F52B0 0008
Unendlich Guns 800F5280 049A
Unendlich Treibstoff 800837F2 6400
Unendlich Schild 800836EC 05DC
Unendlich Continues 80074EC8 0002
Unendlich ECM* 800F52C8 0030
Unendlich Sidewinders* 800F52C8 0008
Unendlich Treibstoff Pods*
.....800F52C8 0002
Campaign XX** 30074EC9 00XX
Unendlich Munition 8004C248 0000
.....8004C24A 0000
Die Codes für unendlich Munition laufen nur in der 1. Campaign.
* für den Wingtip.

** XX ersetzen durch 00 Crime
.....01 Black Sea
.....02 Caspian
.....03 Dracula
.....04 Kremlin

Syndicate Wars

Unendlich Munition - Minigun 80071730 0004
Unendlich Geld 800E364C E100
.....800E364E 05F5

The Need For Speed II

Bonusstrecke - Hollywood
.....800E2C90 0006

Thunderhawk 2 Firestorm

Platinum

Unendlich Munition 8007344E 0063
.....80073450 0063
.....80073452 0063
Unendlich Energie 800732DC 00DF

Time Crisis

Unendlich Munition 800B6170 0006

V-Rally

Unendlich Zeit 800E7F40 0063

Victory Boxing

Unendlich Zeit 800804C2 01FF
Unendlich Energie Spieler 1
.....8007F5E4 FB7F
.....8007F5F8 FB7F
Unendlich Energie Spieler 2
.....8007F8D4 FB74
.....8007F8E8 FB7F

Vergessene Welt Jurassic Park

Unendlich Leben 80014D74 0000
.....80014D76 0000
Unendlich Energie 800243FC 0000
.....800243FE 0000

wipEout 2097

Platinum

Unendlich Zeit 80095814 0BB8
Immer folgende Waffe im Besitz*
.....80111246 XXXX
* XXXX ersetzen durch
Rockets 0101
Missiles 0202
Mines 0303
Electro bolt 0505
E-pak 0606
Autopilot 0707
Shield 0808
Turbo boost 0909
Rocket - rechts befestigt 0A0A
Rocket - links befestigt 0B0B
Quake disruptor 0C0C
Plasma bolt 0D0D
Thunder bomb 0E0E
Gatling gun 0F0F

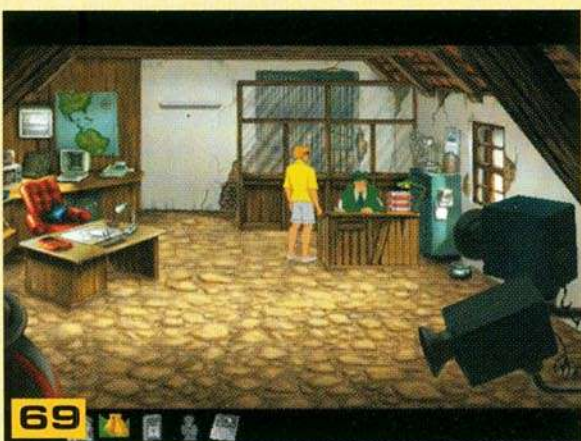
Baphomets Fluch 2

Spiegel der Finsternis Player's Guide part 2

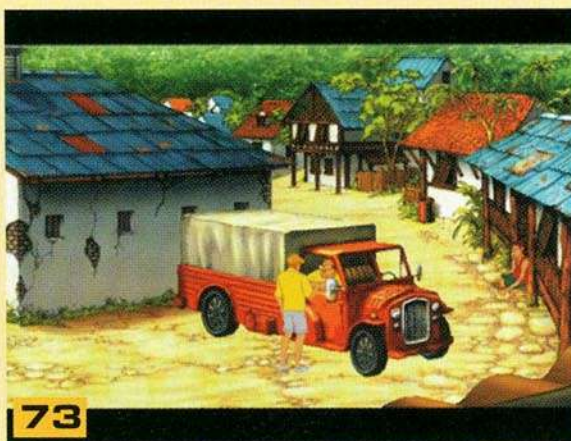
Jungle



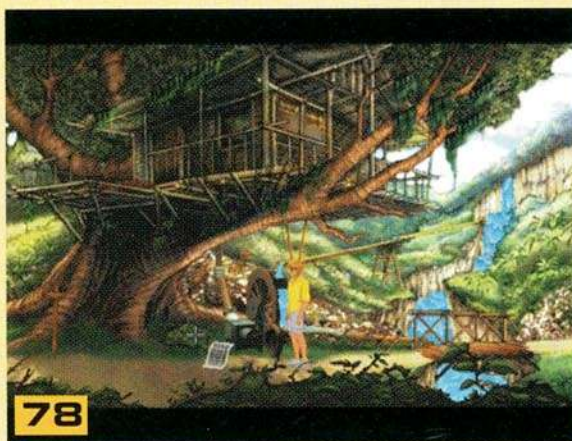
Ich verbinde die Weinrebe mit der kaputten Maschine.



Renaldo, der Handlanger des Generals, würde sich glücklich schätzen meinem Freund die verfallene Pyramide zu zeigen.



Ich gebe Duane den Zünder und gehe zu Miguel, um ihm die Neuigkeit mitzuteilen.



Die Blätter sind feucht. Ich benutze dieses Stück Papier zum Anzünden...



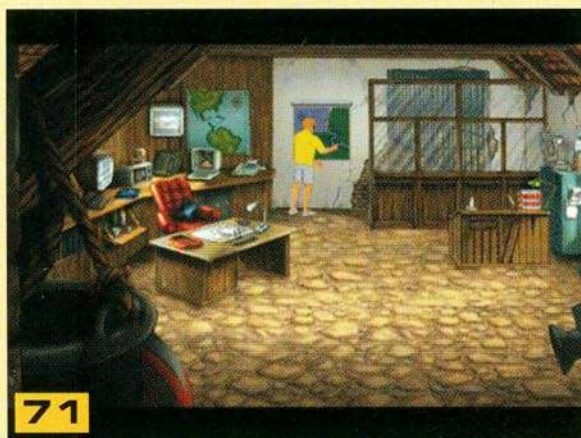
Seine Begeisterung legt sich etwas, als ihm klar wird, daß mein Freund Pearl Henderson ist.



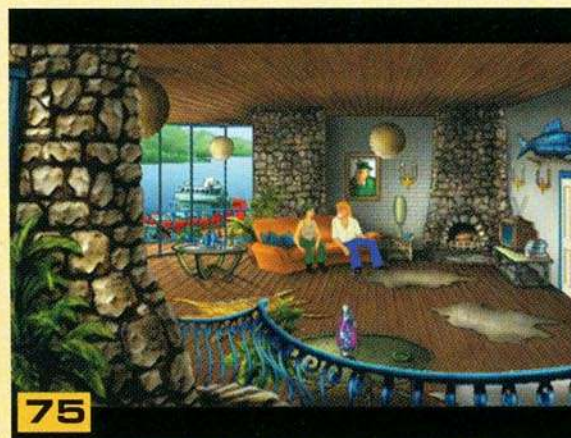
So habe ich mir das nicht vorgestellt...



... indem ich die Statue aus Feuerstein an die Felge des Wasserrads drücke.



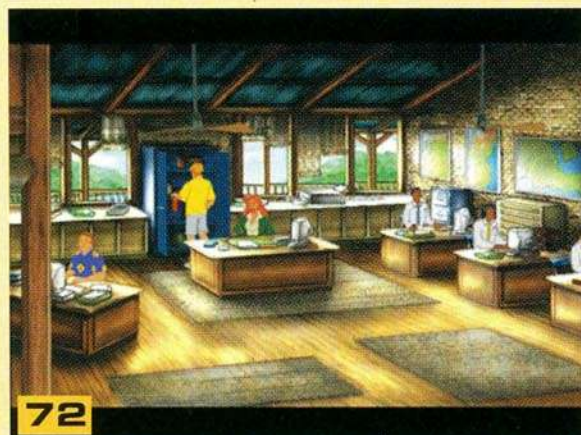
Endlich kann ich in Ruhe einen Blick in die Aufzeichnungen des Generals werfen. Sein Ziel ist ein Ort namens Teoculcan.



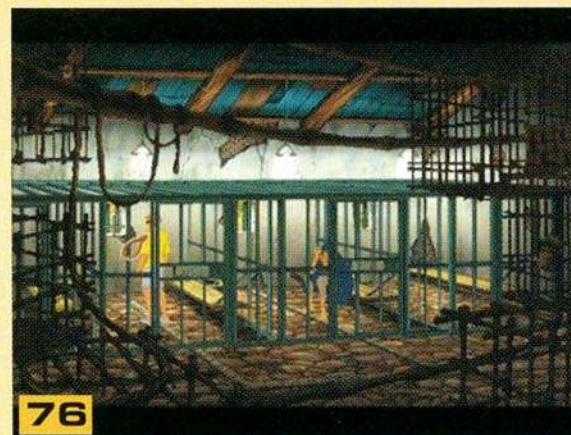
Der General kommt mir näher als mir lieb ist. Vielleicht kann ich ihn in seinem Vorhaben etwas bremsen, indem ich ihn in ein Gespräch verwickle.



Des Rauch meines Freudenfeuers macht den Orgel spielenden Priester auf mich aufmerksam. Ich hatte gehofft, er würde sich mehr über meinen Anblick freuen.



Als ich Conchita erzähle, was ich auf der Karte gesehen habe, läßt sie mich den Zünder nehmen. Als nächstes werden wir Miguel aus dem Gefängnis befreien...



Der einfache Teil der Aktion ist, das Seil an den Fensterstäben zu befestigen. Der schwierigere Teil ist, das Vorhaben Duane mitzuteilen!



Ich kann Huberts Steinpresse notdürftig mit der Weinrebe reparieren...



82 ... und seinen Kragen pressen, indem ich das Kreuz als Hebel benutze.



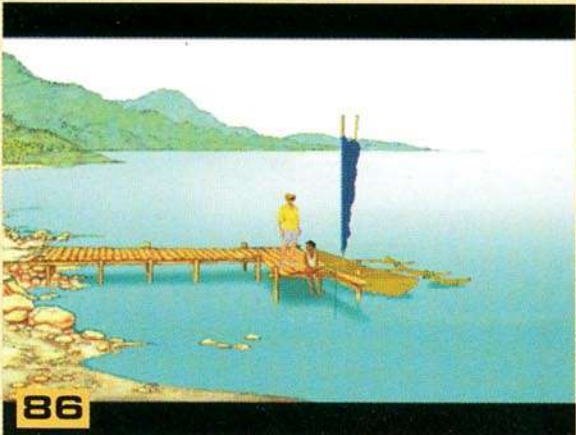
83 Es gibt kein besseres Geschenk für den Schamanen, als eine Packung Hundefutter.



84 Die Spitze des Kamins von der Hütte des Nachtwächters zeigt sich als optimaler Behälter für den Saft aus der Wurzel des Schamanen.



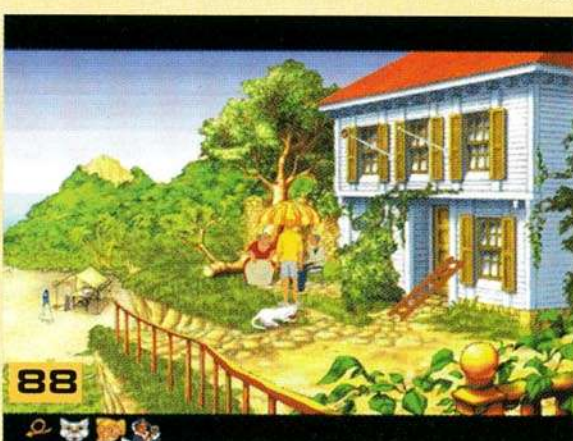
85 Inspektor Bronson möchte nicht, daß ich in seine Aufzeichnungen schaue, oder herumstöbere. Ich bin mir ziemlich sicher, daß er nichts Gutes im Schilde führt.



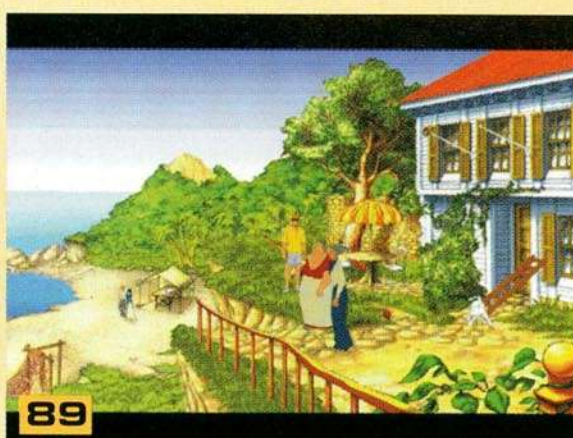
86 Der kleine Fischerjunge Rio hat auch keine allzu gute Meinung von Bronson.



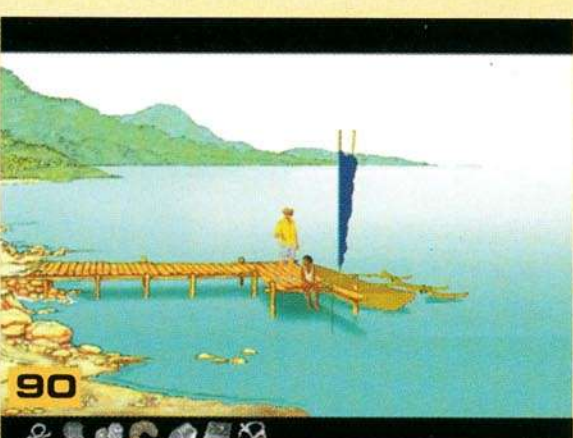
87 Das Ketch Museum ist die Heimat des Piraten, der einen der Koyotensteine stahl. Das Problem ist nur, daß die Nachfahren des Seeräubers den seltenen Stein bewachen.



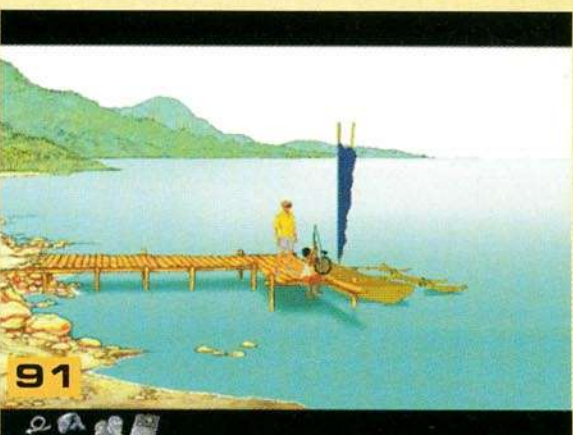
88 Im Gespräch mit den Ketch-Schwestern stellt sich heraus, daß Rio eine Spielgefährtin namens Emily hat.



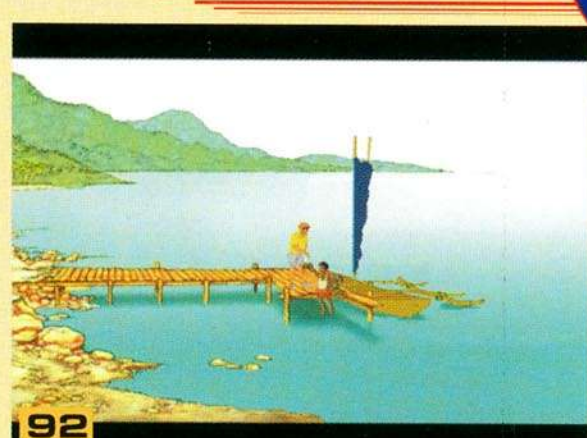
89 Die Schwestern halten nicht viel von dem kleinen Fischerjungen. Als ich ihnen erzähle, daß ich Rio mit Emily zusammen gesehen habe, wenden sie sich ab.



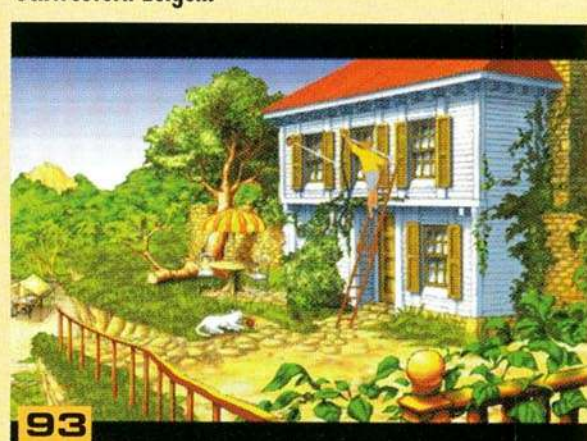
90 Dieser Tequila-Wurm eignet sich hervorragend als Köder. Damit kann mir Rio einen Fisch fangen...



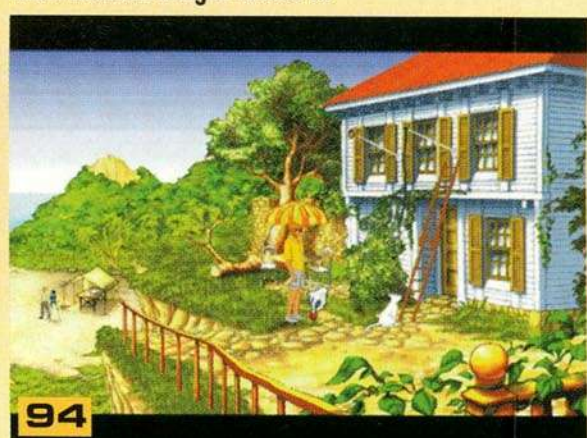
91 ... oder vielleicht nur das Hinterteil eines Fahrrads. Auf alle Fälle werde ich den Fahrradschlauch zu einem späteren Zeitpunkt gebrauchen können.



92 Rio glückt es doch noch, einen Fisch an die Angel zu bekommen. Ich sollte den Fang der Katze der Ketch-Schwestern zeigen.



93 Wenn ich die Leiter hochsteige, kann ich den Fahrradschlauch, an dem der Fisch befestigt ist, vom Fahnenmast herunterhängen lassen ...



94 ... und den Ball stehlen, solange die Katze den Fisch gierig beobachtet.



95 Den Fisch schenke ich der Katze. Aus dem Fahrradschlauch dem Ball und dem Baum bastle ich mir eine Schleuder. Mit etwas Glück schieße ich den Marker, den Bronson anvisiert, herunter.

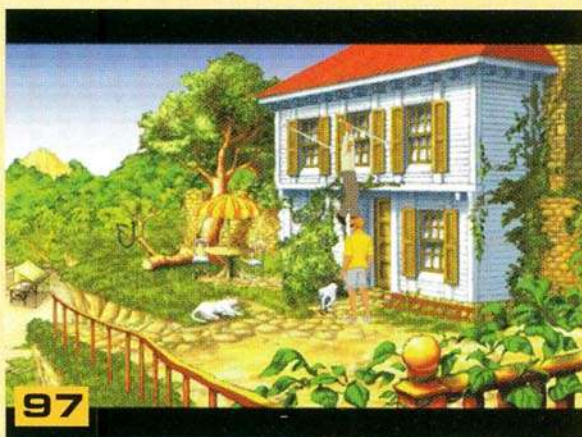


96 Bronson steigt die Leiter hinauf und klettert an der Fahnenstange empor, um die Markierung zu suchen. Es ist Zeit, ihm die Leiter wegzuziehen.

Baphomets Fluch 2

Spiegel der Finsternis

Player's Guide part 2



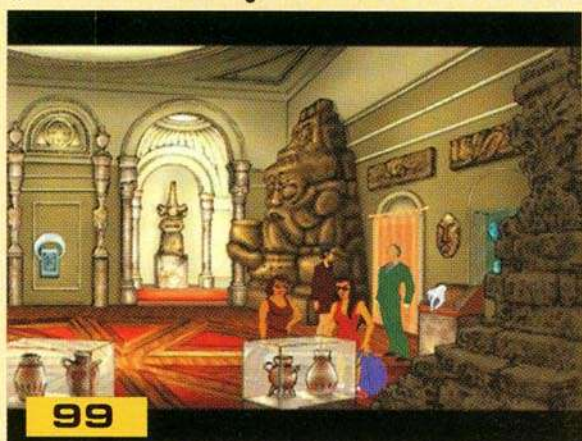
97

Solange Bronson am Fahnenmast hängt, braucht er die Markierung sicherlich nicht. Bronson möchte das Museum in ein Hotel umbauen. Mal schauen, wie die alten Damen reagieren werden, wenn sie davon erfahren! Jetzt haben die Damen Bronsons Pläne gesehen. Zum Dank lassen sie mich in das Museum.



98

Der Wächter des Britischen Museums weiß über „El Draco“ und den Jaguar-Stein allerbestens Bescheid.



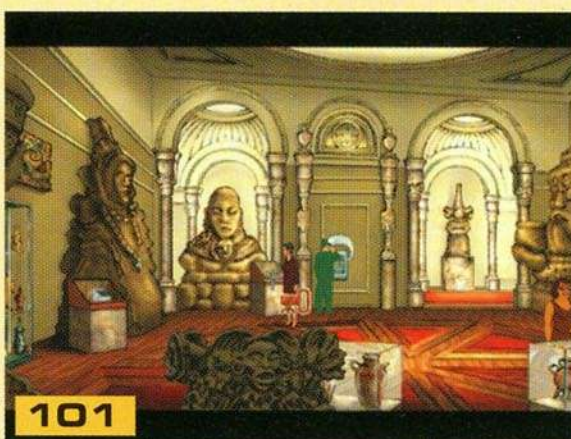
99

Oubier hat den Jaguar-Stein gestohlen und vergessen, den Schlüssel von der Vitrine abzuziehen.



100

Ich zeige dem Wächter den Schlüssel. Sofort alarmiert er die Polizei. Danach erzählt er mir, daß Oubier vor hatte zu den Docks zu gehen, um dort ein Schiff aufzusuchen.



101

Während der Wächter telefoniert, nehme ich den heiligen Dolch an mich.



102

Da mir der Wächter nicht erlaubt, das Museumsgebäude zu verlassen, benutze ich den Dolch, um die Türe zu öffnen und zu entkommen.



103

Die Schiffslaterne paßt wie angegossen in die Mulde, die für das Tintenfaß auf Ketchs Schreibtisch angefertigt wurde...



104

... und die Karte paßt hervorragend in die Vertiefung in der Tischplatte.



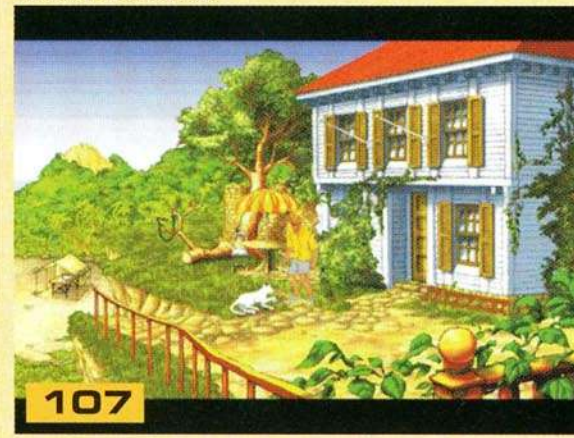
105

Hier ist der verstorbene Mann der alten Lady, der Pirat Kapitän Ketch, zu sehen.



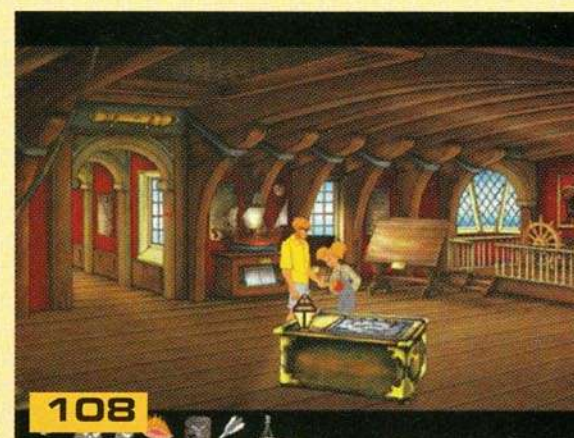
106

Genau das, was ich in diesem Moment überhaupt nicht gebrauchen kann - eine neugierige Göre. Sie hat ein Kreuz umhängen, das genauso aussieht wie jenes auf dem Portrait von Ketch...



107

Die Katze zerfetzt den Federkiel, den ich auf dem Schreibtisch von Ketch gefunden habe. Genau das Richtige für Rio, um sich einen Köder zu basteln!



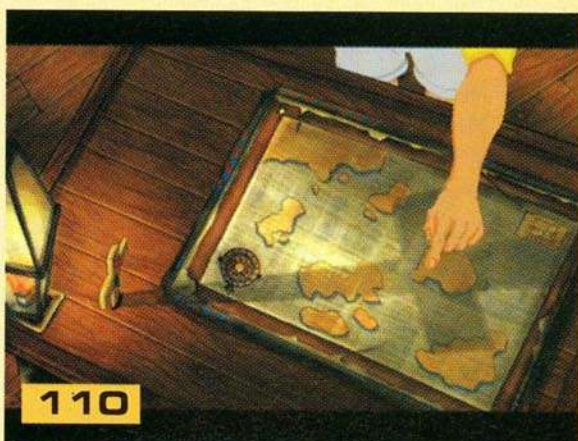
108

Emily gefällt die Muschel, die ich bei Rio gegen die Feder eingetauscht habe. Sie leiht mir dafür ihr Kreuz.

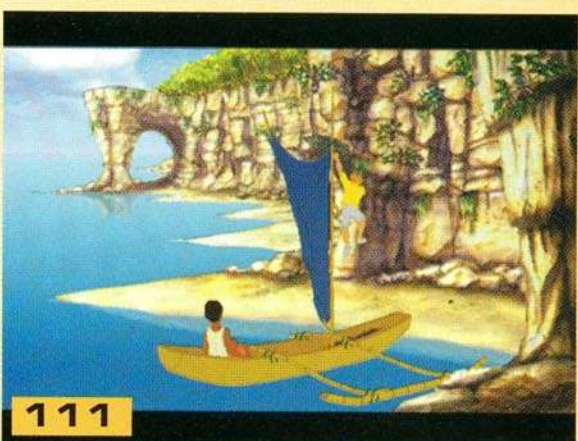


109

Das Kreuz paßt in den Füllfederhalter neben der Laterne. Der Schatten fällt in einem ganz bestimmten Winkel über die Karte...



110 Mein nächstes Reiseziel, Zombie Island.



111 Es ist unmöglich, die Klippen bei Zombie Island emporzuklettern. Mit Hilfe Rios Fischernetz gelingt es mir jedoch.



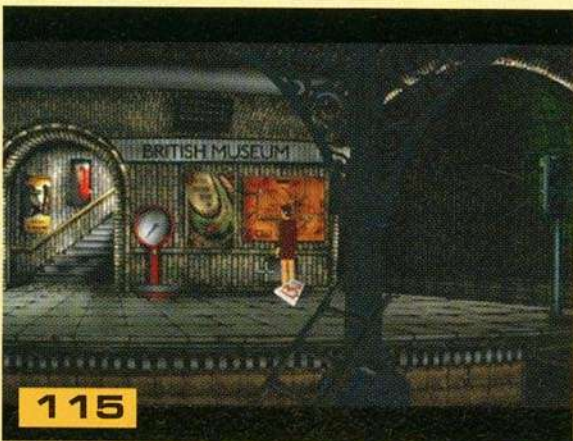
112 Ich verwende die Haarspange, die ich in meiner Handtasche gefunden habe, um die in dem Schlitz des Automaten klemmende Münze aus dem engen Spalt herauszuziehen.



113 Es ist ein alter englischer Penny, den ich für die Waage benutze.



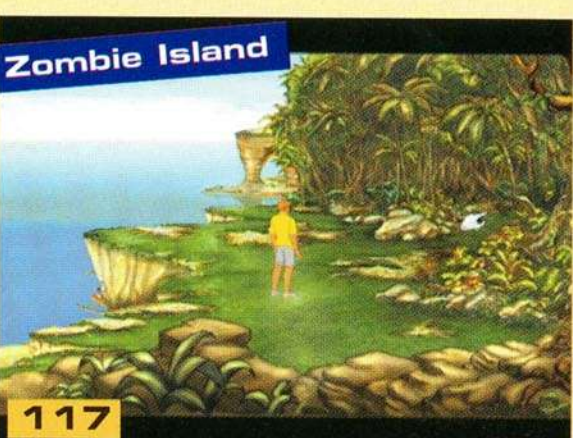
114 Der heilige Dolch erweist sich ein weiteres Mal als nützlich, um den Deckel des Kastens zu öffnen.



115 Ganz kann ich den Kasten jedoch nicht öffnen. Es gelingt mir allerdings, ihn ein kleines Stück aufzubrechen, um mit der Karte aus der Waage schließlich das Schloß zu knacken.



