48 SEITEN

GEWINNSPIELE: RESIDENT EVIL 2 & DEATHTRAP DUNGEON

04/98 April

DM 6,50

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

play PLAYSTATION

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

24 Seiten Tips & Tricks
PLAYER'S GUIDES ZU DARK OMEN UND RIVEN THE SEQUEL TO MYST
HEATS ZU DEN AKTUELLSTEN GAMES

TEST

GEX 3D
LUCKY LUKE
THEME HOSPITAL
PITFALL 3D
NBA PRO 98

PREVIEW

TEKKEN 3
TOMBI
THE NEED FOR SPEED III
DEATHTRAP DUNGEON
DEAD OR ALIVE

INKLUSIVE FORSAKEN-AUFKLEBER FÜR DIE PLAYSTATION

FORSAKEN

ACCLAIMS EDELSHOOTER IM TEST

22 SEITEN SPECIAL ZU BESUCH BEI MGM INTERACTIVE, ACTIVISION, DEN FRANKFURT LIONS UND ALLES ÜBER DEN GAMEBUSTER

FORSAKEN
play PLAYSTATION 10/10

FORSAKEN
Acclaim
play PLAYSTATION
FORSAKEN TM & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Developed by Probe Entertainment Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Logos und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

LÄNGER LEBEN
MORE HÄRTER SCHLAGEN
SCHNELLER RENNEN
GAME POWER
HÖHER SPRINGEN
UNENDLICH ENERGIE
UNENDLICHER SPIELSPAS

game buster tm

DAS MOGELMODUL MIT POWER

• LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN 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 SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW. • FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64 ODER SATURN!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

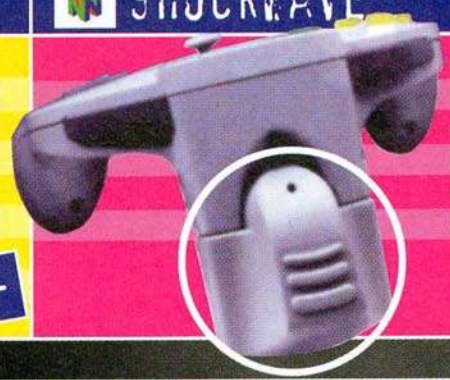
DM 99,-
Nintendo 64-Version DM 119,

INTERACTOR

• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN • KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PACK-SPIELEN

DM 89,-

SHOCKWAVE



• JETZT FORCE FEED-BACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79,-

ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIE

• ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIR GRÖSSE AUF DEEM NINTENDO 64 • DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTEN-SYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISS-GRAF IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTER STÜTZT VOLLEN STEREO-SOUND

DM 119,

720 SLOT MEMORY CARD

• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG ÜBER DAS PLAYSTATION-JOYPAD • HIGH-QUALITY-SMD-DESIGN UND FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SELBSTVERSTÄNDLICH MIT DATAFLASH-ANLEITUNG IN DEUTSCH UND DER GARANTIEKARTIE!

48 IN 1 — NOW WITH TURBO FORMAT

DM 129,-

360 SLOT MEMORY CARD

• SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG MITTELS DES PLAYSTATION-JOYPADS • FORMSCHÖNES GEHÄUSE

24 IN 1 — NOW WITH TURBO FORMAT

DM 119,-

120 SLOT MEMORY CARD

• SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - BIETET DIE ACHTFA SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMMLICHEN MEMORY-CAR • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIER SPEICHEROPTION. • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORM TIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDE • EINFACHSTE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE

8 IN 1 — NOW WITH TURBO FORMAT — LED STATUS INDICATOR

DM 89,-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

• DOPPELTE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION. • HIGH QUALITY-SMD-DESIGN UND SEHR FORMSCHÖNES GEHÄUSE.

2 IN 1

DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD

• 10FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • EINFACHE „PLUG IN"-AUSFÜHRUNG • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM

10 IN 1

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY

•20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYC • UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SI • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICH OPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY • EINFACHE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES DESIGN

20 IN 1

DM 99,-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

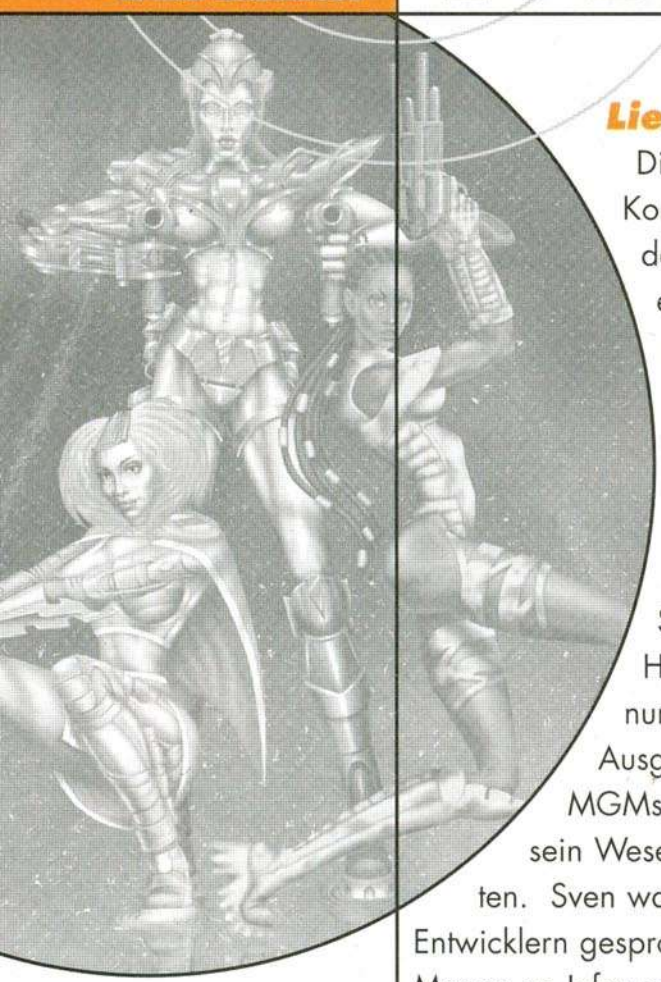
service@dataflash.com
http://www.dataflash.com

Tel: 0 28 22/6 85 45
INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47
INT (49) 28 22/6 85 47

Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc. · Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. · PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

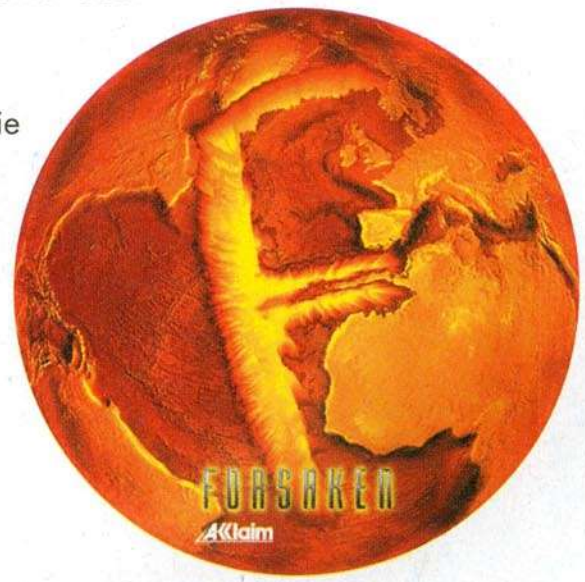
EDITORIAL



Liebe Leser

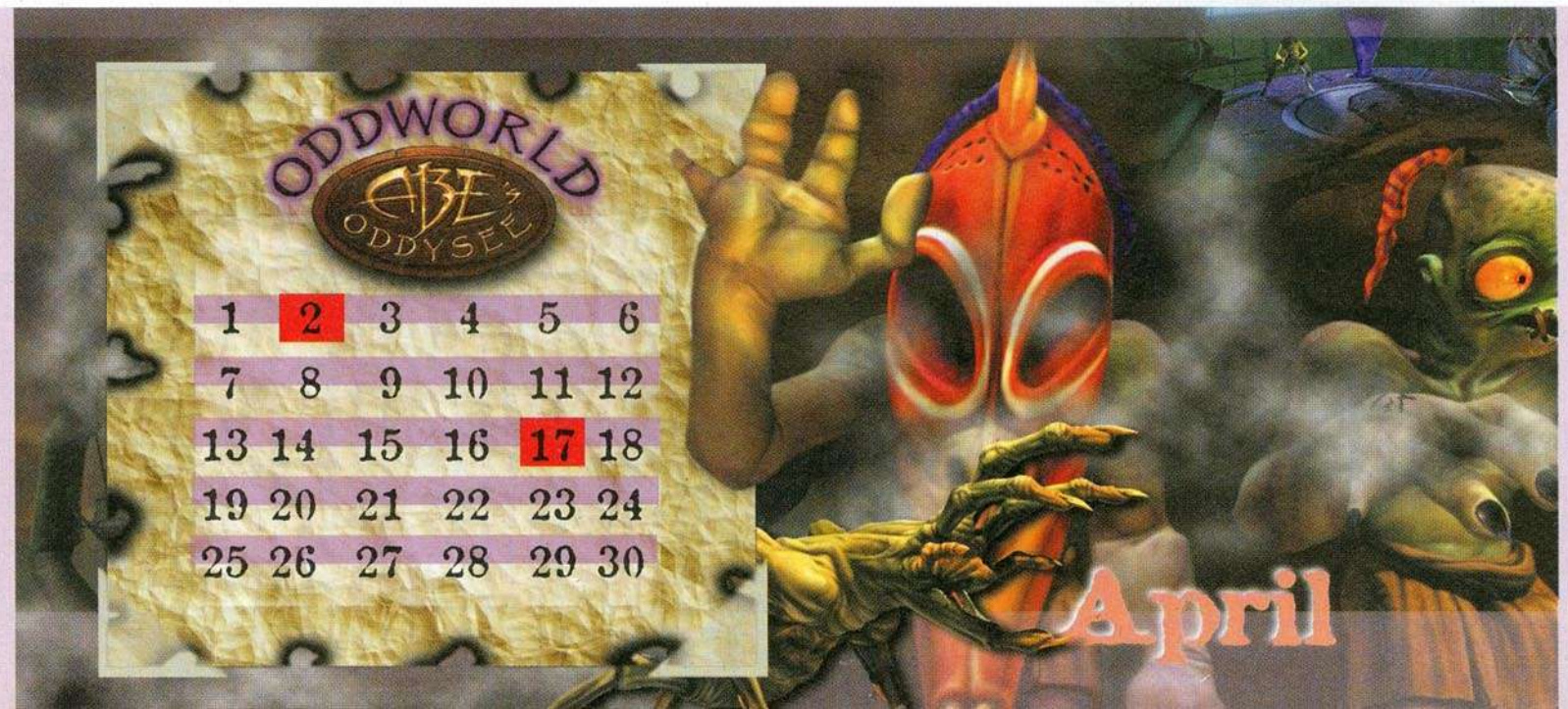
Diese play hat und hatte es in sich, in vielerlei Hinsicht. 148 Seiten Umfang sind für ein Konsolenmagazin nicht gerade wenig. Erst recht nicht, wenn man weiß, wie es überhaupt dazu kam. 132 Seiten sollten es werden, die Produktionszeit war aufgrund viel zu spät eingetroffener Testmuster wie immer denkbar knapp. Maßlos enttäuscht darüber, auf das heißersehnte Forsaken-Review verzichten zu müssen, erreichte uns praktisch am Tag der Heftabgabe die Nachricht von Acclaim, die Testversion sei nun doch unterwegs. Zumindest den Aufkleber für die PlayStation hatten wir schon vorab in Auftrag gegeben, so daß wir kurzerhand beschlossen, in der Mitte des Heftes 16 Seiten zusätzlich anzuhängen, um Forsaken wie geplant auf satten acht Seiten ausführlich vorstellen zu können, während wir die anderen acht Seiten mit einer Komplettlösung zu Riven The Sequel To Myst ebenfalls sinnvoll füllen konnten. Bis auf die Tatsache, daß wir in einer Hardcore-Aktion sondergleichen seit 48 Stunden kein Bett mehr gesehen haben, sind wir nun mit dieser play in der jetzigen Form mehr als zufrieden - vor allem deswegen, weil die Ausgabe eine wirklich interessante geworden ist. Der ausführliche Exklusivbericht über MGMs Ambitionen, in der Softwarebranche ein gewichtiges Wörtchen mitreden zu wollen hat sein Wesentliches dazu beigetragen, den Inhalt der aktuellen play möglichst informativ zu gestalten. Sven war eine ganze Woche lang in Los Angeles direkt vor Ort gewesen, hat mit den Entwicklern gesprochen und nach der Rückkehr zehn redaktionelle Seiten gefordert, um der immensen Menge an Infos gerecht werden zu können.

In spielerischer Hinsicht liegen die Schwerpunktthemen auf Ski- bzw. Snowboardsimulationen - drei Titel haben wir für Euch angeschaut bzw. getestet. Noch besser ergeht es den Jump'n Run-Fans, die sich gleich über die doppelte Anzahl von Spielen freuen dürfen, darunter auch Crystal Dynamics' Gex 3D Return Of The Gecko, das sich wie Forsaken mit Leichtigkeit die Höchstwertung verdienen konnte. Langsam, aber sicher wird auch Tekken 3 ein Thema, da sich die Infos über das Game zunehmend verdichten. Zur nächsten Ausgabe werden wir Euch mit den ersten spielerischen Eindrücken versorgen. Doch bis dahin haben wir ja noch ein wenig Zeit...



In diesem Sinne,
Gute Nacht und viel Spaß beim Lesen
Euer play PLAYSTATION-Team

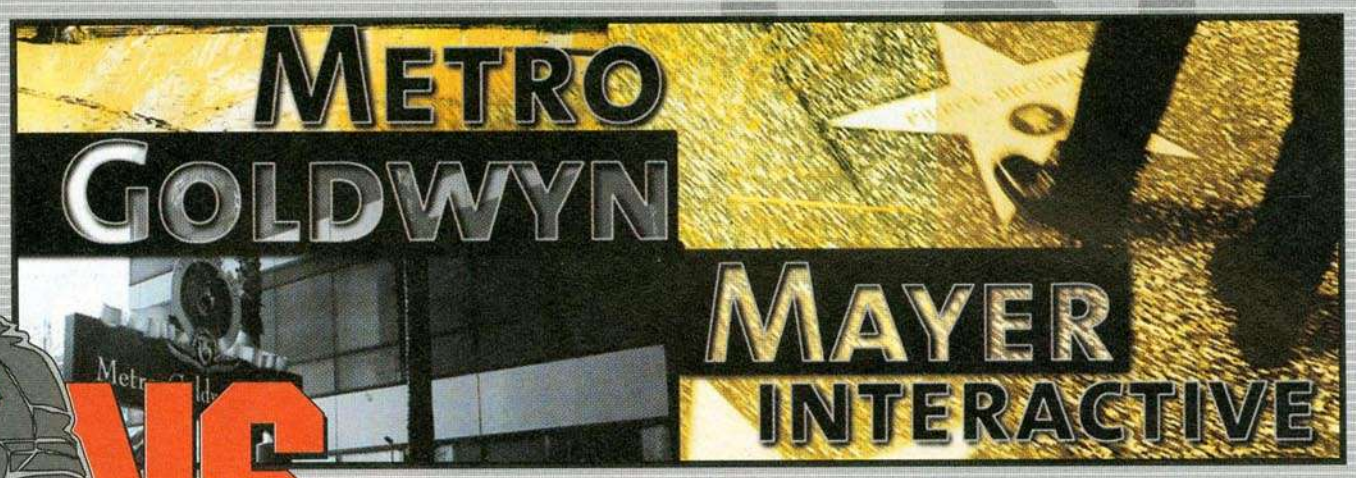
GT Interactive Release-Kalender



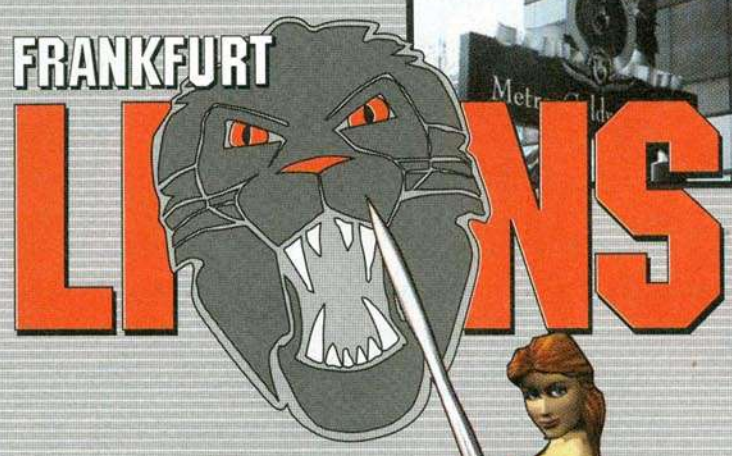
2. April
NBA Fastbreak (PSX)

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

Inhalt 04/98

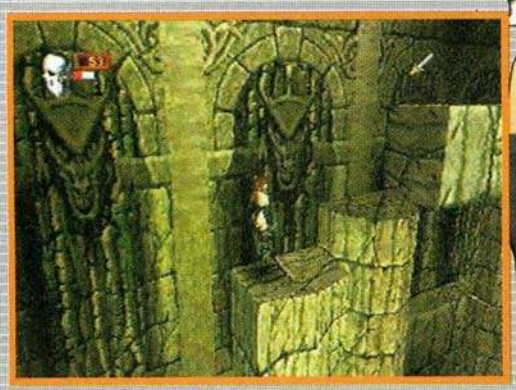


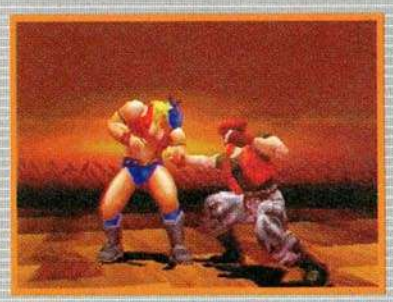
Seite 24-33

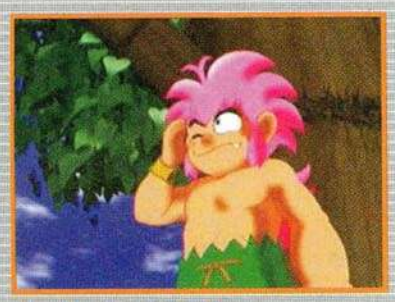


Seite 140-141

GAMEBUSTER
Seite 142-145


Deathtrap Dungeon
Seite 56-57


Dead Or Alive
Seite 52-53


Tombi
Seite 92-93

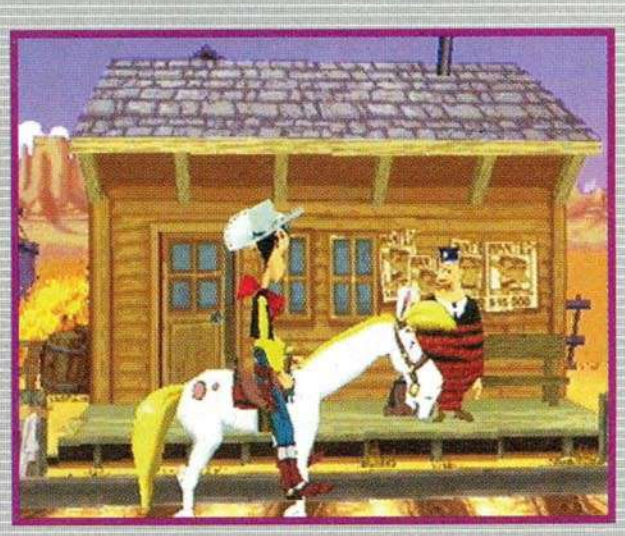
Point Blank
Seite 112

Forsaken
Seite 59-66

Gex 3D
Seite 106-111

Alundra
Seite 126-127

Theme Hospital
Seite 96-99


Lucky Luke
Seite 114-116

Inhalt 04/98

Seite 134-139

Tekken 3
Seite 38-41

Resident Evil 2
Seite 48-49

The Need For Speed III
Seite 50-51

Pitfall 3D
Seite 124-125

NBA Pro 98
Seite 102-103

Warhammer: Dark Omen
Player's Guide
Seite 77-83

Riven
The Sequel To Myst
Player's Guide
Seite 84-90

PlayTips
Cheat Cards zum Ausschneiden!
Seite 67-76

PlayMail 10-15

PlayNews 16-22

NextPlay 146
- Impressum 146
- Back Issues 94
- Wertungssystem 94

PlayCover
- Forsaken 59-66

SpecialScreen
- Activision 134-139
- Frankfurt Lions 140-141
- Gamebuster 142-145
- MGM Interactive 24-33

WorkInProgress
- Tekken 3 38-41
- World League Soccer 42

PreScreen
- Bomberman World 44
- Chill 46
- Dead Or Alive 52-53
- Golden Goal 98 43
- Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon 56-57
- Newman Haas Racing 54-55
- Resident Evil 2 48-49
- Snowracer 98 47
- Super Match Soccer 42
- The Need For Speed III 50-51
- Tombi 92-93

TestScreen
- Alundra 126-127
- Extreme Snowbreak '98 122
- Gex 3D: Return Of The Gecko 106-111
- Klonoa: Door To Phantomile 128, 130
- Lucky Luke 114-116
- Mega Man 8 118
- Mega Man Battle & Chase 120
- NBA Pro 98 102-103
- Pitfall 3D: Beyond The Jungle 124-125
- Point Blank 112
- ReBoot 104
- Super Pang Collection 100
- Theme Hospital 96-99

PlayTips
- Air Race, Auto Destruct, Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot, Fantastic Four, FIFA 98: Die WM-Qualifikation, GTA - Grand Theft Auto, K1 The Arena Fighters, MDK, Mega Man 8, NASCAR 98, NBA Live 98, NHL Breakaway 98, Oddworld: Abe's Oddysee, One, Pandemonium 2, Pitball, RayStorm, Red Asphalt, Shadow Master, Skull Monkeys, Spawn, Super Pang Collection, Tekken 2 - Platinum, Tomb Raider I - Platinum, WCW Nitro 67-76
- Riven: The Sequel To Myst Player's Guide (Part 1) 84-90
- Warhammer: Dark Omen Player's Guide (Part 1) 77-83

PlayCompetition
- Eidos Interactive 58
- Interact by Jöllenbeck 132
- Sony Computer Entertainment 141
- Virgin Interactive 49

Glockenturm - Ohr vom Zombie knapp verfehlt

Der Graben - Drachen mit Mühe abgewehrt

Die Umkehrung - Ork halbiert

Labyrinth - Begegnung mit einem Minotaurus

Ab Ende März im Handel!

·IAN LIVINGSTONE'S·

DEATHTRAP Dungeon

PC CD

PlayStation

SEI MEIN HERR

KMF Hamburg

Zirkus - widerliche Bestie.
Angriff von hinten

Die Spirale
- kein Drachenpanzer
ist dick genug

Du bist in einem Gewölbe. Es ist kalt, verdammt ungemütlich, und irgendwie hast Du das dumpfe Gefühl, daß Dich etwas Unheimliches erwartet. Wie recht Du doch hattest: Ein Viech aus der Urzeit, dessen Namen Du gar nicht erfahren möchtest, stapft ohrenbetäubend auf Dich zu. Du ziehst Deine Klinge. Jetzt wird es sich entscheiden: Du oder ... Zu spät.

EIDOS
INTERACTIVE

© 1997 Eidos Interactive Limited. Deathtrap Dungeon™ is a registered trademark owned by Ian Livingstone and is used with permission.

PlayMail

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

Unserem Aufruf der letzten Ausgabe zufolge habt Ihr Euch überaus zahlreich zum Thema „Schwierigkeitsgrad Tomb Raider II bzw. im allgemeinen" geäußert. Gegliedert in Pro, Neutral und Kontra in bezug auf den Leserbrief von Andreas Koberstein aus play 3/98 drucken wir stellvertretend Statements unserer Leser ab und legen zum Ende hin auch unseren eigenen Standpunkt dar. Die Schärfe einiger Aussagen zeigt deutlich, wie unterschiedlich und emotional vorbelastet Spiele eingeschätzt werden.