116 Nachdem ich den Kasten geöffnet habe, drücke ich die rote Taste, um das Signal zu ändern. Der Zug hält an.



117 Dieser dunkle, verschlungene Wald vermittelt den Eindruck als wären wir hier richtig.



118 Ein hohes Schilfrohr! Ich könnte es später als Blasrohr verwenden.



119 Wenn ich nicht vorsichtig bin, verlaufe ich mich. Ich nehme den rechten Pfad.



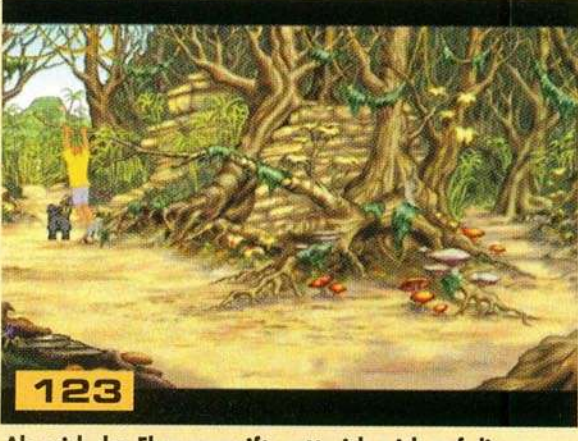
120 Nachdem ich das Schilfrohr in dieses dunkle Loch gesteckt habe, beißt irgendein undefinierbares Etwas das Ende des Schilfgewächses sauber ab. Zum Glück ist es kein Stück von mir!



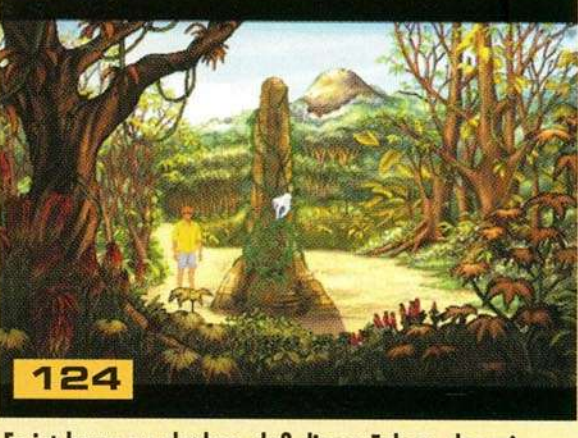
121 Ich habe genug von diesem Irrgarten. Ich gehe den Weg zurück, den ich gekommen bin.



122 Als ich den anderen Pfad von der Spitze des Kliffs hinunterstapfe, treffe ich auf einen kleinen Eber. Nur gut, daß ich das Schilfrohr und den vergifteten Pfeil als Betäubung verwenden kann.



123 Als mich der Eber angreift, rette ich mich auf diesen Ast. Der Eber läuft davon und zeigt mir einen Pfad, der zu einem nadelförmigen Felsbrocken führt.

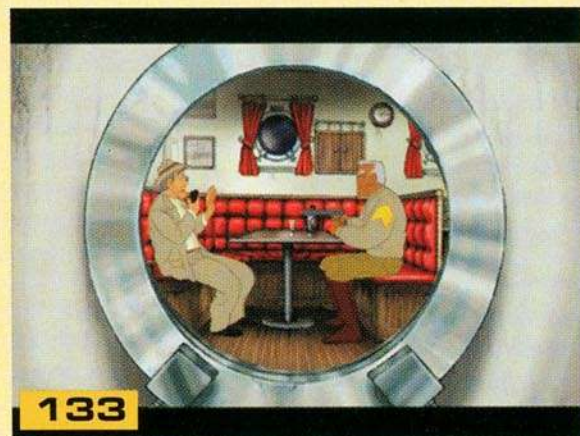


124 Es ist kaum zu glauben, daß dieser Felsen, der wie eine Nadel aussieht, natürlichen Ursprungs ist. Das bringt mich auf eine Idee. Ich brauche ein Stück von dieser Schlingpflanze...

Baphomets Fluch 2

Spiegel der Finsternis

Player's Guide part 2



133
 Als ich durch das Bullauge blicke, kann ich beobachten, wie Oubier von Karzac umgebracht wird.



125
 ... ich verbinde den Theodolite mit dem Fischernetz und der Schlingpflanze. Ratet mal, was ich damit vorhabe!



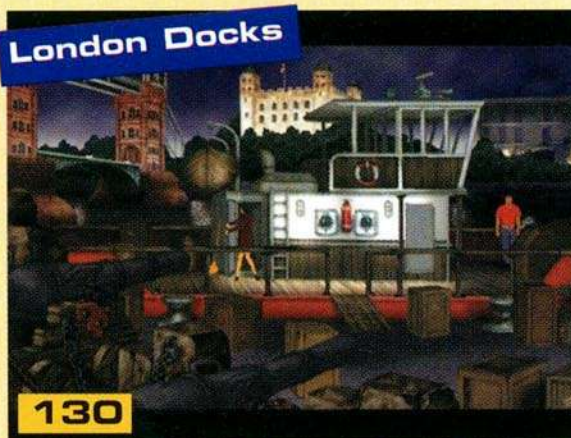
129
 Dieser überwucherte Pfad führt zu der Felssäule, die ich durch den Theodolite erspäht habe.



134
 Oubier braucht den Jaguar-Stein nicht mehr.



126
 Ich ziehe die Markierung nach oben auf die Spitze des Felsens.



130
 Wenn sich der Wächter auf der Hinterseite des Schiffs befindet, schleiche ich mich an Bord und stelle eine Falle auf...



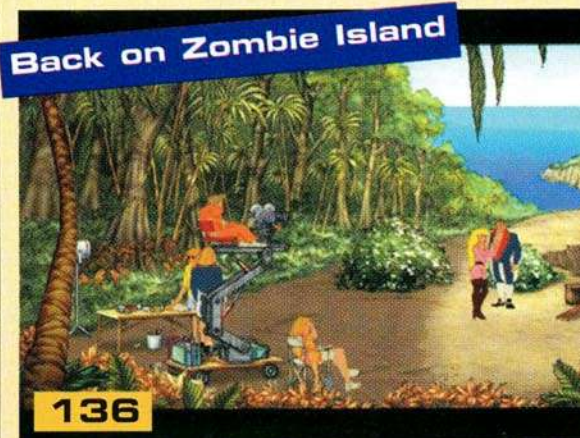
135
 Karzac hätte mich kaltblütig umgebracht, wenn ich ihm nicht den Dolch in das Bein gerammt hätte.



127
 Von der Spitze des Kamelhöcker-Hügels aus läßt sich die gesamte Insel überblicken. Der richtige Platz, um die Beine des Theodolite in die Löcher zu stellen.



131
 ... ich klettere die Leiter hinauf und verstecke mich auf dem Dach der Kajüte.



136
 Während sich Hawks eine Drehpause gönnt, nehme ich mir ein paar Brötchen und Pfannkuchen mit Sirup.



128
 Dieser kleine Punkt muß die Markierung sein, die ich am Felsen angebracht habe. Genau in einer Linie dahinter befindet sich eine große Felssäule...



132
 Sobald der Wächter die Kabine betritt, um sich umzuschauen, schlage ich die Türe zu und blockiere sie mit dem Wischmob.



137
 Armer Bert! Der Stuntman ist jetzt zu nichts mehr zu gebrauchen, als er von meinen speziellen Sirupbrötchen gegessen hat.



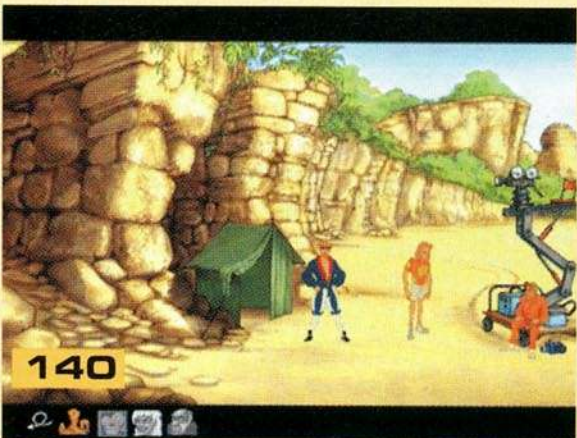
138

Der Busch wimmelt von Hornissen. Ein paar harte Brötchen werden sie sicher wild machen.



139

Die Kamera steckt fest im Sand. Bert ist nach dem letzten Stunt vollkommen aus der Puste. Alles läuft nach Plan.



140

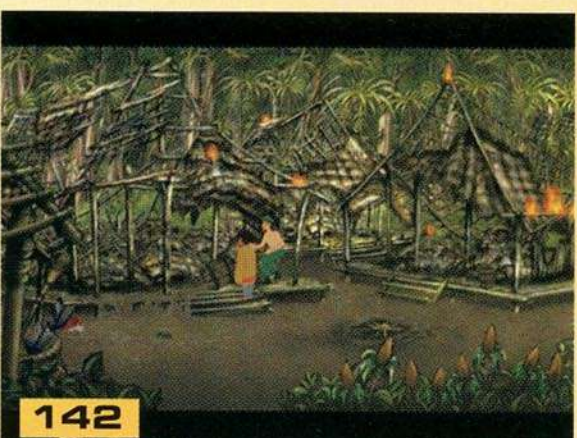
Es gelingt mir, Herrn Hawk zu überreden, den Stuntman Bert zu ersetzen. Jetzt kann ich hinauf zur Schatzhöhle klettern und mich als Pirat verkleiden.

Back in the Indian Village



141

In der Asche liegt ein Koyoten-Stein. Leider ist er zu heiß, um ihn aufzuheben.



142

Mit Titipocos Hilfe kann ich den Stein abkühlen, indem ich das Faß umwerfe und das Wasser darüberlaufen lasse.



143

Ich habe zwar nicht viel Ahnung von Motoren, aber diesen Zylinder kann man abschrauben.



144

Jetzt schneide ich die Benzinleitung mit dem Dolch durch...



145

... und fülle Treibstoff in den Zylinder ein.



146

Ich fülle das Benzin in die Maschine auf der rechten Seite.



147

Das Ende dieses Seil muß an der Spitze des Gerüsts befestigt werden. Ich glaube, Titipoco wird diese Aufgabe für mich erledigen.



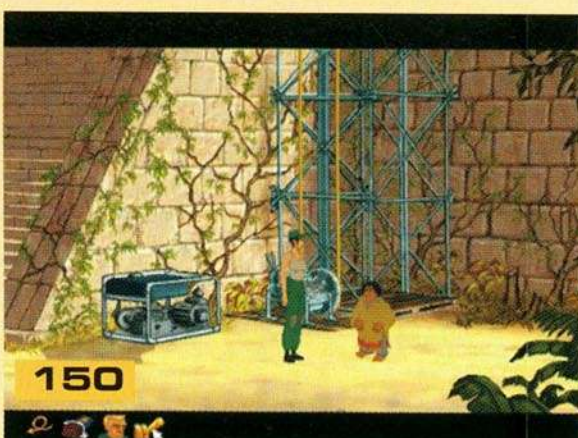
148

Jetzt kann ich das Seil mit der Maschine verbinden.



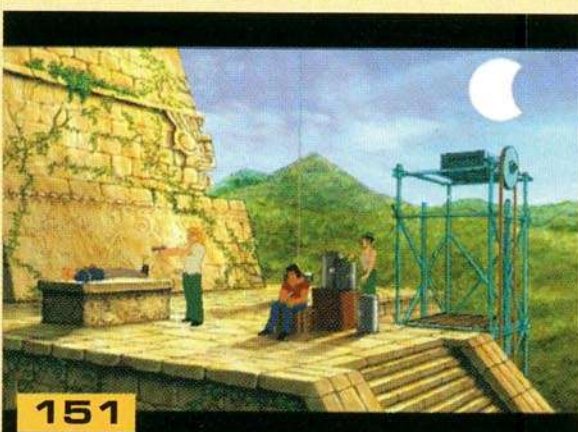
149

Hier befindet sich ein Schalter, der die Maschine startet, und ein Hebel, der den Aufzug nach oben bewegt.



150

Da ich die Maschine nicht bedienen kann, wenn ich auf der Plattform stehe, muß ich Titipoco die Funktionen erklären.



151

Weder Raoul noch Pablo bemerken meine Anwesenheit. Ich entwende Pablos Munitionsgürtel und versuche, beide abzulenken, bevor es ihnen gelingt, George zu opfern.

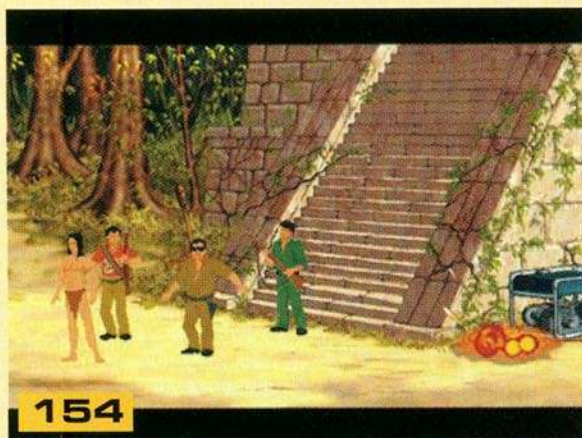


152

Ich benötige diese Fackel, um die Benzinpfütze zu entzünden.



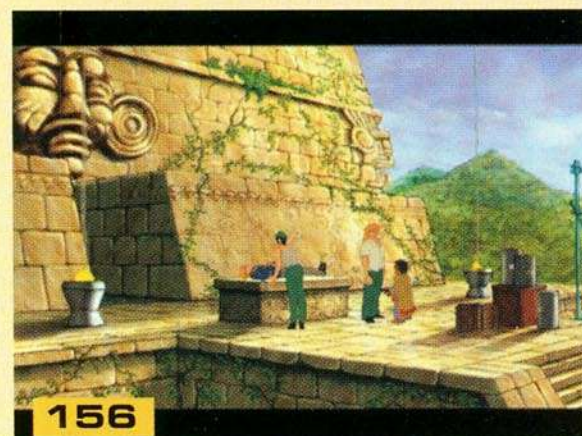
153
Außerdem brauche ich Feuer von Titipocos neuartigem Feuerzeug.



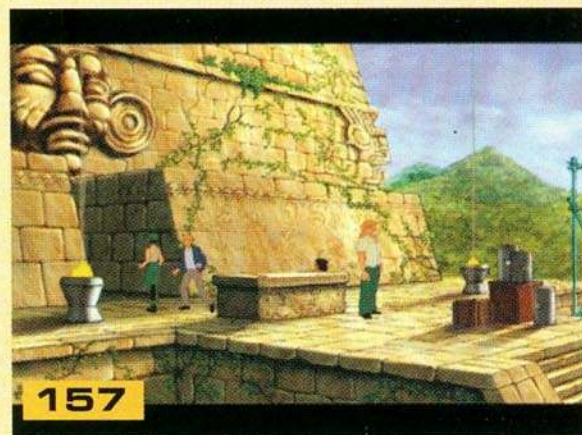
154
Da das Benzin so schön brennt, werfe ich Pablos Munitionsgürtel auch noch in die züngelnden Flammen. Die Soldaten rennen fort.



155
Pablo hätte sich nicht auf Raoul als Wache verlassen sollen, da dieser Hasenfuß aus lauter Angst die Flucht ergriffen hat.



156
Während Titipoco Raoul in Schach hält, befreie ich George.



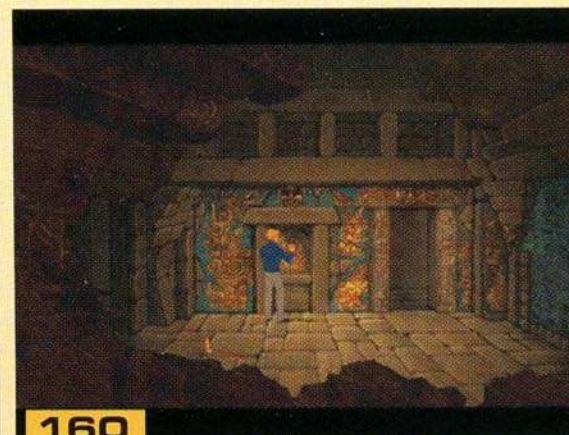
157
Da wir keine Einladung zu Karzacs Party haben, müssen wir mit der Türe ins Haus fallen. Ich hoffe, er hat seine Feier noch nicht ohne uns begonnen.



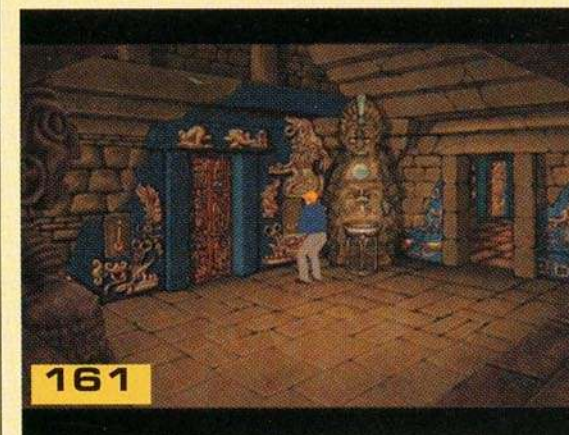
158
Ich denke, daß wir an diesen Hebeln gleichzeitig ziehen müssen.



159
Der Ausgang dieses Raums öffnet sich erst, wenn ich alle Symbole in der richtigen Reihenfolge angeordnet habe. Auf der rechten Seite sind zwei Bilderfolgen zu sehen. Die Tafeln der Affen setzen sich aus jeweils zwei Bildern der zehn Tafeln auf der rechten Seite zusammen. Diese wiederum werden aus zwei Symbolen durch das Drehen an den Rädern zusammengesetzt. Dreht solange an den Rädern, bis die Symbole in der Mitte gegenüberliegen. Wenn Ihr das geschafft habt, könnt Ihr die passenden zwei Tafeln in die Wand drücken. Ebenso kann das Bild bei den Affen gedrückt werden. Habt Ihr alle vier Bilder gedrückt, so öffnet sich der Ausgang.



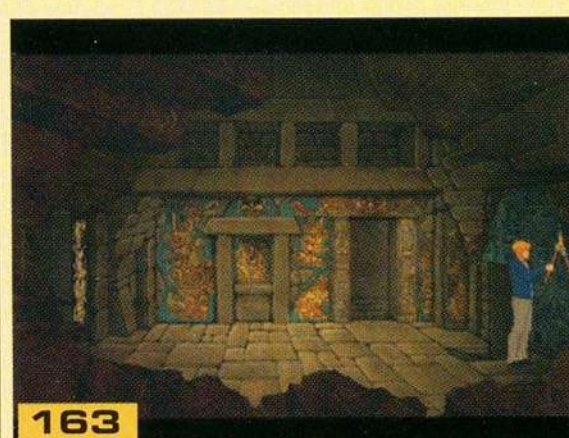
160
Hier muß ich einen Trick anwenden, um die Geheimtüre zu öffnen.



161
Ich ziehe am rechten Hebel...



162
... und noch dazu im richtigen Moment.



163
Da meine Fackel nur noch schwach brennt, muß ich mir eine neue anzünden.



164
Die Maya-Priester schienen eine Vorliebe für Hebel und versteckte Türen zu haben.



165
Na also! Hier ist der Eingang in das Heiligtum des Feindes.

E N D E

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
Ark of Time	dt	89.00
Ayrton Senna Kart 2	dt *	84.99
Baphomets Fluch 2	dt	89.00
Batman & Robin	dt *	89.99
Bloody Roar (Beast)	dt *	89.00
Breath of Fire 3	dt *	84.00
Broken Helix	dt	99.00
Bubble Bobble 2	dt *	84.00
Bug Riders	dt *	79.99
Burning Road	dt	69.99
Bushido Blade	dt *	89.00
Bust a Move 3	dt *	69.99
Caesar's Palace	dt	89.00
Cart Indy Car	dt *	79.99
Castlevania	dt	89.00
Clock Tower	dt	99.00
Colony Wars	dt	89.00
Command & Conquer 2	dt	99.99
Cool Boarders 2	dt	89.00
Courier Crisis	dt	79.00
Crash Bandicoot 2	dt	89.00
Croc - T.Legend o.G.	dt	89.00
Deathtrap Dungeon	dt *	99.00
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
Gran Turismo	dt *	109.00
Grand Theft Auto	dt	79.00
Hercules	dt	89.00
Hugo 1	dt *	89.99
Int. Champ. Soccer	dt *	89.00
Int. Superstar S.Pro	dt	99.00
Isnogud	dt	89.00
Jersey Devil	dt	89.99
K-1 The Arena Fight.	dt	99.00
Kumite	dt	99.00
Lost W.Jurassic Pa.2	dt	89.00
Lucky Luke	dt *	89.00

Kostenlos!



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



Magic the Gathering	dt	84.99
Mass Destruction	dt	79.99
Maximum Force	dt	89.00
MDK	dt	84.99
Midnight Run	dt	99.00
Monopoly	dt	84.99
Moto Racer	dt	89.99
Nagano Olympic W.98	dt	109.00
Namco Museum Piece 5	dt	79.99
Nascar Racing 98	dt	89.00
NBA Hangtime	dt	99.00
NBA Live 98	dt	89.00
NBA Pro 98	dt	99.00
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

Pandemonium 2	dt	84.99
Pax Corpus	dt *	89.00
Pitfall 3D	dt *	89.99
Populous The 3rd C.	dt *	89.00



Power Soccer 2	dt	89.00
Primal Rage	dt	69.00
Resident Evil 2	dt *	99.00
Resident Evil Direct	dt	89.00
Risico	dt	84.99
Riven	dt *	114.00
Rock'n Roll Racing 2	dt	69.99
Shadow Master	dt	89.00
Skull Monkeys	dt	89.99
Soul Blade (Edge)	dt	99.00
Steel Reign	dt	84.00
Streetfighter Ex Pl.	dt	84.99
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
Turok	dt *	89.00
Ubik	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

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

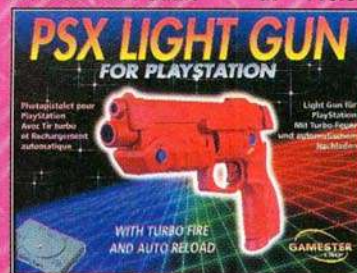
WCW World Wrestling	dt	99.00
X-Men:Children o.t.A	dt *	84.00
X2 Project	dt	79.99

Sonderangebote

Adidas Power Soc. 2	dt	49.00
Alien Trilogy	dt	49.00
Alien Trilogy	uk	49.00
Baphomets Fluch 1 Pl	dt	49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt	49.00
Casper	dt	49.00
Crash Bandicoot 1 Pl	dt	49.00
D (Dining Table)	dt	49.00
Descent 2	dt	49.00
Destruction D.2	dt	49.00
Disruptor	uk	49.00
Iron & Blood	dt	44.99
Konami Open Golf	dt	29.99
Lost Vikings 2	dt	49.00
Mechwarrior 2	dt	49.00
Porsche Challenge P.	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
Space Jam	dt	49.99
Spice World	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
Virtual Baseball 97	dt	49.00
Wipe Out 2097 Plat.	dt *	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99
Worms Platinum	dt	49.95

Zubehör

Analog Joypad+Rumble	dt	69.00
Analog Joypad Sony	dt	54.99
Antennenkabel Neu	dt	34.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Infrarot Joypad PSX	dt	69.00
Joypad PSX Blau	dt	29.99
Joypad PSX Rot	dt	29.99
Joypad PSX schwarz	dt	29.99
Joypad Sony PSX grau	dt	39.99
Lenkrad mit Pedale	dt	119.99



Light Gun PSX	dt	39.99
Link-Kabel PSX	dt	19.99
Maus Sony PSX	dt	49.99
Memory Card Sony PSX	dt	34.99
Memory Card 24 Meg	dt	79.99
Memory Card 48 Meg	dt	99.00
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
RGB-Scart Kabel Sony	dt	19.99
S-Video Kabel PSX	dt	24.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Tasche für Sony PSX	dt	9.99
Memory Card & Joypad	dt	79.99
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



Forsaken

Stephan Girlich



Für die architektonischen Feinheiten bleibt nur wenig Zeit.

Wie im Editorial erwähnt, hatten wir exklusiv die Möglichkeit, Acclaims potentiellen 3D-Kracher Forsaken in einer zu 75% fertigen Version ausführlich antesten zu können. An vielen Elementen wird momentan jedoch weiterhin mit Hochdruck gearbeitet. Die künstliche Intelligenz der Gegner soll



Die Schatzsuche führt den Spieler auch unter Wasser und in völlig vereiste Areale.

insgesamt deutlich gesteigert werden, die Soundkulisse beschränkte sich auf die FX, der Zwei-Spieler-Modus via Splitscreen war nicht implementiert und die analoge Steuerungsvariante ließ den entscheidenden Feinschliff bislang vermissen.

Dennoch - die Architektur der zwölf Level steht und die 16 Waffensysteme waren vollständig integriert, so daß wir uns sehr wohl einen richtungsweisen-



Nach ein paar Treffern kündigen dichte Rauchschwaden das Ende eines Gegners an.

den Eindruck des äußerst ambitionierten Projekts verschaffen konnten.

Auch im Jahr 2113 ist es das moralisch zweifelhafte Bestreben der Menschen, immer gefährlichere Waffen mit unvorstellbarem Zerstörungspotential zu entwickeln. Vor außerirdischen Invasoren durch ein ausgetüfteltes Verteidigungssystem mit Überwachungssatelliten, Minenfeldern und computergesteuerten Angriffsanlagen absolut sicher, besiegeln die Erdbewohner ironischerweise ihren plötzlichen Untergang selbst.

Forscher sind so tief wie nie in die Materie der Kernphysik vorgedrungen, als bei einem Experiment der Fusionsreaktor außer Kontrolle gerät. Die daraus resultierende gigantische Explosion mündet in eine nahezu alles vernichtende Schockwelle, die gleich einer Feuerwalze unaufhaltsam um den Erdball jagt und den Planeten aus seiner Umlaufbahn katapultiert. Schutzlos der sengenden Hitze der Sonne ausge-



Grafische Effekte wie diesen Lavastrom gibt es gleich im ersten Level zu bestaunen.

level



THERMAL POWER STATION



ANCIENT TEMPLE



SUB TERRAN DECONTAMINATION UNIT



MILITARY RESEARCH BASE



Am rechten oberen Bildrand wird man über die Anzahl der gefundenen Goldbarren informiert.

liefert, sind nach wenigen Tagen auch die letzten Überlebenden qualvoll gestorben.

Die obersten Senatoren der Imperialen Theokratie beschließen daraufhin, die völlig verwüstete Erdoberfläche zur kontaminierten Zone zu erklären. In unterirdischen Komplexen liegen jedoch Schätze von unermesslichem Wert verborgen, was Plünderer und Piraten auf den Plan ruft. Es gilt das ungeschriebene Gesetz: Was man findet, gehört einem auch. Mit speziellen, stark bewaffneten Pioncycles wagen sich die Räuber in das verlassene Gebiet, um im Kampf gegen militärische Überwachungsdrohnen und andere Gesetzlose die letzten Reichtümer der einstmaligen glorreichen Zivilisation ausfindig zu machen.

Bevor man seinen verwegenen Raubzug durch die weitläufigen Stollen startet, muß man sich zunächst für einen Charakter samt spezifiziertem Bike entscheiden. Vom durchtrainierten Superbabe über muskulöse Space Cowboys bis hin zum vollbärtigen Fettwanst reicht die Auswahl, unterschiedliche Attribute bezüglich Schildstärke oder Maximalgeschwindigkeit der Flugfährte sind selbstredend weit wichtiger als der optische Aspekt.



Mag der Titel auf den ersten Blick an Interplays Descent erinnern, wird schnell ein gravierender Unterschied deutlich. Der Gravitation gehorchend pendeln sich die Gleiter selbst nach waghalsigen Manövern wieder eigenständig in die waagrechte Lage aus, was im allgemeinen die Orientierung im verschachtelten Labyrinth an Korridoren erheblich vereinfacht. Die geplante und essentiell notwendige Kartenfunktion soll laut Acclaim in der finalen Fassung enthalten sein. In der Egoperspektive wird man auf dem Bildschirm sowohl über die aktivierten Waffensysteme wie auch über den Zustand von Schutzschild und Bike informiert. Die Steuerung der futuristischen Ein-Mann-Kampfflieger mutet komplex an. In der voreingestellten Konfiguration dienen die L-Tasten zum Abfeuern der primären und sekundären Waffen, die R-Tasten zum Beschleunigen bzw. Abbremsen oder Rückwärtsfliegen, und über das



Dieser Gegner legt einem fleißig Minen in den Weg.

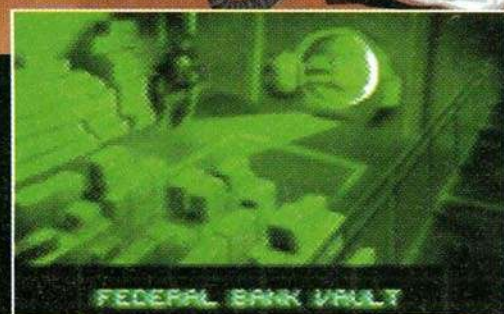
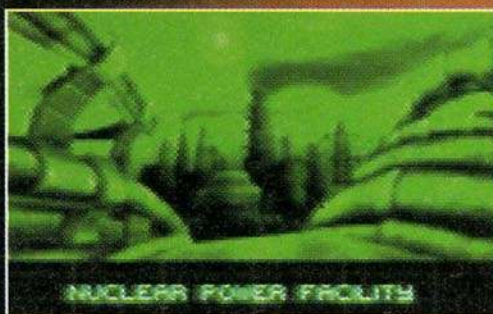


Vor lauter Schüssen sieht man teilweise gar nicht mehr, worauf man eigentlich feuert.



Die Suss Gun verschießt ihre Projektile in hoher Frequenz.

Steuerkreuz wird die Flugrichtung bestimmt. Die Action-Buttons erfüllen den Zweck von Ausweichmanövern zur Seite und regulieren die





Die schwerfälligen Panzer verfügen über eine gewaltige Feuerkraft.

Flughöhe. Erstaunlicherweise bewegt man sein futuristisches Gefährt schon nach wenigen Minuten zielsicher durch die visuell beeindruckend inszenierte Forsaken-Welt.

Es ist die grafische Komponente, die einen an und für sich recht simpel gestrickten Shooter wie Forsaken zu einem Spiel der Sonderklasse erhebt. Mit Echtzeit-Light Sourcing und transparenten Feindkreationen wird ein Special Effects-Feuerwerk abgeschossen, wie es in der Form bislang nur selten auf der PlayStation zu sehen war. Spektakulär erhellen fluoreszierende Lasergarben die dunklen Schächte und zerlegen die Gegner bei einem Treffer mit raumfüllenden Detonationen in ihre Einzelteile.



Manche Komplexe sind durch riesige, blitzschleudernde Reaktoren gesichert.



Dieser Gegner kann sich unsichtbar machen und attackiert mit riesigen Energiekugeln.

Überhaupt kommt dem Waffenarsenal eine wichtige Bedeutung zu. Manche Schalter können nur mit einem bestimmten Laser aktiviert werden, und abhängig von der Distanz im Kampf reduziert sich die Durchschlagskraft einiger Waffen erheblich. Über das Aufsammeln von sogenannten Power Pods läßt sich die Feuerwirkung um drei Stufen erhöhen, mit hitzesteuerten Missiles und clever platzierten Minen gibt man den Feinden auch ohne Sichtkontakt Saures.

Trotzdem, Forsaken ist kein Kinderspiel, denn schon in der uns vorliegenden Betaversion verhalten sich die Gegner alles andere als dumm. Wie



Das Kampfgeschehen wird durch bombastische Schußgeräusche und baßgewaltige Explosionen dramatisch verstärkt. In spielerischer Hinsicht setzte Probe auf bewährte Elemente und ging kaum Experimente ein. Zum Lösen der mannigfaltigen Missionen müssen Schlüssel gefunden, Energiekreise geschlossen, Teleporter aktiviert oder Reaktoren zerstört werden, was in ähnlicher Form alles schon einmal dagewesen ist.

Erstaunlicherweise bewegt man sein futuristisches Gefährt schon nach wenigen Minuten zielsicher durch die visuell beeindruckend inszenierte Forsaken-Welt.

der Spieler selbst nutzen die Feinde den dreidimensionalen Raum geschickt für Ausweichmanöver und sind natürlich wie gewohnt stets in der Überzahl. Man schlägt sich mit trägen, aber stark gepanzerten Bodenfahrzeugen ebenso wie mit wieselflinken Flugdronen herum.



Schlußendlich braucht es aber ohne Zweifel keinen Propheten, um zu prognostizieren, daß Forsaken tatsächlich den erwarteten Knüller darstellen wird. In Sachen Spielspaß und Atmosphäre war schon diese Preview-Version absolut top. Wir freuen uns auf den ausführlichen Test in der nächsten play - hoffentlich!

information

- Genre: 3D-Shooter
- Spieler: 1-2
- Hersteller: ... Acclaim Entertainment
- Entwickler: ... Probe Entertainment
- Testmuster: ... Acclaim Entertainment
- Erhältlich ab: Mai



ASTEROID BASE



ORBITAL SPACE STATION



BIO-SPHERE



MILITARY RESEARCH BASE

NUR WER DAS VERBORGENE
SUCHT, FINDET DIE WAHRHEIT

RIVEN®

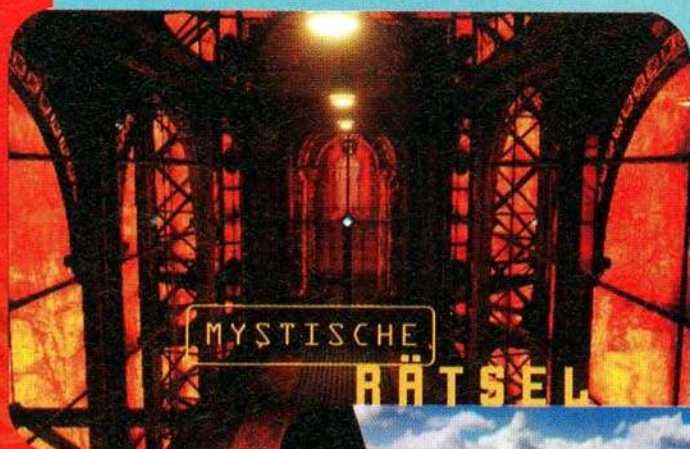
THE SEQUEL TO MYST®

8/10 FUN GENERATION 03/98

8/10 PLAY PLAYSTATION 03/98

80% PLAYSTATION GAMES 03/98

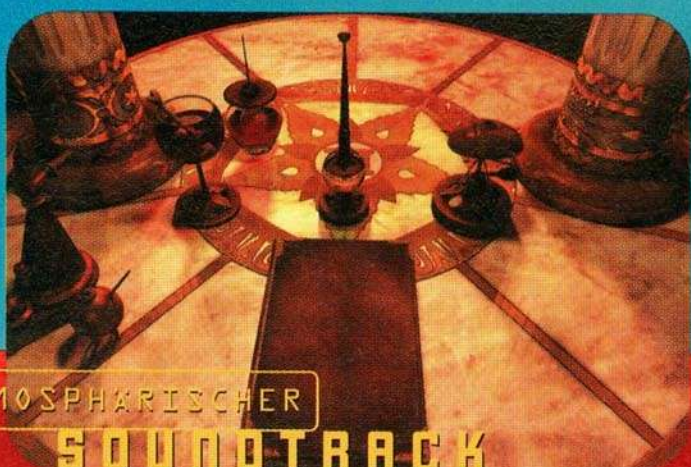
"RIVEN GEHÖRT AUF JEDEN FALL ZU DEN
HERAUSRAGENDSTEN ADVENTURES AUF DER
PLAYSTATION..." (FUN GENERATION 03/98)



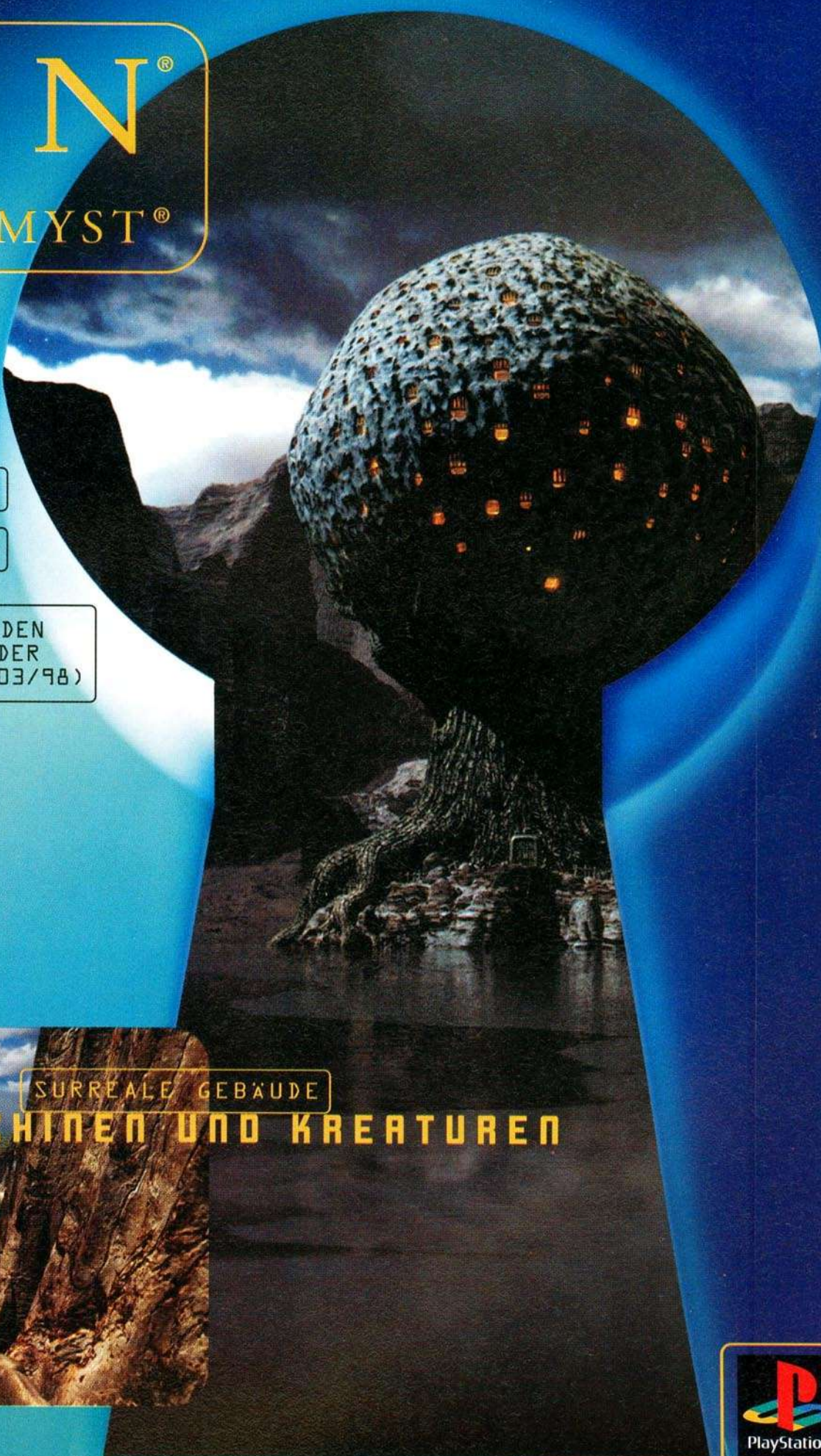
MYSTISCHE
RÄTSEL

SURREALE GEBÄUDE
MASCHINEN UND KREATUREN

PARADIESISCHE
LANDSCHAFTEN



ATMOSPHERISCHER
SOUNDTRACK



JETZT AUF PLAYSTATION

Riven: The Sequel to Myst © 1998 Cyan Inc. Software copyright
1998, Cyan, Inc. and Sunsoft. All Rights Reserved. Acclaim is a
registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.
www.acclaim.net

HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim

Kula World

Martin Weidner



Die Sanduhr (oben im Bild) läßt sich - ein passendes Extra vorausgesetzt - auf den Kopf stellen.

Früher für ihre Demos auf dem Atari bekannt, stellt Kula World nun das erste kommerzielle Spiel des vierköpfigen Entwicklerteams Game Design Sweden dar. Anfangs als Rennspiel konzipiert, entstand daraus bald ein 3D-Puzzlespiel mit Plattform-/Actionelementen. Kula World fand anlässlich einer Präsentation sogar derartig viel Anklang, daß Sony Computer Entertainment Europe die Entwickler unter ihre Fittiche nahm und sich bereit erklärte das Produkt zu finanzieren und zu veröffentlichen.

Daß Kula World sehr effizient programmiert wurde, zeigte ein Testlauf mit dem Performance Analyzer bei SCEE. Der Code selbst bleibt ständig im RAM der PlayStation, nur die zehn Grafiksets werden nachgeladen. Kula World läuft konstant mit 50 Frames pro Sekunde.

Das Spielziel ist denkbar unkompliziert. Eure Aufgabe besteht darin, mit einem Strandball den Schlüssel zu dem nächsten von insgesamt 200 Leveln ausfindig zu machen und den Ausgang aufzusuchen. Die Perspektive läßt sich dabei vollständig um 360



Unsichtbare Felder lassen sich mit einer Brille vorübergehend ausfindig machen.



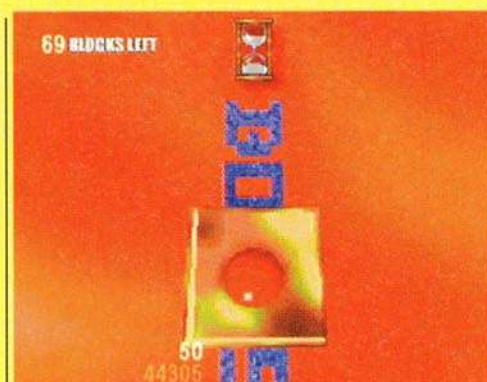
Begleitet von einem wabernden Bildschirm bremsen Pillen Euren Ball für kurze Zeit ab.

Grad drehen. Die Problematik liegt darin, erst einmal den richtigen Weg zu den Schlüsseln und Exits zu finden, der darüber hinaus mit Hindernissen und Fallen geradezu gespickt ist. Spikes lassen z.B. die Luft aus Eurem Ball ab, Eisflächen bringen ihn zum Schlittern, so daß er des öfteren abrutscht, punktgenaues Springen ist bei den hin- und herschwebenden Plattformen angesagt - all' das und noch viel größere Herausforderungen werden auf Euch zukommen, während Euch die knapp bemessene Zeitvorgabe stets im Nacken hängt.

Die 3D-Ansicht mag den einen oder anderen Spieler zunächst verunsichern, später zieht man jedoch einen eindeutigen Vorteil daraus, um auch schwierigere Passagen bewerkstelligen zu können. Die bisherigen Level sind durchaus sehr clever designt, zum Teil ganz schön knifflig zu bewältigen und bewirken im Nu Lust auf mehr, so daß Kula World die Konkurrenz mit Sicherheit nicht zu scheuen braucht.

Zur Stunde ziehen die Entwickler auf Drängen von SCEE noch eine Reihe weiterer Extras und einen neuen Spielmodus in Erwägung, in dem zwei

Spieler nacheinander um Punkte wetten sollen. Eine Splitscreen-Option wird es aber definitiv nicht geben, denn Kula World soll bis Anfang März fertiggestellt sein.



In den Bonusrunden gilt es, zunächst auf den Schriftzug zu springen, um danach innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits Blöcke einzufärben und Münzen einzusammeln.



Kula World bedingt in hohem Maße räumliches Vorstellungsvermögen.

information

- Genre: Denkspiel
- Spieler: 1
- Hersteller: SCEE
- Entwickler: ...Game Design Sweden
- Testmuster: SCEE
- Erhältlich ab: Mitte Mai



Tel.: 02504 - 9330 - 0

Bernd Herfurth

Fax: 02504 - 9330 - 99

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr

Sa. 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte

A. Senna Kart Duel	89,95
Ace Combat 2	89,95
Actua Soccer Club 2	69,95
Air Race	89,95
Ark of Time	89,95
Abe's Oddysee	89,95
Actua Ice Hockey	89,95
Agent Armstrong	79,95
Alundra*	89,95
Armored Core*	89,95
Ataris Greatest Hits	69,95
Auto Destruct	89,95
Ballblazer Champions	89,95
Baphomets Fluch 2	89,95
Batman & Robin*	89,95
Battle Station <a>	59,95
Beast Wars*	89,95
Blood Omen	79,95
Bloody Roar*	89,95
Brahma Force*	89,95
Broken Helix	89,95
Bug Riders*	89,95
Burning Road	59,95
Bushido Blade*	89,95
Bust-A-Move 3*	59,95
Caesars Palace	89,95
Cart Indy Car*	89,95
Castlevania	89,95
Circuit Breakers*	89,95
Clock Tower*	89,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	89,95
Cool Boarders 2	89,95
Courier Crisis	79,95
Crash Bandicoot 2	89,95
Crime Killer*	89,95
Critical Depth*	79,95
Croc	89,95
Dark Omen*	89,95
Deathtrap Dungeon*	89,95
Devils Deception	84,95
Diablo*	89,95
Disc World 2	89,95

a = Ausländische Anleitung

Dodgem Arena*	89,95
Dynasty Warriors	89,95
Excalibur	69,95
FIFA '98	89,95
Final Fantasy 7	89,95
Final Fantasy 7 <a>	69,95
Final Fantasy 7 <a> & Spieleberater	89,95
Fluid <aka Depth>	89,95
Formel 1 '97	89,95
Formula Karts	69,95
Forsaken*	89,95
Frogger	79,95

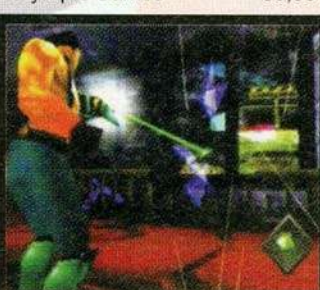


Gex 3D*	89,95
Ghost in the Shell*	89,95
Grand Theft Auto	79,95
Hardcore 4x4	59,95
Herc's Adventure <a>	59,95
Hercules	89,95
Indy 500*	89,95
Isnogud	89,95
Jack Nicklaus Golf*	89,95
Jet Rider 2*	79,95
Jersey Devil	89,95
J. Johnson A. Football*	89,95
Joe Blow*	89,95
Jurassic Park 2	79,95
K 1 - Kickboxer*	89,95
Kart Duel 2*	89,95
Little Big Adventure	69,95
Lost Vikings	59,95
Mageslayer*	89,95
Magic The Gathering	89,95
Marvel Super Heroes	89,95
Match Day 3*	89,95
Maximum Force	89,95
Megaman 8*	89,95

Megaman Battle & Ch.*	89,95
Midnight Run	89,95
Monopoly	84,95
Nagano Winter Games	99,95
Nascar Racing '98	89,95
NBA Hangtime*	89,95
NBA Live '98	89,95
NBA Pro '98*	89,95
Need for Speed 3*	89,95
NHL Hockey '98	89,95
NHL Open Ice*	89,95
NHL Powerp. Hockey 98*	89,95



Nightmare Creatures
deutsch & ungeschnitten
89,95



Nuclear Strike	89,95
Olympic Games	59,95
One*	89,95
Overblood <a>	59,95
Pandemonium	79,95
Pandemonium 2	89,95
Pax Corpus*	89,95
PGA Tour Golf '98	89,95
Populous - 3rd Coming*	89,95
Powerboat Racing*	89,95

* geplante Neuheit / Platinum

Power Soccer 2	89,95
Pro Pinball Time Shock*	89,95
Rampage World Tour*	89,95
Rapid Racer	69,95
Reboot*	89,95
Resident Evil D.C.	79,95
Return Fire	59,95
Risiko	84,95
Riven - Myst 2*	89,95
Road Rash 3D*	89,95
Rock'n Roll Racing	89,95
Samurai Shodown 3	59,95
San Francisco Rush*	89,95
Shadowmaster	89,95
Skull Monkeys*	89,95
Snow Racers '98*	89,95
Steel Reign*	79,95
Streetfighter Collection*	89,95
Streetfighter Ex	79,95
Strikepoint	59,95
Super Pang Collection*	89,95
Swagman	69,95
Test Drive 4	89,95
Tetris Plus	79,95
Theme Hospital*	89,95
Time Crisis & G-Gon	129,95
Toca Touring Car	89,95
Tokyo Highway Battle	59,95
Tomraider 2	89,95
Total Drivin	84,95
Treasure of the Deep*	89,95
Ubik*	89,95
UEFA Soccer*	89,95
V-Rally	79,95
Versus*	89,95
VMX Racing*	89,95
W. Gretzky 3D Hockey*	89,95
Warcraft 2	79,95
Wild Arms*	89,95
Wing Over	89,95
WCW vs the World	89,95
Wreckin' Crew*	89,95
X-Com 1 <a>	89,95
X-Men - Children*	89,95

Sonderangebote

Battle Sport	49,95
Blam! Machinehead	49,95
Carnage Heart	49,95
Cheesy	49,95
Contra	49,95
Crash Bandicoot*	49,95
Criticom	39,95
Cyberspeed	39,95
D	49,95
Darklight Conflict <a>	49,95
Darkstalkers	49,95
Descent 1 & 2	je 49,95
Destruction Derby 2*	49,95
Exhumed	49,95
Fantastic Four	49,95
Grid Run	49,95
Incredible Hulk	39,95
Micro Machines V3*	49,95
NBA Jam Extreme	49,95
Perfect Weapon	39,95
Pitball	39,95
Porsche Challenge*	49,95
Primal Rage	49,95
Ridge Racer Revolution	49,95
Road Rash	49,95
Shell Shock <a>	49,95
Skeleton Warriors	49,95
Soul Blade*	49,95
Soviet Strike*	49,95
Spice World*	49,95
Spider	39,95
Spot goes to Hollywood	49,95
Star Gladiator	49,95

Sonderangebote

Starfighter 3000	39,95
Streetfighter Alpha	49,95
Supersonic Racer	39,95
Thunderhawk 2 <a>	49,95
ungeschnittene PAL-Version	
Time Commando	49,95
True Pinball	49,95
Tunnel B1	49,95
Wipeout 2097*	49,95
Worms	49,95
Zero Divide	49,95

Zubehör

Analog Pad	59,95
Antennenkabel	29,95
Joypad versch.Farben	je 24,95
Joypadverlängerung	19,95
Lenkrad mit Pedale	119,95
Lenkrad V3	139,95
Light Gun	39,95
Link Kabel	19,95
Memory Card	24,95
Memory Card 8 MB	59,95
Memory Card 32 MB	99,95
PSX - Umbauchip & Anl.	19,95
Ultra Racer	69,95

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

Freaks Magazine 1/98: 96-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX und SATURN Artikel (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews, -Reviews, Underground-Berichten aus Europa, USA und Japan und Verlosung mit 66 Gewinnen !!! - Erhältlich an jeder gutsortierten Zeitschriften-, Verkaufsstelle & beim "Freak's Shop", für nur DM 1,90 +Porto

Everything under control



- Memory Cards
- Infra Red Controllers
- Joypads
- diverse Scart-Cabel
- RF-Units
- System Link
- Light Gun

PMR INTERNATIONAL

Hüthumerstr. 230-234
46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22 - 1 08 85
Fax.: 0 28 22 - 1 08 86

• Nur Händleranfragen •



Alundra

Sven Liebold



Die Spielfigur kann sich völlig frei in der Landschaft bewegen.

Nach und nach kommen die rollenspielerhungrigen PlayStation-Abenteurer immer mehr auf ihre Kosten. Neben Breath Of Fire III können wir Euch in dieser Ausgabe einen weiteren Titel dieses Genres schmackhaft machen.

Alundra erzählt die wunderschöne Geschichte von einem ausgesprochen religiösen Volk, das eines Tages auf Befehl des Königs hin sämtliche Götterbilder und Statuen vernichten muß. Als bald werden viele Menschen Nacht für Nacht von schrecklichen Alpträumen gequält, die das Volk schier in den Wahnsinn zu treiben scheinen. Der legendäre Stamm der Elna besitzt jedoch glücklicherweise die mystische



Alle Waffen und Items können in diesem Menü untergebracht werden.

Gabe, in die Träume der Leute einsteigen zu können. In der Person des jungen Helden Alundra seid Ihr genau mit dieser Fähigkeit ausgestattet, um dem Bösewicht Melzas entgegenzutreten, der den gequälten Menschen so viel Leid bereitet.

Um eines gleich vorwegzunehmen: Bei Alundra handelt es sich um kein reinrassiges RPG, da alle Kämpfe in Echtzeit stattfinden und auch sonst sehr viel Joypad-Geschick bei schwierigen Sprung- und Ausweichpassagen gefragt ist. Dies ändert aber nichts an der packenden Storyline sowie dem sehr motivierenden Gameplay. Lediglich die sehr knackigen Rätsel werden bei den Gelegenheitsspielern mächtige Gehirnschwellungen verursachen.

Das gesamte Spielprinzip erinnert frappierend an die gute alte 16-Bit Zeit, was kein Wunder ist angesichts der Tatsache, daß das Spiel von einem der Lead Programmer von Segas



Der Held beginnt seine Reise auf einem Schiff mit einem sehr launischen Kapitän.



Melzas ist ein böser Dämon, der die Bewohner von Iona zu unterjochen beabsichtigt.

Landstalker entwickelt wurde. Die gesamte Optik präsentiert sich in farbenprächtiger Darstellung aus der Vogelperspektive und vermittelt dem Spieler sehr deutlich die Atmosphäre der Geschichte. Neben der bekannten Item- und Ausrüstungssuche kann Alundra auch mit einigen spaßigen Einlagen, wie z.B. einer Schlittenfahrt, aufwarten. Besonders aber die Möglichkeit, sich in Träume anderer Menschen einzuklinken, macht Alundra zu einem sehr interessanten Stück Software, auf das sich alle Genre-Fans, die viel Zeit und Geduld mit sich bringen, bereits jetzt schon freuen können.



Der Zauberer Lars stellt sich Alundra im Traum vor.

information

- Genre: Action-RPG
- Spieler: 1
- Hersteller: Psygnosis
- Entwickler: Matrix
- Testmuster: play PLAYSTATION
- Erhältlich ab: Mai



VIDEO & GAME

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

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspiele Hier!

Sony Playstation

Abe's Oddysee	Dt	85
Ace Combat 2	Dt	94
Analog Pad+Vibration	Dt	99
Baphomets Fluch 2	Dt	94
Bleifuß 2	Dt	89
Bloody Roar	Dt	79
Bushido Blade*	Dt	99
Castlevania	Dt	94
Crash Bandicoot 2*	Dt	94
Cool Boarders 2*	Dt	99
Croc	Dt	89
C&C2: Alarmstufe Rot	Dt	109
Dynasty Warriors	Dt	94
Exhumed	Dt	89
FIFA '98	Dt	89
Final Fantasy VII*	Dt	109
Fighting Force	Dt	99

G-Police*	Dt	109
Gran Turismo	JP	149
Hercules*	Dt	94
MDK	Dt	89
Nagano Winter-Olympiade '98	Dt	95
NBA live '98	Dt	89
NBA Pro '98	Dt	99
Need for Speed 2	Dt	89
NHL '98	Dt	89
NHL Breakaway	Dt	79
Nuclear Strike	Dt	89
Porsche Challenge*	Dt	89
Pandemonium 2	Dt	79
Rage Racer*	Dt	89
Resident E. Directors Cut	Dt	79
Resident Evil 2	US	139
Spiceworld	Dt	49
Streetfighter Collection	Dt	85
Streetfighter EX plus	Dt	89

Suikoden	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	89
Superstar Soccer Pro	Dt	99
Tekken 3	JP auf Anfr.	
Test Drive 4	Dt	89
Time Crisis + Gun	Dt	159
Tomb Raider 2	Dt	95
Transport Tycoon	Dt	89
V-Rally	Dt	79
Vandal Hearts	Dt	89
Virtual Pool	Dt	79
VR-Baseball '99	Dt	94
Vs.	Dt	94
Warcraft 2	Dt	89
Z*	Dt	95
SONY-PSX+Tasche	Dt	299
Lenkrad für 3 Systeme		139
Memory Card's ab		29
RGB-Kabel		29

Importspiellprobleme?

ADAPTER
N64 39,-

Sony-Umbau zum Multigerät
in 24 h nur 49.90

Umbochip
PSX 19.90

Nintendo 64

Konsole+Spiel	Dt	369
Antennenkabel	Dt	39
Blast Corps	Dt	119
Chameleon Twist	Dt	129
Diddy Kong Racing	Dt	89
Extreme G	Dt	119
F 1 Pole Position	Dt	119
FIFA '98	Dt	119
Golden Eye	Dt	139

Mario Kart	Dt	89
Multi Racing Championship	Dt	129
NBA Hang Time	Dt	119
Starfox 64	Dt	129
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US	129
Waverace	Dt	99
Wild Choppers	JP	149

Bomberman 64 JP
Incl. Adapter 100.-

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
Ladenpreise können abweichen! *Versandkostenfreier Versand Alle Deutschen Titel auch als ungebremsste NTSC-Version lieferbar!!!



Unsere Multimedia Shops in Berlin



SPANDAU
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus

Verkauf & Verleih

MARZAHN 2x
Marzahner Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80

Verkauf & Verleih

PRENZ' L BERG 2x
Danziger Straße 124
Hans-Otto-Str. 28

GAME STATION

VIDEOSPIELE - PC-SPIELE

ZUBEHÖR - VERSAND - SERVICE

TECHNOLOGIE-TRANSFERS

Jetzt bestellen unter : 02761 / 929732

Versandbedingungen:

- Nachnahme DM 10,90+DM 3,- NN-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90. Euroscheck bis DM 400,-
- Versandkostenfrei ab Warenwert DM 200,-
- Keine Auslandslieferung!
- Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir DM 20,- pauschal. Rücksendungen nur nach Absprache.
- Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen!

Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

Playstation

Playstation + Umbau	349,-
Tomb Raider 2	99,-
Crash Bandicoot 2	99,-
Baphomets Fluch 2	99,-
Bushido Blade	99,-
Shadowmaster	99,-
Cool Boarders 2	99,-
Tekken 3 (JP)	159,-
Fifa 98	99,-
Final Fantasy VII	99,-
Fighting Force	89,-
Formel 1 97	99,-
Bug Riders	89,-
Jersey Devil	99,-
Pax Corpus	99,-
Toca Touring Car Champ.	99,-
One	99,-
Colony Wars	99,-
Nightmare Creatures	99,-

Nintendo 64

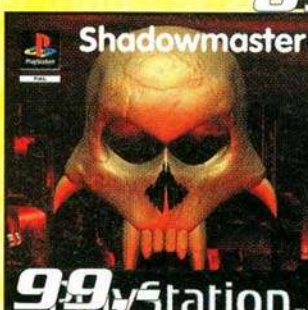
Grundgerät+2Pad's	349,-
Mace - The Dark Age	139,-
Chameleon Twist	139,-
Lamborghini	139,-
Wild Choppers (JP)	159,-
Rush	139,-
Diddy Kong Racing	95,-

PC

Tomb Raider 2	79,-
MIB	79,-
Blade Runner	79,-
Monkey Island	79,-
F1 Racing	79,-

und viel mehr...

US/Japan Importspiel kein Problem!



Artino & Hoffmann Gbr — Bruchstr. 13 — 57462 Olpe

Tel.: 02761 / 929732

Fax: 02761 / 929732

Breath Of Fire III

Mischa Strecker



Bestechliche Wachen sind etwas wunderbares, vor allem, wenn man einen Einbruch beim Oberbösewicht des Landstrichs unternimmt.

Ryu, ein Drachenjunge, wird in einem Bergwerk gefunden und befreit. Nachdem es eine ganze Menge Ärger verursacht und einige Bergwerksarbeiter geröstet hat, kann es endlich überwältigt und in einen Käfig verfrachtet werden. Doch auch aus dem Käfig kann Ryu entfliehen. Ohnmächtig und auf wundersame Weise in einen Menschen verwandelt, wird es von Rei, einem jungen Tigermenschen gefunden. Rei bringt Ryu zu sich und seinem kleinen Freund Teepo nach Hause, wo die beiden ihren neuen Kumpanen in der Diebeskunst unterrichten. Während der Ausbildung werden die drei jedoch erwischt und müssen ihr Brot auf ehrliche Weise verdienen. Sie sollen ein Monster töten, das die Gegend terrorisiert.

Anders als in den ersten beiden Teilen auf dem Super Nintendo offenbart sich das Spielgeschehen von schräg oben. Capcom verteilte das Spielgeschehen auf zwei verschiedene



Leg' Dich nie mit einem Drachen an, auch dann nicht, wenn es sich „nur“ um ein Junges handelt.

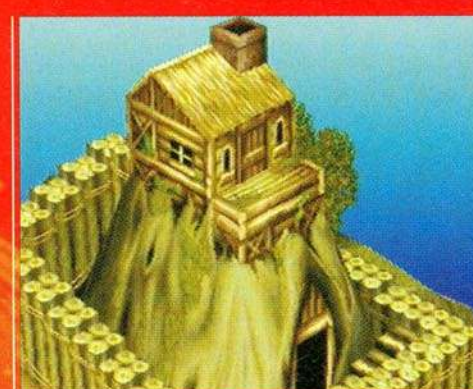
Karten. Auf der Weltkarte kann man gefahrlos durch die Gegend reisen, ein Lager aufschlagen, rasten und Wunden heilen und neue Fähigkeiten lernen. Schlachten werden nur ausgetragen, wenn man dazu bereit ist. Die grafische Darstellung ist hier allerdings nicht sonderlich detailreich und auch an Animationen wurde beträchtlich gespart.

Sobald man eine Stadt oder einen anderen Schauplatz betritt, wechselt die Ansicht auf eine genauer gezeichnete Landkarte um, in der man mit Leuten sprechen, Gegenstände kaufen und kämpfen kann. Die Grafik erfährt auf dieser Landkarte eine sichtbare Verbesserung. Ausnahmslos gerendert präsentieren sich die Hintergründe.

Die Gefechte werden nach dem Zufallsprinzip bestimmt. Das Kampfsystem selbst ist rundenbasierend aufgebaut, d.h. die Gegner stehen sich gegenüber, und über ein Icon-Menü entscheidet man in jeder Runde, welche Aktion man ausführen möchte. Sauer aufgestoßen ist uns in der Preview-Version allerdings, daß viel zu viele Schlachten bewältigt werden müssen. Eine Reduzierung der Kampfhandlungen würde sicherlich nicht schaden – auch wenn es einfach witzig ist, zuzusehen, wie Ryu erst durch heftigstes



Ryu, der sich inzwischen in einen Menschen verwandelt hat, wird von zwei Wildkatzen bedroht.



Das Haus von Rei und Teepo: Von hier aus planen sie ihre Schandtaten.

Zerren sein Schwert aus der Scheide zieht und dann ziellos und blind mit der Klinge in der Luft herumfuchelt, aber trotzdem gehörigen Schaden beim Gegner anrichtet. Diese Gags, kleinen Spiele im Spiel und Rätselaufgaben runden das Gameplay ab.



Auch die Magie und spezielle Fähigkeiten kommen bei Breath Of Fire III nicht zu kurz.



Ryu, das Drachenjunge, soll mit dem Zug in den nächsten Zoo verfrachtet werden.



Sobald einer der Charaktere im Level aufsteigt, werden seine neuen Werte und Fähigkeiten angezeigt.



Noch ahnen die beiden nicht, daß dieser kleine, süße Drache nicht tot ist, sondern nur schläft.

information

- Genre: RPG
- Spieler: 1
- Hersteller: Capcom
- Entwickler: Capcom
- Testmuster: Laguna
- Erhältlich ab: Juni

NEU...NEU...ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN + KONSOLEN...NEU...NEU



NINTENDO 64
DM 299,-

PLAYSTATION DM 289,-
Multinorm - Konsole DM 349,-

Bomberman, Golden Eye, Fighter's Destiny, Yoshi's Story, Nagano Olympics, NBA PRO, MISSION IMPOSSIBLE, Snowboard Kids, WCW vs. NWO: World Tour, Tetrisphere, Zelda 64 ab DM 85,-



Chip mit Einbauanleitung 19,-
PSX - Multinorm Umbau 69,-
RGB - Kabel 19,-
JOYPAD, farbig, wie orig. z.B rot, grün, transp. DM 29,-
LIGHT GUN DM 49,-
Alle PSX - Spiele lieferbar!!
PSX - NEWS:
Air Race,
Arc of Time,
Auto Destruct,
DIABOLO,
Final Fantasy Tactics,
Nagano Olympics,
NBA in the Zone 98,
Need for Speed 3,
Riven,
RESIDENT EVIL 2,
San Francisco Rush,
Shadow Master,
Street Fighter Collectio
Skull Monkeys,

N' 64 Gebrauchtspiele...ab DM 50,-

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,-

ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN + KONSOLEN

PSX PSX
SNES SNES
SATURN SATURN
MEGA DRIVE MEGA DRIVE

Low Budget Sonderangebote

Konsolen ab DM 169,-
Spiele ab DM 20,-

VERSAND - HOTLINE:
05621 / 71944

Brainstorm

Brainstorm - Home Entertainment Gut Elim 1 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten 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

Sony PlayStation:

Tomb Raider II 99,00
Nightmare Creatures 89,00
Resident Evil II US 149,90
Broken Helix 99,00
NBA Live 98 89,00
FIFA 98 89,00
Skull Monkeys 89,00
Crash Bandicoot II 89,00
Bushido Blade 89,00
Deathtrap Dungeon 99,00
Cool Boarders II 89,00
Youngblood 89,00
Batman&Robin 99,00

weitere Titel DV und Importe lieferbar

Theme Hospital 89,00
Diablo 89,00

Hardware / Zubehör:

PS Grundgerät+Games Guide ..299,00
Memo Card 360 Block 79,00
Memo Card 1 Meg Sony bunt ...39,90
Analog Pad Barracuda 69,00
Joypadverlängerung 19,00
Gamebuster 89,00
Multiumbau+RGB Kabel 99,00
Pad farbig Sony 44,90
Pad farbig+Turbo 29,90

GZAMES
Gunter Zilch - Games

GZGAMES im Internet
<http://www.gzgames.com> **Tel.: 09721 / 21623**

Nintendo 64:

Diddy Kong Racing 89,00
Lamborghini 64 129,90
Nagano 98 139,90
Bomberman 64 89,00
Fighters Destiny 129,90
NFL Quarterback Club 98 139,90
Extreme G 129,90
Fifa 98 129,90
Cruisin' USA 89,90
Yoshi Story 89,90

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
Streetfighter 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

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

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

Telefon: (030) 450 20 20 8
Aus unserem PSX-Angebot:



Tomb Raider 2
Deutsch 89,00



MDK
Deutsch 81,00



Resident Evil 2
US-Version 139,90



Jersey Devil
Deutsch 89,90



Broken Helix
Deutsch 89,90



Shadow Master
Deutsch 85,00



Pandemonium 2
Deutsch 85,00



Nightmare Creatures
Deutsch 85,00

PSX-Umbau DM 39,90 ♦ Sofortumbau DM 59,90
Fax: (030) 450 20 20 9
Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIAATTACK
Games & Service

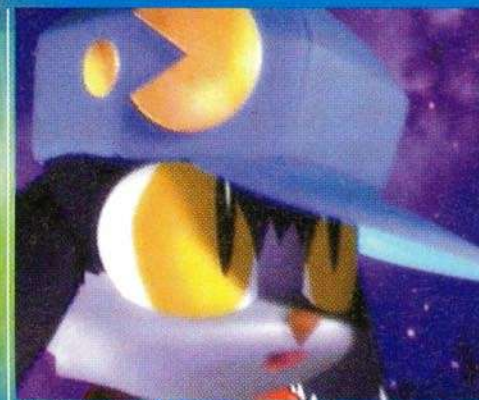
Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 100,-
müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen.
(zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).

„Eigenartig... Manchmal kann ich mich an meine Träume nicht erinnern, obwohl ich schwören könnte, sie erlebt zu haben. Wohin verschwinden diese Träume bloß? Aber an einen von ihnen kann ich mich erinnern, so genau als ob er von einem Spiegel reflektiert werden würde...“

Klonoa

Martin Weidner



Die Mütze ist als Anspielung auf Namcos Pac-Man zu verstehen.



Klonoa und der Ringgeist Huepow lernen sich auf sehr ungewöhnliche Art und Weise kennen.



Einige der 3D-Bonusrunden.

wird, versteht sich fast von selbst - zu unverkennbar sind die Parallelen zu Pandemonium 2 und Crash Bandicoot 2. Namco zielt nämlich auf eine ähnliche Pseudo 3D-Perspektive ab, d.h. die



Den Endgegner des ersten Levels bewirft man am sinnvollsten aus seinem Rücken heraus mit Gegnern.

Eine alte Legende besagt, daß Träume unermessliche Energien freisetzen, die im Reich der Monde gebündelt werden und die Welt im Innersten zusammenhalten. Besagtes glauben die Bewohner von Phantomile, einer Welt voller Mystik und Gefahren. Um so mehr verwundert die Geschichte des kleinen Klonoa, der partout behauptet, er sei eines Nachts aus einem Alptraum

erwacht und könne sich noch genau daran erinnern. Ein Luftschiff sei auf einem Hügel in der Nähe seines Heimatdorfes Breezegale abgestürzt, woraufhin ein düsterer, unheimlicher Schatten den Himmel heraufgezogen sei. Niemand aus dem Dorf ist gewillt, ihm Glauben zu schenken, nur Huepow, Klonoas Freund seit Kindertagen, nimmt seine Worte für bare Münze. Daß seine Vision eines Tages bittere Realität werden sollte, hätte sich Klonoa wohl nicht einmal in seinen kühnsten Träumen ausgemalt...

Klonoa, das auf der E3-Messe noch unter dem Arbeitstitel „Kaze No Klonoa Door To Phantomile“ zu sehen war, wurde in Japan bereits am 11. Dezember ohne viel Aufhebens veröffentlicht. Daß dieses Spiel im Westen deutlich mehr Aufmerksamkeit erregen



Klonoa nutzt die dritte Dimension weidlich aus - sei es um über die Blätter zu den Serpentinaen oder mit der Seilbahn zurück zum Hauptweg zu gelangen.



Ein Beispiel für die zahllosen Kameranews: Die Tiefenwirkung ist beachtlich.

Kamera begleitet den Protagonisten auf seinem Weg durch die insgesamt sechs Welten und schwenkt des öfteren um, was bedeutet, daß Klonoa dann quasi in den Bildschirm hineinmarschiert. Diese Verfahrensweise zieht aber auch spielerische Auswirkungen nach sich. Mitunter ist es unerlässlich, seine Spielfigur in den Vorder- bzw. Hintergrund zu drehen, um Bonuspunkte zu erzielen, Schalter zu aktivieren oder schlicht und einfach lästige Feinde zu treffen.

„Treffen“ bedeutet hier aber nicht, Gegnern auf den Kopf zu springen. Klonoa kann sie vielmehr lähmen und sie im Anschluß daran weg-schleudern oder als Trampolin verwenden, um höher gelegene Stellen zu erreichen. Diese Art des Vorgehens stellt sich auch als sehr hilfreich heraus, um die mehr oder weniger kniffligen Rätsel zu lösen. Womit wir auch schon beim Knackpunkt dieses technisch herausragend inszenierten Abenteuers angelangt wären: Der Schwierigkeitsgrad ist nämlich nicht sonderlich hoch angesiedelt. Offensichtlich wollte Namco hier eine betont jugendliche Zielgruppe ansprechen, der ein rasches Erfolgserlebnis lieber ist als ein umfangreiches Spiel mit vielen verzwickten Passagen und Rätseln. Der Levelaufbau gerät in mancher Hinsicht sogar merklich nach den 8-Bit- bzw. 16-Bit-Episoden von Mickey Mouse - einsteigerfreundlich und ohne allzu hohen Anspruch eben. Der Test folgt voraussichtlich in der nächsten play.



Klonoa geizt nicht mit Licht- und Schatteneffekten.



Wartet, bis der Endgegner von seinem Reittier absteigt und auf einer Kugel auf Euch zurollt! Packt ihn dann und schleudert ihn auf den Delphin!

some of the characters

Teton befördert Klonoa - wenn auch nur für kurze Zeit - durch die Lüfte.



Teton

Ghadius' rechte Hand Joka ist bereit alles zu tun, nur um ihm zu gefallen.



Joka

Diese niedlichen Critters finden sich fast überall im Spiel.



Moo

Granny, die weise Dorfälteste von Forlock, kennt viele Geheimnisse der Phantomile-Welt.



Granny

Wenn man den Überlieferungen Glauben schenkt, singt die Prinzessin Lephise im Mondreich das Lied von der Wiederkehr der Träume.



Lephise

Lango Rongo läßt gerne seine Muskeln spielen. Am liebsten macht er von Druckwellen Gebrauch.



Lango Rongo

Balue war in früheren Tagen Vorarbeiter in der Mine von Breezegale, schwärmt heute aber nur noch für die Prinzessin Lephise.



Balue

Zippoe zieht es vor, seine Gegner zu rammen.



Zippoe

Klonoa, der Held des Spiels, lebt zusammen mit seinem Großvater in dem Dorf Breezegale.



Klonoa

information

- Genre: Jump'n Run
- Spieler: 1
- Hersteller: Namco
- Entwickler: Namco
- Testmuster: play PLAYSTATION
- Erhältlich ab: Mai

Dead Or Alive

Sven Liebold



ging das play-Team sozusagen „fremd“ und spielte den Prügler ein paar Runden auf Segas Next Generation-Konsole an.

Die Hintergrundgeschichte könnte wie immer nicht origineller sein: Die Legende von einem mystischen Turnier bringt die Auslese der besten Kampfkünstler zu einem Kumite zusammen. Bereits im Intro läßt sich die grandiose Animation der Charaktere bewundern, die mit Hilfe des True Motion-Systems entwickelt wurden. Nachdem man diesen grafischen Leckerbissen genießen durfte, stehen dem Spieler acht Kämpfer zur Auswahl. Die PlayStation-Version wird jedoch zusätzliche Figuren beinhalten, wie z.B. den mächtigen Muskelprotz Bass. Hat man sich für einen Kämpfer entschieden, geht es ohne Umschweife zur Sache.

Besonders gut gelungen ist die glänzend durchdachte Steuerung, da die Aktionen auf drei wesentliche Buttons beschränkt sind. Punch, Kick und Hold stehen dem virtuellen Schläger zur Verfügung, um seinem Kontrahenten ordentlich einzuheizen. Das Kampfsystem basiert auf einer Vielzahl von Basismanövern, die alle-

Die weiblichen Kämpfer sind besonders gut proportioniert.

samt durch Combo-Strings geschickt miteinander verbunden werden können. Mit der Hold-Taste lassen sich neben verschiedenen Special Moves auch halsbrecherische Konterattacken ausführen, die dem Titel eine enorme Spieldynamik verleihen. Aufgrund der vereinfachten Steuerung ist es auch Anfängern möglich, sich schnell mit der Handhabung zurechtzufinden. Prügelpromis werden durch die ständige Variation von Attacks und Counter-Moves gefordert. Zielt bspw. der Kung Fu-Greis Len Fu mit einem Handschlag nach Euch, ist es möglich, dessen Faust abzufangen und dem verwirrten Angreifer einen Ellenbogen in den Bauch zu rammen. Nachdem der angeschlagene Fighter auf die Knie gefallen ist, kann er durch einen weiteren Griff zu einem handlichen Paket verknötet werden.

Die Kampfarenen sind weder umzäunt noch höher gelegen, statt dessen



Die gesamten Polygonmodelle wurden für die Sony-Fassung überarbeitet und verfeinert.

Gerade als uns mit der Riesenüberraschung Bloody Roar die Wartezeit auf Tekken 3 versüßt wurde, läßt das japanische Softwarehaus Tecmo eine neue Kämpferriege auf Sonys 32-Bitter los. Dead Or Alive, das ursprünglich aus der Spielhalle stammt, feierte sein Heimdebüt jedoch auf dem Saturn - eines der wohl letzten Highlights für die schiffbrüchige Konsole. Um uns einen ersten Eindruck von der Spielmechanik zu verschaffen,



Die sehr realitätsnahen Animationen der Fighter gehören zu den bislang Besten im Prügelspielbereich.



Autsch! Bei fast allen Moves hört man förmlich die Knochen krachen.



Durch Konterattacken und Ausweichmanöver entsteht ein halsbrecherischer Schlagabtausch.



Trotz Hires-Grafik und einer atemberaubenden Framerate blieb noch Rechenzeit für grandiose Lichteffekte übrig.

schuf Tecmo rings um das Areal eine sogenannte Danger Zone. Diese kann man zwar betreten, wird der Protagonist jedoch zu Boden geworfen, erfolgt eine minenartige Explosion, welche den Recken meterhoch durch die Luft wirbelt und einiges an Lebensenergie kosten läßt.

Neben dem bekannten Arcade-Modus stehen natürlich wieder jede Menge andere Spielmodi zur Verfügung. Vom Survival Match bis zur Time Attack wurde an alles gedacht. Ähnlich wie in Hudson Softs Bloody Roar existiert ebenfalls ein Special-Menü, in dem nach jedem erneuten Durchspielen eine weitere, bisher unbekannte Option freigeschaltet wird. Somit können u.a. größere Ringe oder neue Outfits für die Fighter ergattert werden.

Konnte der Automat noch mit echten 3D-Hintergründen protzen, reduzierte man diese in der Heimkonvertierung auf plane Bitmapgrafiken. Dafür spendierte man den Kämpfern eine makellose Animation, die durch absolut geschmeidige Bewegungen besticht. Genau wie die Saturn-Version soll die PlayStation-Variante in der Hires-Auflösung bei 60 fps laufen. Außerdem wurden neue Szenerien entworfen und die gesamte Optik des Spiels überarbeitet. Konnte die Saturn-Fassung noch mit keinerlei grafischen Spielereien und Effekten aufwarten, imponiert das PlayStation-Turnier mit Licht- und Schatteneffekten, wie wir sie aus jedem neueren Prügler der oberen Riege kennen. Viele Saturn-Anhänger schworen tatsächlich dem Klassiker Virtua Fighter 2 ab, und krönten Dead Or Alive zur neuen Beat'em Up-Referenz. Dennoch bleibt abzuwarten, ob sich Tecmos Titel in dem starken Feld der PlayStation-Mitbewerber ebenso durchzusetzen vermag.



Der Hüne Bass ist exklusiv auf der PlayStation zu finden.



Die Saturnversion muß ohne spektakuläre grafische Effekte auskommen.



Auf dem Saturn sind die Kämpfer deutlich gröber gezeichnet.



information

- Genre: Beat'em Up
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Tecmo
- Entwickler: Tecmo
- Testmuster: play PLAYSTATION
- Erhältlich ab: Mai



Dead Ball Zone

Stephan Girlich



Zwei auf einen Streich - in den Dead Ball Zone-Arenen gibt es keine Gnade.



In den Spielfeldecken sind rabiate Angriffe meist besonders erfolgreich, hat doch der Gegner kaum Ausweichmöglichkeiten.



Grafisch erinnert der Titel stark an Psygnosis' Riot.

Durch die Striker-Serie bekanntgeworden, besinnen sich die Rage-Entwickler nach ihrem Trash It-Ausrutscher mit Dead Ball Zone wieder ihrer Sportspiel-Wurzeln. In der fernen Zukunft angesiedelt, vegetieren die gewöhnlichen Menschen unter einer totalitären Herrschaft ohne Vergnügen oder Hoffnung auf bessere Lebensumstände elend dahin. Einzig den Meistern der Dead Ball Zone ist ein luxuriöses Leben in Saus und Braus vorbehalten. Dementsprechend kompromiß- und skrupellos gehen die Teams zu Sache. Regeln sind nebensächlich. Erst wenn ein angeschlagener Gegner seinen unverdauten Mageninhalt effektiv auf das Spielfeld speiht oder mit zerschmettertem Schädel gar nicht mehr aufzustehen vermag, gibt man sich zufrieden und wendet sich dem nächsten Kontrahenten zu.

Der Spieler hat die Aufgabe zu erfüllen, seinen 16-köpfigen Kader so zu managen und zu führen, daß aus dem anfänglichen Haufen von Weicheiern eine schlagkräftige und gefürchtete Truppe heranwächst. Jeder Sieg wird mit Prämien versüßt, die in Ausrüstung und spezielle Trainingsmethoden zur raschen Steigerung der Fitness investiert werden. Der Spielablauf an sich ist als simpel zu bezeichnen. In fünfzehn thematisch völlig unterschiedlichen Arenen beharken sich die Teams zu je acht Spielern. Das Ziel ist es, einen fluoreszierenden Ball ins Tor des Gegners zu bugsieren. Neben Pass, Schuß und Sprint verfügen die Akteure abhängig von der Teamwahl über diverse Special Moves und Waffen wie Pistolen, Raketen oder auch Kreissägen; zudem läßt sich das grell leuchtende Spielgerät ziemlich heftig anschneiden.

Die gesamte Grafik ist polygonal dargestellt, die Spieler-Animation wurde per Motion Capturing realisiert. Im Gegensatz zu vielen anderen Sportspielen haben sich die Dead Ball Zone-Gegner bislang als unschlagbar erwiesen. Zielstrebig und höchst aggressiv werden die eigenen Spieler fast schon mitleiderregend aufs Übelste verdro-

schen. An Spielzüge oder Angriffsstrategien verschwendet man keinerlei Gedanken, da nur das bloße Überleben zählt. Gegen einen menschlichen Mitstreiter aber werden die Karten neu gemischt. Dann offenbart der Titel durchaus Qualitäten, die auf ein hochklassiges Spiel hoffen lassen.



Der Spieler in der linken unteren Ecke hat ordentlich einstecken müssen, und teilt jetzt ordentlich aus...



Vor jedem Quarter werden die verbliebenen Extrawaffen angezeigt.



Vergeblich versucht der Torwart, die Energiekugel noch aus dem Dreieck zu fischen.

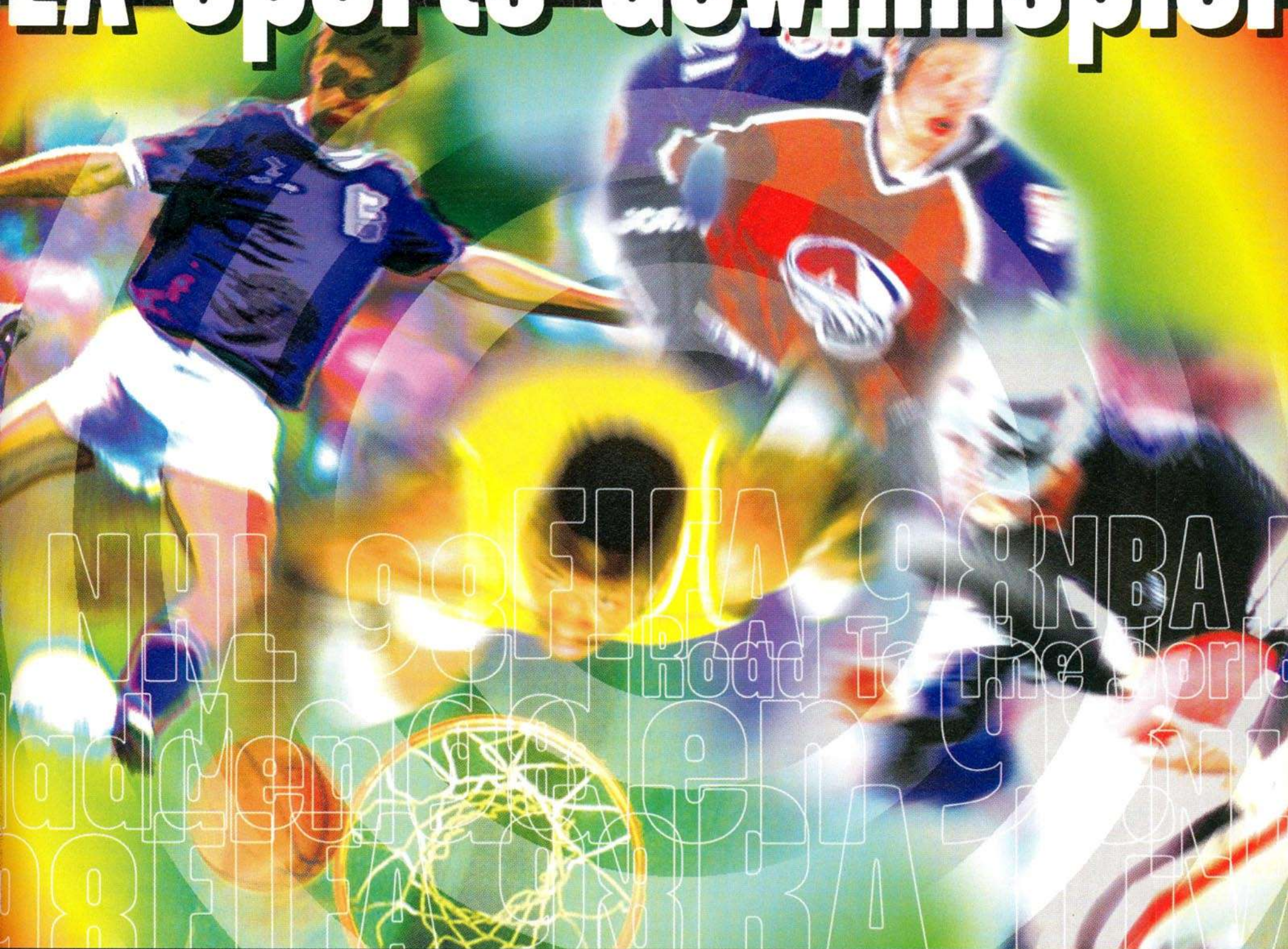


Die Schwächen und Stärken der eigenen Spieler sind aus umfangreichen Statistiken abzulesen.

information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-4
- Hersteller: GT Interactive
- Entwickler: Rage Games
- Testmuster: GT Interactive
- Erhältlich ab: 15. Juni

Electronic Arts & play PLAYSTATION präsentieren das große
EA Sports-Gewinnspiel



10x FIFA 98 Die WM-Qualifikation

5x NHL 98

5x NBA Live 98

5x Madden NFL 98

plus 5 EA Sports-T-Shirts mit Original Unterschrift von Borussia-Mönchengladbach-Star Andy Möller

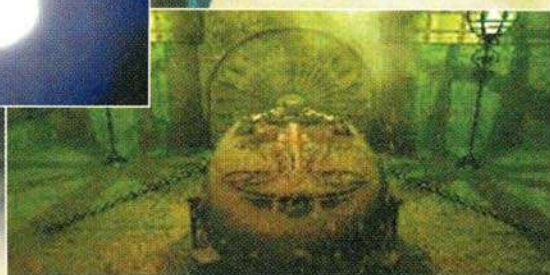
Schickt eine Postkarte an:
play PLAYSTATION
Stichwort: „EA Sports“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
oder macht Faxen unter: 0931/4043711
oder per Elektropost: cypress@mainfranken.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen,
Einsendeschluß ist
der 5. März 1998,
die Gewinner werden in der
nächsterreichbaren Ausgabe bekanntgegeben.

Warhammer: Dark Omen

Mark Liebold

PLAY COVER 80



In Kislev gilt es, sich gegen Trolle zu behaupten.