Manche Briefe mußten wir zwangsläufig kürzen, um direkte Beleidigungen zu vermeiden.

Pro

M(...) Mosern könnte ich höchstens über den zu hohen Schwierigkeitsgrad bei manchen Spielen, als da wären: Vergessene Welt Jurassic Park, Nightmare Creatures, Tomb Raider II Starring Lara Croft, TOCA Touring Car Championship, G-Police usw. Entweder bin ich mit meinen 41 Lenzen schon zu blöd für manche Spiele, oder die Jungs und Mädels der Spieleentwickler-Teams greifen doch zu tief in die Kniffelkiste. Trotzdem befinden sich einige der oben genannten Titel in meinem Archiv, z.B. Tomb Raider I & II. Im ersten Teil ging's zwar schon ziemlich heiß her, aber der Nachfolger ist ohne Frage 'ne Bombe. Ich würde gern mal in meiner Wohnung (110 qm) einen 100 DM-Schein verstecken und die Jungs suchen lassen. Jedesmal wenn sie in der falschen Ecke wühlen, würde ich sie wieder das ganze Treppenhaus hinunterschicken (45 Stufen) und von vorne beginnen lassen. Mal sehn, wie hoch ich den Frustfaktor treiben könnte. Ganz ehrlich, Tomb Raider II wurde schon fast versaut. Nichts gegen die Grafik und gegen Lara (ich habe sie übrigens lebensgroß neben mir an der Wand hängen), aber das ewige Abspeichern, das man nach jedem Meter unternimmt, beeinträchtigt den flüssigen Spielverlauf erheblich. Trotzdem nützt alle Jammerei nichts. Möchte man nicht alles nochmal machen, muß man halt speichern, speichern, speichern, speichern und weniger spielen. Na ja, seit gestern, 13.00 Uhr MEZ, werden die Nächte wieder einsamer. Da sah ich den Schluß von Tomb Raider II. Bis bald Lara!!! Ich werde mich jetzt Deinem Kollegen Disruptor zuwenden, aber ich kann ja nochmal in den einen oder anderen Level reinspitzen. (...) Also play PLAYSTATION-Team, bis bald. **Michl Linke, Münchberg**

A(...) Andreas hat in allen Punkten recht. Das Spiel ist definitiv zu schwer. Durch das permanente Abspeichern geht jeglicher Spielfluß verloren. Eine Spielatmosphäre wie im Original kommt nur selten auf. Ich habe mich wirklich auf Laras zweites Abenteuer gefreut und es dann auch bis zum bitteren Ende durchgezockt. Das Spiel habe ich mittlerweile verkauft, da es im Gegensatz zu Teil 1 keinerlei Reiz bietet, einzelne Level nochmal zu spielen.

Thomas Franke, Hamburg

A(...) Andreas' Statement trifft den Nagel auf den Kopf! Der Brief beinhaltete alle Kritikpunkte, die auch meine Meinung über Tomb Raider II trüben. Die Faszination, die vom ersten Teil ausging, schlug beim Betrachten der Fortsetzung in Fassungslosigkeit um. Monatelang hat man dem zweiten Teil entgegengefiebert, und die zahlreichen Konsolenmagazine haben durch eine ausschließlich positive Beurteilung die Spannung noch gesteigert. Doch das Erwachen mit der neuen Lara war dann völlig ernüchternd... Hat man beim ersten noch die Nacht zum Tag gemacht, so fiel mir beim zweiten Teil das Schlafengehen zu früher Stunde nicht schwer, da ich vom ständigen Ballern völlig fertig war. Mit der Fortsetzung haben die Macher das Genre gewechselt und vielleicht versucht, auch andere Zielgruppen anzusprechen. Sollte es einen 3. Teil geben, werde ich mit Zurückhaltung den Titel vorher testen, bevor ich zugreife. Tomb Raider bleibt für mich das Maß der PlayStation-Spiele, die Fortsetzung ist bei mir unter ferner liefen zu finden. Sorry Lara, dein zweiter Auftritt war ein totaler Fehltritt. Diese Meinung werden viele meiner Freunde bestätigen.

Mit freundlichen Grüßen,

Dirk Lau, Büsum

Neutral

Ich möchte dem Leserbriefschreiber Andreas K. aus Sarstedt zu einem gewissen Teil zustimmen. Das dauernde Abspeichern nervt unglaublich. Auch wenn es nach kurzer Zeit relativ schnell ins Blut übergeht, so wird der Spielfluß doch negativ beeinträchtigt. Jedoch finde ich, daß das Flair von TR II besser ist als in TR. Ich selbst spiele erst seit kurzer Zeit auf einer PSX und bin eigentlich über das N64 zum Videospielen gekommen - von daher schon Goldeneye-erfahren. Mein erstes Spiel auf der PSX war TR II, erst danach spielte ich das original TR. Beide Spiele sind sehr gut, jedoch hat mich das Kämpfen gegen Bären und Tiger etc. nicht ganz so mitgenommen wie das Schießen und taktische Vorgehen gegen Bartolis Schergen. Ich selbst hatte in dem Venedig-Level nicht so viele Gegner - wahrscheinlich kommt es darauf an, wie man agiert? Meiner Meinung nach nervt bei TR (egal ob I oder II) die nicht vorhandene Analog-Steuerung und das zum Teil erst verspätete Reagieren von Lara auf meine Pad-Befehle. (...) Grundsätzlich hätten ein niedriger Schwierigkeitsgrad und leichter zu findende Hebel/Schalter incl. deren Auswirkungen dem Spiel wirklich gut getan. Trotzdem ein sehr gutes Spiel! Wie man es jedoch ohne Lösung schaffen will, alle (!) Geheimnisse zu finden, bleibt mir ein wirkliches Rätsel...

Oliver Mühleisen, Gerlingen/Stuttgart

E(...) Es muß doch möglich sein, einen moderat ansteigenden Schwierigkeitsgrad in einem Spiel zu realisieren. Allerdings ist es auch immer eine Frage der einzelnen Meinung. Für den einen ist ein Spiel zu schwer, für den anderen ist es dagegen wiederum

BEAT 'EM UP

P 107 SZ
GAME PAD (SCHWARZ)

P 107 BU
GAME PAD (BLAU)

P 107 GN
GAME PAD (GRÜN)

P 107 GAME PAD
Bringt Farbe ins Spiel...
- Für Sony PlayStation
- Acht Tasten
- Vier Richtungstasten
- Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung
DM 29,95

1124 ULTRA RACER PSX
ntes Fahrgefühl zum günstigen Preis
Hand-Lenkrad für Sony PlayStation
14 Funktionstasten • Analoges Mini-Lenkrad
10 Tasten programmierbar als Feuertasten
Analoge Trigger-Steuerung
Ergonomisches Design
verbindl. Preisempfehlung **DM 79,95**

P 102 KLEINE MEMORY CARD
So klein, aber so viel drin
- Für Sony PlayStation • Bis zu 15 Speicherplätze
- 1 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung **DM 34,95**

SV 1110 MEGA MEMORY CARD (o.Abb.)
- 4 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung
DM 89,95

SV 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 149,00**

SV 100 PIRANHA PAD
Das griffige Pad
- Für Sony PlayStation
- Acht Tasten • Dauerfeuer
- Zeitlupe • Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung **DM 39,95**

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
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
erzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht **Fax 05621 / 5834**

NEU...AIRBRUSH für Deine Konsole mit Motiv nach Wahl...NEU

PLAYSTATION DM 285,- Multinorm - Konsole DM 339,-

PlayStation™

NINTENDO 64
DM 299,-
Castlevania 3 D,
Golden Eye,
Fighter´s Destiny,
Forsaken,
Yoshi´s Story,
Nagano Olympics,
NBA PRO,
MISSION IMPOSSIBLE,
Snowboard Kids,
WCW vs. NWO: World Tour,
Tetrisphere,
Zelda 64 ab DM 89,-

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,-
RUMBLE Pack	DM 39,-
Lenkrad + Pedale + Rumble	DM 139,-

TEKKEN 3®

ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN
PSX SNES SATURN MEGA DRIVE + **KONSOLEN** PSX SNES SATURN MEGA DRIVE

Low Budget Sonderangebote
Konsolen ab DM 169,-
Spiele ab DM 20,-
N64 gebr. + Spiel DM 299,-

Chip mit Einbauanleitung 12,90
PSX - Multinorm Umbau 59,-
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,
Deathtrap Dungeon,
Dead or Alive,
DIABOLO,
Final Fantasy Tactics,
Nagano Olympics,
NBA In the Zone 98.
Need for Speed 3,
Riven,
RESIDENT EVIL 2,
Snow Racer 98,
Theme Hospital,
Skull Monkeys,
ab DM 75,-

VERSAND - HOTLINE: 05621 / 71944

BRAINSTORM HOME ENTERTAINMENT

Brainstorm - Home Entertainment Gut Elim 1 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten DM10,- / Vorauskasse 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:

Dark Omen 89,00
Nightmare Creatures 89,00
Resident Evil II US(Mai) 109,00
Bloody Roar 84,90
Bushido Blade 79,00
Timeshock 89,00
Gran Turismo(Juni) 99,00
Armoured Core 89,00
Deathtrap Dungeon 99,00
Alundra DV 89,00
Youngblood 89,00
Batman&Robin 99,00

weitere Titel DV und Importe lieferbar

Newman Haas Racing 89,00
Diablo 89,00

Hardware / Zubehör:

PS Grundgerät+Games Guide ..289,00
Memo Card 360 Block 79,00
Memo Card 1 Meg Sony bunt 29,90
Analog Pad Barracuda 69,00
Joypadverlängerung 19,00
Gamebuster 89,00
RGB-Kabel 29,90
Pad farbig Sony 44,90
Pad farbig+Turbo 29,90
Lightguns .....ab 39,90

GZAMES
Gunter Zilch-Games
GZGAMES im Internet
http://www.gzgames.com
Tel.: 09721 / 21623

Nintendo 64:

Diddy Kong Racing 89,00
Tetrisphere 89,90
Nagano 98 139,90
Bomberman 64 89,00
Fighters Destiny 129,90
NFL Quarterback Club 98 139,90
NHL Breakaway 98 139,90
Fifa 98 129,90
NBA Pro 98 129,90
Yoshi Story 89,90
WCW vs. NWO 139,90

Ladenpreise können variieren.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Lieferung per Post 9,- DM + 3,50 DM NN
Ab 300,- DM versandkostenfrei (nur Software)
Annahmeverweigerer 20,- DM Gebühr

Manga / Anime • Deutsch

Bounty Hunter - The Hard 39,95
Angel of Darkness 1 59,95
Imma Jojo 69,90
MD Geist 1-2 .....je 39,95
Record of Lodos 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

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN PSX - N64 - SAT - SNES
Alle Hefte komplett in Deutsch!
Je Heft 14,80 DM

LÖSUNGS-HEFTE:
Je Heft nur 14,80 DM
Abes Oddyssee
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 LÖSUNGSHEFT 1
Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Res. Evil, Stadt der verlorenen Kinder

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

PLAYSTATION BEAT EM UP 2
Moves für: Battle A. Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade

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

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

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

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

GAMES
Resident Evil 2* 99,-
Resident Evil DC inkl. Lös. 99,-
Tomb Raider 2 inkl. Lösungsbuch 114,-
Game Buster inkl. Codeheft 99,-
GAMES

FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,80,-
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 Heften liefern wir Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! *= Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!
PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Datafiash GmbH.

www.Spieleloesungen.de
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

viel zu einfach. Deshalb ist es sehr wichtig, dem Spieler verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Verfügung zu stellen. (...)

PS: Wir haben einen privaten PlayStation Fanclub gegründet und suchen nach neuen Mitgliedern.

Kontaktadresse:
Jan Hoffmann
Northeimer Str. 30
28215 Bremen
Bis bald,
Alexander Hilliger, Aschaffenburg

Ihr habt die Leser aufgerufen, zum scheinbar zu hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad einiger Spiele (insbesondere Tomb Raider II Starring Lara Croft) Stellung zu nehmen. Mein erster Eindruck des Sequels war der, daß der Anspruch schon gestiegen ist, dem durch die Möglichkeit des jederzeitigen Abspeicherns jedoch die Schärfe genommen wird. Mir ist es lieber, an jeder x-beliebigen Stelle des Spiels abspeichern zu können, als ständig auf der Suche nach Stellen unterwegs zu sein, an denen man saven kann (blaue Diamanten), auch wenn dies ein wenig auf Kosten des Spielflusses geht. Daran sollten sich andere Produkte orientieren (z.B. Command & Conquer). Trotzdem: Der Flair des ersten Teils ist teilweise verschwunden. Eine größere Zahl an Gegnern erhöht nicht automatisch die Spannung. Die Überraschungsmomente waren im ersten Teil deutlich besser gesetzt. Offenbar verfahren die meisten Spieledesigner nach dem Motto „Viel Feind, viel Ehr'"; ich bin kein „Action-Gegner" (das Fahren mit dem Jetski in Tomb Raider II war eine geniale Idee), aber das Ballern auf drei oder mehrere gleichzeitig heraneilende Ganoven ist einfach nur öde. Wenn ich das wollte, würde ich mir einen Shooter zulegen.

Zur generellen Frage nach dem evtl. höheren Anspruch bei Spielen ist zu sagen, daß viele Spiele schon gar nicht mehr ohne Lösungshilfe komplett durchgespielt werden können, was ich sehr bedenklich finde. Arbeiten die Softwarefirmen hier mit den Verlagen solcher Hint Books etwa Hand in Hand??? Vier oder fünf Lösungsversuche zum Bewältigen eines Gegners oder Rätsels sind in Ordnung, danach frustriert es allerdings nur noch. Läuft das nicht dem Sinn und Zweck einer Spielekonsole entgegen? Insofern finde ich das Anbieten verschiedener Schwierigkeitsstufen wie in Resident Evil eine gelungene Alternative.

Plant Ihr eine Komplettlösung von Oddworld Abe's Oddysee? Eine, die auch erklärt, wie die Mudokons zu retten sind, und die nicht bloß auflistet, wo diese zu finden sind? Wenn nicht, gibt es ein offizielles Lösungsbuch? Von einem sogenannten inoffiziellen war ich nämlich maßlos enttäuscht...

(...) Viele Grüße
Erik Erb, Staufenberg

Kontra

Ich lese Eure Zeitschrift seit der ersten Ausgabe und muß Euch ein großes Lob aussprechen für die guten Testberichte. Jetzt aber zu meinem eigentlichen Thema: Ich schreibe aufgrund des Briefes von Andreas Koberstein in Ausgabe 3/98. Wenn ich schon so etwas wie „... gnadenlos angezogener Schwierigkeitsgrad..." höre, sträuben sich mir die Haare! Hat man den ersten Teil von Tomb Raider durchgespielt, so dürfte der zweite auch kein Problem sein. (...) Kauft man sich ein Spiel, um es in drei Stunden durchzuspielen, oder um längerfristig daran Spaß zu haben? Ein Spiel bekommt man ja nicht gerade für einen Apfel und

GEX 3D™
RETURN OF THE GECKO

Die Action-Echse kehrt zurück. In über 20 genial designten 3D-Welten jagt unser Superagent Gex seinen Erzfeind - den grausamen Rez. Denn Rez will die Macht über das Fernsehen an sich reißen. Gex 3D bietet viel Witz und Ironie, tolle Animationen und überragendes Gameplay. Mit seinem unwiderstehlichen Charme, nur den besten Designer-Anzügen und immer einen coolen Spruch auf seiner zu langen Zunge begleiten wir unseren Helden durch das ultimative Action-Adventure des Jahres...

USK
Geeignet ab 6 Jahren

BMG INTERACTIVE

Coming soon to a Playstation near you!

http:www.bmginteractive.com

ein Ei! Die Atmosphäre hat sich in TR II noch vertieft, und das Spiel ist meiner Ansicht nach auch sehr abwechslungsreich gestaltet und ab dem Bohrturm-Level alles andere als eintönig. Diese Level sind zwar im gleichen Stil gehalten, aber doch insgesamt ziemlich unterschiedlich. Dann dürften Andreas im ersten Teil die Pyramidenwelten gar nicht aufgefallen sein, wahrscheinlich hat er sie gar nicht erst erreicht!? Sollten die Schauplätze etwa total unlogisch aneinanderhängen und nach jedem Level wechseln? Die Gegnerzahl ist im ersten Teil auch nicht viel geringer, nur daß es eben Tiere sind. Reines Ballerspiel - daß ich nicht lache! Ob Andreas so etwas schon mal gesehen hat? Würde er selbst ein Spiel programmieren, hätte dies wohl drei oder vier Level mit je fünf Gegnern, die sich wahrscheinlich selbst erschießen würden.

Ciao, Euer Patrick Trampert

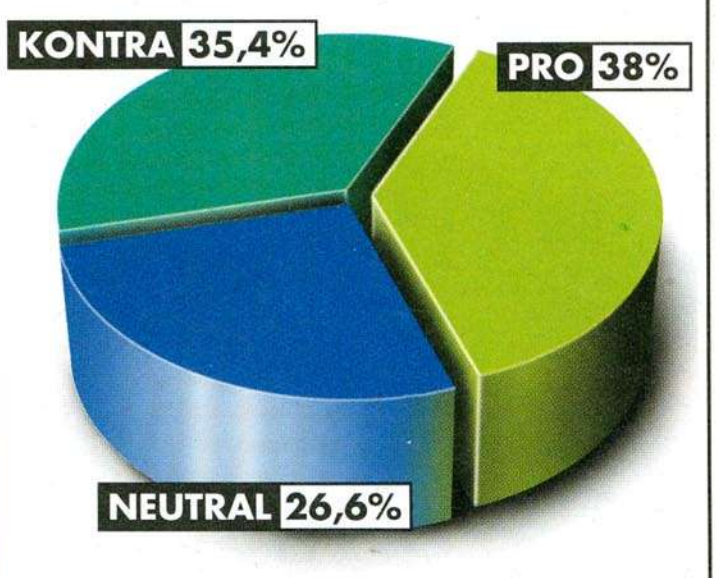
I (...) Ich besitze den ersten Teil von Tomb Raider, und so war es für mich nicht allzu schwer, auch die Fortsetzung zu meistern. Ich finde den Schwierigkeitsgrad sehr angemessen.

Patrick Daubinger, Ohrenbach

Wie um Himmelswillen kann man sich eine solche Kritik erlauben, wenn man das Game noch nicht einmal durchgespielt hat? Für mich ist das mehr als nur unfair! (...) Zum Schwierigkeitsgrad ist nur soviel zu sagen, daß Tomb Raider II da anknüpft, wo Tomb Raider aufgehört hat. Sicherlich sind einige Stellen schwer zu meistern, aber längst nicht unmöglich, und genau da lag für mich auch der Reiz! Schließlich wartet man man nicht ein ganzes Jahr auf den Nachfolger, um diesen dann an einem Nachmittag durchzuzocken, oder wie seht Ihr das? Mein Rat an Andreas: Durchzocken, denn gerade im letzten Drittel kommt die Atmosphäre des Originals wieder voll zur Geltung!!!

Frank Schweer, Rostock

Aufteilung der Zuschriften insgesamt



Meinung play PLAYSTATION:

Ohne provozieren zu wollen: Grundsätzlich sind wir der Meinung, daß nur ganz wenige Titel wirklich zu anspruchsvoll sind - Tomb Raider II Starring Lara Croft zählt unserer Auffassung nach nicht dazu. Der zweite Teil ist nur unmerklich schwieriger als das Original - sind beide Versionen doch vom Spielablauf her im großen und ganzen identisch. Die Möglichkeit, jederzeit abspeichern zu können, bremst den Spielfluß bei häufiger Nutzung sicherlich etwas, ist aber insgesamt sehr zu begrüßen. Bei anderen Titeln, wie bspw. Command & Conquer, wird gerade diese Funktion von vielen Lesern schmerzlich vermißt, bei Tomb Raider dagegen verdammt - das entbehrt einer gewissen Logik! Die Ursache für den trotzdem nachvollziehbaren Frust vieler Leser liegt unserer Meinung nach nicht an dem zu hohen Schwierigkeitsgrad von Spielen wie Tomb Raider II oder G-Police, sondern vielmehr darin, daß die meisten Titel viel zu einfach zu lösen sind. Dadurch sind zahllose Spieler wohl etwas verwöhnt. Ob Sport-, Rennspiele oder Adventures - innerhalb nur eines Tages oder gar nur weniger Stunden lassen sich eine Menge an Spielen problemlos meistern. Wo bleibt die Herausforderung, wie ist es in solchen Fällen um das Preis/Leistungsverhältnis bestellt? Die Gefahr liegt in der negativen Pauschalisierung gewisser Titel. Sowohl bei Tomb Raider II wie auch bei G-Police sind bestimmte Abschnitte bzw. Missionen ohne Zweifel äußerst knifflig, wodurch aber keinesfalls das ganze Spiel als übertrieben schwer oder gar unfair eingestuft werden sollte. Wünschenswert ist gewiß ein regulierbarer Schwierigkeitsgrad, der sich dem individuellen Können eines jeden einzelnen nahezu stufenlos anpassen läßt, um den verschiedenen Spielerschichten gerecht zu werden.

Salve play PLAYSTATION-Redaktion! Legen wir das Vorgeplänkel ad acta und kommen direkt zu den Fragen:

1. Da ich beabsichtige, die play PLAYSTATION ins Abo zu nehmen, würde mich interessieren, ob Abonnenten automatisch an Gewinnspielen teilnehmen oder nicht. Obwohl ich die letzte Ausgabe (3/98) bisher nur mehr oder weniger überfliegen konnte, sind mir schon einige Dinge aufgefallen. Die Idee, die Heftmitte etwas ausgefallener zu gestalten, indem ein „Bastelbogen" als Strategy Guide angeboten wird, fand ich sehr erfrischend - auch wenn ich der Meinung bin, daß man diese Form des Guides dann praktisch weniger sinnvoll nutzen kann. Aber dennoch: optisch sicherlich hübsch anzusehen und eine deutliche (konzeptionelle) Bereicherung des Hefts. Generell sollte sowieso des öfteren eine Art „Strategy Guide" Inhalt Eures Heftes sein. Eine sinnvolle Anleitung, wie man vorgehen sollte, erhöht und erhält den Spielreiz oft mehr, als der Einsatz von Cheats oder Komplettlösungen. Natürlich lenkte der Guide dann auch direkt mein Augenmerk auf den zugehörigen Warhammer: Dark Omen-Bericht. Dieser hat mir außergewöhnlich gut gefallen, da er auch vom Layout (Schriftsätze, Grafiken und Seitenaufteilung) überaus schön gestaltet, aber auch inhaltlich interessant und umfassend aufbereitet war.

2. Aber was ist „Epic 40K Final Liberation" - ein Spiel, das Ihr im Dark Omen-Bericht erwähnt habt und das offensichtlich im Warhammer 40.000 Universum anzusiedeln ist?

3. Insgesamt gesehen beeindruckt mich die Kompetenz Eures Magazins regelmäßig und hebt sich wohltuend von der inzwischen zahlreichen und äußerst bunten Konkurrenz ab. Vermutlich werde ich in Kürze doch Abonnent, auch wenn Euer angepriesenes T-Shirt nicht unbedingt als Anreiz dient (sorry!). Aber vielleicht ist ja Nicki von Pandemonium 2 auf dem Poster? Oder die dunkelhäutige Schönheit aus Eurem Inhaltsverzeichnis? Wäre einen Versuch wert! Verweilt bloß weiter auf dem Pfad, den Ihr bisher beschritten habt, auch wenn der eine oder andere Ausflug ins Neuland (s. Strategy Guide) sicherlich gewagt werden sollte. Es kann nicht mehr als schiefgehen und zu einem Riesenverlust an Abonnenten und letztlich zum Bankrott Eures Magazins führen... (ein kleiner Scherz sei mir gegönnt).