Info

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 109,- DM
Erhältlich ab	20. März

Features



1975 gründete Ian Livingstone zusammen mit seinem Freund Steve Jackson die kleine Garagenfirma Games Workshop, die sich im Laufe der Jahre zu einem regelrechten Spieleimperium mit allein über 100 Ladenlokalen in England entwickelte. Im Jahre 1993 wagte Games Workshop zusammen mit Electronic Arts die erste PC-Umsetzung eines ihrer Tabletopspiele: Space Hulk. Im Laufe der Zeit folgten dann weitere Titel wie Vengeance of the Blood Angels, Warhammer: Shadow Of The Horned Rat und Epic 40K Final Liberation.



Nach fast zwei Jahren des Wartens erscheint im März der Nachfolger zum Echtzeit-Strategie-Klassiker Warhammer: Shadow Of The Horned Rat (deutscher Untertitel: „Im Schatten Der Gehörnten Ratte“, Warhammer: Dark Omen.

Die Hintergrundgeschichte

Der Söldner Morgan Bernhardt, der gerade erst die üblen Machenschaften der Skaven vereitelt, muß auch diesmal wieder gegen die Feinde des Imperiums sowie dessen Verbündete

einschreiten. Bereits das Intro läßt nichts Gutes vermuten. „(...) und es wird eine Zeit großer Kämpfe geben, wenn sich die Monde in Finsternis vereinen und die Toten erneut auf Erden wandeln (...)“. Mit dieser Vorankündigung nimmt der Spuk im wahrsten Sinne des Wortes seinen Lauf. Der Mond Morrslieb schiebt sich unheilvoll vor seinen Zwillingbruder, woraufhin sich die Prophezeiung erfüllt. Die magischen Energien bündeln sich in Arabia, in der schwarzen Pyramide des Dread Kings, der erneut zurück ins unirdische Leben gerufen wird, um seine Legionen wieder zu vereinen. Eine Welle der schwarzen Magie wälzt über das Land, um abermals alle diejenigen zu erwecken, die doch schon vor so langer Zeit von uns gegangen sind. Skelettkrieger greifen zu ihren verrosteten Waffen, gerade erst Verstorbene erheben sich als grauerregende Zombies, und jeder in der Stadt wundert sich, warum die letzten Ruhestätten ihrer Liebsten geschändet worden sind. Es herrscht wieder unbarmherziger Schrecken im Land.

Die Optionen

Warhammer: Dark Omen wird als multilinguale Version erscheinen; und so kann man sich bereits vor dem Intro zwischen Englisch, Deutsch und Französisch entscheiden. Die englische Variante spielt sich am besten, da die Charaktere, wie der geldgierige Morgan Bernhardt oder der intolerante Hexenjäger Matthäus, glaubwürdiger wirken, und somit auch eine überzeugende Atmosphäre aufkommt. Wer des Englischen allerdings nicht mächtig ist, muß sich keine Sorgen machen, da Texte und Sprachausgabe perfekt über-



Wie aus dem Nichts taucht eine neues Regiment von Skelettkriegern auf.



Die landschaftlichen Gegebenheiten wurden eindrucksvoll dargestellt.

setzt sind und ebenfalls mit den deutschen Hintergrundinformationen des Tabletop-Originals übereinstimmen. Im Optionsmenü hingegen ist es allerdings nur möglich, die Lautstärke der Soundeffekte und der Musik zu verstellen.

Zu Spielbeginn

Beginnt man das Spiel, erscheint das Standardmenü. Von hier aus kann man zwischen den Kämpfen und Zwischensequenzen seinen Spielstand sichern, die Mission fortsetzen und sich im Troop Roster einen Überblick über seine augenblicklichen Einheiten verschaffen. Am Anfang stehen Hauptmann Bernhardt jeweils ein Regiment Kavallerie, Infanterie, Armbrustschützen sowie eine Kanone zur Verfügung. Im Laufe des Spiels schließen sich allerdings noch mehr Truppen Eurer kleinen Armee an: Oger-Söldner, Waldelfen, Bogenschützen, Magier, Zwergenkrieger oder Flagellanten, um nur einige zu nennen. Alle Eigenschaften wie Truppenstärke, Erfahrung oder Rüstung sind hier sehr deutlich und klar veranschaulicht. Besonders die Erfahrung, die durch das kaltblütige Niederstrecken der Gegner gesammelt wird,



Selbst die ansonsten so furchtlosen Zwerge halten dem Schrecken nicht stand.

spielt eine große Rolle. Mit wachsender Routine steigt sowohl die Kampfkraft als auch die Anzahl der magischen Gegenstände, welche die Einheit mitführen darf. Allerdings müssen diese hart erkämpft werden. Da man keine Schlacht ohne Verluste gewinnen kann, ist es im Troop Roster möglich, die Lücken in den Regimentern wieder zu schließen und ihnen eventuell, falls es der Truppentyp erlaubt, zusätzliche Rüstungen zu kaufen. Entschließt man sich, die Quest nun endlich zu beginnen, wird man direkt ins Geschehen katapultiert. Es gilt sofort, einen imperialen Handelsposten gegen einen Überfall marodierender Goblins zu verteidigen. Bis zu acht Einheiten können für die Schlachten ausgewählt werden. Diese sollten allerdings, vor allem im späteren Verlauf, mit sehr viel Sorgfalt bestimmt werden, da zwar mehrere Einheiten zur Verfügung stehen, aber nur acht gegen den Feind geschickt werden dürfen. Dies erlaubt es, den teilweise hektischen Beigeschmack eines Echtzeit-Strategiespiels zu unterbinden, da nicht so viele Regimenter im Auge behalten werden müssen.

Die Steuerung

Auf dem eigentlichen Spielfeld angelangt, positioniert man seine Truppen in der Aufstellungszone, die durch weiße, kleine Fähnchen markiert ist. Das Auswählen einer Einheit erfolgt durch direktes Anklicken mit dem Pfeil, der sowohl durch das Steuerkreuz als auch mit dem Sony Analog Controller gelenkt werden kann. Freundliche Einheiten werden durch die Betätigung der Tasten L1 bzw. R1, feindliche Truppen hingegen durch Drücken der



Die Armee formiert sich zum Angriff.



Die Stadt Bogenhafen steht kurz vor dem Fall.



Orks verfügen wie die Menschen ebenfalls über Kriegsmaschinen.



Die ansonsten gegensätzlichen Magier kämpfen vereint gegen die Horde Untoter an.



Der Feuermagier läßt keine Gnade walten.



Die durch einen Feuerzauber in Brand gesteckten Skelettreiter ergreifen die Flucht.

Tasten L2 bzw. R2 aufgerufen. Ist der Cursorpfeil über der Einheit, verwandelt sich dieser in eine gepanzerte Faust, mit der durch kurzes Tippen auf den O.K.-Button die Einheit in die gewünschte Position gerückt werden kann. Bereits bevor der Kampf beginnt, ist der Spieler in der Lage, seinen Regimentern Befehle wie z.B. Angriff oder Beschuß des Gegners zu geben. Alle Kommandos erfolgen direkt durch einen kurzen Knopfdruck auf dem Joypad. Am unteren rechten Bildschirmrand befindet sich ein kleines Symbolmedaillon, das allerdings nur benötigt wird, wenn man sich die augenblicklichen Möglichkeiten der Einheit bewußt machen und wissen möchte, wieviel magische Energie im aktuellen Zauberzyklus noch zur Verfügung steht. Ist das Regiment in der Lage zu schießen, so leuchtet der Pfeil auf, der dieselbe Position hat wie das Viereck auf dem Joypad. Drückt man dieses, so muß nur noch der Gegner mit dem Cursor anvisiert werden.



Will man die Einheit bewegen oder in den Nahkampf übergehen, wird das gewünschte Ziel - sei es nun ein feindliches Regiment oder ein Punkt auf der Karte - angewählt und der O.K.-Button



gedrückt. Mit der Magie bzw. mit magischen Gegenständen verhält es sich nicht anders, denn hier wird das Sonnensymbol bzw. der Kreis auf dem Joypad benutzt, um im Pop Up-Menü den gewünschten Spruch auszuwählen. Kleine Wappen, die sich am Bildschirmrand befinden, zeigen die Position und die Marschrichtung aller sichtbaren Regimenter an. Durch den Select-Button ist es möglich, eine komplette Karte des Schlachtfeldes aufzurufen, in der die genaue Position aller Truppen, die wiederum durch kleine Wappen markiert sind, aufgeführt wird. Im Kampfgeschehen geben die Regimentsanführer, deren jeweiliger Kopf in der linken unteren Ecke erscheint, Befehle für den Angriff oder Rückzug. Es ist aber durchaus möglich, daß sie darum bitten, das Kanonenfeuer einzustellen, da die Kugel gerade drei ihrer Soldaten in Stücke gerissen hat.

Der weitere Spielverlauf

Ist die Goblinhorde in die Flucht geschlagen, begibt man sich nach Altdorf an den Hof des Imperators Karl Franz. Jetzt beginnt die Geschichte langsam, aber sicher ihren Lauf zu nehmen. Das mitreißende Geschehen wird durch bombastische Zwischensequenzen erzählt. Im Hintergrund ist der jeweilige Standort der Armee, z.B. ein Wald oder eine Stadt, zu erkennen. Im Vordergrund öffnen sich kleine



Nach einem Kampf bietet sich einem immer die Gelegenheit an, seinen Spielstand zu sichern.



Der Kanonier meldet: Einheit vernichtet!

Fenster, in denen die beteiligten Charaktere, die durch schön durchgestylte Polygonköpfe dargestellt sind, vor einem Überfall warnen oder sich über den Verlauf des Feldzuges unterhalten. Besonders die perfekte Sprachausgabe und das angepaßte Sprachverhalten verleihen den Beteiligten sehr lebhaften Charakter und realitätsgetreue Wesenszüge. Der König der Bretonen wirkt sehr eitel und arrogant, wobei dessen Snobismus in der englischen Version noch zusätzlich durch einen französischen Akzent hervorgehoben wird.



In den ersten Missionen werden nur Grünhäute vertrieben und die Komtesß Isabella Libowitz nach Bogenhafen eskortiert. Allerdings häufen sich die Überfälle der Horden von Untoten immer mehr. Dank des Großtheogenisten Volkmar und des Liber Morits wird schnell klar, daß der Dread King wieder auferstanden ist. Nun gilt es, schnell zu handeln und den Juwel von Morrslieb, die Hand von Nagash und den schwarzen Gral zu finden, um die Pläne des Dread King zu durchkreuzen und ihn endgültig zu vernichten. Der erste Weg führt Hauptmann Bernhardt nach Sylvania. Dort soll er den Juwel

von Morrslieb holen, der sich jedoch im Besitz des Erzvampirs Manfred von Carstein befindet, wodurch einige gravierende Probleme entstehen. Das kalte, im Norden gelegene Kislev führt den Söldner auf die nächste Mission, da dort die Hand von Nagash versteckt liegen soll. Die Suche nach dem schwarzen Gral führt die kleine Armee nach Bretonia und in das Waldelfenreich Loren. Es spielt keine Rolle, ob man jede einzelne Komponente aufspürt oder nicht. Nicht alle Aufgabensstellungen müssen perfekt erfüllt werden, um ans Ziel zu gelangen, vor allem dann nicht wenn sich Morgan Bernhardt mit seiner Streitmacht dem Dread King gegenüberstellt. Der Ablauf des Spiels ist nicht-linear, es bestehen Möglichkeiten, Umwege zu unternehmen und dadurch neue Truppen oder magische Gegenstände zu erhalten. Diese Umwege sind zwar nicht immer leicht und gefährden das eigentliche Missionsziel, aber sie lohnen sich durchaus. Es ist sicherlich auch möglich, den direkten Weg zu gehen, allerdings ist man dadurch später fast ganz auf sich alleine gestellt.

3d-Schlachtfelder

Eine Besonderheit bei Warhammer: Dark Omen ist das 3D-Schlachtfeld.



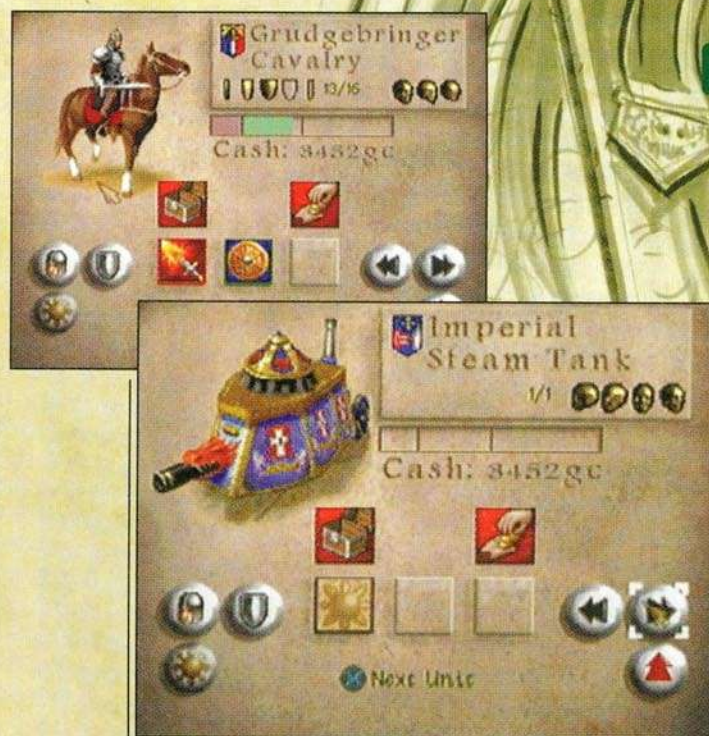
Eine Einheit von Skelettkriegern ist auf der Flucht vor den anstürmenden Reitern.



Ein Strahl geballter schwarzer Magie trifft die Grollbringer-Infanterie.



Die Marschroute durch Bretonia ist gespickt mit vielen Gefahren.



Im Troop Roster erfahrt Ihr alles über Eure Einheiten.



Zarin Katharina heißt Hauptmann Bernhardt an ihrem Hof willkommen.



Hauptmann Bernhardt's Armee greift die Streitmacht des überlegenen Dread Kings an.



Hauptmann Bernhardt's Streitmacht verteidigt einen Bauernhof.

Dieses wird mit dem X-Button und den R- bzw. L-Tasten frei in alle Richtungen gedreht und gezoomt. Die Sprites wirken im Gegensatz zum Vorgänger noch realistischer, außerdem wurde die Framerate während des Kampfes auf 30 Frames pro Sekunde erhöht. Die Truppen und das Kampfgeschehen wurden mit sehr viel Liebe zum Detail animiert und entworfen. Der Dampfpanzer stößt weiße Rauchschwaden aus dem Auspuff, die Flagellanten schwingen ihre Flegel mit animalischer Wildheit, und sogar rote und grüne Blutspritzer sind in der Hitze des Gefechts erkennbar. Es entpuppt sich als ein wahrer Hochgenuss, über 100 kleine Sprites, die sich gegenseitig die Schädel einschlagen, auf einem sich drehenden Schlachtfeld zu beobachten und kein einziges Rucken oder Zucken zu bemerken - phantastisch!

Realitätsnähe wird großgeschrieben

Die Entwickler haben sich ebenfalls sehr viel Mühe gegeben, die Kämpfe unter möglichst realistischen Bedingungen ablaufen zu lassen. Truppen, die sich auf einem Hügel, durch einen Wald oder ähnlich schwieriges Gelände bewegen, erleiden Abzüge auf ihre



Die furchtlosen Flagellanten stürmen in ein Regiment der Orks.



Es ist besonders wichtig, seine Armee von Anfang an richtig zu positionieren.

Marschgeschwindigkeit. Plaziert man z.B. eine Einheit Bogenschützen auf einer Anhöhe, vergrößert sich das Sichtumfeld, wodurch die Treffgenauigkeit und die Reichweite der Waffen steigt. Zusätzlich hat es der Gegner schwerer, die auf dem Hügel befindlichen Truppen mit seinen eigenen Pfeilen zu treffen.

Heroische Klänge

Die musikalische Untermalung des Kampfgeschehens wirkt, dem Hintergrund angepaßt, mittelalterlich und heroisch - leider wird sie mit der Zeit etwas monoton. Die Soundeffekte sind neben den perfekten Sprachausgaben auf Kampfgeräusche, die aus den Schreien der Sterbenden, Kanonendonner und dem Waffengeklirre bestehen, reduziert.

Theatralische Zwischensequenzen

Wird im Laufe des Spieles eine der Zwischensequenzen erreicht, sollte man sich in Ruhe zurücklehnen, um sich an den technisch einwandfreien Grafiken zu ergötzen. Es ist ein grandioser Anblick, wenn man selbst die Pigmentstörungen auf der Nase des Nekromanten erkennen kann und ein süßlicher Verwesungsgeruch in der Luft zu hängen scheint.



1998



Im Pop Up-Menü werden die verschiedenen Zaubersprüche ausgewählt.

► Warhammer: Dark Omen ist eine absolute Überraschung. Niemand hätte vermutet, daß ein so gutes Echtzeit-Strategiespiel jemals wieder außerhalb der klassischen Command & Conquer-Schiene fährt. Diese Art des Genres bietet sich besonders für wahre Strategen an, die sich nicht wilden Ballerorgien hingeben wollen und auch ein wenig an Glück glauben, da niemand im voraus weiß, ob die Kampfeinheiten dem Druck, den jedes blutige Gefecht mit sich bringt, gewachsen sind. Außerdem ist es ein wirklich phantastisches Gefühl, derartige Massen an Truppen zu befehligen und sie auch wirklich auf dem Spielfeld beobachten zu können. Die Entwickler haben sich strikt an das



Zombies verfolgen die Grollbringer-Kavallerie.

einen Platz im Olymp der Strategiespiele. Einzig der Schwierigkeitsgrad läßt so manche, vor allem unerfahrene Generäle abschrecken. Trotzdem - selbst wenn man die Schlacht zum hundertsten Mal nicht gewonnen hat -

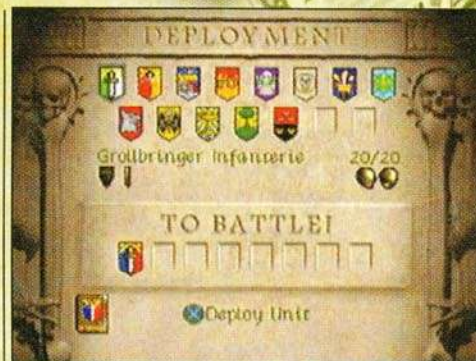
„Diese Art des Genres bietet sich besonders für wahre Strategen an, die sich nicht wilden Ballerorgien hingeben wollen und auch ein wenig an Glück glauben, da niemand im voraus weiß, ob die Kampfeinheiten dem Druck, den jedes blutige Gefecht mit sich bringt, gewachsen sind.“

vorgegebene Warhammer-Universum gehalten. Gerade dieses Faktum macht Warhammer: Dark Omen zu einem regelrechten Leckerbissen für jeden, der bereits einen Schritt in diese Welt gewagt hat. Die liebevoll gestalteten Charaktere, die bombastischen Zwischensequenzen, die spannungsgeladene Story und das wohlgedachte, aber trotzdem einfache Kampfsystem sichern diesem zukünftigen Klassiker

wird man keinen Anlaß dazu sehen, seine PlayStation in der Mülltonne zu versenken. Für jeden ambitionierten Strategen, der eine Herausforderung nicht scheut und sich den knallharten Gegnern gewachsen fühlt, ist Warhammer: Dark Omen also ein absolutes Muß.



Endlich am Ziel: die schwarze Pyramide des Dread Kings.



Nur acht Einheiten dürfen in der Schlacht mitkämpfen.



Der Dampfpanzer walzt gemächlich dem Feind entgegen.

Für die PAL-Version stellt Electronic Arts eine komplett lokalisierte Version in Aussicht. In unserer Fassung waren die deutschen Texte und die deutsche Sprachausgabe aber erst zum Teil integriert. Wir klären in der play 4/98 die verbleibenden Details der Übersetzung und beziehen diese noch in das Rating ein, das wir in der nächsten Ausgabe nachreichen.

POSITIV

- mitreißende, nicht-lineare Storyline
- liebevoll gestaltete Truppen und Kampfschauplätze
- orientiert sich streng am Warhammer-Universum
- ausgeklügeltes Kampfsystem

negativ

- relativ hoher Schwierigkeitsgrad

85

PlayCover



X-Men Children Of The Atom

Sven Liebold

Genre:.....Beat'em Up
Hersteller:.....Acclaim Entertainment
Entwickler:.....Probe Entertainment
Testmuster:....Acclaim Entertainment
Erhältlich ab:.....März
Preis:.....ca. 99,- DM



Ice-Man wehrt sich mit einer Vielzahl verschiedener „Gefriertechniken“.



In diesem Stage tobt der Kampf über mehrere Stockwerke hinweg.

Das wurde aber auch Zeit. Bereits kurz nach der Saturn-Version sollte eigentlich die PlayStation-Konvertierung des Spielhallenhits folgen. In der Zwischenzeit sind fast zwei Jahre vergangen, und nach schier endlosem Lizenz-Hick-Hack kommen die X-Men nun doch noch zum Zuge. Man merkt den Helden mittlerweile aber zweifelsohne an, daß sie in puncto Gameplay ein paar Jährchen zuviel auf dem Buckel haben.



Ist die Special Move-Leiste vollständig aufgeladen, kann Cyclops seinen Optical Blast abfeuern.



Eine spezielle Fähigkeit von Psylocke: Extreme Kloning!

In bekannter Street Fighter-Manier entscheidet sich der Spieler im Charakterscreen für seinen Favoriten. Bereits in diesem Menü wird deutlich, daß Capcom seiner Beat'em Up-Linie völlig treu geblieben ist: Steuerung und Combo-System gleichen nahezu völlig dem kultigen Vorbild um Ryu und Ken. Doch was die großartige Spielbarkeit des Originals untermauerte, wurde in der Konvertierung auf das größte vernachlässigt. Durch die völlig lieblosen und abgehackten Animationen will einfach kein Spielspaß aufkommen. Gerade mal zwei Frames, um einen Punch oder Kick darzustellen, sind eben für einen Prügler mit einer an und für sich bestechenden Zeichentrick-Optik absolut unzureichend. Das Game artet somit schnell in ein hektisches, unübersichtliches Chaos aus.

► Trotzdem war man sichtlich darum bemüht, alle Features des Coin-ops zu übernehmen. Riesenhafte Heldensprites mit atemberaubenden Moves sowie sehr abwechslungsreiche Stages lassen X-Men: Children of the Atom zunächst äußerst eindrucksvoll erscheinen. Aufgrund des höchst planlosen

Spielverlaufs wirft man jedoch schon bald frustriert das Pad in die Ecke, zumal auch der Schwierigkeitsgrad sehr hoch angesiedelt wurde. Da der Hauptspeicher der PlayStation sehr limitiert ist, mußte man bei den Animationen sicherlich gewisse Kompromisse eingehen. Ob dabei gleich so harsch mit der Schere hantiert werden mußte, bleibt immer noch in Frage gestellt. Blickt man auf das kürzlich erschienene Marvel Super Heroes, welches viele derselben Charaktere beinhaltet, ist dieses eindeutig die bessere Wahl. Zwar wurden auch hier Animationen gekürzt, jedoch in nicht ganz so rabiat-ter Art und Weise. Alles in allem sind die X-Men einfach viel zu spät dran, um noch begeistern zu können. Hardcore-Anhänger von 2D-Prüglern oder der Comicvorlage könnten vielleicht noch einen Blick riskieren.



Als Endgegner erwarten den Spieler noch der Juggernaut sowie Magneto.

Features



positiv

- schön gezeichnete Helden und Hintergrundgrafiken

negativ

- sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- abgehackte Animationen
- hektisches Gameplay



Riven

The Sequel To Myst

Mischa Strecker

Genre:.....Grafik-Adventure

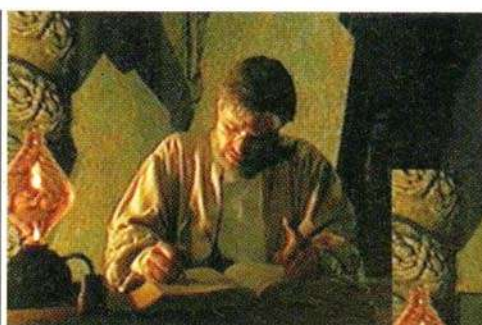
Hersteller:.....Acclaim Entertainment

Entwickler:.....Broderbund, Cyan

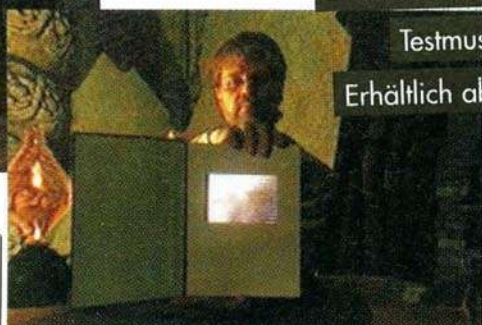
Testmuster:....Acclaim Entertainment

Erhältlich ab:.....März

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



Atrus erklärt den Auftrag und macht die letzten Einträge in das Dimensionsbuch.



In diesem Buch kann man - nicht nur bildlich gesprochen - versinken und durch fremde Welten reisen.

Eine uralte Kultur, bekannt unter dem Namen D'Ni, lebt in einer Parallelwelt. Die D'Ni besitzen die Fähigkeit von einer Welt in die nächste zu reisen, indem sie Bücher verfassen, die diese Welten beschreiben. Bei Berührung der Buchseiten wird der Leser in dieses andere Universum teleportiert.

Im fünften Zeitalter teilt Euch Atrus mit, daß die Welt Riven kurz vor ihrer Vernichtung steht und daß seine Frau Catherine noch dort gefangengehalten wird. Atrus muß sich nun nach jemandem umsehen, der dorthin aufbricht, um sie zu befreien. Außerdem müssen noch weitere D'Ni, die sich ebenfalls auf Riven aufhalten, gerettet werden. Daß Ihr in die Rolle von Atrus' Gehilfen schlüpft, versteht sich von selbst. Atrus warnt Euch noch vor seinem verrückten und größtenwahnsinnigen Vater, der seit fast dreißig Jahren auf Riven fest-

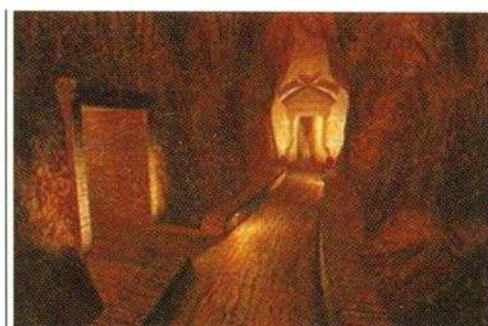
sitzt. Um nach Riven und zu den dazugehörigen fünf Inselgruppen zu gelangen, gibt Euch Atrus Auszüge aus einem der Reisebücher mit auf den Weg. Allerdings lassen sich die unvollständigen Reisebeschreibungen nur für den Hinweg einsetzen. Wenn Ihr wieder zurückkehren wollt, müßt ihr Atrus kontaktieren; und so beginnt das Abenteuer...

► Die einzelnen Schauplätze sind derartig gut gestaltet, daß man glaubt, ein Foto vor sich zu haben. Gepaart mit den Hintergrundgeräuschen wird eine fast perfekte Illusion geschaffen, an die die wenigsten Spiele herankommen. Zwischensequenzen, wie zum Beispiel die Seilbahnfahrt zu Beginn des Games, haben einen unglaublich realitätsgetreuen Charakter. Man ist richtiggehend versucht, sich mit der Gondel in die Kurve hineinzulegen. Sobald ein Hebel umgelegt wird, wird der betreffende Bildausschnitt in ein Video verwandelt, und ein kleiner Film läuft im Bild ab, der den Effekt sicht- und hörbar macht. Die Charaktere im Spiel sind weder gerendert noch gezeichnet, sondern werden von realen Schauspielern dargestellt; kein Wunder also, daß diese Datenmenge fünf CDs erfordert.

Das Gameplay hat sich im Vergleich zu Myst wenig verändert. Per Point & Click-Verfahren bewegt man sich durch die Welt von Riven. Die Bewegung verläuft dabei nicht fließend, sondern statisch, d.h. es wird jedesmal ein neues Bild des aktuellen Schauplatzes aufgebaut. Gegenstände, Schalter, Hebel und Fahrzeuge, die man benutzen



Die Grafiken der Schauplätze und Zwischensequenzen sind so gut, daß man den Unterschied zwischen beiden fast nicht bemerkt.



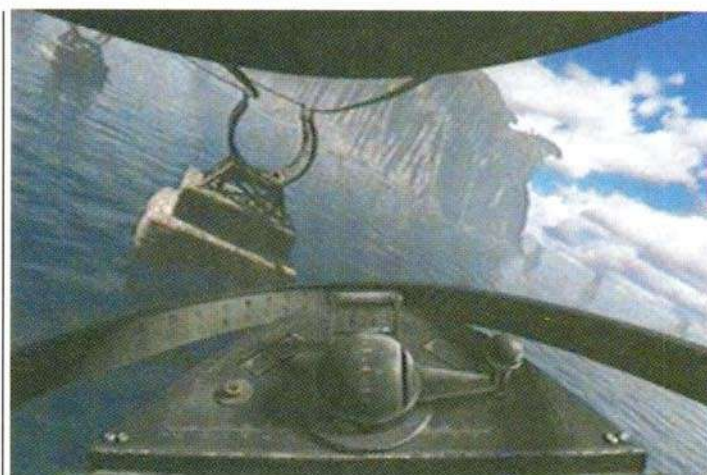
Diverse Tunnel und Gewölbe warten in Riven mit einigen Rätseln auf.