Mit freundlichem Gruß, **Tom van Heiß**

Greetings To...

Michael Hamers aus Braunschweig grüßt seine Klasse, das play PLAYSTATION-Team, seine Schwester, seinen Bruder, seine Mutter, Sebastian Balster, Janine Giesman, seinen Onkel Andreas und alle die ihn kennen.

1. Selbstverständlich nehmen unsere Abonnenten automatisch an allen Gewinnspielen teil.

2. Leider gibt es das kürzlich veröffentlichte Epic 40K Final Liberation nur für den PC.

3. Zugegeben, unsere Aboprämie in Form eines T-Shirts ist sicher nicht der Grund schlechthin, um play PLAYSTATION ins Abo zu nehmen. Von daher sind wir mehr als nur bemüht, Monat für Monat redaktionell hundertprozentig zu überzeugen, so daß nicht das Prämienangebot, sondern die Qualität von play PLAYSTATION den Ausschlag für ein Abo gibt. Weitere wichtige Argumente sind natürlich der Preisvorteil und daß man die neueste play etwas früher in seinem Briefkasten als am Kiosk findet.

Der Strategy Guide ist ein Versuch, frischen Wind ins Postereinerlei zu bringen, und hat sich im speziellen Fall von Dark Omen förmlich aufgedrängt. Ob's einem gefällt oder nicht, muß jeder für sich selbst entscheiden. Ob Poster, Kalender, Aufkleber oder eben 3D Strategy Guide - immerhin sind all' diese Dinge kostenlose Gimmicks unsererseits und sollten auch als solche verstanden werden. Ähnlich verhält es sich mit uneren Tips & Tricks-Seiten. Das Cheat Card-Konzept hat sich bewährt, auch wenn für uns durch das hochwertige Papier die Produktionskosten und durch das relativ komplizierte Layout der Zeitaufwand steigen. Daß ab und zu ein Cheat nicht funktioniert, sollte uns verziehen werden. Leider läßt es sich in manchen Fällen nicht vermeiden, Codes anhand von Vorabversionen überprüfen zu müssen, die sich dann aber letztendlich in der finalen Fassung ein wenig anders darstellen. In solchen Fällen folgt in der nächstmöglichen play normalerweise eine Richtigstellung. In diesem Zusammenhang möchten wir nachhaltig darauf hinweisen, daß wir die Game Buster-Codes zum größten Teil von Dataflash zur Verfügung gestellt bekommen und uns auf deren Richtigkeit verlassen. Sollten diese Codes nicht funktionieren, wendet Ihr Euch bitte unter der Tel.Nr. 02822/68545 direkt an Dataflash.

Die Gewinner
play PLAYSTATION 3/98

EA Sports-Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Electronic Arts:

FIFA Soccer 98 Die WM-Qualifikation: Ronny Schmidt, Pasewalk - Max Gerlach, Bad Wildbad - Nicola Konrad, Rosenheim - Serkan Aksu, Berlin - Sven Schmoaker-Bartling, Gr. Twülpstedt - Sven Lau, Essen - Thoratten Dohnke, Essen - Melanie Flesch, Wehlen - Alexander Weber, Idstein - Wolfgang Velicky, A-Wien.

NHL 98: Sven Theuerkauf, Düsseldorf - Marc Schumbach, Klausdorf - Fausto Garofolin, Moosburg - Andreas Benner, Millemaar-Bicken - Uwe Fränken, Köln.

NBA Live 98: Marco Schwarz, Borken - Marcus Becker, Kaiserslautern - Thomas Riml, A-Mieming - Tobias Schönfelder, Hallbergmoos - Stefan Rentel, Hamburg.

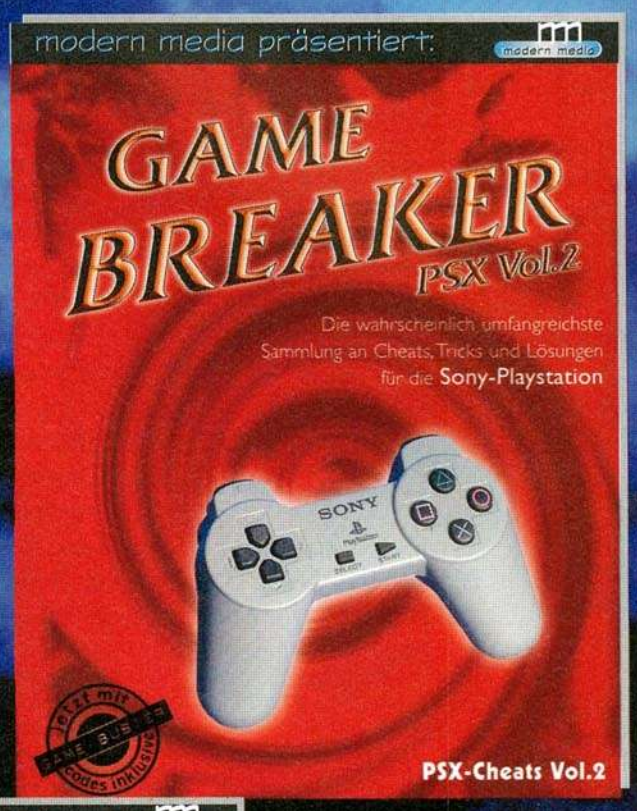
Madden NFL 98: Thomas van Heiß, Aachen - Giuseppe Scazzari, Dietzenbach - Marcus Blanke, Wunstorf - Michael Meißner, Stuttgart - Falk Miesen, Köln.

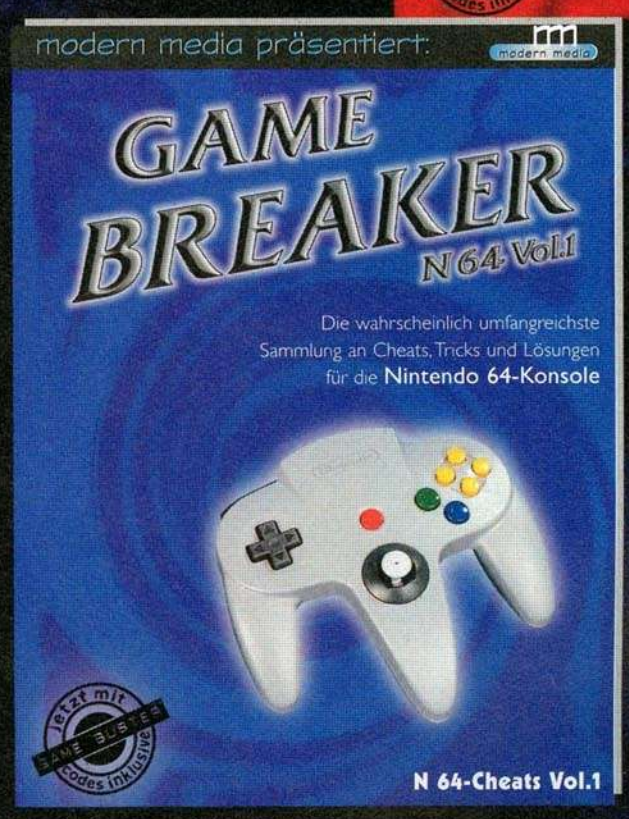
EA Sports T-Shirt, handsigniert von Andy Möller: Frank Schuster, Köln - Michael Haber, Köln - Rudi Krämer, München - Monika Triebler, Hannover - Philipp Lauser, Duisburg.

DIE LÖSUNG FÜR EURE SCHLAFLOSEN NÄCHTE!

Die zweite ultimative Sammlung an neuen Cheats, Tricks und Lösungen zu fast allen Spielen für die Sony-Playstation™ auf 128 Seiten Letter-Format. Die Fortsetzung zum erfolgreichen Game-Breaker PSX-Cheats Vol. 1

ISBN: 3-9805821-1-6
DM: 24.80





Jetzt auch für die Nintendo 64-Konsole™, sagenhafte Cheats, Tips und Komplettlösungen zu den meisten Spielen! 128 Seiten Letter-Format

ISBN: 3-9805821-4-0
DM: 24.80

Erhältlich im gut sortierten Handel!

Immer noch aktuell:
Game Breaker PSX-Cheats Vol. 1 und Final Fantasy VII.

136 Seiten
ISBN: 3-9805821-0-8
DM: 24,80

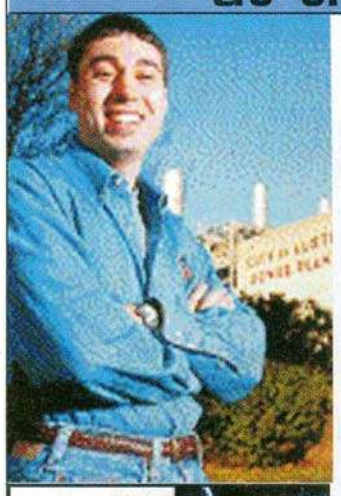
160 Seiten vollfarbig
ISBN: 3-9805821-5-9
DM: 29,80

Bestell-Hotline: 0180-5256789 -Fax: 06181-26690

Österreich: Dynamic-Systems: Tel. 036145005-0, Fax. 036145005-14
Schweiz: AHA Computer-Spiele: Tel. 033345700-1, Fax. 033345700-4

http://www.modern-media.net

Wing Commander at the Movies



Regisseur Chris Roberts konnte für die Verfilmung seiner Erfolgsserie Wing Commander u.a. Jürgen Prochnow (Das Boot) gewinnen, der bereits in den Videosequenzen von Privateer 2 The Darkening mitwirkte. Malcolm McDowell, der in der Serie Admiral Tolwyn verkörperte, ist ebenfalls mit von der Partie. Als Executive Producer zeichnet sich der Cryo Interactive-Boß Jean-Martial Lefranc verantwortlich. Produziert wird Wing Commander The Movie mit einem Budget von 27 Mio. Dollar von No Prisoners/Digital Anvil in Zusammenarbeit mit Carousel Picture. Den Verleih übernimmt 20th Century Fox. Digital Anvil wurde im Februar 1997 von Chris Roberts gegründet, der früher die Position des Vice President of New Technology bei Origin und des Executive Producers bei Electronic Arts innehatte, gegründet. Robert Rodriguez (Desperado, From Dusk Till Dawn) und Erin Roberts (Strike Commander, Privateer) arbeiten ebenfalls bei Digital Anvil. Microsoft hält darüber hinaus Anteile an der Austiner Firma.

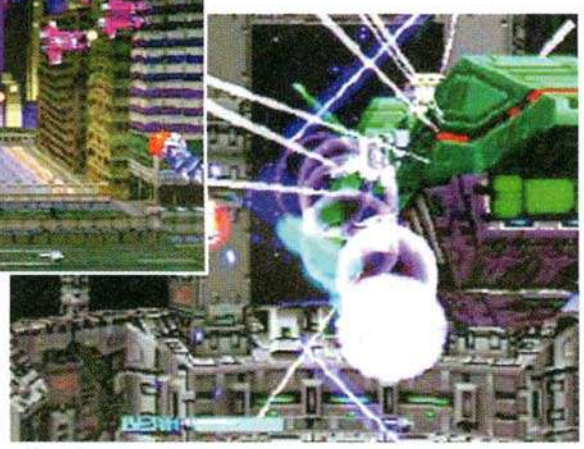
R-Types

Irem veröffentlichte vor kurzem auf dem japanischen Markt R-Types, eine Spielesammlung, welche die beiden legendären Shooter R-Type I & II, 1:1 umgesetzt, sowie eine Vorschau auf das exklusiv für die PlayStation geplante R-Type Delta enthält.

R-Type I

R-Type II

R-Type Delta



DAS DUNKLE ZEITALTER
WIRFT SEINE SCHATTEN VORAUS

DARK OMEN™ GIBT ES JETZT AUCH FÜR DIE PLAYSTATION MIT REVOLUTIONÄRER 3D-TECHNOLOGIE. VOR IHNEN LIEGT EIN MÖRDERISCHER WEG: KÄMPFEN SIE SICH DURCH EIN NEUES ZEITALTER DER ECHTZEIT-STRATEGIE-SPIELE.

WARHAMMER
DARK OMEN™

Die einzige play PLAYSTATION mit offizieller Tekken 3-Demo CD

CD weg?

Macht fast gar nichts, hat halt jemand anders gemopst.

Sollte die CD fehlen, wenden Sie sich bitte nicht an Ihren Zeitschriftenhändler und auch nicht direkt an den Verlag, da uns von Namco nur ein begrenztes Kontingent Demo CDs zur Verfügung gestellt wurde. Warten Sie einfach die nächste April-Ausgabe ab!

Ihre CD-Redaktion

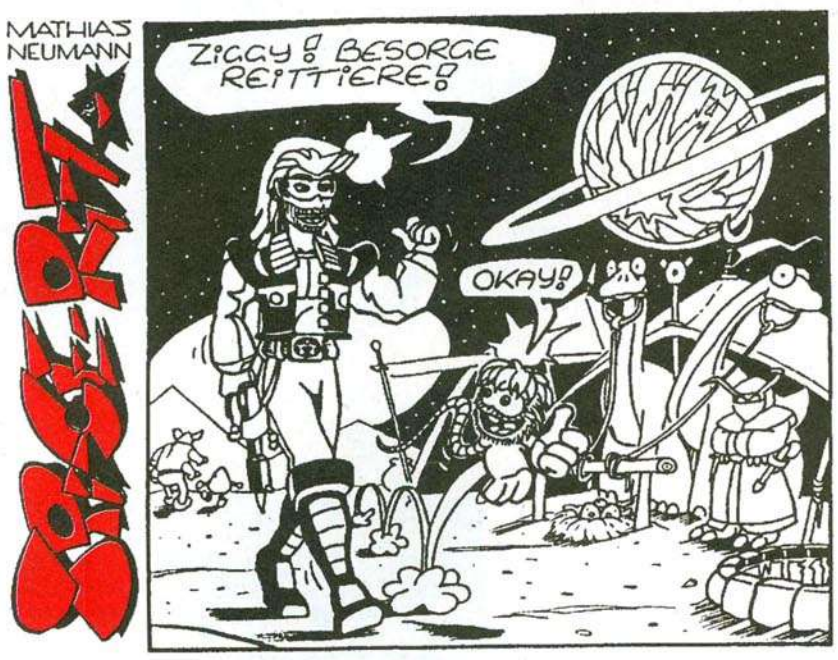
<<<<<<<<<< Auf der CD

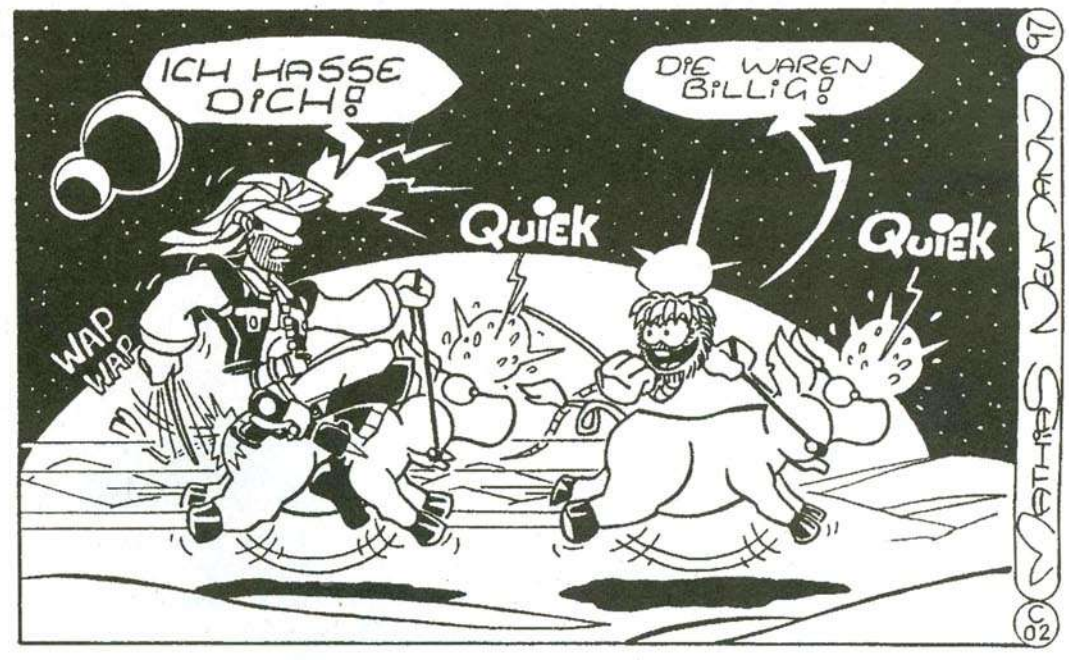
- **Spielbares Demo von Tekken 3**
- **Vollversion von Galaga '88** (nur während der Ladepausen spielbar)
- **Slideshow mit Nina Version 01.04** (sieht gut aus, macht was her)

http://www.darkomen.ea.com

PlayStation WINDOWS 95 3Dfx GAMES WORKSHOP ELECTRONIC ARTS™

Software © 1998 Mindscape Inc. und Electronic Arts Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Teile von Mindsape wurden von Electronic Arts Ltd. unter Lizenz verwendet. Artwork und Bilder © 1998 Games Workshop Ltd., von Electronic Arts Ltd. unter Lizenz verwendet. Games Workshop und Warhammer sind eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo und Dark Omen sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Das 3Dfx-Logo ©1997 3Dfx Interactive, Inc. Das 3Dfx-Interactive-Logo ist ein Warenzeichen von 3Dfx Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten.





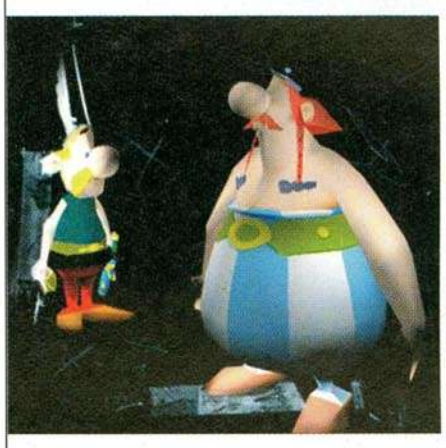
PlayStation PDA

Sony Computer Entertainment Inc. entwickelt einen Personal Digital Assistant (PDA), der an den Memory Card-Slot der PlayStation angeschlossen und in Japan voraussichtlich gegen Ende des Jahres auf den Markt kommen wird. Der PDA, der Software von spezifischen PlayStation-CDs laden kann, verfügt u.a. über einen 32-Bit-RISC-Prozessor, einen LCD-Bildschirm, eine Batterie sowie eine Infrarotfunktion. Ob, geschweige denn wann dieses Peripheriegerät in Europa erscheinen wird, ist zur Zeit noch offen.

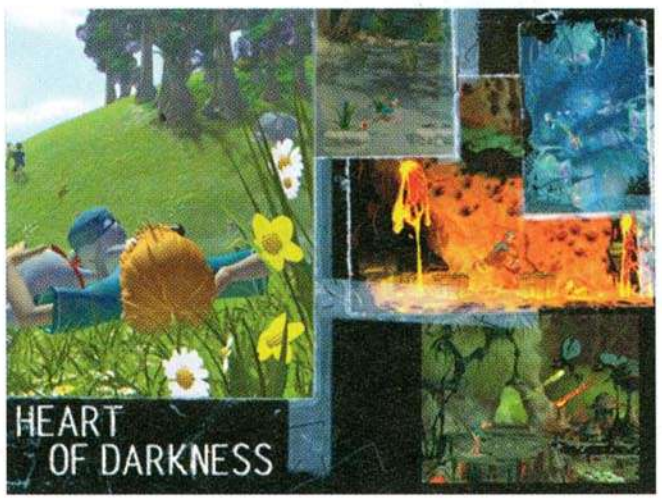
Technische Daten

CPU	32-Bit-RISC ARM T7T Prozessor
RAM	SRAM 2 KByte Flash RAM 128 KByte
Grafik	s/w LCD-Bildschirm
Ton	4-Bit PCM
Tasten	5 Eingabebuttons 1 Resetbutton
Diverses	Infrarotfunktion LED Kalenderfunktion Batterie

Infogrames veröffentlicht Heart Of Darkness



Und es kommt doch... Heart Of Darkness, das bereits Ende '95 auf den Markt hätte kommen sollen. Nachdem Virgin Interactive das Handtuch geschmissen hatte, sicherte sich Infogrames die Veröffentlichungsrechte an diesem Adventure von Amazing Studios. Als Veröffentlichungstermin wird zur Zeit Sommer angestrebt. Darüber hinaus arbeitet Infogrames an Asterix & Obelix, das noch vor Weihnachten auf den Markt kommen soll.



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

MAGIC ZONE

NBA PRO 98

CHECK IT OUT – BASKETBALL IN PERFEKTION. POWER UND ATHLETISCHE ELEGANZ. UNSCHLAGBARE MOTION-CAPTURING-TECHNOLOGIE: SPIEL DIE NEUE DIMENSION – WALK ON THE WILD SIDE. DIE PRO'S DER 29 NBA-TEAMS KNALLEN DIR DIE BÄLLE UM DIE OHREN. STUDIER IHRE LINKS UND MOVES IM FREUNDSCHAFTSSPIEL, LAUGE SIE AUS IN DER SAISON – UND MACH SIE PLATT IM PLAY-OFF! HOOP OR NOT HOOP. BIS ZU ACHT SPIELER KÖNNEN GLEICHZEITIG ANTRETEN. DIE HIGHLIGHTS SPEICHERT DIE MEMORY-CARD. SPIELERTRANSFER, MANAGEMENTFUNKTIONEN UND UMFANGREICHE STATISTIKEN GARANTIEREN DEN ABSOLUTEN NBA-KICK. IT'S CRUNCH-TIME.

SHOT

NINTENDO 64

PlayStation

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI

WWW.KONAMI.COM

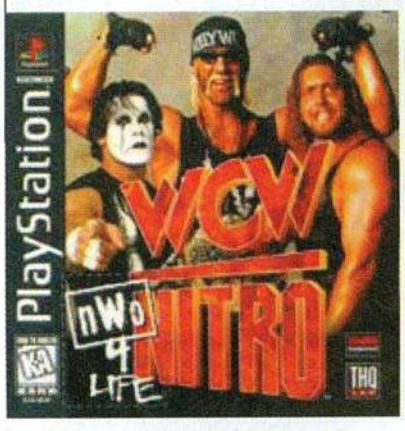
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved.

i denkrät

Electronic Arts sichert sich WCW-Lizenz

Electronic Arts erwirbt die WCW-Lizenz für Wrestlingspiele auf Konsole und PC. Die Lizenz beinhaltet über 100 Wrestler der WCW- (World Championship Wrestling) und der NWO (New World Order) Federation. Der zwischen der WCW und THQ im Dezember 1995 geschlossene Lizenzvertrag läuft Ende Dezember aus. Während die jüngsten THQ-Wrestlingspiele WCW Vs. The World und WCW Vs. NWO World Tour von dem japanischen Softwarehaus Atlus lizensiert wurden, wurde WCW Nitro von Inland Productions in den Vereinigten Staaten entwickelt.



Hasbro Interactive verleibt sich die Überbleibsel von Atari ein

Hasbro Interactive übernimmt für 5 Mio. Dollar den Nachlaß der Atari Corporation. Atari fusionierte im Juli 1996 mit dem Festplattenhersteller JTS. Unter den Deal fallen u.a. die Rechte an Breakout, Centipede, Combat, Crystal Castles, Pong und Tempest. Steht uns damit eine neue Retro Gaming-Welle aus dem Hause Hasbro bevor?

Titus Interactive akquiriert Blue Sky Software

Der französische Softwarepublisher Titus Interactive übernimmt Blue Sky Software. Blue Sky wurde zu 16-Bit-Zeiten vor allem durch ihre Joe Montana Football- und World Series Baseball-Serie sowie durch Vectorman 1 & 2 bekannt. Zur Zeit arbeitet das in San Diego beheimatete Entwicklungsstudio u.a. an Superman für die PlayStation.

Warhammer: Dark Omen Rating

Wie in der letzten Ausgabe angekündigt, reichen wir hiermit die endgültige Wertung von Warhammer: Dark Omen nach. Sowohl die Texte als auch die Sprachausgabe sind nun komplett, und vor allem perfekt ins Deutsche übersetzt. Darüber hinaus wurden einige der Zwischensequenzen verbessert bzw. neu hinzugefügt und die musikalische Untermalung abwechslungsreicher gestaltet.

HIT TIP Diablo DM 84,--
CYBER GAMES
HIT TIP Resident Evil 2 DM 99,--

SOFTWARE

Adidas Power Soccer Platinum	DM 49,--
Alundra	DM 89,--
Baphomets Fluch 2	DM 89,--
Bloody Roar (Beast)	DM 84,--
Bushido Blade	DM 84,--
Beast Wars	DM 89,--
Batman & Robin	DM 89,--
Brahma Force	DM 84,--
Broken Helix	DM 94,--
Bug Riders	DM 79,--
Buggy	DM 94,--
Bust a Move 3	DM 64,--
Cool Boarders 2	DM 89,--
Crash Bandicoot Platinum	DM 49,--
Crash Bandicoot 2	DM 89,--
Deathtrap Dungeon	DM 89,--
Diablo	DM 84,--
Destruction Derby 2 (Platinum)	DM 49,--
Fifa ´98	DM 89,--
Fighting Force	DM 94,--
Final Fantasy VII	DM 99,--
Final Fantasy VII Lösungsbuch	DM 29,--

VERSANDKOSTENFREI*

SOFTWARE

Gex 3D	DM 89,--
Grand Theft Auto	DM 89,--
Jet Rider 2	DM 79,--
Nagano Winter Olympics	DM 99,--
Need For Speed 3	DM 89,--
Newmann Haas Racing	DM 89,--
One	DM 89,--
Pandemonium 2	DM 49,--
Powerboat Racing	DM 89,--
Porsche Callenge Platinum	DM 49,--
Pro Pinball - Time Shock	DM 79,--
Resident Evil 2	DM 99,--
Resident Evil 2 Lösungsbuch	DM 25,--
Riven - The Sequel to Myst	DM 114,--
Road Rash 3D	DM 89,--
Sun Francisco Rush	DM 89,--
Skull Monkeys	DM 89,--
Time Crisis (incl. Gun)	DM 139,--
TOCA Touring Car Championchip	DM 89,--
Tomb Raider 2	DM 94,--
Tomb Raider 2 Lösungsbuch	DM 19,--
X-Men Children of the Atom	DM 84,--

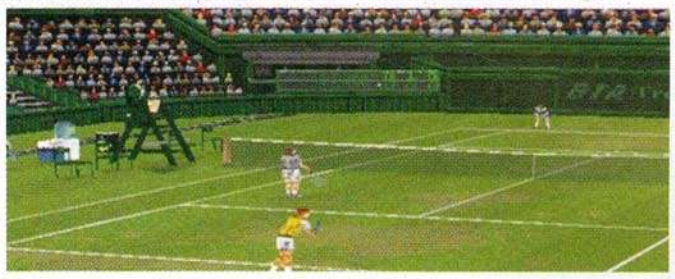
MO. -FR. 09.00 -19.00 UHR
BESTELLUNG 0491-92806-31

Cyber Games
Gesellschaft für Computer- und Videospiele mbH
Friesenstr. 62 - 26789 Leer
Telefon 0491/92806-31 Telefax 0491/92806-18

*DRUCKFEHLER UND IRRTÜMER VORBEHALTEN. VERWENDETE LOGOS UND NAMEN SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN IHRER HERSTELLER. WIR LIEFERN AB EINEM BESTELLWERT VON DM 50,--.VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG BEI LASTSCHRIFTEINZUG (BEI BESTELLUNG BITTE KONTONUMMER ANGEBEN).BEI NICHT ANGENOMMENEN SENDUNGEN BERECHNEN WIR EINE PAUSCHALE BEARBEITUNGSGEBÜHR VON DM 20,-.VERSANDKOSTEN BEI BARNACHNAMELIEFERUNG BETRAGEN DM 9,20.ANGABEN OHNE GEWÄHR.

Gremlins
PlayStation-Line up

Neben einer Tennissimulation aus ihrer Actua Sports-Serie arbeitet Gremlin u.a. an einem Buggyspiel, an dem futuristischen Rennspiel Motorhead, das bei den schwedischen Entwicklern Bonnier Digital Illusions entsteht, an dem Fußballmanager Premier Manager 98 und dem Shooter N2O, der Tempest X3 bzw. Nanotek Warrior anklingen läßt.


Actua Tennis

Buggy

Premier Manager 98

N20

PlayStation
kumulierte Produktions- und Verkaufszahlen

	Japan	USA	Europa	Weltweit
1994				
Ende Dezember	300.000*	-	-	300.000
1995				
Februar	500.000	-	-	500.000
Mai	1,0 Millionen	-	-	1,0 Millionen
1996				
8. September	3,5 Millionen	2,1 Millionen**	1,6 Millionen***	7,2 Millionen
Oktober	4,0 Millionen	2,8 Millionen	2,2 Millionen	9,0 Millionen
November	4,2 Millionen	3,45 Millionen	2,35 Millionen	10,0 Millionen
1997				
14. Februar	5,6 Millionen	3,8 Millionen	2,6 Millionen	12,0 Millionen
31. März	6,5 Millionen	4,0 Millionen	3,0 Millionen	13,5 Millionen
Ende Mai	7,5 Millionen	4,8 Millionen	3,7 Millionen	16,0 Millionen
20. August	8,5 Millionen	6,4 Millionen	5,1 Millionen	20,0 Millionen
1998				
5. Februar	10,65 Millionen	10,75 Millionen	8,6 Millionen	30,0 Millionen

* 3. Dezember 1994: Markteinführung der PlayStation in Japan
** 9. September 1995: Markteinführung der PlayStation in den USA
*** 29. September 1995: Markteinführung der PlayStation in Europa

- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -

+++ Mindscape veröffentlicht voraussichtlich im November Rats! Operation Scratch von den britischen Entwicklern Pure Entertainment. +++ Funsoft sichert sich die Rechte an Castrol Honda Superbike World Championship von Interactive Entertainment, an Grand Prix 500cc von Ascaron, an Blaze & Blade von T&E Soft sowie an Tokas Legend. +++ Ubi Soft arbeitet an Tennis Tour, das, von Smart Dog entwickelt, bereits im Juni auf den Markt kommen soll, an F1 Racing '98, das voraussichtlich im 4. Quartal erscheinen soll, sowie an Shadow Gunner und VR 3000. +++ Eutechnyx arbeitet an einem Sequel zu Total Drivin'. +++ Hasbro Interactive sichert sich eine Lizenz an dem von DreamWorks Interactive produzierten Kinofilm Small Soldiers. +++ Electronic Arts sichert sich die Rechte, für Road Rash 3D Musikstücke von mehreren Bands, die bei Atlantic Records unter Vertrag sind, verwenden zu dürfen. Bisher wurden sechs Gruppen ausgewählt, als da wären: Full On The Mouth, Kid Rock, Sugar Ray, The Tea Party, The Mermen und CIV. +++ Virgin Interactive verschiebt den Erscheinungstermin von Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag auf September. +++ Eidos Interactive veröffentlicht am 20. März Tomb Raider I als Platinum Edition. +++ Pearson veräußert Mindscape an The Learning Company. +++ Electronic Arts arbeitet an einer Videospieleumsetzung von TriStar Pictures Kinofilm Godzilla. +++ Squaresoft Japan beabsichtigt, ein Action-RPG im Zelda-Stil zu veröffentlichen. +++ Oddworld Inhabitants arbeitet für GT Interactive an einem Sequel zu Abe's Oddysee, das im Oktober auf den Markt kommen soll.

- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -

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

SONY PLAYSTATION

Playstation komplett	dt	DM284,00
Leerhülle, schwarz, stabil		DM 2,00
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.	US	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		DM119,00
Ayrton Senna Kart Duell 2	kpl. dt.	DM 84,00
Batman&Robin	kpl. dt.	DM 98,00
Bloody Roar (Beast)	dt.	DM 84,00
Brahma Force*	dt.	DM 89,00
Bubble Bobble 2	dt.	DM 79,95
Bushido Blade	dt.	DM 89,00
Bust a Move 3	dt.	DM 69,00
Chill	dt.	DM 89,00
Command&Conquer 2	kpl.dt.	DM 99,00
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
FIFA 98-WM Qualifikation	kpl dt.	DM 89,00
Frankreich 98:Fußball WM*	kpl.dt.	DM 89,00
FINAL FANATASY VII	kpl.dt.	DM104,95
Formel 1 '96 Platinum	dt.	DM 49,00
Formel 1 '97	kpl.dt.	DM 99,90
Gran Tourismo	kpl. dt.	DM109,00
INDY 500	dt.	DM 89,00
Isnogud	dt.	DM 94,00
Legend	dt.	DM 89,00
Lucky Luke	dt.	DM 89,90
Masters of Teräs Käsi	dt.	DM 89,00
MDK mit Musik-CD	dt.	DM 69,00
Men in Black	dt.	DM 99,00
Micro Machines Platin.	kpl.dt.	DM 49,00
N²O-Natural Adrenalin	dt.	DM 99,00
NBA Fast Break	dt.	DM 79,00
NBA Pro '98	dt.	DM 99,00
Need for Speed 3	kpl. dt.	DM 89,00
NHL '98	kpl.dt.	DM 89,00
NHL Powerplay Hockey 98	dt.	DM 89,00
One*	dt.	DM 89,00
Pax Corpus	dt.	DM 89,00
Populous-the 3rd Coming*	kpl dt.	DM 89,00
Premier Manager 98	dt.	DM 99,00
Pro Pinball Time Shock	dt.	DM 89,00
Rascal	dt.	DM 89,00
Reboot	kpl. dt.	DM 89,00
Resident Evil DC -uncut-	kpl. dt.	DM 79,90
Resident Evil 2*	dt.	DM 99,90
Riven:The Sequel to Myst	kpl.dt.	DM114,00
Road Rash 3D	kpl. dt.	DM 89,00
San Francisco Rush	dt.	DM 89,00
Skull Monkeys	kpl.dt.	DM 89,00
Soviet Strike Platinum	kpl.dt.	DM 49,00
Streetfighter Collection	dt.	DM 89,00
Super Pang Collection	dt.	DM 89,00
Theme Hospital	kpl.dt.	DM 89,00
Toca Touring Car	kpl. dt.	DM 89,00
Tomb Raider Platinum	kpl. dt.	DM 49,00
Tomb Raider 2	kpl.dt.	DM 89,00
Treasure of the Deep	dt.	DM 89,00
V-Ball	dt.	DM 89,00
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
X-Men: Children of the Atom	dt.	DM 89,00
Youngblood	dt.	DM 89,00

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

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

MediaMarkt CHARTS

1. FIFA 98 Die WM Qualifikation	Electronic Arts
2. Nagano Winter Olympics 98	Konami
3. Tomb Raider II Starring Lara Croft	Eidos Interactive
4. Formel 1 '97	Psygnosis
5. TOCA Touring Car Championship	Codemasters
6. Resident Evil Director's Cut	Virgin Interactive
7. Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	Virgin Interactive
8. Crash Bandicoot 2	Sony Computer Entertainment
9. Final Fantasy VII	Squaresoft
10. Cool Boarders 2	Sony Computer Entertainment

Erhebungszeitraum: Mitte bis Ende Februar.

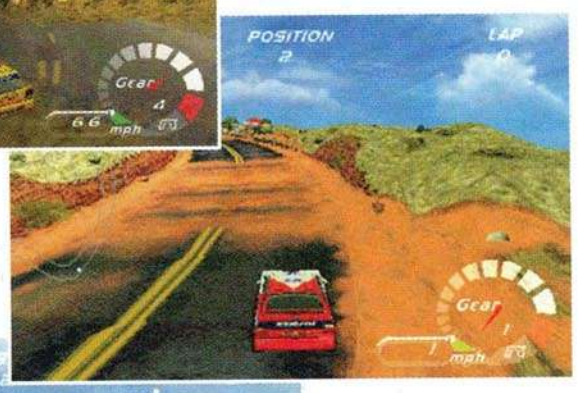
Acclaim zieht sich aus dem Spielhallengeschäft zurück

Acclaim Entertainment schließt ihre Coin-op Division, um sich voll und ganz auf Entwicklungen für Konsole zu konzentrieren.

Acclaim Coin-Operated Entertainment wurde 1995 ins Leben gerufen und brachte bisher NBA Jam Extreme, Batman Forever und Magic The Gathering: Armageddon hervor.

Europress steigt in den PlayStation-Markt ein

Die Produkte des britischen Herstellers Europress waren bisher ausschließlich dem PC-Markt vorbehalten. Für ihr PlayStation-Debut World Rally Champion, das von Strange Productions entwickelt wird, sicherte sich Europress die Unterstützung des zweifachen Rallye-Weltmeisters Tommi Mäkinen. World Rally Champion soll mit neun originalgetreuen Fahrzeugen, acht Strecken sowie einem Track Editor aufwarten und bereits im Mai auf den Markt kommen.



Crash Bandicoot weltweit fast 5 Millionen Mal verkauft

Sony Computer Entertainment gab am 4. März bekannt, daß die Crash Bandicoot-Serie weltweit fast 5 Millionen Mal verkauft wurde. Entwickelt wurden Crash Bandicoot 1 & 2 von Naughty Dog Software.

	USA	Japan	Europa
Crash Bandicoot (1996)	1,5 Millionen	610.000	725.000
Crash Bandicoot 2 (1997)	1,0 Millionen	800.000	340.000

SSI Computer
Space Soft Int. Computer GmbH
- Hardware Production - Service Center -
SSI - MULTICHIP !NUR: 9.99 DM
Jetzt kann Ihre Play Station von JEDER CD (Import) booten, passt in JEDE Play Station, unser Chip klappt 100% nicht nur 95% - versprochen ! Ausserdem - SSI Chip's sind nicht nur Multiboot sondern auch Multispeed !
- SSI - MEMORY CARD 240 Blöcke - NUR: 65 DM
- SSI - RGB KABEL Color - NUR: 19 DM
- SSI - JOYPAD Versch. Farben NUR: 21 DM
- SSI - LINKKABEL NUR: 14 DM
- SSI - PISTOLE mit Rückschlag ! NUR: 54 DM
SSI - Einbau Service ! Chipeinbau incl. Chip ! NUR: 35.-
Konsole senden, 2 Tage Geduld, und schon geht's ab !
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 !

MEMORY-CARD mit LED-Display 360 Slot (24meg) 59.- 720 Slot (48meg) 89
Action-Pack Chip & RGB-Kabel 27.- Riven The Sequel to Myst 8
INTERACTOR (für PSX&N64) 79.- RGB-Kabel mit Audio-Ausgang 2
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,-	Memory Card 15Solt	29.-	Bushido Blade dt Anl.	84.-	Nascar 98 dt Anl.	89
Sony Playst. mit Umbau	345.-	Multi Tab BOX	64.-	Broken Helix dt Anl.	89.-	Nightmare Creat.	84
Control Pad (farbig)	27.-	Game-Buster	79.-	Critical Depth	79.-	NBA Pro '98	89
Infrarot Pad (2 Stück)	76.-	Laser-Gun ab	59.-	Deathtrap Dungeon	84.-	ONE	84
Analog Pad Sony	54.-	Ark of Time	79.-	Diablo	84.-	Rascal	84
Link Kabel	19.-	Auto Destruct dt Vers.	84.-	Gran Turismo ja.	139.-	Resident Evil 2	12
Einbau des Boot-Chip	30.-	Alundra	114.-	Grand Theft Auto	79.-	Tekken 3	13
Pad Verlängerung	15.-	Batmann & Robin	a.A	Ghost in the Shell	79.-	Theme Hospital dt	84
RGB Scart Kabel	19.-	Bloody Roar	84.-	Lucky Luke	84.-	Porto & Verpackung	9.50DM

PSX Multinorm-Boot Chip 9,95.-
Der Einbau ermöglicht das Abspielen von US-/Japan-Importen Einbau in alle Playstation Modelle incl. ausführlicher deutscher bebildeter Anleitung, Kabel und Zubehör ! Chip wird an nur 4 Lötpunkte mit der Platine verbunden. Mengen-Staffel auf Anfrage. Händleranfragen bitte unter FAX 06421/ 47526
TV Heimrich Stiftstr. 19 35037 Ockershausen Tel. 06421 - 94102 FAX 06421 - 9300

Manche mögen's HEISS
...Du auch?

NEWMAN HAAS™ RACING
Faszination indy car

PSYGNOSIS

BIZARRE CREATIONS

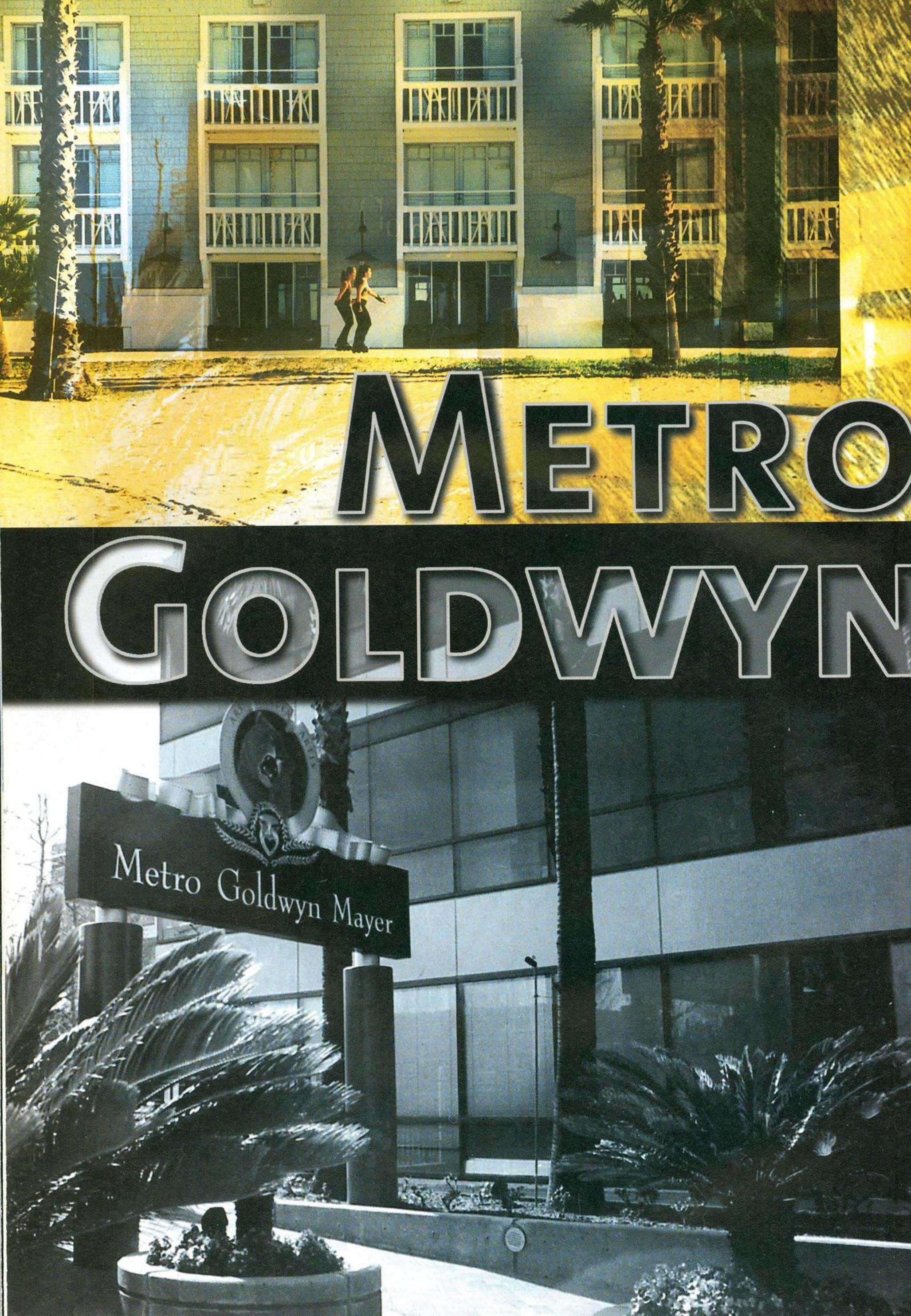
A STUDIO 33 PRODUCTION

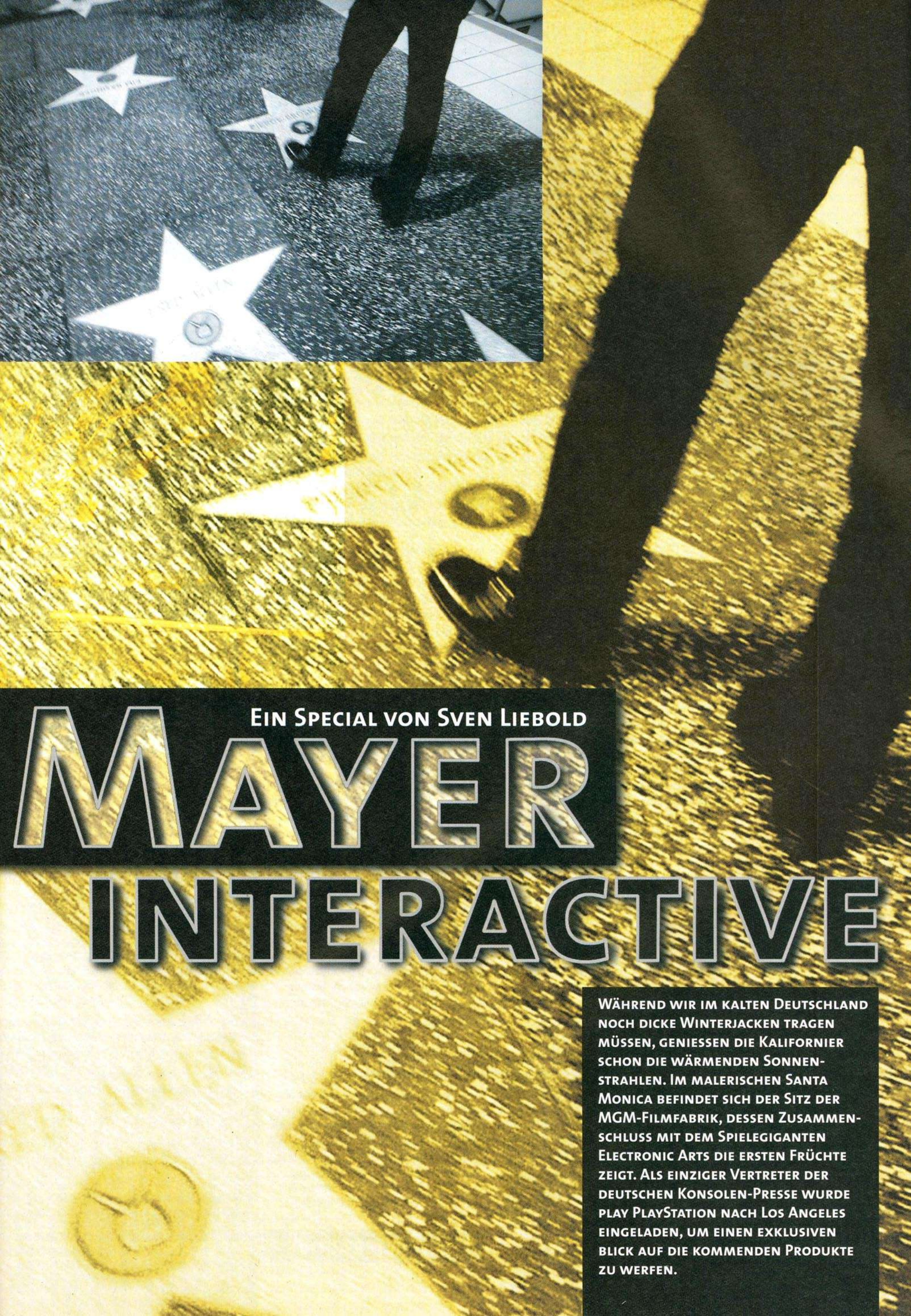
www.newman-haas.com
www.psygnosis.com

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® Psygnosis Ltd. Developed by Studio 33 (UK) Ltd in conjunction with Bizarre Creations. Newman Haas is a trademark of Newman Haas Racing. Real tracks and drivers appear under licence. ALL RIGHTS RESERVED.