Ob unter ...



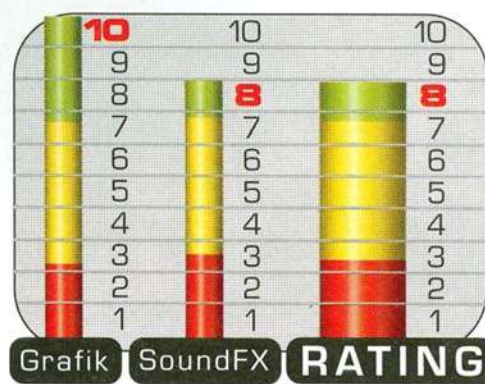
... oder über Wasser. Auf dieser Inselwelt kann man die seltsamsten Viecher entdecken.



Mit einer Mischung aus Seil- und Achterbahn kann man zu einer anderen Insel auf Riven gelangen.

kann, werden ebenfalls auf diese Art und Weise bedient. Zahlreiche Zwischensequenzen und Filmchen sorgen für etwas Abwechslung in dem sonst starren Bild.

Die Rätsel in Riven sind sehr knifflig gestaltet. Beschränken sie sich anfangs noch auf das Drücken von Hebeln und Schaltern, wird dieses eher eintönige Herumklicken und Ausprobieren später um die Interaktion mit anderen Charakteren und um einige Actionanteile erweitert - lang motivierender Spielspaß ist also garantiert. Allerdings wird der Titel, wie schon Myst, nicht jedermanns Sache sein. Deswegen empfiehlt es sich unbedingt, das Game anzuspielen!



positiv
• aufwendige Grafiken
• knifflige Rätsel
negativ
• äußerst geschmacksabhängig

Features



Bust-A-Move 3DX

Sven Liebold

Genre:.....Denkspiel/Geschicklichkeit
Hersteller:.....Acclaim Entertainment
Entwickler:.....Taito
Testmuster:....Acclaim Entertainment
Erhältlich ab:.....Februar
Preis:.....ca. 99,- DM



Der Challenge-Mode verlangt es, je nach Stufe verschiedene Anforderungen zu erfüllen, um die nächste Ebene zu erreichen.

Features



Mit welchem Titel kann eine noch so PlayStation-unlustige Freundin motiviert werden? Richtig! Mit Bust-A-Move hat man schon so manch weibliches Geschlecht bekehren können. Einfach dem Mädels das Joypad in die Hand drücken und ein paar Runden lang gewinnen lassen... Leider endet die Sache aber oftmals so, daß vom „Gewinnen lassen“ nach einiger Zeit keine Rede mehr sein kann, da man gnadenlos von seiner Liebsten abgezockt wird.



Hat man im Editor einen eigenen Level gestaltet, läßt sich dieser sofort probespielen.

Kaum ein anderes Game kann, trotz des simplen Spielprinzips, mit soviel Suchpotential aufwarten wie Taitos Dauerbrenner. Den beständigen Erfolg des Spiels untermauert die Tatsache, daß uns der nunmehr dritte Teil des Kugelwahnsinns erreicht. Aber statt die zwei Dinos Bub und Bob wieder ins Rennen zu schicken, besteht die Auswahl nun aus acht verschiedenen Charakteren sowie vielerlei neuen Spiel-Modi. Am Grundprinzip hat sich jedoch nichts geändert: Man bedient am unteren Bildschirmrand eine Art Kugelkanone. Über dieser hängen aufgereiht verschiedenfarbige andere Rundgebilde und drohen mitsamt der Decke nach unten vorzurücken. Sobald



Im Arcade-Mode werden die Gegner in kurzen Sequenzen vorgestellt.

man drei gleichfarbige Kugeln zusammen gesetzt hat, stürzen diese aus dem Spielfeld und zudem alles, was an ihnen hing. Schafft es der Kanonier gar, mehr als eine Dreier-Kombination vom Himmel zu holen, werden die Kugeln auf das Spielfeld des Kontrahenten geschickt.

Wie schon beim Vorgänger existieren mehrere Spielvariationen. Im bekannten Arcade-Mode gilt es, sich rundenweise gegen die restlichen Charak-

Die Vorgänger

Puzzle Bobble



In der Spielhalle startete der ganze Wahnsinn. Nach Bubble Bobble standen die beiden Dinos Bub und Bob nach langer Zeit wieder im Rampenlicht der Videogameindustrie. Besonders das Zwei-Spieler-Duell begeisterte die Massen und sorgte dafür, daß viele Münzen durch den Geldschlitz wanderten.

Bust-A-Move 2 Arcade Edition



Um wieder mal etwas Verwirrung zu stiften, benannte man kurzer Hand außerhalb Japans den Titel in Bust-A-Move um. Mit vielen Extraoptionen ausgestattet, eroberte nun Bubs und Bobs buntes Bällchenpuzzle die Herzen der Konsolenspieler, und ist bis zum heutigen Tage das Lieblingsspiel aller Freundinnen.





Noch lacht der Obermotz, aber schon bald kommt er ins Schwitzen.



tere durchzusetzen. Dabei wird jeder neue Gegenspieler in einer kurzen Sequenz vorgestellt und jede der Figuren mit einer anderen Thematik in Verbindung gebracht. Die Palette reicht vom Superhelden bis hin zum Street Fighter-Verschnitt und ist im typisch japanischen Zeichenstil gehalten. Hat man alle anwählbaren Kugel-Strategen besiegt, muß man sich noch gegen zwei weitere, versteckte Figuren bewähren. Alles in allem ist der Schwierigkeitsgrad jedoch nicht sehr hoch angesiedelt, so daß auch weniger begabte Spieler ohne Probleme zum Spielende gelangen dürften.

Bust-A-Move 3DX bietet aber noch viel mehr. Wieder mit dabei ist die beliebte Puzzlevariante, bei der durch die geschickte Kombination möglichst weniger Schüsse der gesamte Bildschirm abgeräumt werden

muß. Im Challenge-Mode wird man mit verschiedenen Aufgaben konfrontiert, wie z.B. unter einem bestimmten Zeitlimit fünf Runden zu bewerkstelligen. Eine Art Survival Match erwartet Euch bei der Win-Contest Option. Für Leute, die immer noch nicht zufriedengestellt sind, existiert sowohl ein Editor, der das Gestalten eigener Spielfelder erlaubt, als auch eine Sammlung von 1025 (!) vorgefertigten Patterns, die darauf warten, geknackt zu werden.

Bereits Geschädigte werden wohl ohne Umschweife zugreifen. Als Partygame ist Bust-A-Move nach wie vor einfach ungeschlagen.

In Sachen Gameplay haben sich ebenfalls ein paar Neuerungen zugesellt: So prallt die Kugel mittlerweile von der Decke ab und bleibt nicht mehr an dieser kleben. Außerdem existieren mehrere Spezialbälle, die durch ihre unterschiedlichen Wirkungsweisen zu beeindruckend vermögen. Ein solches Gebilde verursacht beispielsweise, daß nach der Berührung mit einer bestimmten Farbe alle Kugeln derselben Beschaffenheit vom Spielfeld entfernt werden. Allerdings ist es auch vieles beim alten geblieben, sogar die Musikstücke wurden zum Großteil beibehalten bzw. nur mit anderen Instrumenten geremixt.



Als allerletzten Gegenspieler bekommt man es mit diesem Kerlchen zu tun.



Ist eine Challenge geschafft, erhält man eine kurze Beurteilung.

Seitdem der Spielhallenvorgänger Puzzle Bobble für diverse Heimsysteme umgesetzt wurde, breitete sich fast schon ein Tetris-Effekt aus. Trotz des

sehr simplen Spielprinzips schafften es die zwei Dinos immer wieder, sich die Herzen der Spieler zu erobern. Gerade aber diese Einfachheit zeichnet die Spielidee aus. Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei dem vorliegenden dritten Teil im Grunde um einen banalen Aufguß der beiden Prequels mit kaum nennenswerten Veränderungen. Wer aber noch nie Kontakt mit dieser Serie hatte, sollte ein Testspielchen wagen, um sich selbst von der Suchtgefahr überzeugen zu können. Bereits Geschädigte werden wohl ohne Umschweife zugreifen. Als Partygame ist Bust-A-Move nach wie vor einfach ungeschlagen.

positiv	
• neue Spezialkugeln	
• unangefochtenes Suchtpotential	
negativ	
• schlechte Bildqualität der Hintergründe	

10	10	10
9	9	9
8	8	8
7	7	7
6	6	6
5	5	5
4	4	4
3	3	3
2	2	2
1	1	1
Grafik	SoundFX	RATING





Rascal

Sven Liebold

Genre:.....Jump'n Run

Hersteller:.....Psygnosis

Entwickler:.....Traveller's Tales

Testmuster:....Psygnosis

Erhältlich ab:.....27. März

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



Hinter fast jeder Tür in Rascals Haus verbirgt sich der Eingang zu einer neuen Spielwelt.

So langsam scheint das 3D-Jump'n Run wohl doch auf der PlayStation Fuß zu fassen, wie uns Jersey Devil oder das kurz vor der Vollendung stehende Gex 3-D nachhaltig bewiesen haben. Jim Hensons Creature Shop zeichnet sich für das Design des Titelhelden Rascal verantwortlich, der wohl lieber nicht im Labor seines Daddys spielen hätte sollen, da er mit ansehen muß, wie ein schlimmer Bösewicht aus der Zukunft - der Evil Time Lord - den Vater des Kleinen durch eine Zeitmaschine verschleppt. Mit Kappe, Brille und Blubber-



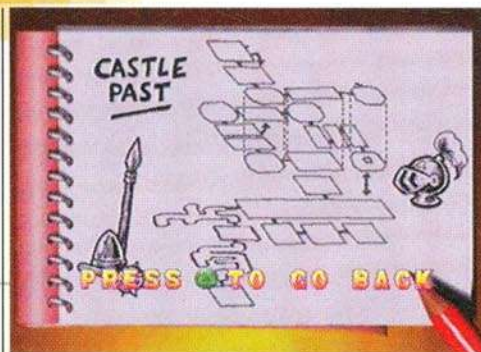
pistole ausgestattet, macht sich der Racker auf die Suche nach seinem Papa.

Nach einem gelungenen Render-Intro findet man sich in Rascals Haus wieder, von dem aus die gesamte Odyssee anfängt. Hinter jeder Tür verbirgt sich der Eingang zu einer neuen Spielwelt. Zu Beginn jedoch sind fast alle Zugänge noch verschlossen, da der Held erst nach dem Komplettieren eines Levels den Schlüssel zur nächsten Welt erhält. Die Spielzonen widmen sich verschiedenen Thematiken, wie z.B. dem Mittelalter, Atlantis, dem wilden Westen oder der Inka-Zeit. Der Clue daran ist: Jede Zone ist in zwei bis drei Level unterteilt, die jeweils in unterschiedlichen Zeitabschnitten spielen. Hat man bspw. seine Mission im Inkatempel in der Vergangenheit gemeistert, zeigt sich in der Gegenwart nur noch eine Holzfabrik mitten im Wald.

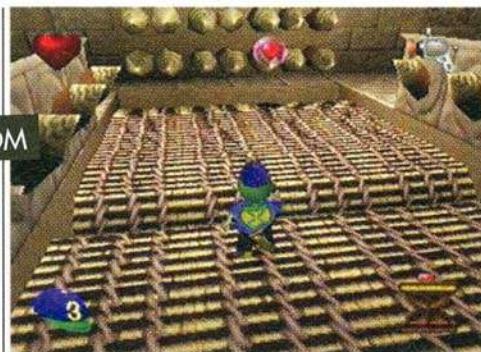
Die Spielfigur kann sich völlig frei in der grafisch opulent gezeichneten



Während man in der Vergangenheit noch mit Rittern zu kämpfen hat, verwandelt sich der zweite Level in ein Museum mit fiesen Nachtwächtern.



Jede Welt ist in Zukunft und Vergangenheit unterteilt.



Alle Level sind mit reichlich Fallen versehen worden.

Umgebung bewegen, ist jedoch, was diverse Aktionen angeht (Springen, Laufen und mit der Pistole schießen), sehr eingeschränkt. Man erkennt deutlich, daß dieser Titel besonders auf die jüngeren PlayStation-Spieler zurechtgeschnitten ist. Von komplexen Rätseln und hartnäckigen Kombinationsaufgaben wurde abgesehen, statt dessen wurde das Gameplay auf das Finden von einer in sechs Teile zerlegten Sanduhr begrenzt, wobei auch Schalter und Schlüssel entdeckt werden müssen.



Nach jeder geschafften Welt erhält man den Schlüssel zu weiteren Leveln im Haus.

Features



Besonders die Wassereffekte sind sehr gut gelungen.

Die Alternativen

Croc Legend Of The Gobbos



Gut geklaut ist halb gewonnen, sollte man glauben. Im Falle von Croc Legend Of The Gobbos trifft dieses Sprichwort aber nicht zu. Ganz im Gegenteil: Argonaut Software ließ sich hier sichtlich von Mario und Sonic inspirieren. Eigenständige Ideen kann man hingegen mit der sprichwörtlichen Lupe suchen.

Fox Interactive

Jersey Devil



Ocean Software

Jersey Devil vermag zwar in Sachen Special Effects nicht mit Rascal mithalten, brennt jedoch ein wahres Feuerwerk an Ideen und Gags ab. Die Mega Toon

Studios haben hier klassische Jump'n Run-Elemente gekonnt um Adventure-Einlagen ergänzt - eine Tatsache, die Rascal sehr zugute gekommen wäre.



Der Wasserfall ist eine grafische Augenweide.



Das Spiel startet in Rascals Zimmer.

► Rascal bewegt sich meistens unverschämt flüssig durch die großräumigen Level; denn wenn sich allzu viele Objekte auf dem Bildschirm tummeln, geht die CPU schon mal in die Knie. Blickt man jedoch auf die sonst herausragende technische Inszenierung, kann dieser Ausrutscher verkraftet werden. Von Chromtexturen, in denen sich die Umgebung widerspiegelt (Environment Mapping), über atmosphärische Licht- und

Schatteneffekte bis hin zu wunderschön in Szene gesetzten Wasserfällen, sorgt Rascal des öfteren für offenstehende Mäuler. Viel schwerwiegender ist jedoch die durchwegs seichte Spieltiefe, die dem ambitionierten Jump'n Run-Profi nicht sehr viel Abwechslung zu bieten vermag. Untermuert wird dies noch von einer schwammigen Steuerung und der oftmals alles andere als übersichtlichen Kameraführung. Auch die soundtechnische Untermalung, seien es die lieblosen Effekte oder die nervige Dudel-



Hin und wieder muß Rascal auch mit Hindernissen gespickte Kanäle hinabsurfen.

musik, schlagen arg unter die Stränge des heutigen Niveaus. Alles in allem ist Rascal also ein überdurchschnittlicher Titel, der sich jedoch durch ein deutliches Defizit an innovativen Features wohl nur grafisch von der Masse abheben kann.



Hat Rascal alle Teile der Sanduhr gefunden, signalisiert der Chromball den Ausgang.

positiv
• opulente Hiresgrafik
• raffiniert designte Level
negativ
• unpräzise Steuerung
• unübersichtliche Kameraführung
• langweiliger Soundtrack



PSX Boot Chip

läuft mit allen dt. Konsolen
mit allen Importen
mit allen CD R's

Ausführliche Einbauanl.
Einbau für Jedermann
Laserkopie der Platinen
Einbau in ca. 20 Minuten **12.95 DM**

Anl. in Farbe Din A4
Anl. zur Laserjustage 3x Din A4
Boot Chip vorgelötet
Einbau in 5 Minuten möglich **29.95 DM**

Galaxy Mega Play - Bestellhotline 02323 451885

Hardware

RGB Kabel	19.90
Link Kabel	19.90
Padverlängerung	19.90
Arcade Gun & Kickb. & Pedal	139.90
Just a Gun mit Laserpointer	99.00
Thunder Gun - GunCon komp.	99.00
Sony analog "Dual Shock"	129.90
Barracuda analog Pad	69.90
Infrarot Controller 2 St.	69.90
Edge Controller transparent	29.90
Ultra Racer Wheel analog Pad	69.90
PlayStation Maus	49.90
15 Block Memory Card	24.90
Dataflash 15 Memory Card	39.90
Dataflash 120 Memory Card	59.90
Dataflash 360 Memory Card	89.90
Dataflash 720 Memory Card	109.90
Dataflash Game Buster	89.90
V 3 - Racing Wheel	149.90

Jp Importe

Tekken 3	119.90
Gundam the Battle Master	139.90
Dead or Alive	139.90
Clock Tower Ghost Head	139.90
Bushido Blade 2	139.90
Mitsumete Knight	139.90
Susume! Talsen Pazurudama	139.90
Image Fight & X - Multiply	139.90
Twinbee RPG	139.90
Armored Trooper Votomb	139.90
Parasite Eve	139.90
Gran Turismo	139.90
Cyber Boots	139.90
Deadly Skies	139.90
Police Nauts	99.90
Einhänder	139.90
Angel Eyes	139.90
Tales of Destiny	139.90
Formula Circus	79.90

Us Importe

Resident Evil 2	129.90
Resident Evil 2 - Hint Book	29.90
Final Fantasy Tactics	109.90
Alundra	a.Anfr.
Spawn	a.Anfr.
Riven	a.Anfr.
WCW Nitro	a.Anfr.
Hardcore 4x4 II	a.Anfr.
X - Man Children of the Atom	a.Anfr.
Tactics Ogre	a.Anfr.
Deathtrap Dungeon	a.Anfr.
Gex II	a.Anfr.
Point Blank - Time Crises II	a.Anfr.
Batman & Robin	a.Anfr.
Virtual Skiing	a.Anfr.
Pitfall 3 - D	a.Anfr.
Ninja	a.Anfr.
Crime Killer	a.Anfr.
Newman Haas Racing	a.Anfr.

* Ladenpreise können abweichen

Multinorm PSX inkl. RGB Kabel & 6 Monate GARANTIE NUR 339.- DM



SPAWN

Sven Liebold

The Eternal

Genre:.....Action-Adventure

Hersteller:.....SCEA

Entwickler:.....SCEA

Testmuster:....Eigenimport

Erhältlich ab:.....Mai

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



Der Vampyre King erwartet Spawn am Ende der zweiten Welt.



An diesem Punkt beginnt Spawns Reise durch die Zeit.



Nach eingesetztem Key öffnen sich die großen Flügel.

Atmosphäre und das ständige Vorherrschen brachialer Gewalt die Qualität des Spiels zu heben.

Ohne große Umschweife findet man sich nach einem kurzen Intro sofort im Spielgeschehen wieder. Spawn hält sich in einem quadratischen Raum auf, der mit jeweils einem Portal an jeder Wand ausgestattet ist. Diese Tore führen zu verschiedenen Zeitebenen, die der Reihe nach durchlaufen werden müssen. In jedem der vier Realms verwandelt sich die Figur in einen ande-

Die Alternative

Tomb Raider II Eidos Interactive

Über Lara Crofts Abenteuer muß wohl nicht mehr viel erzählt werden. Strebt Spawn zwar eindeutig in die Gefilde dieses Genres, bleibt er doch Aufgrund des unausgegorenen Gameplays auf der Strecke. Man könnte beinahe denken Tomb Raider wäre die konsequente Fortführung der Ideen, denen man in Sonys Comicaaption begegnet. Wäre Spawn also vor Laras erstem Auftritt erschienen, hätte es durchaus mehr Anerkennung verdient.



Spawns höllischer Lehrmeister Violater ist neben vielen anderen bekannten Charakteren mit von der Partie.



Wieder einmal ein Schlüssel, der den nächsten Spielabschnitt freigibt.

Verweigerung eines unmoralischen Auftrags von den eigenen Leuten liquidiert wird und nach acht Jahren Aufenthalt in der Hölle als Hellspawn auf die Erde zurückgeworfen wird. Nunmehr wandelt er von argen Gewissensbissen geplagt, als eigentlich Toter unter den Lebenden umher. Dabei wird er immer wieder mit anderen Ausgeburten der Hölle konfrontiert, die ihm klarzumachen versuchen, daß er nur einen kleinen Soldaten in einer riesigen Armee verkörpert, die sich bereits auf die letzte Schlacht zwischen Himmel und Hölle vorbereitet.

Das kürzlich präsentierte, sehr fade Kinodebüt des dämonischen Helden verbreitete große Enttäuschung unter den meisten der Comicfans. Degradierte man doch den so bildintensiven Comic, zu einer mehr als lächerlich und einschläfernd wirkenden Action-Figur-Parodie im Power Rangers Stil. Die amerikanischen Entwickler von Sony wollten jedoch keinesfalls diesen kindergerechten Spawn in ihrem 32-Bit-Abenteuer reflektieren und versuchten durch das Kreieren einer mitreißenden



Als Medieval-Spawn durchstreift Ihr das Mittelalter.



Die Kämpfe wirken unmotiviert und hölzern.



Features





Sammelt man vorher die Fire-Orbs, kann man im Kampf mächtige Feuerbälle schmeißen.



Nach beendetem Kampf bleiben die Gegner, je nach Fight, ganz oder etwas verteilt liegen.

ren, der Zeit entsprechenden Spawn. Die Spielebenen sind in ein City-Szenario, eine mittelalterliche Welt, einen Ausflug in die Steinzeit sowie zu guter letzt der Hölle selbst unterteilt. Die gesamte Umgebung wie auch der Held selbst sind komplett in 3D dargestellt. Aus der 3rd Person Perspektive steuert man Spawn durch die dunklen Gassen und sucht nach dem Ausgang zum nächsten Level. Jede der vier Zeitzonen ist in drei Abschnitte untergliedert, welche durch kleine „Rätsel“ miteinander verbunden sind. Von Rätseln kann man deshalb nur bedingt sprechen, da sich die Aktionen auf simples Schalterdrücken bzw. Schlüsselsammeln beschränken. Begegnet Spawn einem seiner Feinde, zoomt die Kamera in die gewohnte Beat'em Up Perspektive; dann heißt es, daß dem Widersacher mit allerhand Combos und Zaubersprüchen gehörig eingeheizt werden muß. Feuerkugeln oder Eisstrahlen können allerdings nur dann abgeschossen werden, wenn vorher das entsprechende Item gefunden

wurde. Magie ist überhaupt ein wichtiges Schlüsselement in dem gesamten Spiel. Rechts unten im Bild befindet sich eine vierstellige Anzeige, die den gegenwärtigen physischen Zustand Spawns widerspiegelt. Mit einer Tastenkombination ist es nämlich möglich die Gesundheitsanzeige des Helden aufzufrischen, jedoch auf Kosten seines allgemeinen physischen Zustands, der sich nicht mehr erneuern läßt. Um das Game also zu bewerkstelligen, muß man sehr vorsichtig mit dieser Health-Refreshment-Möglichkeit umgehen.

► Was hätte das Spiel für einen genialen Titel abgeben können. Die Grafik besticht durch makellose, farbenprächige Darstellung. Der Sound ist düster und dem jeweiligen Szenarium angepaßt. Nur das Gameplay wurde scheinbar vergessen. Trotz vieler guter Ansätze kratzt Spawn nur einige gute Ideen verschiedener Genres an, weiß aber keine konsequent umzusetzen. Die Steuerung ist zu unpräzise, was besonders bei einigen Sprung-



Mit einem Halbkreis-Move ist es möglich, dem Gegner den Arm herauszureißen.

die schön designten Level marschiert, um hier und dort jemandem etwas auf die Mütze zu hauen, bzw. mal wieder einen Schlüssel finden muß. Die technisch brillant dargestellte 3D-Umgebung steht mit dem ziemlich bewegungsfaulen Helden einfach in keinem Verhältnis. Hätten die Entwickler noch ein bißchen mehr Zeit in die Entwick-

Hätten die Entwickler noch ein bißchen mehr Zeit in die Entwicklung konstruktiver Spielideen investiert, hätte das Endprodukt wohl ein echtes Highlight werden können.

passagen deutlich auffällt. Auch in den Prügelsequenzen will durch das hektische Agieren keine rechte Stimmung aufkommen. Das führt letztendlich dazu, daß man eher gelangweilt durch

lung konstruktiver Spielideen investiert, hätte das Endprodukt wohl ein echtes Highlight werden können. So allerdings bleibt nur ein unausgereiftes Action-Adventure mit Prügeleinlagen, das dem Ruf der „Easy-Money“ Filmlizenzen wieder einmal alle Ehre macht.



In den späteren Levels muß man sich aufgrund der ungenauen Steuerung unnötig mit den einfachsten Fallen herumärgern.



Manche Items sind zwar gut versteckt, aber dennoch mit ein wenig Mühe auffindbar.



positiv

- gelungene Optik
- ansprechender Sound

negativ

- eintöniger Spielverlauf
- schlechte Kampfsteuerung

NHL Powerplay 98

Stephan Girlich

Genre:.....Sportspiel

Hersteller:.....Virgin Interactive

Entwickler:.....Radical Entertainment

Testmuster:....Virgin Interactive

Erhältlich ab:.....März

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



Dem Heimteam entsprechend prangern die unterschiedlichsten Logos im Mittelkreis.



Die Verletzungsanfälligkeit der Spieler ist in NHL Powerplay 98 besonders hoch.



Features



Schon für den November letzten Jahres angekündigt, wagt sich Virgin nun endlich mit NHL Powerplay 98 auf den Markt. Der Grund für den weit nach hinten verschobenen Release ist rein politischer Natur. Hätte man den Titel gleichzeitig mit EAs grandiosem NHL 98 oder Acclains nahezu ebenbürtigem NHL Breakaway 98 veröffentlicht, die eben gegen Ende letzten Jahres erschienen sind, dann wäre NHL Powerplay 98 wohl als Laden-



hüter verkommen. Denn soviel gleich vorweg: Ähnlich wie die Kicker der Borussia aus Dortmund in der Fußballbundesliga dümpelt auch die einstige Eishockeyreferenz in der 97/98er-Saison mehr schlecht als recht im unattraktiven Mittelfeld herum.

Am Spielaufbau hat sich grundsätzlich nur wenig geändert. Immer noch finden sich neben den US-Profitteams der NHL auch 16 Nationalteams auf dem Silberling, mit denen eine komplette Weltmeisterschaft nachgespielt werden kann. Die üblichen Parameter zum Variieren von Drittellänge, Regelwerk und Soundkulisse überfordern wohl niemanden, per Memory Card dürfen alle Veränderungen gespeichert

werden. Die weiteren Modi umfassen Freundschaftsspiel, Saison oder den direkten Einstieg in die Playoffs. Fünf Kameraperspektiven sollen alle Vorlieben abdecken, wobei wir uns für die voreingestellte pp98-Darstellung entschieden haben, die das Geschehen jederzeit optimal einzufangen vermag. Die Steuerung ist mit zwei Schußtasten (Wrist und Slap) sowie Pass- und Sprinttaste zum Vorgänger praktisch identisch, und über die L1-Taste läßt man die Spieler rückwärts skaten.

Die Alternativen

NHL 98

Electronic Arts



Gleich einem Husarenstreich eroberte sich EA mit der 98er-Version den Eishockeythron zurück. Spektakuläre One-Timer, supergeschmeidige Animationen und

eine Stadionkulisse der Extraklasse schaffen eine Atmosphäre, wie sie sich Sportspielfans von Herzen wünschen. Praktisch ohne jeglichen Makel ist NHL 98 für Eishockeyfreaks definitiv ein Pflichtkauf.

NHL Breakaway 98

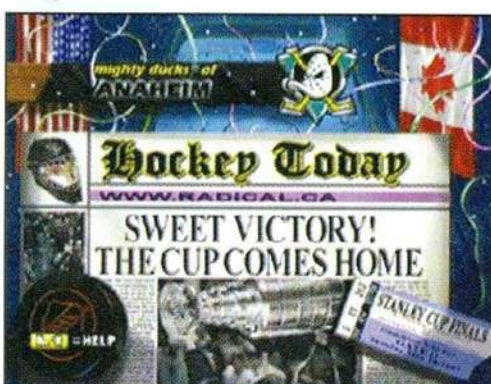
Acclaim Entertainment



Vom Spielverlauf her etwas hektischer als EAs Konkurrenztitel vermag NHL Breakaway 98 vor allem durch seinen komplexen Managerteil zu überzeugen. Über eine komplette Saison hinweg kümmert man sich um Mannschaft, Stadion und Spielernachwuchs gleichermaßen.



Die Mighty Ducks aus Anaheim am Ziel ihrer Wünsche, der Stanley Cup gehört ihnen!

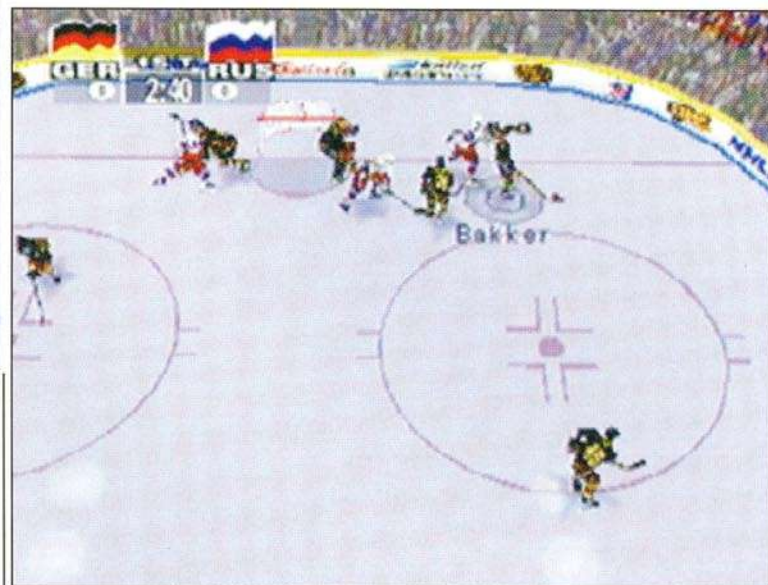




Der deutsche Stürmer rutscht nach einem harten Check der Russen bauchlings übers Eis.



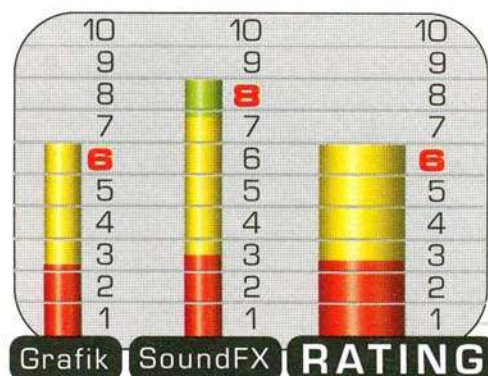
Unter der schlappen Spielgeschwindigkeit leidet das Spiel natürlich insgesamt, von der Dynamik und Schnelligkeit dieser Sportart ist de facto nichts zu spüren. Da vermag letztendlich auch die überdurchschnittliche Soundkulisse nichts mehr zu retten.



Die Spieler lassen sich entweder mit dem Namen oder der Trikotnummer kennzeichnen.

► Woran liegt's nun, daß NHL Powerplay 98 zu den eingangs aufgeführten Konkurrenztiteln nicht aufschließen kann? Hauptknackpunkt ist mit Sicherheit die Grafikengine, die trotz der nicht sonderlich aufwendigen Darstellung oftmals mit argen Geschwindigkeitsproblemen zu kämpfen hat. Die Polygonathleten sind weder besonders geschmeidig geschweige denn elegant animiert noch spiegeln sie sich im Untergrund, und dennoch schleichen sie teilweise derart träge übers Eis, daß man meinen könnte, der Straßenwinterdienst hätte in der Drittelpause über alle Maßen gestreut, damit auch ja niemand ausrutscht. Zudem sind die Köpfe der Figuren völlig überdimensioniert und erinnern in ihrer Form speziell beim Torjubel fatal an den Big-Head-Modus mancher Beat'em Ups.

positiv
• gute Soundkulisse
negativ
• keine dynamische Spielweise möglich
• technisch gesehen nicht mehr up to date



NBA Fastbreak '98

Stephan Girlich

Genre: Sportspiel
Hersteller: GT Interactive
Entwickler: Midway

Testmuster: GT Interactive
Erhältlich ab: März
Preis: ca. 99,- DM



Über die L2-Taste lassen sich die Mitspieler mit den Tastersymbolen kennzeichnen.

Basketball-Fans können sich wahrlich nicht beschweren - sind doch für die PlayStation im Laufe des letzten Jahres mit Total NBA 97 (SCEG), NBA Live 98 (EA) und NBA In The Zone II (Konami) gleich drei nahezu ebenbürtige Toptitel erschienen. Trotzdem wagen sich weitere Publisher aufs Parkett des Spielewettbewerbes. Midways NBA Fastbreak '98 nimmt mit den üblichen Ingredienzen den Kampf gegen das elitäre Trio auf. Bis auf wenige Ausnahmen treten die 29 US-Profi-teams in Originalbesetzung an, einzig das Fehlen von Überflieger Michael Jordan wiegt schwer. Über zahlreiche Parameter paßt man das Spielgeschehen den eigenen Vorlieben an, um sich

dann für ein Einzelspiel, eine Meisterschaft (28/56/82 Spiele) oder den direkten Einstieg in die Playoffs zu entscheiden. Die Steuerung ist komplexer als von den eingangs aufgeführten Produkten gewohnt. Die Standardmoves umfassen Dribbeln, Passen und Werfen; das Markieren der Spieler über die Tastersymbole zum direkten Anspielen sowie das Abdecken des Balles durch den Körper sind Fastbreak-Features only.

Dennoch - Midways Bestreben einer kompetenten Basketballsimulation ging ziemlich in die Hose. Trotz Pseudo-Spiegeleffekt und hübsch animierter Polygonsportler vermag sich der Titel gegen die starke Konkurrenz in kein-

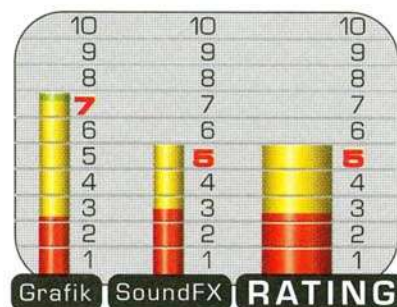


Besonders spektakuläre Würfe werden automatisch wiederholt (optional).

ster Weise durchzusetzen. Speziell die rätselhafte Wurfmechanik und das elend träge Defensivverhalten beim Versuch des Blockens offenbaren ein stetig wachsendes Frustrationspotential. Da stört es kaum mehr, daß auch die Zuschauerkulisse heutigen Maßstäben nicht mehr genügt.



Michael Jordan ist namentlich nicht im Spiel enthalten.



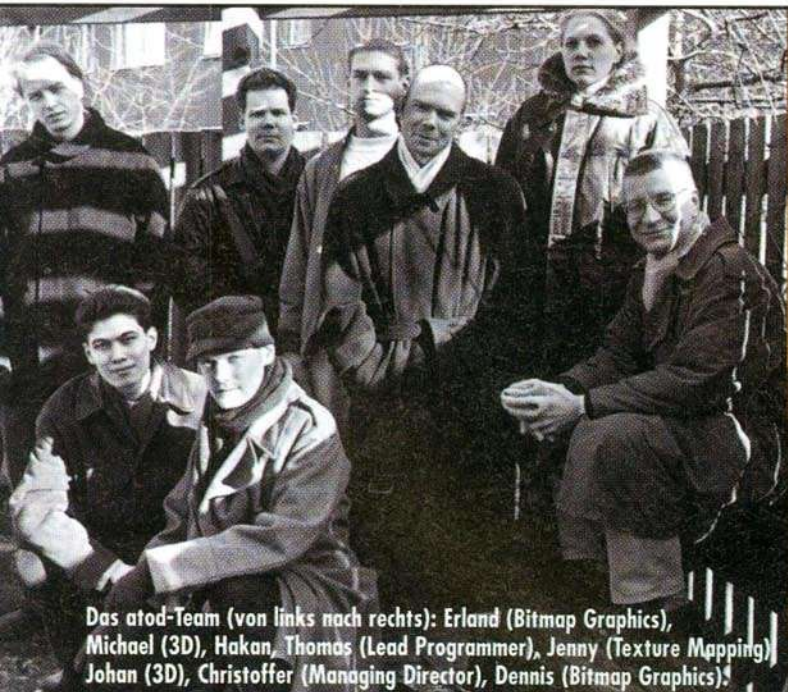
Features



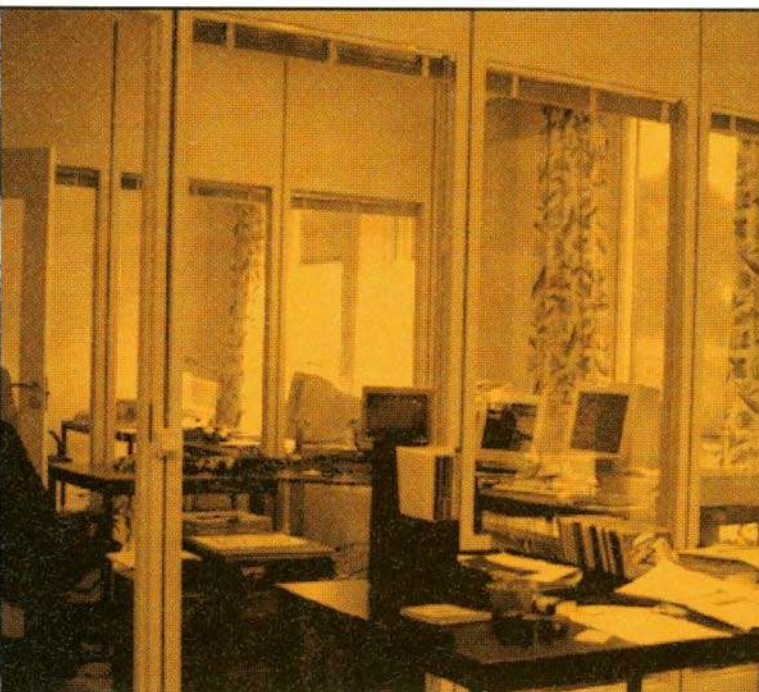


MARTIN WEIDNER

SPIELEDESIGNER SIND IN SCHWEDEN RECHT RAR GESÄT, SOLLTE MAN GLAUBEN. ZUNÄCHST KOMMT EINEM AUCH NUR NEUROSTONE IN DEN SINN, DIE FÜR ELECTRONIC ARTS DEN SHOOTER AUTO DESTRUCT ENTWICKELT HATTEN. DASS IN SCHWEDEN ABER NOCH WEITAUS MEHR TALENTIERTE DESIGNER SITZEN ALS ANGENOMMEN, STELLT NICHT NUR GAME DESIGN SWEDEN MIT IHREM TÜFTELSPIEL KULA WORLD UNTER BEWEIS. ATOD ARBEITET Z.B. BEREITS SEIT SEPTEMBER '96 IM AUFTRAG VON ACCLAIM ENTERTAINMENT AN SUPERCROSS 98 FEATURING JEREMY MCGRATH. PLAY UNTERHIELT SICH MIT CHRISTOFFER NILSSON, DEM MANAGING DIRECTOR VON ATOD, ÜBER SEINEN EINSTIEG IN DIE SPIELEINDUSTRIE, BISHERIGE PROJEKTE UND RIVALEN IM RENNSPIELGENRE.



Das atod-Team (von links nach rechts): Erland (Bitmap Graphics), Michael (3D), Hakan, Thomas (Lead Programmer), Jenny (Texture Mapping), Johan (3D), Christoffer (Managing Director), Dennis (Bitmap Graphics).



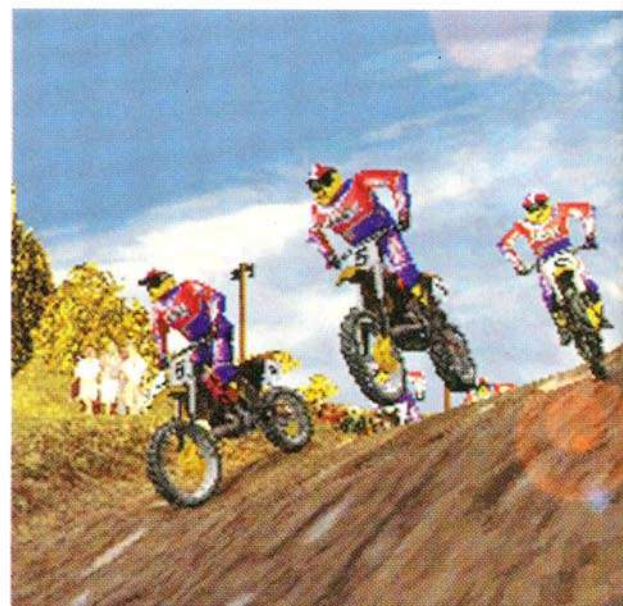
atod - EIN FIRMENPROFIL

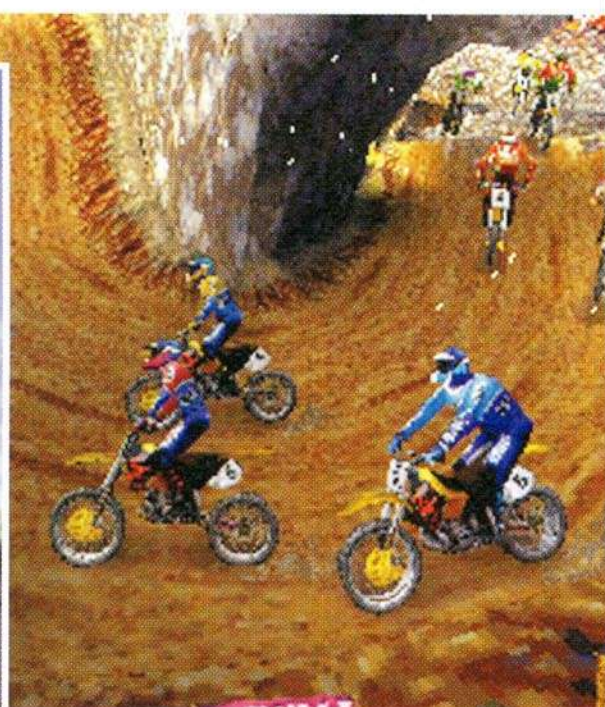
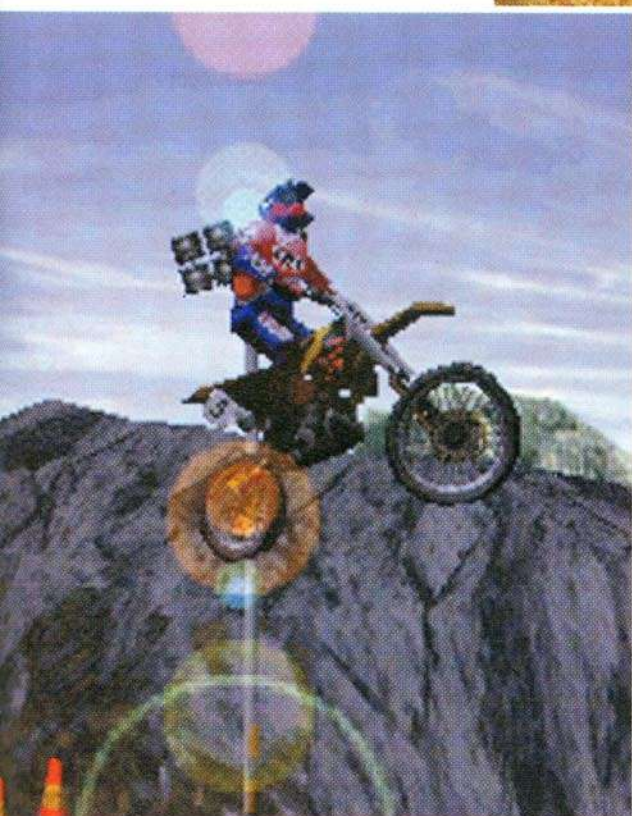
1987 ins Leben gerufen, besteht das Kernteam von atod heute aus acht Angestellten, zu denen noch einige freischaffende Mitarbeiter hinzukommen. Ihre ersten Lorbeeren im Videospielsektor verdiente sich das Entwicklerteam mit Sitz in Helsingborg mit der Konvertierung von The Lawnmower Man für das Sega Mega Drive. Ursprünglich für das Super Nintendo designed, verwirklichten die Schweden als einer der Ersten Pseudo-Mode 7-Effekte auf Segas 16-Bit-Konsole. Auftragsarbeiten für führende Publisher wie Fox Interactive, Sega Europe, GT Interactive und Acclaim Entertainment waren die Folge. 1996 betreute atod u.a. die Grafik einer in Deutschland von der BP'S indizierten Trilogie für Fox Interactive und zeichnete sich für die Saturn-Version von Hexen verantwortlich.

atod - SUPERCROSS 98 FEATURING JEREMY MCGRATH

Seit September '96 arbeitet bei atod ein sechsköpfiges Team an dem Design und dem grafischen Part von SuperCross 98 (vgl. PreScreen in play PLAYSTATION 1/98). Für die Musik und die Motoren-geräusche ist Probe Entertainment verantwortlich. Produziert wird das Spiel von Acclaim Entertainments New Yorker Studios. Mit Jeremy McGrath konnte darüber hinaus ein äußerst zugkräftiger SuperCross-Fahrer als Namensgeber verpflichtet werden.

Bemerkenswert an SuperCross 98 featuring Jeremy McGrath ist vor allem die Detailfülle, was die einzelnen Tracks





Dauer motivieren. Das angekündigte Bercy Stadium fiel hingegen der Schere zum Opfer - Lizenzgebühren gaben hierfür wohl den Ausschlag. Die anderen, bereits im PreScreen aufgeführten Features, wie z.B. Single Race-, Racing Season- und Two Player Splitscreen-Spielmodi, in vier Kategorien variierende SuperCross-Bikes sowie Upgrades, sollen aber definitiv in die finale Version Einzug finden. Nur über die Anzahl der Strecken ist man sich noch nicht ganz schlüssig. Aller Voraussicht nach werden in SuperCross 98 nur sieben anstelle der bisher geplanten zehn Pisten zur Auswahl stehen.

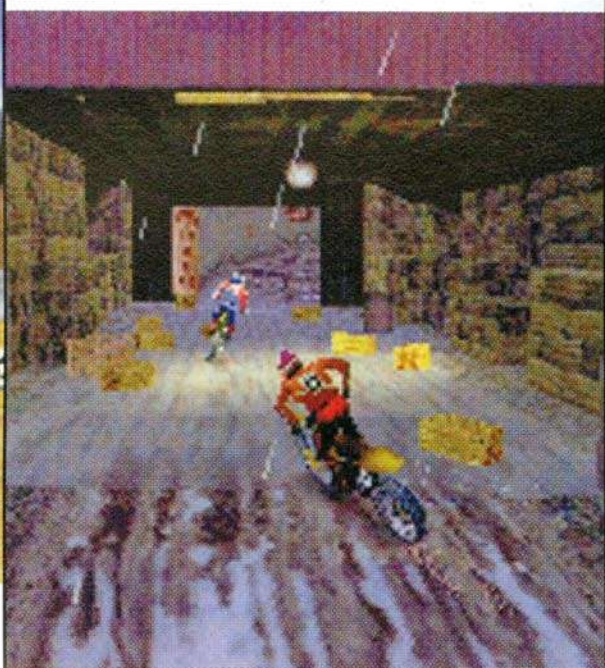
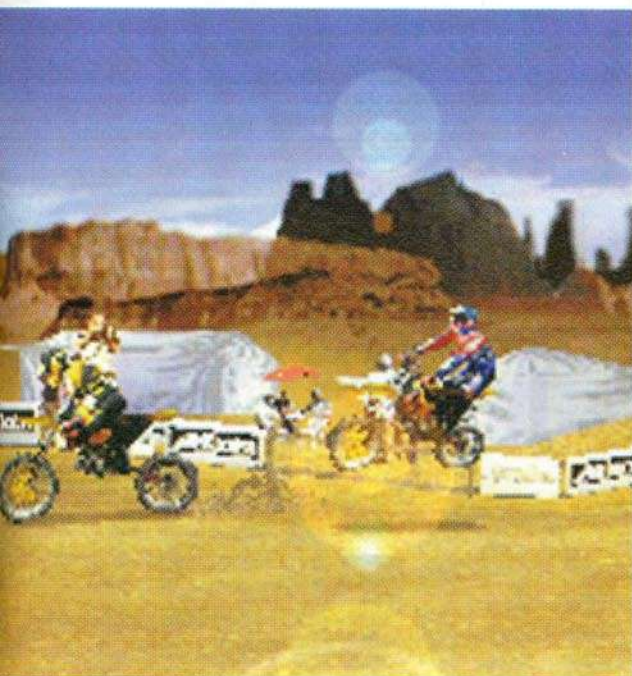
Dessen ungeachtet ließ die bereits zweite Betaversion durchaus Rückschlüsse auf das spielerische Potential dieses Titels zu. Mit SuperCross 98 featuring Jeremy McGrath könnte es den Entwicklern – etwas mehr Feinschliff vorausgesetzt –



MIT SUPERCROSS 98 FEATURING JEREMY MCGRATH KÖNNTE ES DEN ENTWICKLERN, ETWAS MEHR FEINSCHLIFF VORAUSGESETZT, DURCHAUS GELINGEN, NICHT NUR ZU DEM OFF-ROAD-PART IN MOTO RACER AUFZUSCHLIESSEN, SONDERN IHN SOGAR ZU ÜBERTREFFEN.

betrifft, und der ausgiebige Einsatz PlayStation-spezifischer Special Effects wie Lens Flare und Light Sourcing. Shortcuts, d.h. Abkürzungen auf den einzelnen Strecken, drei Steuerungsvarianten via Sony Analog Controller und ein Track Editor sollen den Spieler auch für längere

durchaus gelingen, nicht nur zu dem Off-road-Part in Moto Racer aufzuschließen, sondern ihn sogar zu übertreffen. Über ihre Projekte im Anschluß an diese SuperCross-Simulation hält sich atod jedoch bedeckt. Man befinde sich zur Zeit mit einigen Publishern in Gesprächen, wolle sich aber noch Optionen offenhalten, so Christoffer Nilsson, Managing Director der schwedischen Firma.



atod - THE GAMES

1987 HAMPT DAPTE ZX SPECTRUM

1989 WIZMO AMIGA
ATARI ST

1990 INTACT AMIGA



1991 PARAMAX AMIGA



1992 TRODDLERS AMIGA
PC
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO

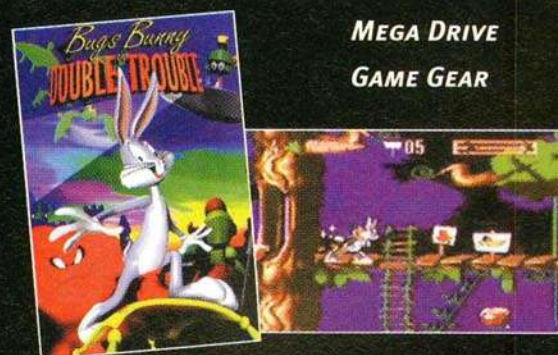


SANKT THOMAS AMIGA*

1993 THE LAWNMOWER MAN MEGA DRIVE

1994 THE PAGEMASTER MEGA DRIVE**

1995 BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE
MEGA DRIVE
GAME GEAR



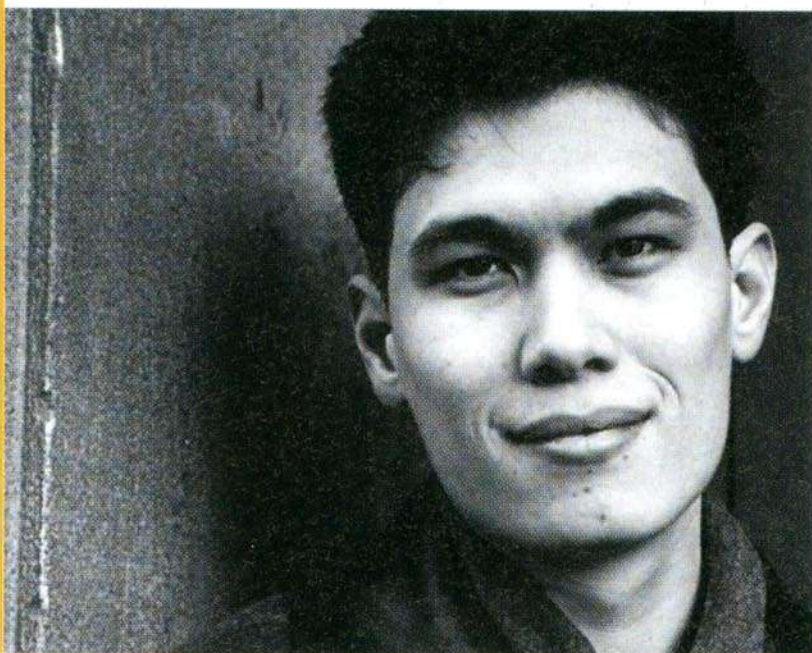
1996 *** PLAYSTATION****

HEXEN PLAYSTATION****
SATURN



1998 SUPERCROSS 98 FEATURING JEREMY MCGRATH
PLAYSTATION*****

* ADDITIONAL PROGRAMMING
** 3D SUBGAME PROGRAMMING
*** WURDE VON DER BUNDESPRÜFSTELLE FÜR JUGENDGEFÄHRDENDE SCHRIFTEN INDIZIERT.
**** LEAD ART
***** LEAD DESIGN, LEAD ART



IM GESPRÄCH MIT CHRISTOFFER NILSSON, Managing Director atod

play: Wie kam es zu Deinem Einstieg in die Spielebranche?

Christoffer Nilsson: 1987 entwickelte ich zusammen mit einigen Freunden ein Spiel namens Hampte Dampfe für den ZX Spectrum. Damals gingen wir alle noch zur Schule, d.h. das Spiel war eigentlich mehr ein Steckenpferd von uns. Die ganze Sache kam eigentlich erst dann ins Rollen, als das britische Softwarehaus Firebird auf einmal unser Spiel veröffentlichen wollte.

play: Vermißt Du diese Aufbruchsstimmung von damals ab und zu?

Christoffer Nilsson: Ja, sogar sehr. Damals waren wir noch mit Herz und Seele bei der Sache. Heute ist der Druck von außen viel, viel größer geworden.

play: Wie läßt sich Deine Rolle bei atod am besten beschreiben?

Christoffer Nilsson: Ich bin zwar Managing Director bei atod, aber die meiste Zeit bin ich hier doch damit beschäftigt, unsere Projekte zu betreuen. Als ich anfang, Spiele zu designen, arbeitete ich in erster Linie als Grafiker, später als Programmierer, bis ich schließlich dazu überging, die Rolle

des Producers und heute die des Managing Directors zu übernehmen.

play: Was bedeutet eigentlich der Name „atod“?

Christoffer Nilsson: „atod“ stellt die Kurzform von „Analog To Digital“ dar, was in etwa so viel bedeuten soll, wie Ideen und Gefühle in digitale Form zu bringen.

play: Wie würdest Du SuperCross 98 featuring Jeremy McGrath kurz beschreiben?

Christoffer Nilsson: SuperCross 98 ist ein ausgesprochen actionorientiertes Offroad-Rennspiel mit insgesamt sieben Strecken und den unterschiedlichsten Witterungseinflüssen. Es ist auch möglich, seine eigenen Strecken zu designen. Jeremy McGrath, der SuperCross-Weltmeister, nahm sogar maßgeblich auf das Gameplay Einfluß und bürgt dafür, daß sich unser Spiel sehr nahe an der realen Sportart orientiert.

dahingehend designt, daß sie über eine eigene Persönlichkeit verfügen, die ihren Fahrstil und ihr Verhalten maßgeblich beeinflußt. Das Handling der Motorräder möglichst natürlich und leichtgängig zu gestalten, war ebenfalls eines unserer vorrangigen Ziele.

play: In welchen Bereichen übertrifft SuperCross Deiner Meinung nach Delphines Moto Racer oder Playmates' VMX Racing?

Christoffer Nilsson: Ich glaube, daß wir einen deutlichen Schritt weiter sind, was die künstliche Intelligenz der CPU-Gegner und die grafischen Details betrifft. Die einzelnen Tracks in SuperCross 98 sind außerordentlich detailliert gestaltet, verfügen über leichte Hügel und sie unterscheiden sich sogar, je nachdem auf welcher Seite der Piste man sich gerade befindet. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, die beste Route herauszufinden

„ICH GLAUBE, DASS WIR EINEN DEUTLICHEN SCHRITT WEITER SIND, WAS DIE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ DER CPU-GEGER UND DIE GRAFISCHEN DETAILS BETRIFFT. DIE EINZELNEN TRACKS IN SUPERCROSS 98 SIND AUSSERORDENTLICH DETAILLIERT GESTALTET, VERFÜGEN ÜBER LEICHTE HÜGEL UND SIE UNTERSCHIEDEN SICH SOGAR, JE NACHDEM AUF WELCHER SEITE DER PISTE MAN SICH GERADE BEFINDET.“

Christoffer Nilsson, Managing Director atod

play: Wann begann die Arbeit an SuperCross 98 featuring Jeremy McGrath?

Christoffer Nilsson: Etwa vor ein- einhalb Jahren, genauer gesagt im September '96.