PlayStation™

METRO GOLDWYN





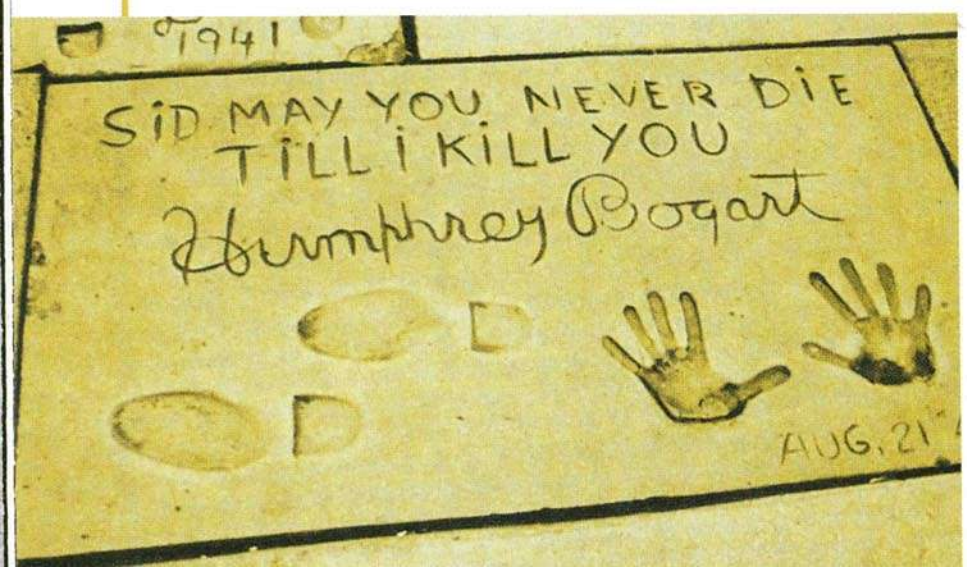
Ein Special von Sven Liebold

Mayer Interactive

Während wir im kalten Deutschland noch dicke Winterjacken tragen müssen, geniessen die Kalifornier schon die wärmenden Sonnenstrahlen. Im malerischen Santa Monica befindet sich der Sitz der MGM-Filmfabrik, dessen Zusammenschluss mit dem Spielegiganten Electronic Arts die ersten Früchte zeigt. Als einziger Vertreter der deutschen Konsolen-Presse wurde play PlayStation nach Los Angeles eingeladen, um einen exklusiven Blick auf die kommenden Produkte zu werfen.

MGM Interactive - Ein Firmenprofil

Wer kennt nicht das traurige Dilemma verhunzter Filmlizenzen. Selten wurden große Kino-Blockbuster in adäquate Konsolenkost verwandelt. Spieldesaster wie Independence Day, Dragon Heart oder Batman Forever bestätigen nur den Ruf dieses Genres. Zum einem liegt das Problem in dem immensen Zeitdruck der Entwickler, die ihr Produkt möglichst zum Filmstart oder knapp danach auf den Markt bringen wollen, andererseits wird das Budget durch die sündhaft teuren Lizenzen derart gebeutelt, daß sehr viel weniger Geld in die eigentliche Entwicklung gesteckt werden kann als eigentlich notwendig wäre. Ideallösung wäre ein Softwarehersteller, der bereits viele Filmlizenzen besitzt, dadurch mit keinen zusätzlichen Kosten belastet wird und sich ausschließlich auf das Development konzentrieren kann. Dies mag wohl eines der Hauptargumente gewesen sein, weshalb sich der Filmkonzern MGM im Mai 1995 an die harte Front der Softwareindustrie wagte.

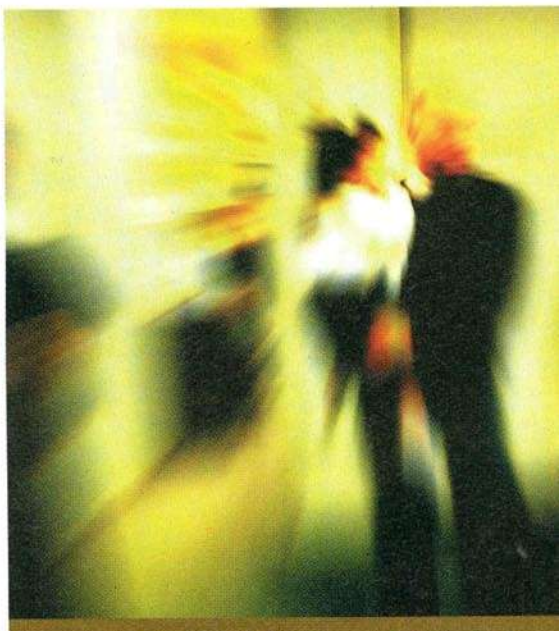


Seit der Gründung von MGM Interactive hat sich jedoch nicht sehr viel getan. Bis auf eine Handvoll mittelmäßiger PC-Releases agierten die Branchenneulinge bis jetzt eher verhalten und bewegten sich sehr vorsichtig in dem risikoreichen Spiele-Business. Man wollte auf keinen Fall auf das falsche Zugpferd setzen und selektierte mit größter Sorgfalt in Frage kommende Projekte, um nicht demselben Schicksal wie z.B. der Time Warner Gruppe zu unterliegen, welche sich völlig aus der Spielebranche zurückziehen mußte.

Gegen Ende 1996 schloß man sich zu einem großen Brainstorming zusammen und erkundete die Marktlage. Ron Frankel, das Oberhaupt von MGM Interactive rekrutierte Leute aus bekannten Firmen wie Electronic Arts, Virgin und GT Interactive, um ein ausgewähltes Profiteam zu formieren. Ähnlich wie im Filmgeschäft wird MGM Interactive von einer kleinen Gruppe ausgesuchter Genreexperten geleitet, die in Kontakt zu hochgradigen Third Party Entwicklungsteams stehen, welche die Erstellung des Titels erledigen. Nahezu eineinhalb Jahre hielt man sich, bis auf die Veröffentlichung einiger Nebenprojekte, sehr bedeckt über die kommenden großen Titel des Filmgiganten. Nun, da der große Vorhang fällt, war die Spannung natürlich groß, ob die neuen Produkte in dem stetig wachsenden Markt überzeugen werden. Aber allen Vorurteilen zum Trotz präsentierte MGM Interactive vier neue Spiele, die allesamt auf ganzer Linie überzeugen konnten: War Games, Tomorrow never dies: The Mission Continues, Return Fire 2 und Rollerball. Wie man bereits den Titeln entnehmen kann, handelt es sich bis auf Prolifics Return Fire 2 um hauseigene Kinolizenzen.

Der Löwe zeigt seine Krallen

Mit einer Sammlung von weit über 4000 Filmproduktionen und 8200 TV-Episoden verfügt die MGM-Gruppe über eine der größten Bibliotheken dieses Planeten.



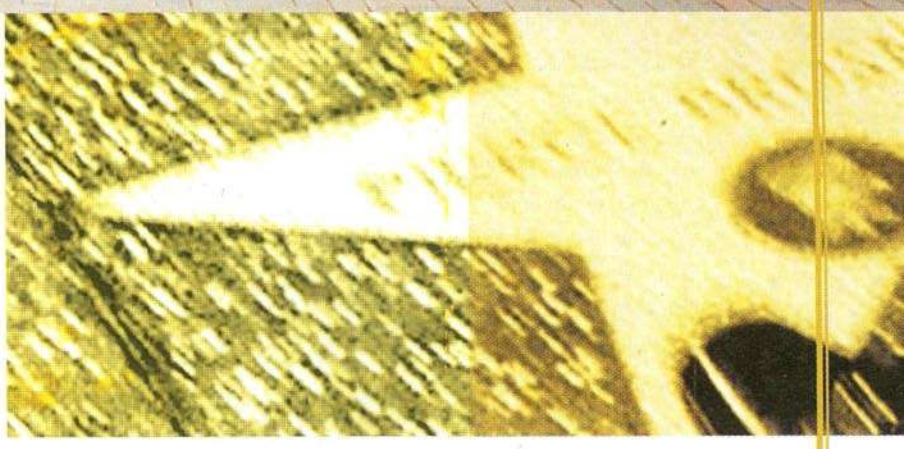
1994 schloß er sich als Berater für MGMs interaktive Projekte der Gruppe an, und war maßgeblich an der Gründung von MGM Interactive 1995 beteiligt. Er verfügt über mehr als 12 Jahre Erfahrung im Softwarebusiness und zwar sowohl im Verkauf als auch in der Programmierung.

MGM Interactive - Ron Frankel

Unter den mit 185 Academy Awards ausgezeichneten Titeln befinden sich klanghafte Namen wie: Der mit dem Wolf tanzt, Das Schweigen der Lämmer, Platoon, Rain Man oder West Side Story. Außerdem beinhaltet die Bibliothek 18 James Bond-Filme, die Rocky-Saga und die Abenteuer um den Pink Panther. MGM Interactive strebt jedoch keineswegs stumpfe Umsetzungen alter und neuer Kinoschlager an.

Ein entscheidender Vorteil liegt natürlich in der Ungebundenheit im Umgang mit MGMs Kinobibliothek, da MGM Interactive keinerlei finanziellen Aufwand für den Einkauf verschiedener Copyrights betreiben muß. Dadurch ist es möglich, die ganze Anstrengung auf die Produktion zu konzentrieren. Wie bereits erwähnt werden außenstehende Developer mit der Konzeption der einzelnen Titel beauftragt. Dies läuft vereinfacht dargestellt so ab, daß MGM Interactive mit einer Basisidee auftritt und mehrere Entwickler besucht, welche nach einiger Zeit ein ausgearbeitetes Konzept oder ein Grundgerüst präsentieren. Erscheint das Spielprinzip sinnvoll, wird das Projekt abgesegnet und dem jeweiligen Team übergeben. Theoretisch klingt jetzt alles sehr einfach. Bis jedoch beispielsweise das James Bond Game „Tomorrow never dies" in annehmbarer Form von dem in Santa Monica ansässigen Black Ops Entertainment konzeptioniert wurde, verging ein ganzes Jahr.

Natürlich liegt die Vermutung nahe, man wolle sich nur auf Filmlizenzen stürzen, um allein durch den Bekanntheitsgrad die Produkte abzusetzen. Eine derartige Einstellung vermag MGM Interactive allerdings deutlich von sich zu weisen. Die erste Priorität lautet, ein gutes Spiel zu entwickeln, das den Käufer anspricht und nicht enttäuscht. Deswegen liegt der Schwerpunkt der Entwicklung auch nicht in der Umsetzung von Kinohits. Es werden mindestens genauso viele Titel erscheinen, die in keiner Verbindung zu irgendeinem Blockbuster stehen. Diese Politik bewahrheitet sich bereits in den vorgestellten Spielen, welche eigentlich nur den Namen und die Thematik mit dem Filmpaten gemeinsam haben, die jedoch keinerlei Parallelen mit der eigentlichen Handlung aufweisen. Firmenchef Ron Frankel

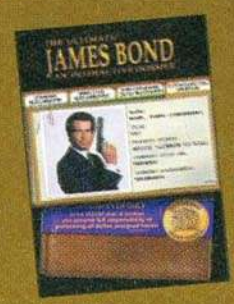


wußte sehr gut über den schlechten Ruf der Moviegames Bescheid: Durch den Versuch, das Filmvorbild nachzuahmen, waren viele im Vorfeld bereits kläglich gescheitert, da der Spielverlauf durch den Kinostreifen ja schon fixiert war. Mit genau dieser Einschränkung konnte und wollte man nicht leben. Die Entwickler besaßen den Freiraum, eine eigene Geschichte zu erzählen, die entweder an die Zelluloidvorlage anknüpfte oder sich nur an der Thematik orientierte. Genau diese Freiheit erlaubt es den Designern, ihre Kreativität ungebunden zu entfalten, um den schlechten Ruf der Filmadaptionen wieder in ein rechtes Licht zu rücken.

METRO-GOLDWYN-MAYER INC.

- **FEATURE FILM PRODUCTION**
  - MGM PICTURES
  - UNITED ARTIST PICTURES
  - ORION PICTURES
  - GOLDWYN FILMS
- **MGM HOME ENTERTAINMENT** – SALES & MARKETING VIDEO, DVD UND GAMES
- **MGM CONSUMER PRODUCTS** – LIZENZVERGABE UND MERCHANDISING
- **MGM TELEVISION** – PRODUKTION UND VERTRIEB VON TV PROGRAMMEN UND -RECHTEN
- **MGM MUSIC** – VERTRIEB VON MUSIKRECHTEN ZU MGM-TITELN
- **MGM INTERACTIVE** – PRODUKTION VON VIDEO- UND COMPUTERSPIELEN

Titel	Genre	System
1995		
Dark Seed II Entwickler: Cyberdreams	Horror Adventure	PC
I Have No Mouth And I Must Scream Entwickler: Cyberdreams	Horror Adventure	PC
1996		
All Dogs Go To Heaven Entwickler: Conexus	Kinder-lernprogramm	PC Mac
Chitty Chitty Bang Bang's in Tinker Town Entwickler: Moving Pixels und Logicware	Kinder-lernprogramm Adventure	PC Mac
Babes in Toyland Entwickler: Conexus	Kinder adventure	PC Mac
1997		
Machine Hunter Entwickler: Eurocom	Shoot'em Up	PC PSX
James Bond Dossier Entwickler: Micro Interactive	Filmlexikon	PC



Inmitten des komplexen MGM-Plazas, findet sich diese idyllische Ruheoase.

There is no Business like Show Business

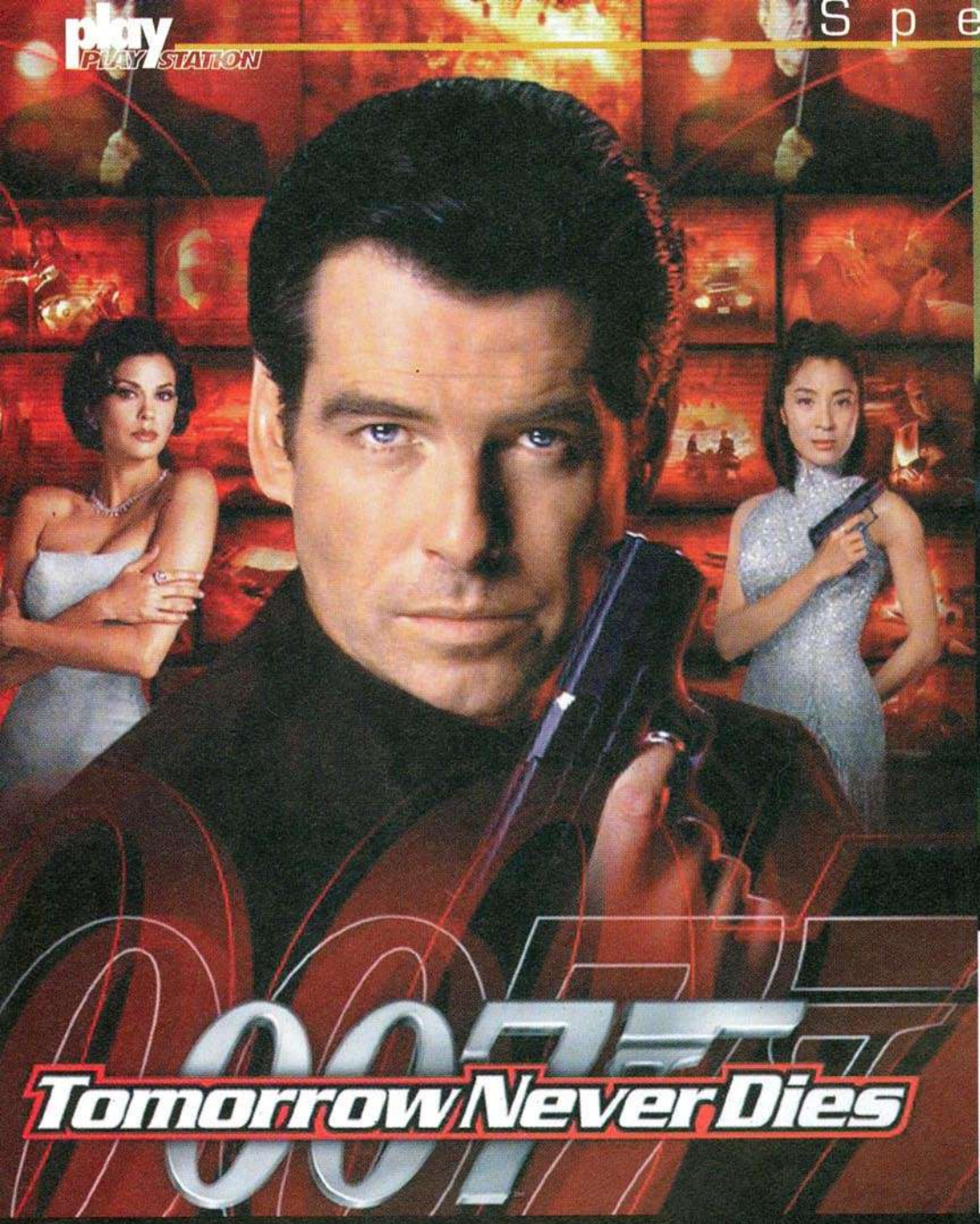
Unter all den verschiedenen Filmcompany-Logos ist der Metro-Goldwyn-Mayer Löwe wohl eine der bekanntesten Ikonen der Geschichte des bewegten Bildes. Diese Tatsache kommt der gesamten Marketingstrategie zugute. Durch das bereits vorhandene weltweite Vertriebsnetz kann der Konzern seine interaktiven Produkte in jeder erdenklichen Weise vorstellen. Dazu gehört eine gigantische Werbekampagne mit TV-Spots, Merchandising, Internetwerbung sowie eine umfassende Händlerunterstützung. Außerdem wird mit Hilfe des sog. „Cross-Marketing" auf jeweils andere Abteilungen der MGM-Gruppe zurückgegriffen. Beide Divisionen, MGM Home Entertainment und MGM Interactive, sind sehr stark miteinander verbunden. Die Kaufkassette sowie die DVD-Version des neuesten James Bond-Abenteuers werden z.B. Trailer und Informationen des gleichnamigen Spiels zeigen. Auch in den Kinos und Videotheken werden wir künftig mehr auf das interaktive Konterfei des jeweiligen Kinostreifens hingewiesen werden.

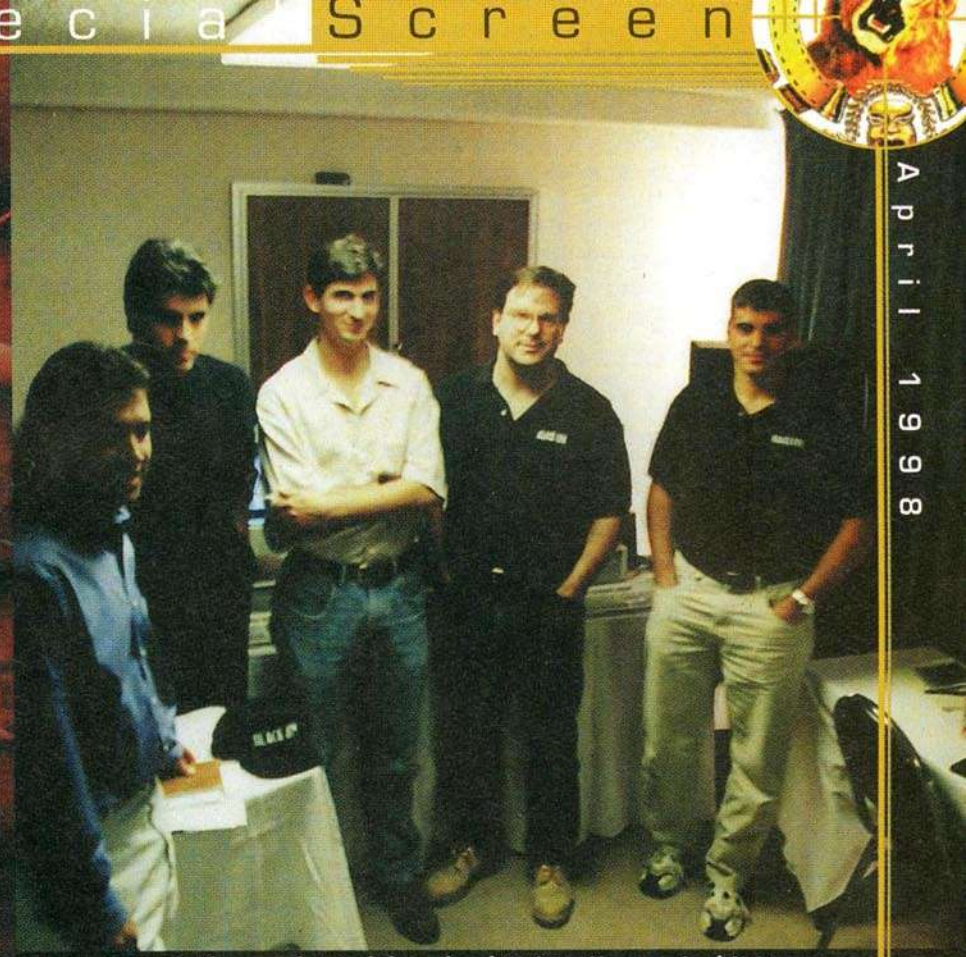
Ein neues Dream Team ?

Um den Kreis endgültig zu schließen, wurde ein Co-Publishing Deal mit Electronic Arts abgeschlossen, die den internationalen Vertrieb der nächsten vier Produkte von MGM sichern. So groß auch das MGM-Vertriebsnetz sein mag, beschränkt es sich doch hauptsächlich auf den Bereich der Heimunterhaltung in Form von Videos oder Musik. Die Distributionskanäle von Electronic Arts füllen die klaffende Lücke zu den Softwarehändlern und erschließen MGM ein noch unbekanntes Verkaufsfeld. Der Zusammenschluß dient ebenso der Ausarbeitung neuer Marketingstrategien, da besonders in Europa eine etwas andere Art der Promotion verlangt wird. Hier zahlt sich der langjährige Erfolg des 1982 gegründeten kalifornischen Software-Konzerns aus; denn auch Electronic Arts gehört mittlerweile zu den Größten im Business. Stolze Einnahmen in Höhe von 673 Millionen Dollar für das Jahr 1997 sprechen wohl für sich.

Das gesamte Geschäft zeigt sich jedoch für beide Parteien von Vorteil. Electronic Arts profitiert von MGMs Cross-Marketing Möglichkeiten sowie von dem James Bond-Franchise. MGM Interactive hingegen hat einen mächtigen Verbündeten an der Seite, der eine erfolgreiche Distribution beinahe schon garantiert. Selbst die Verpackungen werden beide Logos zeigen; sowohl den bekannten Metro-Goldwyn-Mayer Löwen als auch das renommierte EA-Emblem.

„Europa liegt uns als Marketing Land Nr. 1 besonders am Herzen; denn hier kristallisiert sich am deutlichsten die Qualität eines Produktes heraus." Ron Frankel, Vice-President MGM Interactive.





Der James Bond-Führungsstab: (von links nach rechts) Quinn Nguyen – Lead Artist, John Botti – Director/Producer, José R. Viletta – Technical Director, Steve Eitman – Lead Programmer, Will Botti – Technical Director.