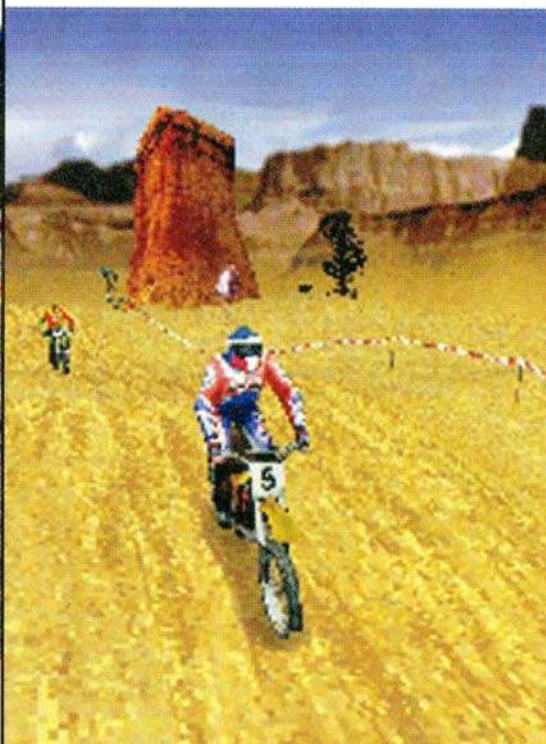
play: Mit welchen Absichten seid Ihr das Projekt angegangen?

Christoffer Nilsson: Unser Bestreben war es, mit SuperCross ein Rennspiel zu kreieren, in dem man wirklich gegen ernstzunehmende Gegner an den Start geht. In vielen Konkurrenztiteln scheinen die Gegner nämlich nur vorgegebene Routen zu verfolgen, und genau das wollten wir bei SuperCross vermeiden. Statt dessen haben wir sämtliche CPU-Gegner

und Unebenheiten nach Möglichkeit zu umfahren.

play: Glaubst Du, daß die drei Steuerungsvarianten, die Shortcuts und der Leveleditor den Spieler wirklich lange genug motivieren können?

Christoffer Nilsson: Auf jeden Fall! Alle Spielmodi, die bei den Standardtracks zur Auswahl stehen, sind auch bei den selbst erstellten Parcours möglich, d.h. man kann auf den eigenen Pisten gegen die CPU-Gegner, aber auch gegen einen Freund spielen. Auf einer 15 Blocks-Memory Card lassen sich bis zu 32 Strecken abspeichern. Damit sollte





man eine ganz schöne Weile beschäftigt sein. Darüber hinaus befinden sich auf den Standard-tracks etliche versteckte Abkürzungen. Wer alle diese Shortcuts nutzen möchte, muß sich schon sehr intensiv mit dem Spiel auseinandersetzen!

play: Seid Ihr bei der Entwicklung von SuperCross 98 auf irgendwelche schwerwiegenden Probleme gestoßen?

Christoffer Nilsson: Die Steuerung erwies sich als das schwierigste Unterfangen und hat sehr viel Zeit in Anspruch genommen. Letztlich haben wir uns aber dazu entschlossen, drei verschiedene Varianten zu integrieren, um auch wirklich allen Ansprüchen gerechtzuwerden.

play: Auf welchen Teil in SuperCross 98 bist Du besonders stolz?

Christoffer Nilsson: Es ist eigentlich sehr schwierig, sich hier auf ein bestimmtes Detail festzulegen. Vielmehr ist es eine Vielzahl kleiner Dinge, die erst in ihrer Gesamtheit für das Look & Feel von SuperCross 98 verantwortlich sind.

play: Wie wird sich das Rennspielgenre Deiner Meinung nach weiterentwickeln?

Christoffer Nilsson: Je leistungsfähiger die Hardwareplattformen werden, desto realistischer werden auch die dazugehörigen Spiele ausfallen. Ich glaube aber nicht, daß eine super-realistische Steuerung für den kommerziellen Erfolg eines Rennspiels entscheidend ist. Das Handling sollte darauf ausgerichtet sein, dem Spieler möglichst viel Spaß zu vermitteln.

play: Wieviele Leute arbeiten eigentlich an SuperCross?

Christoffer Nilsson: Unser SuperCross-Team besteht aus insgesamt sechs Leuten: Thomas, dem Lead Programmer, Michael und Johan, die sich für die 3D-Programmierung verantwortlich zeichnen, Dennis und Erland kümmern sich um die Bitmapgrafiken, und Jenny hilft beim Texture Mapping aus.

play: Inwiefern hat sich atod verändert, seit Ihr angefangen habt, für die Next Generation-Konsolen zu entwickeln?

Christoffer Nilsson: Wir haben zum einen expandiert, um auch größere Aufträge annehmen zu können. Jedes unserer Teammitglieder hat nun seinen eigenen Aufgabenbereich und wir gehen unsere Projekte insgesamt etwas professioneller als bisher an, damit wir nach Möglichkeit keine bösen Überraschungen erleben.

play: Eine abschließende Frage: Welche Pläne hast Du für die Zukunft?

Christoffer Nilsson: Nur so viel: Neue Projekte zu verwirklichen und auch für neue Plattformen zu entwickeln.

play: Vielen Dank für das Gespräch, Christoffer.

NEUROSTONE



Auto Destruct stellte zwar Neurostones erste Eigenentwicklung dar, ihre ersten Kontakte knüpfte das 12köpfige Entwicklerteam mit Sitz in Stockholm aber bereits 1994.

Electronic Arts war seinerzeit auf der Suche nach talentierten Mega Drive-Programmierern, die NHL 95 für den schwedischen Markt lokalisieren sollten. Neurostone bekam den Zuschlag und integrierte noch dazu die schwedische Eishockeyliga in das Spiel, das schließlich unter dem Titel „Elitserien 95“ verkauft wurde. So lag es nahe, daß Auto Destruct, ihr erster PlayStation-Titel, ebenfalls von Electronic Arts veröffentlicht wurde.



1994 ELITSERIEN 95

MEGA DRIVE

1997 AUTO DESTRUCT

PLAYSTATION

UNIQUE DEVELOPMENT STUDIOS



Die meisten der 17 Mitarbeiter der Unique Development Studios (UDS) kamen ursprünglich aus der skandinavischen Demoprogrammier-Szene. So verwundert es kaum, daß UDS anfangs auf exotische Hardwareplattformen wie den Atari STE und den Falcon030 setzte. Heute residiert UDS hingegen in einem 300 qm-Bürogebäude in Norrköping. Zu ihren bekanntesten Produkten der letzten Jahre zählt u.a. Bleifuß Fun für Virgin Interactive. Seit März '97 arbeitet UDS an einem Sportspiel für Codemasters, das für die PlayStation und den PC auf den Markt kommen soll.

1994 OBSESSION

ATARI STE

ATARI FALCON030

AMIGA

1995 SUBSTATION

ATARI STE

ATARI FALCON030

1996 ABSOLUTE PINBALL

PC

SLAMTILT

AMIGA

PC

1997 BLEIFUSS FUN

PC

MER INNEBANDY (FLOORBALL)

PC

PATRICK POLLY SWOOSHBALL CHALLENGE

PC

1998 (SPORTSPIEL)

PLAYSTATION

PC

BONNIER DIGITAL ILLUSIONS



Mit Pinball Dreams gelang Bonnier Digital Illusions im März 1993 auf Anhieb der Durchbruch. Eine Reihe von Nachfolgern war die Folge, und Frontline Design bzw. Spidersoft betreuten für den damaligen Publisher 21st Century Entertainment die Konvertierungen für alle gängigen Hardwareplattformen. Nach True Pinball für

Ocean Software (PlayStation, Saturn) und S40 Racing für Volvo (PC) entsteht bei Bonnier Digital Illusions zur Zeit in der Gestalt von Motorhead eine futuristische Rennsimulation für die PlayStation und den PC (Screenshots PlayStation-Version).

1992 PINBALL DREAMS

AMIGA

PINBALL FANTASIES

AMIGA

1993 BENEFACITOR

AMIGA

1994 PINBALL ILLUSIONS

AMIGA

1996 TRUE PINBALL

PLAYSTATION

SATURN

1997 S40 RACING

PC

1998 MOTORHEAD

PLAYSTATION

PC



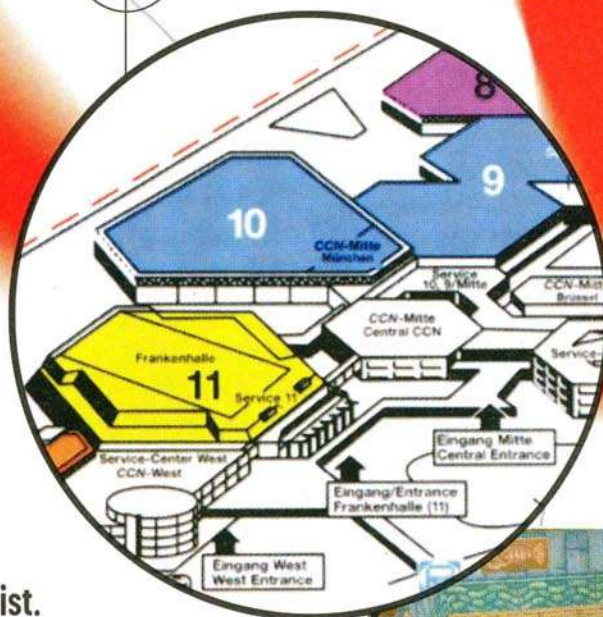


Spielwarenmesse

International Toy Fair Nürnberg

Stephan Girlich

Bereits zum 49. Mal fand die Internationale Spielwarenmesse in Nürnberg statt. Vom 5. bis 11. Februar informierten über 3.000 Aussteller aus 55 Ländern auf einer Fläche von 143.000 qm über Spielwaren, Modellbau, Hobby-, Bastel- sowie Partyartikel. Doch trotz dieser gigantischen Ausmaße ist die Spielwarenmesse speziell für die Presse weit weniger interessant, als man dies vielleicht glauben mag. Neuvorstellungen sind im Normalfall rar gesät oder gar nicht zu sehen - nur der Pflicht wegen sind wir nach Nürnberg gereist.



Kingsley



Die Hoffnung, bei Konami eine erste spielbare Version von **Metal Gear Solid** vorzufinden, zerschlug sich, wie leider erwartet, recht schnell. Stattdessen bekamen wir ein Promotionvideo zu sehen, was allerdings ausreichend war, um uns erneut gehörig in Staunen zu versetzen. Sollte Metal Gear Solid so zu spielen sein, wie es sich momentan präsentiert, wird der Titel für das Action-Genre genau das werden, was Gran Turismo im Rennspielbereich jetzt schon ist.

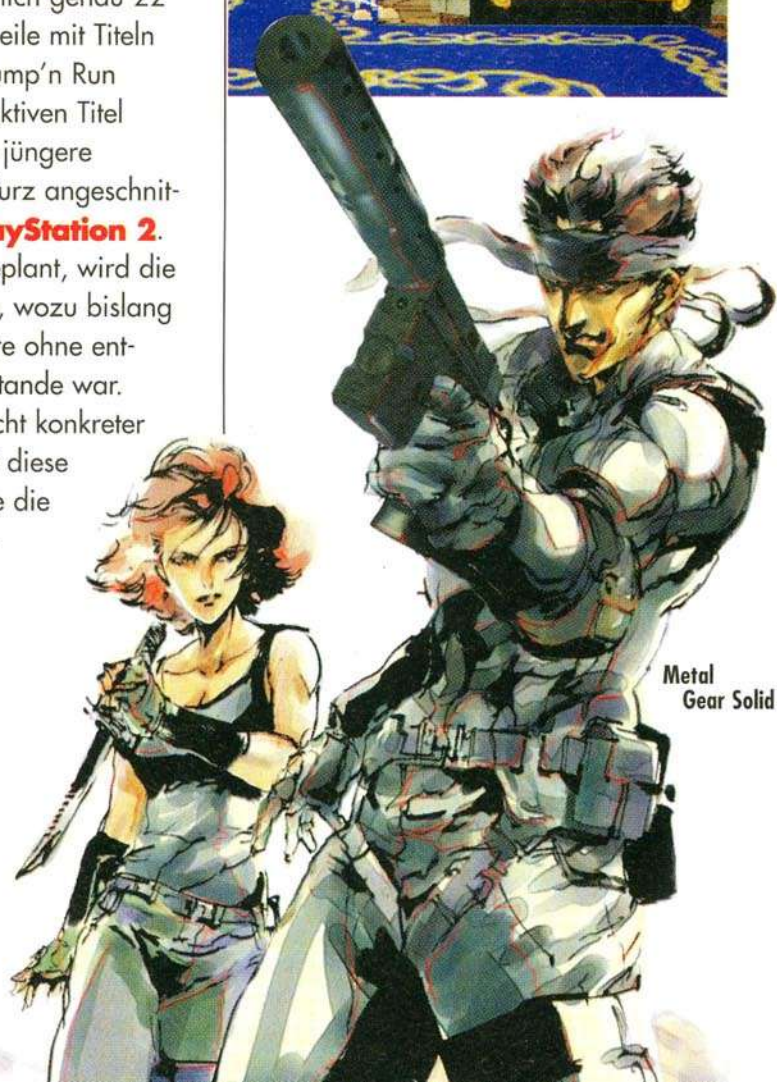
Ansonsten stellte Psygnosis erstmals das knuddelige **Kingsley** vor, eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel, das allerdings erst im Herbst veröffentlicht werden soll.

Bei Sony Computer Entertainment Germany verwies man selbstbewußt auf die gefestigte Next Generation-Marktführerposition und kündigte eine umfassende **Kampagne gegen die immer mehr um sich greifende Softwarepiraterie** an. In Kooperation mit der GVG will man zukünftig rigoros gegen Raubkopierer vorgehen, wobei die Fachpresse unterstützend in diese Aktion miteinbezogen werden soll. Softwareneuheiten konnte Sony nicht vorführen, dagegen glänzte die Firma mit umso beeindruckenderen Zahlen.

28,2 Millionen PlayStations sind weltweit ausgeliefert worden,

davon 1,3 Millionen Einheiten in Deutschland. Die Summe der verkauften Software beläuft sich auf knapp 200 Millionen Stück, und das, obwohl sich - wie gerade erwähnt - viele User ihre Spiele illegal selbst brennen. Liegt das Durchschnittsalter der PlayStation-Besitzer bis dato bei ziemlich genau 22 Jahren, will Sony mittlerweile mit Titeln wie dem kindgerechten Jump'n Run **Klonoa** oder dem interaktiven Titel **Spice World** auch eine jüngere Zielgruppe erschließen. Kurz angeschnitten wurde das Thema **PlayStation 2**. Zur Jahrtausendwende geplant, wird die Superkonsole das können, wozu bislang noch keine neue Hardware ohne entsprechenden Adapter imstande war. Leider dürfen wir noch nicht konkreter werden, allerdings betrifft diese Aussage in keinsten Weise die technische Leistungsfähigkeit. Alles klar?

Schlußendlich war der Messebesuch ein kurzer und ohne jegliche Überraschungen. Wir freuen uns schon auf die Neuauflage im nächsten Jahr!?

Metal
Gear Solid



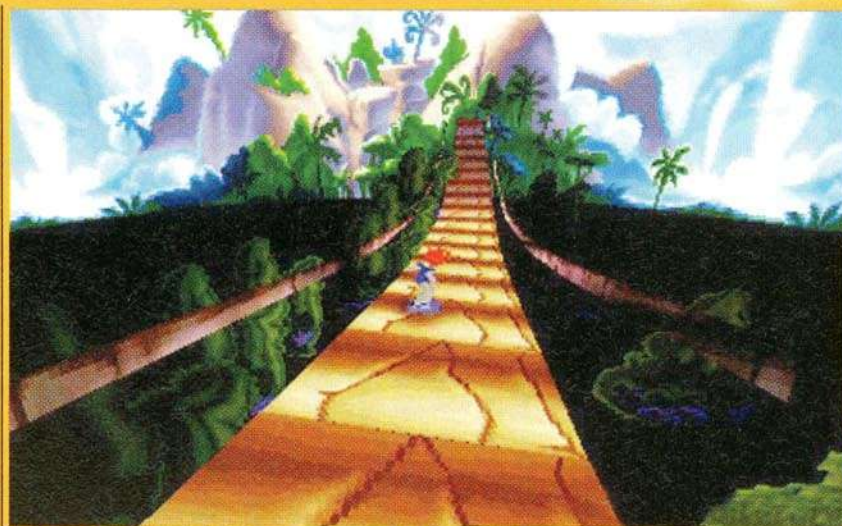
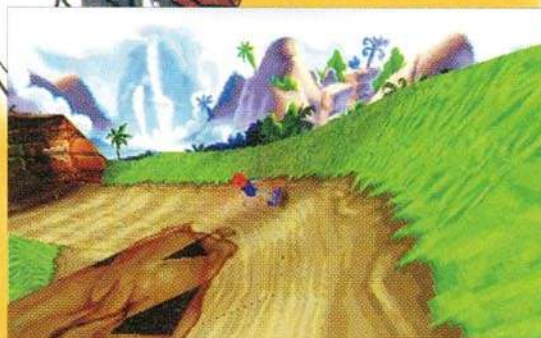
Psybadek

Work In Progress

Sven Liebold



Dem HoverDek-Fahrer wird sehr viel Geschick abverlangt.



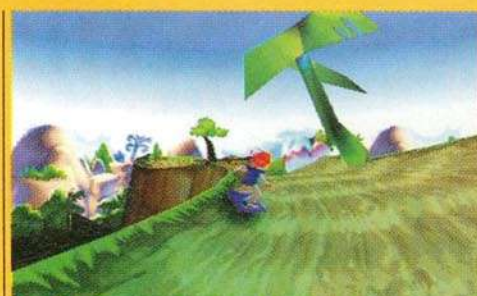
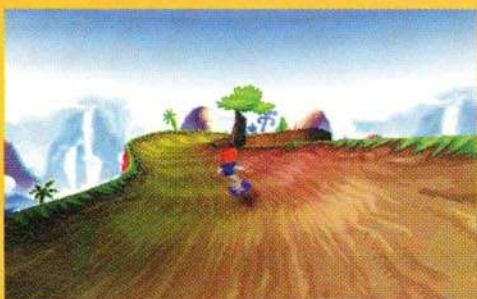
Xako und Mia werden auch mit Sonys Analog Controller zu steuern sein.



Ähnlich dem bereits vorgestellten ReBoot, dreht sich bei Psybadek alles um schwebende Skateboards, HoverDeks genannt. Auf diesen rasanten Brettern flitzen wahlweise Mia oder Xako auf der Suche nach ihren gekidnappten Freunden durch vier Sektoren, die jeweils in riesige Level unterteilt sind.

In der bunten Mischung aus Rennspiel und klassischen Platform-Elementen wird dem Spieler außerordentlich viel Geschicklichkeit abverlangt. Mit waghalsiger Geschwindigkeit können die in einem bizarren Comicstil gehaltenen 3D-Welten frei erkundet werden. Dabei trifft der Spieler auf vielerlei Power Ups, Waffen und andere Überraschungen. Mit den HoverDeks können allerdings noch ganz andere Manöver vollführt werden als sich lediglich damit fortzubewegen. Ganz im Stile des Snow- bzw. Skateboardings können verschiedene Stunts wie Twists, Salti oder weitere artistische Moves gezeigt werden. Jeder dieser Tricks bewirkt einen verblüffenden Spezialeffekt, mit dem man sich besonders aufdringliche Gegner, sofern sie in Reichweite sind, vom Leib halten kann. Je komplizierter das ausgeführte Manöver, desto effektiver ist die freigegebene Zerstörungskraft. Ebenso ist es möglich, den Bösewichtern mit dem „Heck“ des Boards ordentliche Kopfnüsse zu verpassen.

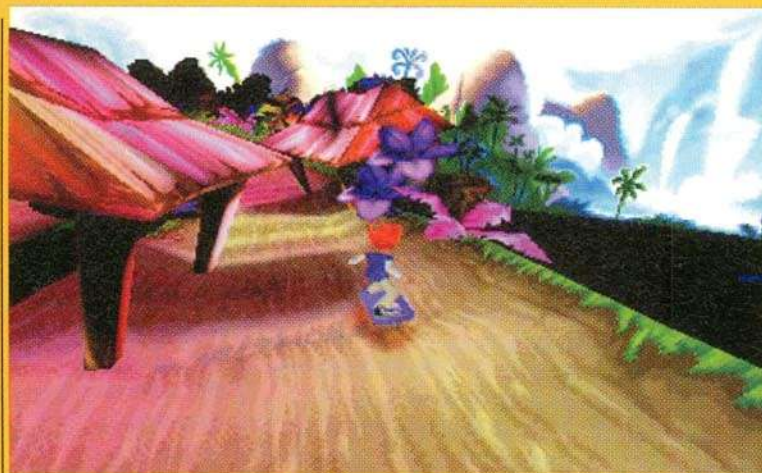
In jedem Sektor wird der Spieler mit einem Mittel- und Endboss zu kämpfen haben. Während der Auseinandersetzung mit diesen müssen sich die Cartoon-Kids die unterschiedlichen Taktiken einprägen, die zum Sieg notwendig sind, da der allerletzte Obermottz nur mit den vorher erlernten Techniken zu besiegen ist.



Psybadek bietet viele Race'n Chase-Passagen.



Die vier Sektoren beinhalten folgende Thematiken: Berge, Dschungel, Technopolis, Unterwelt.



Die geschickte Platzierung von Lichtquellen sorgt für eine stimmungsvolle Atmosphäre.

Das gesamte Geschehen wird von einem interaktiven Soundtrack begleitet, der sich je nach Dramatik dem Spielablauf anpaßt. play wird in einer der nächsten Ausgaben ausführlich darüber berichten, ob hinter der sehr interessanten Idee ein adäquates Produkt steckt.

information

- Genre: Rennspiel, Jump'n Run
- Spieler: 1
- Hersteller: Psygnosis
- Entwickler: Psygnosis
- Erhältlich ab: 2. Quartal



Der Descent-Erbe Forsaken

Probes Ego-Sooter im Härtestest

Der Rivale

NBA Pro '98

Stürzt Konami EA Sports
vom Basketballthron?

Der Morgen stirbt nie

play zu Besuch bei MGM Interactive

Im Gespräch mit den Designern von
Tomorrow Never Dies, WarGames
und Return Fire II

und The Need For Speed III,

Theme Hospital, Diablo,
Newman Haas Racing, Klonoa, Pitfall 3D,...

play PLAYSTATION 4/98:

ab 25. März 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, Frank Bogan

Textkorrektur:
Barbara Strobel

Freie Mitarbeiter:
Sascha Abb, Gunter Glos, Mark Liebold,
René Meyer, Mischa Strecker, Pascal Schmidt

Titel:
Electronic Arts, 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: © 1998 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
PLAYSTATION

Theo Kranz Versand

0931 / 3545222



Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezialversandhändler 1996 auf der E3N-Messe in Nürnberg

PLAYSTATION

.....oder 0180 / 5211844

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	89,-
AIR RACE	99,-
ARK OF TIME	84,-
ARMORED CORE (MÄRZ)	89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2	84,-
BAPHOMET'S FLUCH 2	89,-
BATMAN UND ROBIN	84,-
BEAST WARS (APRIL)	89,-
BLOODY ROAR - BEAST (MÄRZ)	84,-
BRAHMA FORCE (MÄRZ)	84,-
BROKEN HELIX	99,-
BUG RIDERS	84,-
BUGGY	94,-
BUSHIDO BLADE	89,-
BUST A MOVE 3	59,-
CART INDY CAR (MAI)	89,-
CHILL (MÄRZ)	99,-
CLOCK TOWER	99,-
COLONY WARS	89,-
COMMAND & CONQUER 2	99,-
CONSTRUCTOR	89,-
COOL BOARDERS 2	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-
CROC	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (MÄRZ)	89,-
DIABLO (MÄRZ)	89,-
DISCWORLD 2	89,-
DODGEM ARENA (MÄRZ)	84,-
DREAMS (APRIL)	89,-
EVERBODYS GOLF	79,-

FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	109,-
FORMEL 1 97	109,-
FORSAKEN (APRIL)	89,-
G-POLICE	109,-
GEX 3D (MÄRZ)	89,-
GHOST IN THE SHELL (MAI)	89,-
GRAN TURISMO (MAI)	89,-
GRAND THEFT AUTO	89,-
HERC'S ADVENTURE	89,-
HERCULES	89,-
INDY 500	89,-
ISNOGUD	94,-
JET RIDER 2 (MÄRZ)	79,-
K-1 THE ARENA FIGHTER	99,-
LUCKY LUKE (APRIL)	94,-
MAGESLAYER	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MASTERS OF TERÄS KÄSI (MÄRZ)	99,-
MDK	84,-
MEDIEVAL	89,-
MEGA MAN 8 (MÄRZ)	89,-
MEGA MAN BATTLE & CHASE (MÄRZ)	89,-
MEN IN BLACK (APRIL)	89,-
MONOPOLY	84,-
MOTO RACER	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5	Je 79,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	99,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE 98	89,-

NBA PRO 98	99,-
NEED FOR SPEED 3 (MÄRZ)	89,-
NEWMAN HAAS RACING (MÄRZ)	89,-
NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	84,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98(MÄRZ)	84,-
NIGHTMARE CREATURES	89,-
NINJA (APRIL)	99,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
ONE (MÄRZ)	94,-
OVERBOARD !	89,-
PANDEMONIUM 2	69,-
PAX CORPUS (MÄRZ)	89,-
PGA TOUR '98	89,-
PITFALL 3D (MÄRZ)	89,-
POINT BLANK (MÄRZ)	89,-
POWERBOAT RACING (MÄRZ)	84,-
POWER SOCCER 2	89,-
PREMIER MANAGER '98	94,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK (MÄRZ)	79,-
RAMPAGE WORLD TOUR	74,-
RASCAL (MÄRZ)	89,-
REBOOT (MÄRZ)	89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,-
RESIDENT EVIL 2 (APRIL)	99,-
RISIKO	84,-
RIVEN - MYST 2(MÄRZ)	114,-
ROAD RASH 3D (APRIL)	89,-
SAN FRANCISCO RUSH	89,-
SHADOW MASTER	89,-
SIGN OF THE SUN (MÄRZ)	84,-

SKULL MONKEYS	89,-
SPAWN (APRIL)	79,-
STEEL REIGN	79,-
STREETFIGHTER COLLECTION(MÄRZ)	84,-
SUPER PANG COLLECTION (MÄRZ)	89,-
SUPERSONIC RACERS 2XS	94,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
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	99,-
V-RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
WARCRAFT II	89,-
WARHAMMER 2 - DARK OMEN(MÄ.)	89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98(MÄRZ)	89,-
WCW VS. THE WORLD	99,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,-
WRECKING CREW	99,-
X-MEN CHILD. OF THE ATOM(MÄRZ)	84,-
YOUNGBLOOD (APRIL)	89,-
Z	79,-

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,-
DESTRUCT. DERBY 2-PLATINUM(FEB)	49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM	44,-
MICRO MACHIN.V3 - PLATINUM(MÄRZ)	49,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
PORSCHE CHALLENGE - PLAT.(MÄRZ)	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER REVOLUTION-PLATIN.	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SOUL BLADE - PLATINUM (MÄRZ)	49,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM	49,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	49,-
TOMB RAIDER - PLATINUM (MÄRZ)	49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
TIME COMMANDO	44,-
WIPEOUT 2097 - PLATINUM (MÄRZ)	49,-
WORMS - PLATINUM	44,-

SATURN

SEGA SATURN MAXI SET	299,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE	
HOUSE OF DEAD (APRIL)	89,-
PANZER DRAGON SAGA(APRIL)	89,-
WINTER HEAT	94,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
GOEMON MYSTICAL NINJA (MÄRZ)	149,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	99,-
YOSHY'S STORY (MÄRZ)	109,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL	29,-
POCKET MAX - DT. (HUND)	29,-
REXI - DT. (HUND)	19,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

FINAL FANTASY VII
(PLAYSTATION)
109,-

FIFA 98
(PLAYSTATION)
89,-

SKULL MONKEYS
(PLAYSTATION)
89,-

BUST A MOVE
(PLAYSTATION)
59,-

PANDEMONIUM 2
(PLAYSTATION)
69,-

TOMB RAIDER 2
(PLAYSTATION)
94,-

C & C 2
(PLAYSTATION)
99,-

NIGHTMARE CREATURES
(PLAYSTATION)
89,-

BLOODY ROAR
(PLAYSTATION)
84,-

GEX 2 3D
(PLAYSTATION)
89,-

GRAN TURISMO
(PLAYSTATION)
89,-

WARHAMMER 2 DARK OMEN
(PLAYSTATION)
89,-

RESIDENT EVIL 2
(PLAYSTATION)
99,-

LUCKY LUKE
(PLAYSTATION)
94,-



UNSER NEUES KOSTENLOSES MAGAZIN (ZUSAMMEN MIT PREISLISTE 64 SEITEN!), DAS JEDER SENDUNG BEILIEGT KANN AUCH GEGEN ZUSENDUNG EINES M 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

SCHNELL, 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 VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN 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.



Offizielle
PlayStation
Magazin



Fun Generation



"Gold Game"
Mega Fun



Das Kult-Rennspiel, Micro Machines® V3 jetzt als Platinum.

49.95^{DM}



„Das derzeit beste Multiplayer-Rennspiel!“
Mega Fun

Codemasters® 
www.codemasters.com

PlayStation™
P L A T I N U M

© The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") 1997. All Rights Reserved. Codemasters is a trademark, being used under license by The Codemasters Software Company Limited. Micro Machines is a registered trademark owned by Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the Micro Machines mark for this product pursuant to a license. Codemasters is not affiliated with Galoob Toys, Inc. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.