Ein weiteres herausragendes Merkmal der Umsetzung besteht in der völlig neuen Story. Statt stupide das Filmszenario nachzuspielen, knüpfte man nahtlos dort an, wo „Tomorrow never dies" aufhörte, und ließ das Script des 32-Bit-Abenteuers eigens von einem bekannten Screenwriter

007: Tomorrow Never Dies...The Mission Continues

„Galt James Bond früher noch als Actionheld der Väter, sichert sich der smarte Engländer nunmehr eine neue Generation der 007 Fans. Nachdem das von Rare entwickelte Goldeneye auf den Markt kam, verzeichneten wir einen enormen Zuwachs im Bond Franchise." David Bishop, President MGM Home Entertainment.

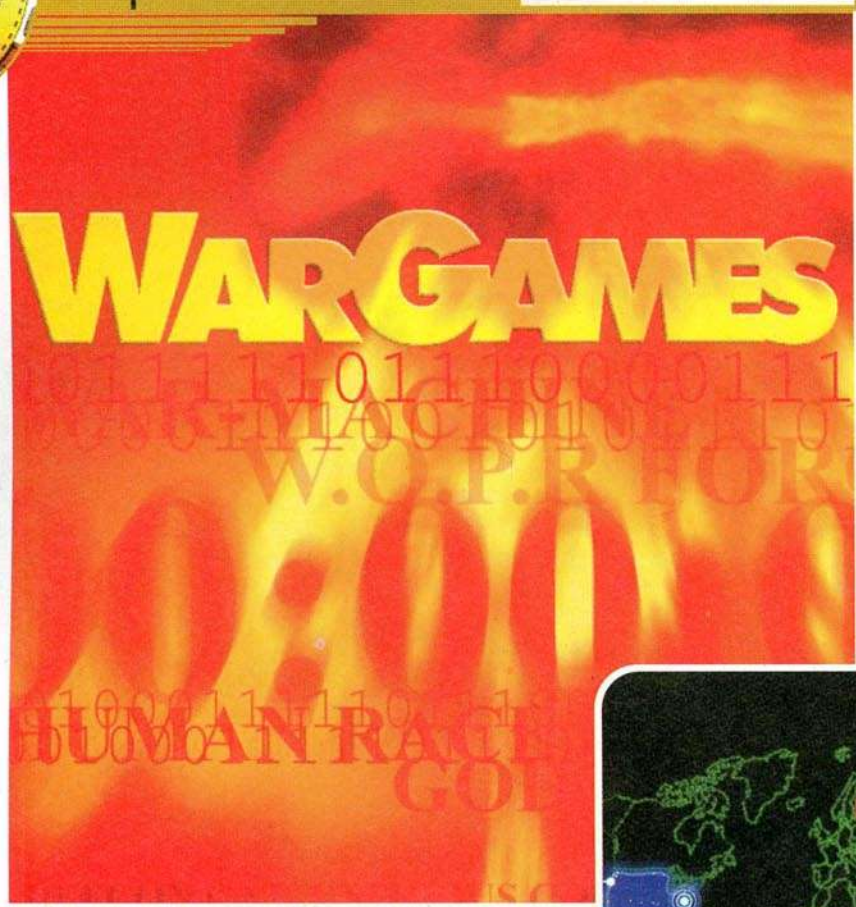
Nach dem bahnbrechenden Erfolg der Nintendo 64-Adaption von Goldeneye kommen nun auch PlayStation-Besitzer in den Genuß, dem Secret Service ihrer Majestät beizutreten. Die durch den Unterwasser-Hit „Treasures of the Deep" bekannten Entwickler Black Ops wurden für die Umsetzung des nunmehr 18. Bond-Streifens verpflichtet. Obwohl das Bürogebäude der Black Ops von den harschen Stürmen, die zu dieser Zeit LA heimsuchten, des Daches entledigt wurde und somit unser Besuch buchstäblich ins Wasser fiel, mußten wir glücklicherweise nicht auf die Präsentation des Agentengames verzichten. John und Will Botti, sowie José Villeta- allesamt Gründungsmitglieder des in Santa Monica ansässigen Unternehmens- zeigten uns in einem extra angemieteten Hotelzimmer exklusiv eine spielbare Version des Anfang 1997 begonnenen Projekts.

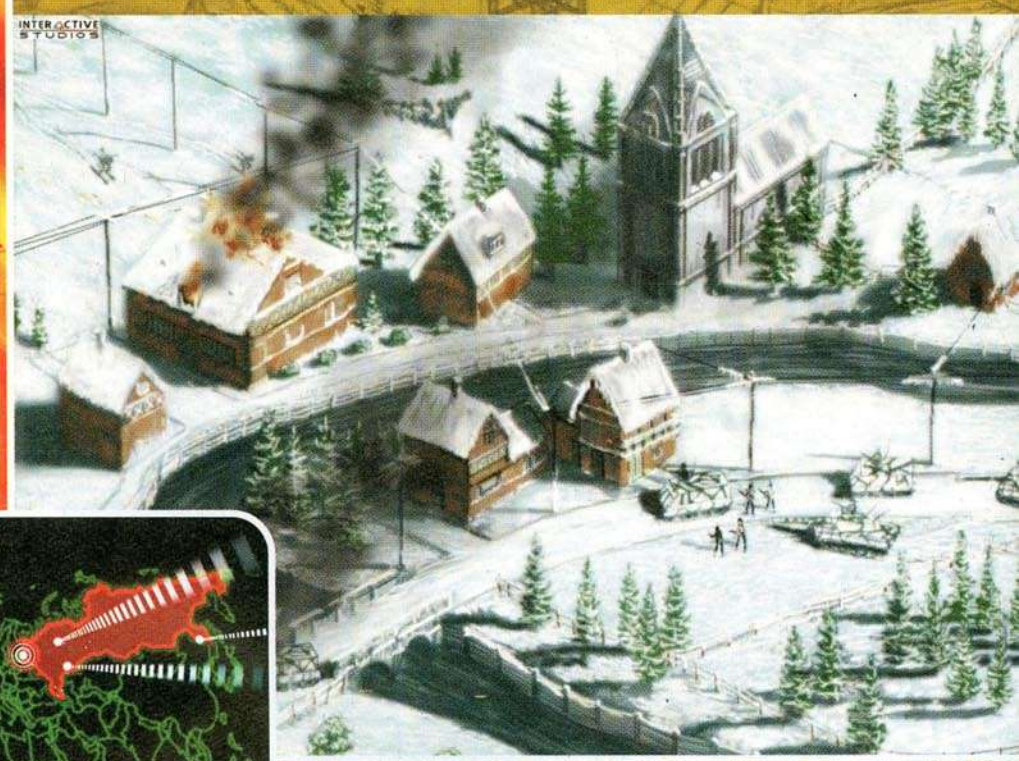
Trotz dieses ersten Einblicks muß erwähnt werden, daß sich das Programm noch nicht einmal in einem Alpha-Status befindet und gerade mal zu 40 % fertiggestellt ist. Dennoch konnte man erkennen, daß sich der immense Druck, der durch den gnadenlos guten Nintendo-Bond entstand, erfreulich positiv auf die PlayStation-Variante auswirkt.

Obgleich dieses Ansporns ist der Titel ganz gewiß kein Klon des N64-Hits. Bond besteht seine Abenteuer nämlich nicht nur in der Ego Shooter-Variante, sondern ist ganz in 007 Manier mit verschiedenen Fahrzeugen und Gadgets ausgestattet. Das Spiel startet mit einer spannenden Skihast über eine riesige Piste, die mit UZI bewaffneten bösen Jungs überfüllt ist. Am Ende dieses Stages springt James mit den Skiern über eine Klippe und fällt in die Tiefe. Wenige Augenblicke später zieht er gerade noch im rechten Moment die Reißleine, und ein prächtiger Fallschirm in Form der englischen Flagge kommt zu Vorschein. Desweiteren begibt man sich in ein von Q ausgestattetes Auto, um sich damit den Weg über eine Landesgrenze zu ebnen. Dabei müssen verschiedene Routen gefahren werden, wobei es möglich ist, sich völlig frei in dem Straßennetz zu bewegen. Neben einem ganz im „Feuerball" gehaltenen Tauchgang kommen auch Freunde der Ego Shooter auf ihre Kosten. Mit frappierender Ähnlichkeit zu Goldeneye werden die PlayStation-Besitzer in denselben Genuß des vorsichtigen Erkundens der mehrstöckigen Örtlichkeiten kommen sowie von der Möglichkeit, Widersacher per Snipergewehr zielgenau auszuschalten, Gebrauch machen können.

schreiben. Über die genaue Storyline hält man sich jedoch noch sehr bedeckt. Es ist jedoch bekannt, daß der Bösewicht des Spiels auf den Namen Carver hört und der Bruder des in der Filmvorlage niedergestreckten Medienmoguls ist. Wenn alles gut, geht wird der PlayStation-Bond im Herbst erscheinen, um die Wartezeit zum neuen 007 Streifen zu verkürzen, der wiederum zu Weihnachten in den Kinos anlaufen soll.

Steve Eitman demonstriert den staunenden Journalisten eine beeindruckende Ego-Shooter-Sequenz.





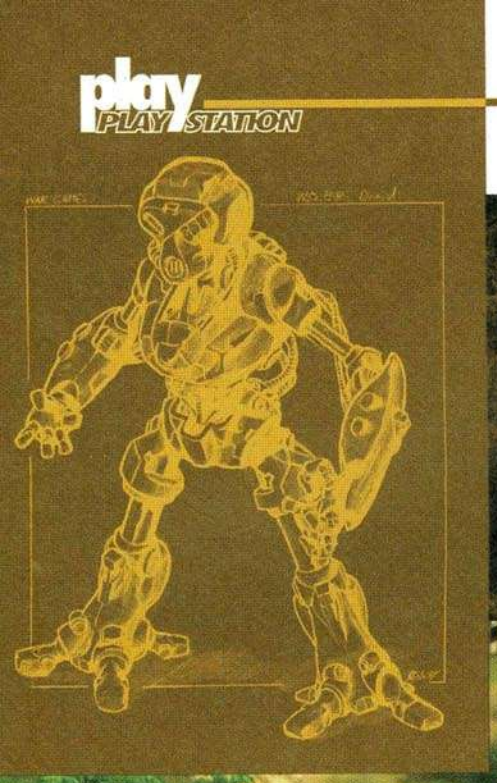
MGM INTERACTIVE – WAR GAMES

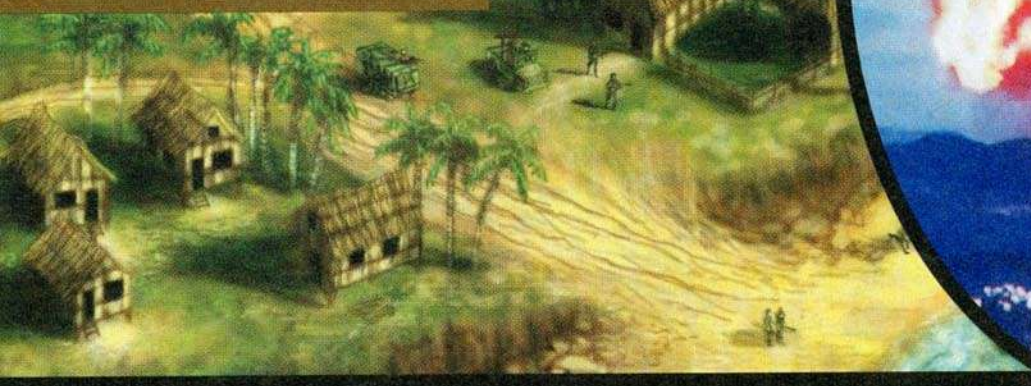
Als erstes Spiel der EA MGM Kooperation wird War Games erscheinen. Das Strategiespiel basiert auf dem gleichnamigen Film von 1983 mit Matthew Broderick, der den jungen Hacker David Lightman verkörpert. Der W.O.P.R. (War Operations Planned Response) Computer, der als einer der sichersten Systeme der Welt gilt, wurde vom US Verteidigungsministerium in den Dienst gestellt, um ständig die Bedrohung durch einen nuklearen Krieg auszuwerten. David schafft es dennoch sich in den Supercomputer einzuhacken , indem er sich als dessen Schöpfer ausgibt, ohne zu wissen, um welche Art System es sich bei WOPR handelt. Nach einiger Zeit fordert David den Computer zu einem Spiel heraus - Thermo Nuklearer Krieg. Dabei übernimmt der junge Computerfreak die Rolle der sowjetischen Armee, während WOPR den Part der amerikanischen Streitmächte spielt und sich jenseits der Kontrolle seiner menschlichen Benutzer begibt. Denn für WOPR ist dies überhaupt kein Spiel, da er auf dem besten Wege ist, einen echten Erstschlag aufgrund der Bedrohung durch den Osten zu organisieren. Im letzten Augenblick kann David ihn aber doch noch überreden, die Raketen wieder herunterzufahren, indem er ihm den eigentlichen Sinn eines Spieles erklärt.

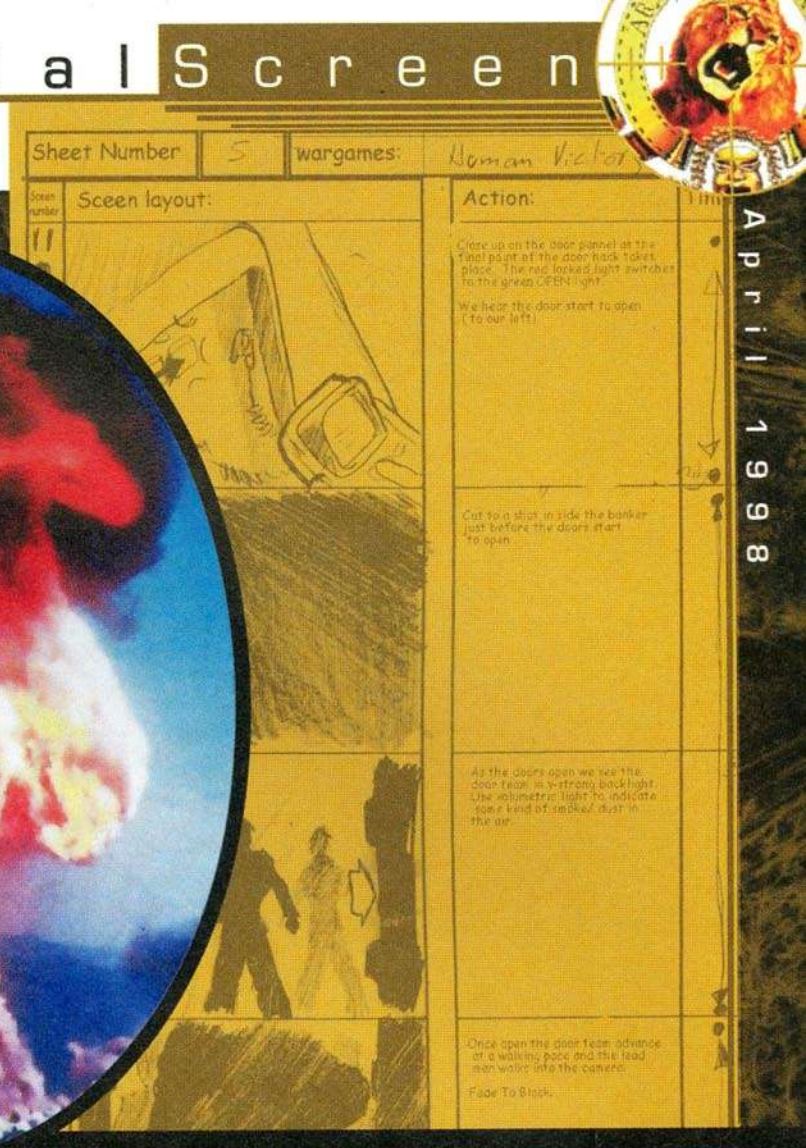
Die PlayStation-Variante spielt 20 Jahre nach diesem Vorfall. Lightman wurde von der Regierung eingestellt, um bei der Neuprogrammierung des WOPR zu helfen. Da sich mittlerweile hinweg die politischen Verhältnisse geändert haben und die Wahrscheinlichkeit eines nuklearen Angriffs sehr gering ist, ging man dazu über, den Supercomputer auf konventionelle Kriegsführung auszurichten.

Unter der Fassade einer Spielefirma errichtet der in Computergames vernarrte David eine Schnittstelle zu WOPR via Internet und ermöglicht auf diese Weise tausenden von nichtsahnenden Spielern aus aller Welt, gegen den Verteidigungscomputer, in Form eines Kriegsspiels anzutreten. Denn wo sonst bietet sich die Möglichkeit, eine derart umfassende Menge an strategischen Erfahrungen zu sammeln? Ganz so einfach läuft es aber dann doch nicht, da WOPR selbständig durch die sorgsam von David errichteten Schutzwände bricht und eigenständig Kontakt mit der Außenwelt aufnimmt. Sollte WOPR erneut wichtige Informationen falsch interpretieren? Stellt sich alles nur als ein Spiel heraus, oder verfolgt der Supercomputer einen neuen finsteren Plan?

War Games siedelt sich deutlich im Echtzeitstrategie-Genre an, wobei sich der Spieler in 30 Missionen gegen die Streitkräfte WOPRs beweisen muß. Im typischen Online Game-Verfahren loggt sich der Spieler zu Beginn ahnungslos in WOPRs Kampf um die Weltherrschaft ein. Auf einer Weltkarte wählt man ein Territorium und studiert während der Ladephase das Missionsziel. Es müssen bestimmte Gebäude erobert werden, Stellungen gehalten oder sonstige Spezialaufträge erledigt werden. Im Gegensatz zu der PC-Version jedoch spielt sich die Konsolenversion deutlich action-orientierter. Wahlweise setzt man sich, je nach Vorgabe, an das Steuer einer der rund 100 Luft-,







„Wir alle sind grosse Fans der Echtzeit-Strategie, und behaupten keineswegs das Rad neu erfunden zu haben. Viele, viele durchgespielte Nächte jeglicher Taktikspiele ergaben jedoch beim ersten Brainstorming eine Ideensammlung epischen Ausmasses, die wahrscheinlich noch für fünf War Games-Sequels ausrreichen könnte."

Philip Oliver, Projekt Management Interactive Studios Limited

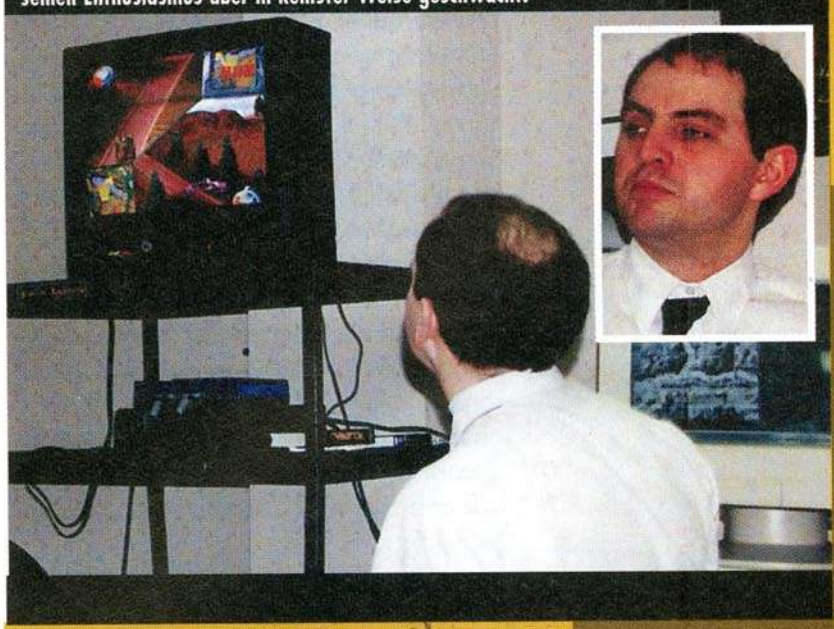
Boden- oder Wassereinheiten. Dabei kann zwischen den einzelnen Gefährten hin- und hergeschaltet werden, um jederzeit beste Kontrolle über die Situation sicherzustellen. Die einzelnen Einheiten verfügen jeweils über zwei Waffensysteme, mit denen sie ihre destruktiven Linien durch die Landschaft ziehen können.

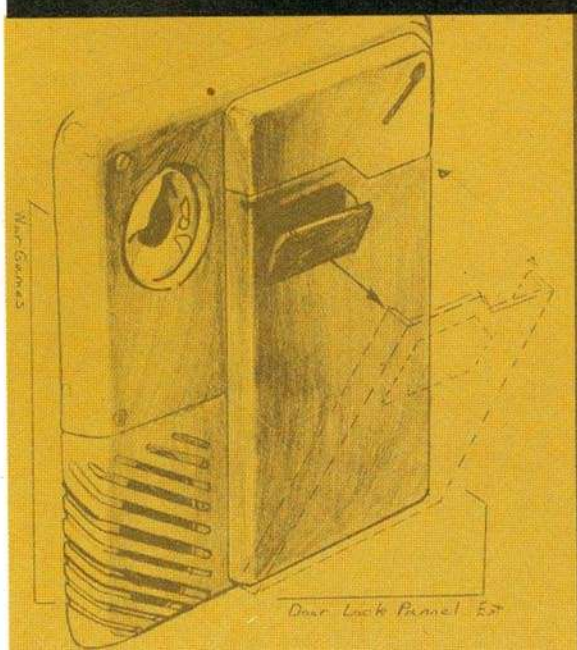
Ganz ohne Menüführung läßt sich das Game allerdings doch nicht bewältigen. Über einen Button ruft der Stratege eine kurze Befehlleiste auf. Mit dieser werden Truppen hinzugezogen oder an bestimmten Orten stationiert. Weiterhin verfügt die menschliche Seite optional über die Funktion des „Airstrikes", womit in Sekundenschnelle ganze Gebäude ausradiert werden können. Hierzu muß nur der Jeep an die gewünschte Stelle fahren und ein Rauchsignal am Boden plazieren. Wenig später naht schon der bedrohliche Schatten des Stealthbombers, der zielgenau das gewünschte Areal ausbombt.

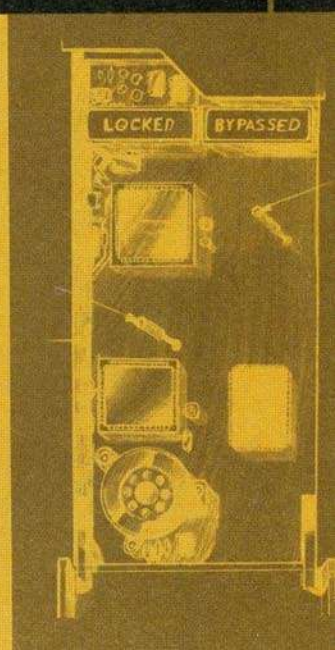
Ein besonderes Augenmerk gilt auch dem spannenden Zwei-Spieler-Mode, in dem man sich in einem diagonal geteilten Bildschirm bekriegt oder gemeinsam gegen einen Feind antreten kann. Das gesamte Szenario wird komplett in 3D dargestellt, und kann stufenlos gezoomt werden. Auch wurde nicht mit den PlayStation-typischen Lichteffekten gegeizt. Insgesamt scheint ISL eine sehr professionelle 3D-Engine auf die Beine gestellt zu haben, die trotz der vielen zusätzlichen Spielereien keine Geschwindigkeitsprobleme zeigt.

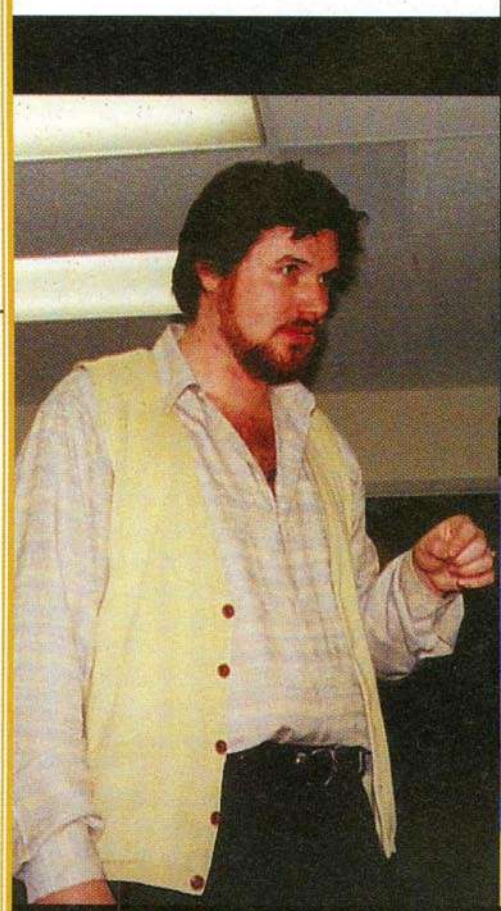
Entwickelt wird War Games derzeit von den Interactive Studios Limited (ISL), die von den Zwillingsbrüdern Philip und Andrew Oliver 1991 ins Leben gerufen wurden. Die beiden sind besonders bekannt für die in den achtziger Jahren entstandenen Klassiker der „Dizzy" Serie sowie viele andere bekannte Titel rund um den Spectrum, Commodore 64, Amstrad, Atari ST und Amiga. War Games befindet sich nach zwei Jahren nun im Beta-Test und strebt einem geplanten Release im Mai entgegen. Die von uns angespielte Version verspricht aber jetzt schon einen Titel, den nicht nur Strategen im Auge behalten sollten.

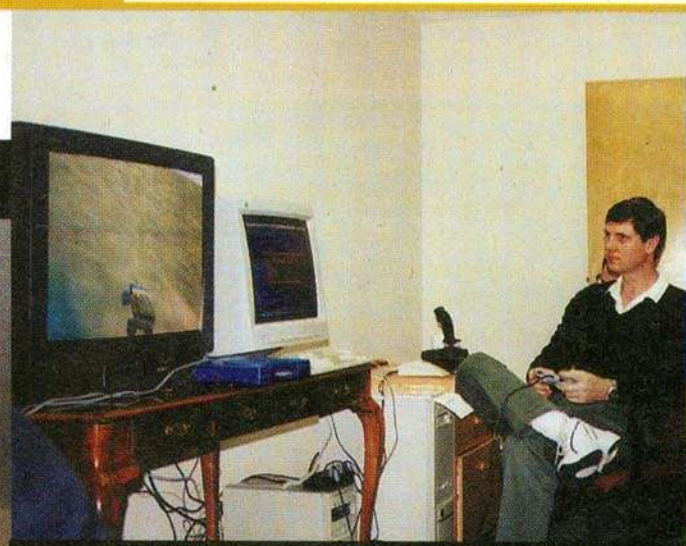
Philip Oliver programmierte schon Anfang der achtziger Jahre Computerspiele, dies hat seinen Enthusiasmus aber in keinster Weise geschwächt.

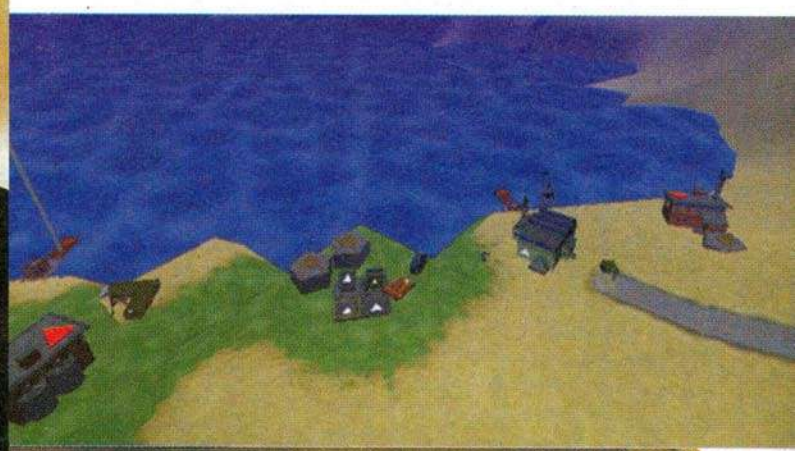


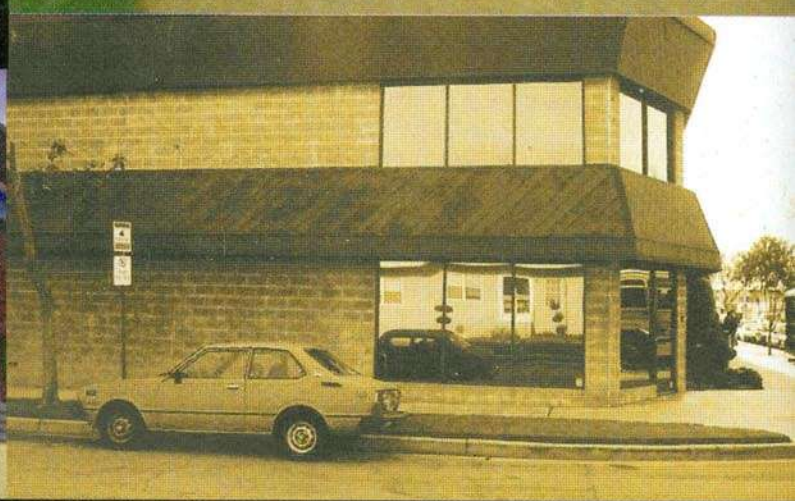












Hinter dieser unscheinbaren Fassade verbirgt sich das Hauptquartier von Prolific.

MGM Interactive – Return Fire 2

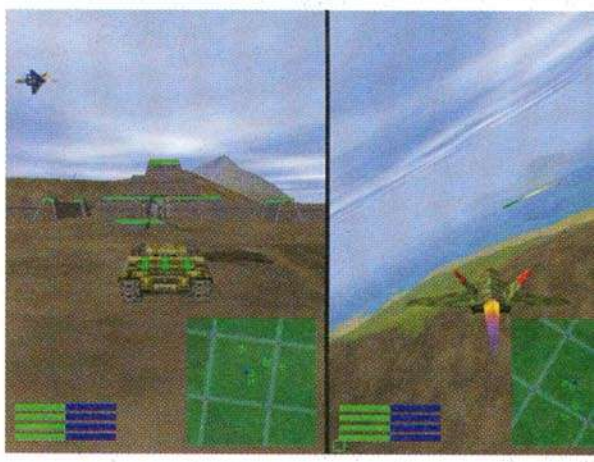
Ein weiterer Titel, der unter dem Label von MGM und EA erscheinen wird, ist der Nachfolger der militaristischen Fahnenhast Return Fire. Gänzlich unabhängig von jeglicher Filmlizenz präsentieren Prolific Publishing Inc. ihren dritten Ableger rund um das „capture the flag"-Konzept. Angefangen hat nämlich alles mit einem schon seit zehn Jahren indizierten Titel ähnlicher Konzeption, der besonders den Amiga-Usern etliche destruktive Stunden bescherte.

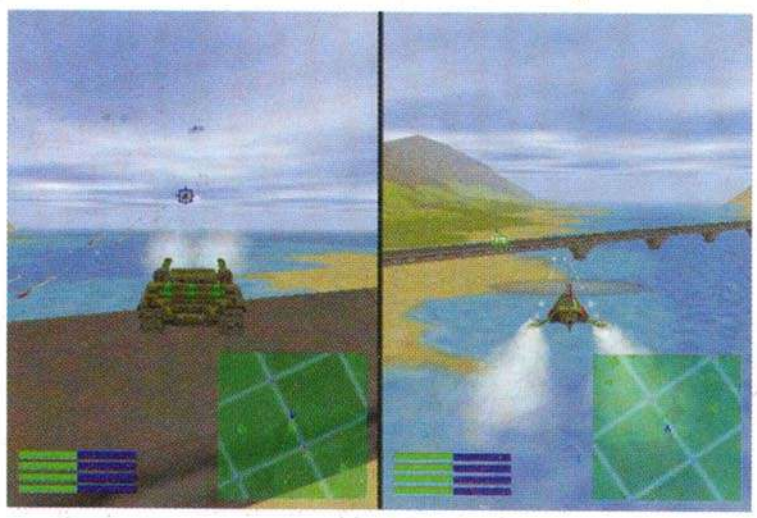
Das Spielprinzip hat sich indes in den Grundzügen nicht verändert. Warum auch? Bereitete doch der Kampf um die Fahne des Gegners stundenlange Unterhaltung. Noch immer muß das Hauptquartier des Kontrahenten ausgehoben werden, damit dessen Banner auf dem Bildschirm erscheint. Um dieses Gebäude jedoch zu knacken bzw. zu finden, ist sehr viel Vorarbeit nötig, da die Geschütze und Panzer des Feindes nicht einfach in der Prärie herumliegen, sondern jederzeit einsatz- und abschußbereit sind. Ist die Fahne erst einmal gefunden, muß diese mit dem fast unbewaffneten Jeep ins eigene Hauptquartier verfrachtet werden. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger wurde Return Fire 2 sowohl optisch als auch taktisch gehörig aufgebohrt. Alle Landschaften zeigen sich nun in einem flotten Polygongewand mit extremer Weitsicht, die Hobbyartillerieschützen begeistern wird. Auch wurde der Fuhrpark um einen Flugzeugträger erweitert, der seine Kreise um die Inseln zieht. Von ihm aus kann man mit einem Jump Jet oder einem PT Boat mit Flak-Geschütz an Bord für viel Aufregung in den gegnerischen Lagern sorgen.

Auch zu diesem Titel wurden noch keine offiziellen Screenshots freigegeben, weshalb wir einige Bilder der überragenden PC-3Dfx-Version zeigen. Erfreulich ist aber, daß die PlayStation bis auf die 3Dfx Optik der PC-Version in nichts nachsteht, da beide Entwicklungsteams eng kooperieren und ihre Ergebnisse untereinander austauschen. Vielleicht wurde gerade durch diese Zusammenarbeit die PlayStation an ihre Hardwaregrenzen getrieben. Denn abgesehen von der riesigen 3D-Landschaft wurde den Fahrzeugen noch ein eigenes physikalisches Modell spendiert. Sei es die Federung des Jeeps oder die differential laufenden Ketten der Panzer – alles verhält sich korrekt zu den verschiedenen Terrains der bis jetzt vier unterschiedlichen Szenarios. Die brennende Hitze der Wüste, schneebedeckte Gebirge des Nordens, Straßenschlachten in einem Stadtszenario und von Treibsand überzogenes Dschungelgebiet stellen eine echte Herausforderung dar.

Neben der ausgefeilten Gegner-Intelligenz setzt man bei diesem Titel auch auf den Multi Player-Spaß. Der vernachlässigte Link-Mode sowie Splitscreen-Duelle werden möglich sein. Besonders spannend soll es dann beim Vier-Spieler-Match werden, in dem sich je zwei Strategen per Splitscreen und Linkkabel gegenüberstehen werden. Return Fire 2 wird außerdem einen Partner-Mode bieten, der es erlaubt, mit einem oder mehreren Freunden gegen den Computergegner anzutreten. Diverse andere Spielvariationen, über die noch beraten wird, sollen zudem für Abwechslung sorgen.

play bleibt weiter am Ball und wird in einer der nächsten Ausgaben Näheres über dieses Kriegsgebiet berichten.





„Multiplayer-Spiele sind besonders am PC ein sehr wichtiges Feature. Besonders dieses Feature wollen wir bei der PlayStation deutlich unterstreichen."

Reichart von Wolfsschild, Projekt Manager, Prolific Publishing Inc.

MGM Interactive – Rollerball

sich sofort mit der Steuerung und Handhabung des Games anfreunden können. Es wird Starspieler geben, deren Kondition man sich über die Spielsaison erhalten muß. Zudem wird sich die Möglichkeit bieten neue Figuren zu rekrutieren. Nahezu alle Features, die einen hochkarätigen Titel ausmachen, sollen bedacht und in das Spiel inte-

„Alle Spieler erwarten einen brutalen und blutrünstigen Sport, und genau das werden wir abliefern. Rollerball ist ein Kampfsport mit Teamgeist: das Blut fliesst, die Athleten werden sterben"

Jim Simmons, Projekt Leader Z-Axis

Im Jahre 2018 gibt es nur noch einen Sport, der die Medien und Massen fesselt: Rollerball. Zwei Teams kämpfen auf Rollschuhen um den Besitz einer massiven Stahlkugel, die es in ein Goal-Loch zu versenken gilt. Das Spiel findet auf einem Steilwand-Rundkurs statt, an dessen Fuß zusätzlich zwei Motorradfahrer ihre Runden drehen, um den Spielern den nötigen „Auftrieb" zu verschaffen. Obwohl es sich um einen Teamsport handelt, kann von „fair play" keine Rede sein. Ausgestattet mit Nietenhandschuhen und einer „Ich geh' über Leichen" - Moral, bahnen sich die Rollerskater prügelnd den Weg zu den Punkten. Dieser düstere Zukunftssport entspringt dem gleichnamigen Film von Norman Jewison, der trotz seines beachtlichen Alters von nunmehr 23 Jahren immer noch absoluten Kultstatus genießt. In dem Film verkörpert James Caan die Rolle des Starspielers Jonathan E, der mit seinem Houstoner Team gegen Ende des Streifens nur noch aus Brand- und Platzwunden besteht.

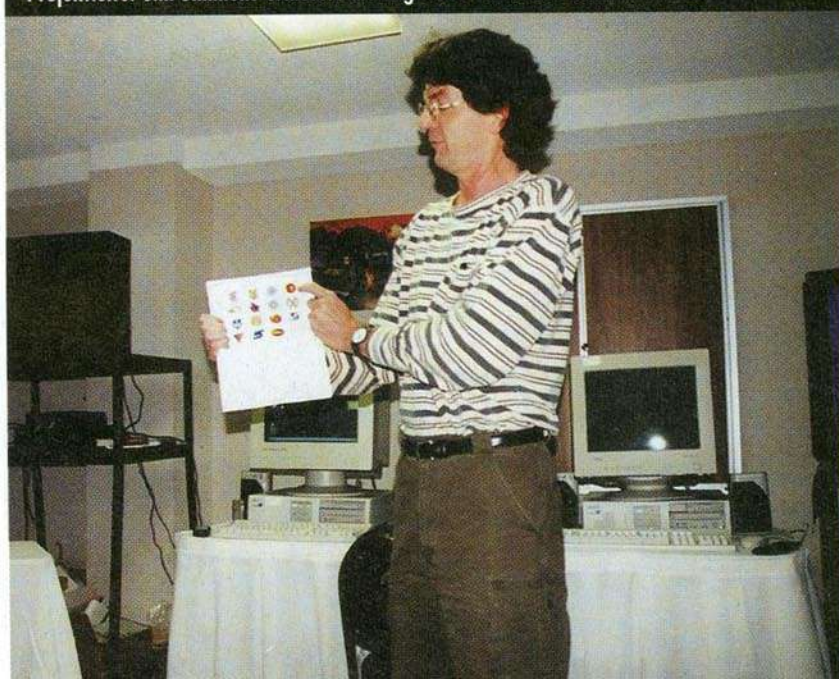
Die in San Francisco ansässigen Entwickler von Z-Axis wurden mit der technischen Umsetzung dieses Klassikers beauftragt. Unglücklicherweise existieren aber noch keine Screenshots vom eigentlichen Gameplay der Konsolenversion. Aufgrund unseres Gespräches mit dem Projektleiter Jim Simmons konnten wir jedoch einen beachtlichen ersten Eindruck des Titels gewinnen, der sich noch in einem sehr frühen Zustand der Entwicklung befindet.

Wiederum wurde eine konkrete Filmadaption vermieden, indem man das PlayStation Rollerball in das Jahr 2098 verlegte. Statt auf alten Rollschuhen saust man jetzt auf einer Art schwebender Rollerblades dahin, die in ständigem Kontakt zu einem Hauptcomputer stehen, der das gesamte Spiel überwacht. Die guten alten Motorräder schaffte man aber nicht ab, da man mit ihnen immer noch gegnerische Spieler überfahren oder hemmungslos über die Fahrbahn schleifen kann. Jedoch müssen die Teams auf das Tragen von Helmen verzichten, was dem Ganzen einen erhöhten Brutalitätsfaktor verleiht.

Sowohl die Arena, als auch die Spieler selbst werden komplett in 3D konstruiert sein. Um realitätsgetreue Bewegungen der Figuren zu gewährleisten, setzte man auf das EA-typische, und hochklassige Motion-Capture. Für diesen Zweck lud man extra einen bekannten Roller Hockey-Star, einen Hollywood-Stuntman und einen Hapakaido-Meister mit dem schwarzen Gürtel des 4. Grades in die Studios ein, die dort all' ihr Können unter Beweis stellen mußten. Unglücklicherweise wollte auch Projektleiter Jim Simmons als echter Rollerballer fungieren und brach sich vor laufender Kamera sogar das Fußgelenk. Authentischer könnten die Aufnahmen also gar nicht sein.

Jegliche typischen Funktionen, die die EA Sportsimulationen auszeichneten, werden in Rollerball zu finden sein. Die allesamt sportbegeisterten Programmierer richteten sich von vornherein an einige wesentliche Konventionen des guten Sportspiels. Jeder, der sich mit Vorliebe diesem Genre widmet, wird griert werden: Von einer starken Gegner-Intelligenz über verschiedenste Replay-Funktionen bis hin zu einer Grafikengine, die konstant bei 30 fps arbeiten soll. Besonders interessant gestalten sich die FMV-Sequenzen, die von denselben Leuten produziert werden, die auch schon die PC-Version von Interstate '76 mit einer herausragenden Optik versorgten. Z-Axis befindet sich gerade in den letzten Planungsphasen und beginnt allmählich mit dem systematischen Zusammenfügen der verschiedenen Ideen. Dennoch wird viel experimentiert und diskutiert; denn bis zum angestrebten Release im Frühjahr '99 kann und wird sich noch einiges verändern. Da wir Jim Simmons entlocken konnten, daß sich ein neuer Rollerball-Film in Planung befindet, ist mit einer Veränderung des Gameplays durchaus zu rechnen.

Projektleiter Jim Simmons erläutert die Logos der einzelnen Mannschaften.



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 PLAY STATION DAS KOMPETENTE MAGAZIN

Super-Preisen:

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

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

COLIN MCRAE - EIN

Colin McRae ist der erste britische Rallye-Weltmeister. Bereits im zarten Alter von zehn Jahren, als er mit seiner Motocross-Maschine durch's Unterholz pflügte, hat McRae den Grundstein für eine atemberaubende Karriere gelegt. Mit 24 Jahren gewann er die World Rallye Championship - und wurde zum jüngsten Sieger in der Geschichte dieses prestigeträchtigen Wettbewerbs.

Seit jenem denkwürdigen Tag im Jahre 1995 ist Collin McRae einer der Superstars des Rallye-Sports. Von seinen Fans auf der ganzen Welt wird er als geborener Sieger und furchtloser Haudegen gefeiert.

Rückblende: Zehn Jahre nach Beginn von McRae's Karriere, mitten im dampfenden Regenwald von Bagerpang, Sumatra. Ein Pulk erwartungsvoller Zuschauer hat sich am letzten Abschnitt eines knallharten Rallye-Parcours zusammengerottet. Starke Regenfälle haben den schlammigen Kurs in eine gefährliche Rutschbahn verwandelt.
Die Streckenführung ist mörderisch: Nach einer engen S-Kurve folgt eine

langgezogene Gerade, die nach hundert Metern in eine 90-Grad-Biegung mündet. Direkt dahinter lauert eine tückische Engstelle auf einer schmalen Brücke.

Das dumpfe Grollen eines mächtigen Vierzylinders kündet von einem weiteren Teilnehmer. Sekunden später donnert Collin McRae's blau-gelber Subaru mit brachialem Tempo um die Kurve. **Auf dem schlüpfrigen Untergrund, den ein normaler**

Personenwagen nicht mal mit 30 Stundenkilometern bewältigen könnte, hält McRae seinen Boliden durch konstantes Gasgeben in der Spur. Vor der S-Kurve tritt er mit voller Kraft auf

SCHNELL UND DRECKIG

- 12 Fahrzeugtypen je vier mit Zwei- und Allradantrieb und vier Classic Cars, wie der legendäre Audi Quattro
- 48 aufwendig gestaltete Rennstrecken und acht Super Special Stages in acht Ländern
- Unterschiedliche Klimabedingungen und Fahrbahnbeschaffenheiten
- Tag- und Nachtfahrten
- Unterschiedliche Fahrzeugeinstellungen
- Vier Kameraperspektiven, inklusive der spektakulären Helm-Kamera
- Fahrzeugschäden wirken sich direkt aufs Handling aus und werden an den Check-Points repariert
- Virtueller Beifahrer versorgt den Spieler per Sprachausgabe mit Streckenhinweisen, ohne ihm landet man im Acker
- Unterstützung von 3-D-Beschleunigerkarten

Codemasters, die Schöpfer von TOCA Touring Car Championship, präsentieren mit Colin McRae Rally die ultimative Rallye-Simulation für PlayStation und PC. Dieses beeindruckend realistische Rennspiel bringt die ganze Faszination des Rallye-Sports und die Fahrkünste des vielleicht schnellsten Fahrers aller Zeiten auf den Bildschirm.

Colin McRae Rally versetzt den Spieler direkt in die Schalensitze weltbekannter Rallye-Boliden, und läßt ihn den Geschwindigkeitsrausch und die Grenzen des Fahrzeug-Handlings bei einem Tempo von 260 Stundenkilometern am eigenen Leib verspüren. Im ständigen Kampf gegen ein gnadenloses Konkurrentenfeld und die Kraft der Elemente, muß der Spieler eng gesteckte Zeitlimits unterbieten, um alle 48 Kurse in 8 Ländern befahren zu können.

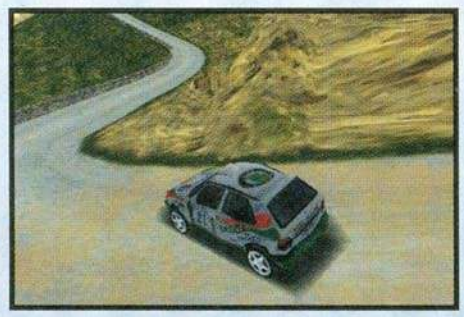
Rallye-Weltmeister Colin McRae hat all sein Expertenwissen in die Entwicklung des von ihm offiziell

© 1998 The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. Codemasters is a trademark being used under license by The Codemasters Software Company Limited. The words "COLIN MCRAE" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae in the UK. All rights reserved. Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters, All other marks are trademarks of their respective own

E RALLYE-KARRIERE

die Bremse - so stark, als würden sich die Pneus auf knochentrockenem Asphalt befinden.

Dann wieder Vollgas - mit selbstmörderischer Geschwindigkeit sucht sich der Subaru auf der Ideallinie seinen Weg durch die Doppelkurve. Durch geschicktes Gegensteuern und virtuoses Spiel mit dem Gaspedal bekommt der Rallye-Profi das kurzzeitige Aufschaukeln seines Fahrzeugs in den Griff. Ein erleichtertes und anerkennendes Raunen geht durch die Reihen der Zuschauer. Noch nie haben



Sie einen Fahrer erlebt, der einen 300 PS starken, mehr als eine Tonne schweren Viertürer derart rasant und gekonnt über die Strecke zirkelt. Der Weltmeistertitel ist der vorläufige Höhepunkt der Bilderbuch-Karriere des schnellen Briten. Auch in der letzten Saison hat ihm seine rauhe schnelle Fahrweise die meisten Siege eingebracht - leider streickte sein Bolide auf dem Weg zum zweiten Weltmeistertitel. Dennoch wurde eine Tatsache wieder und wieder bestätigt: Colin McRae ist der talentierteste Rallye-Fahrer der 90er Jahre - und einer der schnellsten aller Zeiten.

COLIN MCRAE - SEINE ERFOLGE

1997: Network Q / RAC Rally, Tour de Corse, 555 Safari Rally, Sanremo Rally, API Rally Australien

Höhepunkte 1989-1996:

1996: World Rally Championship: Vize-Weltmeister
1995: World Rally Championship: Weltmeister
1994: Network Q / RAC Rally: Erster Platz
1993: Rally of New Zealand: Erster Platz
1992: Britische Rally-Meisterschaft
1991: Britische Rally-Meisterschaft
1990: British Open Rally: Zweiter Platz
1989: British Open Rally: Erster in seiner Klasse

lizenzierten Titels einfließen lassen. Dadurch ist sichergestellt, daß die Fahreigenschaften und das nervenzerfetzende Handling der Rallye-Renner - darunter auch der legendäre Subaru Impreza WRC - ganz nah am Original sind. Collin McRae Rally entführt den Spieler zu den anspruchsvollsten und exotischsten Rennstrecken der Welt - von Englands dichten Wäldern über Korsikas Gebirgsstraßen bis hin zu den schneebedeckten Kursen Schwedens und den staubtrockenen Pisten Australiens. Wie es sich für eine anständige Simulation gehört, kann der Spieler sein Fahrzeug vor dem Rennen ordentlich tunen: Das Spektrum reicht von verschiedenen Reifentypen über die korrekte Fahrwerksabstimmung bis hin zu Feinheiten wie der Bremsen-Justage.

Bei der Ausgestaltung der zahllosen Rennstrecken war die Balance zwischen Realismus und Spielspaß oberstes Gebot. Die fiktiven Kurse bieten dem Spieler einen optimalen Mix aus ungetrübter "Freude am Fahren" und knallharter Herausforderung.

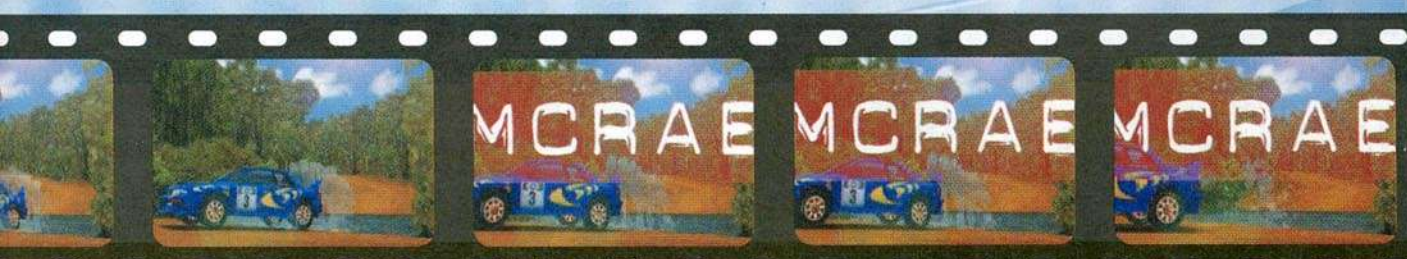
MCRAE'S KRAFTPAKET: SUBARU IMPREZA WRC

Motorbauart:	Boxer	**Getriebe:**	Sechgang H-Schaltung
Zylinder:	4	**Antriebsart:**	Allrad
Hubraum:	1994 cm2	**Leergewicht:**	1210 kg
Leistung:	300 PS bei 6500 U/min	**Beschleunigung:**	0 auf 100 km/h in 3,8 s
Max. Drehmoment:	450 Nm bei 4000 U/min		

Betrachten Sie die Bildschirm-Action aus vier verschiedenen Kamerawinkeln - inklusive der realistischen Helm-Kamera

Der erfolgreiche Subaru Impreza WRC von Colin McRae - hier als authentisches 3-D-Modell mit lebensnahen Crash-Eigenschaften.

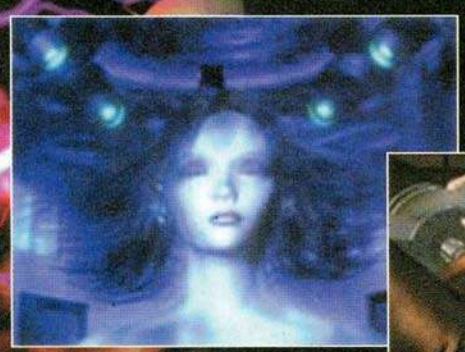
AB SOMMER '98



graphy text taken from COLIN McRAE : RALLYING'S FAST MASTER by David
iams, published by Haynes Publishing, Sparkford, Yeovil, Somerset, BA22 7JJ.

Sven Liebold

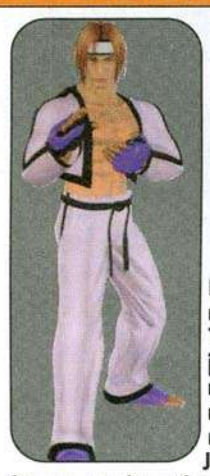
Tekken 3



Neben Resident Evil 2 gehört Tekken 3 mit Sicherheit zu der Crème de la Crème der Sequels, die mit grenzenloser Spannung erwartet werden. Kein anderer 3D-Prügler konnte sich so gut auf der PlayStation etablieren wie Namcos Superhit Tekken 2. Den Spielhallengängern unter Euch ist sicherlich bekannt, daß sich der Tekken 3 Automat bereits mehr als ein Jahr auf dem Markt befindet. Die meisten unter den Spielhallenfreaks gieren wahrscheinlich schon lange nach einer Heimversion des Kult-Sequels. Am 27. März soll es in Japan dann auch soweit sein. Namco wird die PlayStation -Variante ihres dritten „The King of the Iron Fist" Turniers veröffentlichen.

Seit dem letzten Tournament sind mittlerweile 19 Jahre vergangen, und das Mishima Financial Empire kann auf erfolgreiche Jahre zurückblicken. Nachdem Heihachi seinen eigenen Sohn Kazuya in Teil zwei besiegt hat, übernimmt er erneut die Kontrolle über das Imperium. Das Mishima Financial Empire setzt sich verstärkt für den Weltfrieden ein, indem es Entwicklungsländer unterstützt und sich bei Länder-Streitigkeiten stets für diplomatische Lösungen einsetzt. Hinter dieser Regenbogenfassade schmiedet Heihachi aber einen völlig anderen Plan und benutzt die von ihm eingefangenen Sympathien der Landesoberhäupter, um weiterhin unerkannt sein ultimatives Ziel zu

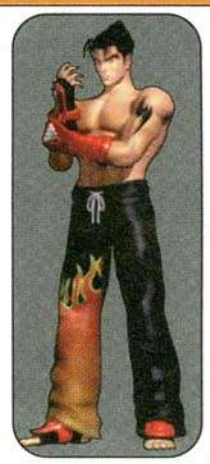
HWOARANG - Blood Talon



Geburtsort:	Korea
Kampfstil:	Tae Kwon Do
Alter:	19
Größe:	182 cm
Gewicht:	68 kg
Blutgruppe:	0
Tätigkeit:	Hängt auf der Straße rum
Hobby:	segeln
liebt:	Rock'n Roll, Straßenkämpfe
hasst:	Mishima Karate, Jin Kazama

Er ist ein Tea Kwon Do Schüler und trainiert in Baek Doo Sans Dojo. Hwoarang macht viel Geld mit zwielichtigen Wettgeschäften. In einem sogenannten „fraud Team" provozieren er und andere Schlägereien für bare Münze. Sie manipulieren jedoch, indem sie ihre wahre Stärke verbergen und die Zuschauer auf die vermeintlich Überlegenen setzen lassen. Scheint der ertragreichste Zeitpunkt gekommen, offenbart Hwoarang seine wahre Kunst und verprügelt jeden einzelnen seiner Gegner. Eines Tages kommen Mitglieder der „Mishima Gruppe" in die Stadt. Jin Kazama war eines dieser Mitglieder, und Hwoarang gelang es tatsächlich, ihn für sein „Spiel" zu überreden. Jedoch wendete sich damals schnell das Blatt, als er feststellen mußte, daß er trotz größter Anstrengung nur ein für ihn peinliches Unentschieden herauszuholen konnte. Hwoarang war am Boden zerstört. Dies war die erste Blamage in seiner bis dato perfekten Karriere. Zum damaligen Zeitpunkt überkam ihn eine regelrechte Übelkeit bei dem Gedanken die schlechten Nachrichten seinem Lehrmeister Baek zu erzählen. Seit der damaligen Niederlage schwor er sich, jeden Tag zu trainieren, um sicherzugehen, daß ihm eine vergleichbare Blamage nie mehr widerfahren würde. Dann erreicht ihn eines Tages die schreckliche Nachricht: Der „God of Fight" beanspruchte Baek Doo San als ein weiteres Opfer seiner starken Seele, woraufhin ein weiterer großer Kämpfer verschwand. Für Hwoarang ist es nun klar, daß er am Turnier teilnehmen würde, um Jin Kazama zu schlagen und seinen Lehrmeister zu rächen.

JIN KAZAMA - Fatal Lightning



Geburtsort:	Japan
Kampfstil:	Fortgeschrittenes Mishima-Karate, Kazamas eigener Selbstverteidigungsstil (eine Mischung, die sich aus den Lehren seiner Mutter und eigenen Einflüssen ergeben hat)
Alter:	19
Größe:	180 cm
Gewicht:	75 kg
Blutgruppe:	AB
Tätigkeit:	Kampfkünstler
Hobby:	In Wäldern baden
liebt:	mütterliche Weisheiten
hasst:	andere zu betrügen

Im Alter von 15 Jahren erfährt Jin, daß Kazuya Mishima sein Vater ist. Im selben Jahr verliert er seine Mutter, Jun Kazama. Unter Heihachis Anleitung trainiert Jin seither jeden Tag, mit der Absicht eines Tages den Tod seiner Mutter zu rächen, und den „God of Fight" zu besiegen. Heihachi ist nicht nur sein Großvater und einziger Blutsverwandter, er beweist sich ebenfalls als mächtiger Lehrmeister. Vier Jahre sind vergangen und Jin Kazama ist jetzt 19 Jahre alt. Nachdem er das Kazama-Judo, als auch das Mishima-Karate verinnerlicht hat, kann sich Jin nun selbst als Meister bezeichnen.

KUMA - Rage Bear

Identität:	Heihachis Haustier
Kampfstil:	Fortgeschrittener Bärenkampf
Alter:	18 - 20 menschliche Jahre (8 Jahre als Bär)
Größe:	280 cm
Gewicht:	210 kg
Blutgruppe:	unbekannt
Tätigkeit:	Leibwächter von Heihachi
Hobby:	Trainieren, Lachs kochen
liebt:	Fernsehen, Haihachi Mishima und Lings Panda
hasst:	20 cm schwarz-weiß Bildschirme (weil man darauf so schlecht etwas erkennt)

Der erste Kuma starb in hohem Alter, als er mit Heihachi wanderte. Sein Kind, ebenfalls mit dem Namen Kuma wurde sein zweites Haustier. Dieser Kuma ist schlauer als sein Vater, und wird ein verläßlicher Leibwächter für Heihachi. Als Kuma eines Tages fernsieht, verfällt er beim Anblick eines, in einem scharlachrotem Kampfanzug gekleideten Kämpfers in wilde Raserei. Der Kämpfer ist kein anderer als Paul Phoenix! Kuma trainier eifrig seit diesem Tage, um Paul in einem Gefecht zu besiegen. Kumas einzige Absicht besteht darin, Paul zu schlagen; der „God of Fight" kümmert ihn herzlich wenig. Außerdem ist er noch geheimerweise in Xiaoyus Panda verliebt.

NINA WILLIAMS - Silent Assassin

Geburtsort:	Irland
Kampfstil:	Bone Martial Arts, Aikido
Alter:	22
Größe:	161 cm
Gewicht:	49 kg
Blutgruppe:	A
Tätigkeit:	Attentäterin (soll unter Kontrolle des „God of Fight", Jin Kazama ausschalten)
Hobby:	nach Erinnerungen forschen
liebt:	kann sich nicht daran erinnern (vielleicht Tee mit Milch)
hasst:	kann sich nicht daran erinnern (vermutlich Anna)

Im letzten Turnier hatte sie den Auftrag, auf Kazuya eine Anschlag auszuüben, aber ein ha sträubender Streit mit ihrer Schwester verhinderte dies. Kurz danach wird sie mit ihrer Schwester von Kazuyas Truppen gefangengenommen, worauf beide als Versuchskaninche für Boskonovitchs „Kälte Schlaf Nr.2" Experiment dienen. 15 Jahre lang wachen sie nicht auf. Heihachis private Garde, die „Tekken-Force", macht sich indes auf den Weg zum Gra des „God of Fight" und exhumiert den Leichnam. Diese Tat löst den Geist des „God of Fight", der Ninas schlaffende Seele weckt. Unter Kontrolle des „God of Fight" stehend, ha delt sie wie ein Roboter mit dem Auftrag, Jin Kazama aus dem Weg zu räumen.

Viele der Moves schmerzen noch viel mehr beim hinsehen, als beim Vorgänger.

planen. Denn noch immer strebt der mittlerweile 73jährige Heihachi Mishima nach der Weltherrschaft. In einer geheimen Mission gelingt es seinen „Tekken Forces", eine Ausgrabung in den Gebieten der amerikanischen Ureinwohner zu starten, die der Forschung nach einer alten Legende dient, welche von dem „God of Fight" handelt.

Doch irgendetwas scheint furchtbar schief gelaufen zu sein; denn als Heihachi an der Ausgrabungsstätte ankommt, blickt er auf ein Bild des Grauens. Sein komplettes Team wurde niedergemetzelt und über das Areal verstreut. In diesem Moment fängt Heihachi an, seinen Gedanken-Kreis zu schließen. Was wäre, wenn er Kontrolle über diese Macht gewinnen könnte?

Einige Wochen nach diesem Zwischenfall verbreiten sich seltsame Vermißtenmeldungen. Auf dem ganzen Planeten verschwinden Menschen, die ihre Kampfkünste meisterlich auszuüben verstehen. Heihachi begreift schnell, daß es kein anderer als der „God of Fight" ist, der die starken Seelen der Kämpfe nach und nach absorbiert. Das MFE Oberhaupt beschließt daraufhin, ein drittes „The King Of The Iron Fist Tournament" zu organisieren, um die besten Kämpfer auf einen Schlag zu versammeln und somit den „God Of Fight" in seine Fänge zu locken.

Da ja, wie bereits erwähnt, fast 20 Jahre seit dem letzten Turnier vergangen sind, wurde die Kämpfer-Riege des Prequels fast völlig ausgewechselt. Von den insgesamt über 20 Charakteren ist nur noch eine Handvoll der alten Fighter mit von der Partie. Dazu gehört der mittlerweile 46 Jahre alte Paul Phoenix, Yoshimitsu, Lei Wulong, die tiefgekühlte Nina Williams, ein modifizierter Gun Jack und natürlich der Kampfgreis Heihachi Mishima. Ansonsten sind ausschließlich neue Kämpfer am Start, von denen viele in verschiedenster Weise mit den Vorgängern verbunden sind. Näheres zu den jeweiligen Backgrounds kann man den ausführlichen Charakter-Profilen entnehmen.

Die PlayStation-Version kann wie immer mit einem atemberaubenden Intro begeistern, das in puncto Animationsqualität selbst den kultigen Soul

In Tekken 3 geht es wirklich zur Sache!

Die Texturen der Charaktere sind mit sehr viel Liebe zum Detail gezeichnet.

YOSHIMITSU - Mechanized Space Ninja

Geburtsort:	-
Kampfstil:	Manji Ninja Kunst
Alter:	unbekannt
Größe:	178 cm
Gewicht:	63 kg
Blutgruppe:	0
Tätigkeit:	Anführer der „Manji" Gruppe
Hobby:	Sumo ansehen, Internet surfen
liebt:	Spielhallen (besonders die in Shinjuku, Japan)
hasst:	Bösewichter und schlechte Verlierer (besonders in Videospielen)

Boskonovitch baute einst die „Kälte Schlaf"-Maschine während seiner Experimente, die die Suche nach dem ewigen Leben bezweckten. Die sich immer noch nicht bewährte Technologie verwendet der Wissenschaftler, um seine plötzlich verstorbene Tochter zu konservieren. Yoshimitsu erhöht daraufhin sein Forschungsbudget; denn als Führer der „Manji" Gruppe sorgt er sich um die Armen und Benachteiligten. Das Verschwinden eines bekannten Kämpfers macht Yoshimitsu jedoch stutzig, woraufhin er Boskonovitch besucht. Zu seiner Überraschung muß er feststellen, daß der Wissenschaftler von einem mysteriösen Organismus befallen ist, den er auf unerklärliche Weise während des Baus der „Kälte Schlaf"-Maschine geschaffen haben muß. Boskonovitch verhält sich äußerst seltsam und spricht von dem Blut des „God of Fight", welches notwendig ist, um seine Forschungen fertigzustellen und das Leben seiner Tochter zu retten. Der Forscher rettete einst Yoshimitsus Leben, der daraufhin beschließt, am Turnier teilzunehmen, um sich für Boskonovitchs edle Tat zu revanchieren.

KING THE 2ND - Anger Of Beast

Geburtsort:	Mexico
Kampfstil:	Ringen
Alter:	28
Größe:	200 cm
Gewicht:	90 kg
Blutgruppe:	A
Tätigkeit:	professioneller Ringer, Direktor eines Weisenhauses
liebt:	nach einem Sieg mit Armor King Bier zu trinken
hasst:	Kindertränen

Er ist wirklich der zweite King. Aufgewachsen in Kings Weisenhaus wird er im Alter von 24 Jahren mit dem Tod des Wohltäters konfrontiert. Er setzt sich seine Maske auf, um den verzweifelten Kindern des Heims eine Hoffnung für den Fortbestand ihrer Unterkunft zu geben sowie seinen Lehrer zu ehren. Der neue King beobachtet aber nur die Kämpfe seines Mentors und fühlt sich letztlich nicht gewachsen, in die Fußstapfen der Legende zu treten. Armor King, der genau weiß, wer den echten King tötete, fühlt sich dafür verantwortlich, den jungen Nachfolger auf eine rechtmäßige Rache vorzubereiten. Vier Jahre sind seither vergangen, und King the 2nd ist ein gewandter Ringer geworden. Armor King fühlt, daß der richtige Zeitpunkt gekommen war, um seinen Schüler aufzuklären, daß kein anderer als der „God of Fight" für den Tod seines Mentors verantwortlich ist. Nachdem er seine Geschichte erzählt hat, bricht Armor King unter Tränen zusammen. Der zweite King weiß nun genau, welchen Sinn sein Leben hat.

FOREST LAW - Return Of The Flaming Dragon

Geburtsort:	USA
Kampfstil:	asiatische Kampfkunst
Alter:	25
Größe:	177 cm
Gewicht:	66 kg
Blutgruppe:	B
Tätigkeit:	vielleicht bald Meister eines Dojos
Hobby:	einkaufen
liebt:	Kreditkarten (Forest zahlte Pauls Turniergebühren und alle Benzinkosten)
hasst:	auf Pauls Motorrad mitzufahren (Pauls Fahrstil ist beängstigend)

Der stolze Sohn von Marshall Law namens Forest trainiert in dem Dojo seines Vaters, um ebensoviel Ruhm zu erlangen wie sein Vorbild. Der sorgsame Vater verbietet ihm jedoch, an jeglichen Wettbewerben außerhalb des Dojos teilzunehmen. Alle drei Monate besucht Marshalls langjähriger Freund und Mittbewerber Paul Phoenix den Dojo, um einen Freundschafts-Sparing auszutragen. Eines Tages, als Paul erneut den Dojo wegen des gewohnten Kampfes besucht, ist Marshall nicht anwesend. Er überwacht den Bau eines neuen Dojos. Paul besteht darauf, daß Forest einige Übungen mit ihm trainiert. Forest lehnt jedoch dankend ab, da er genau weiß, daß sein Vater nicht damit einverstanden sein würde. Paul hingegen akzeptiert jedoch kein „Nein" als Antwort. Nichtsahnend von dem Verbot Marshalls schlägt er Forest vor, an dem dritten „The King of the Iron Fist Tournament" teilzunehmen. Dabei schmeichelt er ihm noch mit überzeugenden Argumenten wie "...komm schon, du hast viel mehr Talent als dein Vater." Forest weiß genau, daß sein Vater außer sich vor Wut sein würde, jedoch will er sich selbst beweisen, ob er tatsächlich würdig dazu ist, eines Tages einen eigenen Dojo zu führen. Als Marshall von dem Vorhaben seines Sohnes erfährt, fühlt er sich wie vor den Kopf geschlagen. Ihm kommt es so vor, als ob Forest gekidnapped wurde.

LING XIAOYU - High-Spirited

Geburtsort:	China
Kampfstil:	Hakke Ken, und verschiedene andere chinesische Kampfkünste
Alter:	16
Größe:	157 cm
Gewicht:	42 kg
Blutgruppe:	A
Tätigkeit:	Schüler, versorgt ihren Pandabären
Hobby:	Reisen, Besuch von Vergnügungsparks auf der ganzen Welt
liebt:	Peking-Ente, Shrimps
hasst:	Mathelehrer

Dieses junge Mädchen liebt die Unterhaltung und vor allem Vergügungsparks. Ihr Traum ist es den weltgrößten Park zu bauen, sobald sie erwachsen ist. Sie ist sowohl jung als auch von sehr kleiner und zierlicher Statur, aber durchaus eine begabte Kampfkünstlerin. Viele glauben, daß sie bei ausgeprägterer Ernsthaftigkeit zu einer der größten Kämpferinnen heranreifen könnte. Als sie erfährt, daß das MFE reich und mächtig ist, sucht sie nach Heihachi (Präsident und Geschäftsführer), um ihren Traum zu verwirklichen. Als sie während eines Urlaubs mit ihrer Familie in Hongkong eines Tages am Hafen entlangschlendert, fällt ihr eine Yacht auf, die die Inschrift „Mishima Financial Empire" trägt. Heihachi ist jedoch nicht an Bord, und die Männer der Besatzung entdecken sie, kurz nachdem sie den Hafen verlassen haben. Heihachi wird sofort von dem Vorfall in Kenntnis gesetzt. Nach seiner Ankunft findet er seine Männer geschlagen und wild über die Yacht verstreut, als ob sie von einem Hurrican getroffen worden wären. Ling droht damit, daß sie erneut amoklaufen würde, wenn Heihachi ihre Herausforderung nicht akzeptiert. Heihachi windet sich vor Lachen und verspricht Ling, den Vergüngungspark ihrer Träume zu bauen, falls sie das Turnier gewinnen würde.

60 Frames pro Sekunde in HiRes machen den dritten Tekken-Ableger zum optischen Hochgenuß.

Blade Vorspann überragt. Herrlich in Szene gesetzte Raben und Falken ziehen über den Bildschirm, die nahezu nicht vom Original zu unterscheiden sind. Man sieht auch, wie Nina Williams aus ihrem Kälteschlaf geholt wird und vieles mehr; noch wollen wir aber nichts voreilig verraten.

Optisch hat sich Tekken 3 ebenfalls in ein fast neues Gewand gekleidet. Die Kämpfer wurden schöner modelliert und zahlreiche Lichteffekte hinzugefügt. Auch wurden die 3D-Hintergründe des Automaten fast 1:1 übernommen. Lediglich im Detail wurde ein wenig gespart, um die Framerate oben

zu halten. So dreht sich beispielsweise das Karussell in Lings Stage nicht, und Kings Hubschrauber wurde wegrationalisiert. Trotz aller Gerüchte um einen Hardwarezusatz benötigt Tekken 3 nichts weiter als eine PlayStation und das Geschick des Kämpfers. Die Grafik-Engine arbeitet in der hohen Auflösung zwischen stolzen 50-60 fps - hier wurde von Namco also ganze Arbeit geleistet.

Das bewährte Kampfsystem wurde im Gegensatz zum Vorgänger noch etwas verfeinert. So gibt es jetzt mehr Kontermöglichkeiten und Schlagvariationen. Mit den „Quick Recovery Rolls" ist es nun möglich, nach einem harten Sturz auf den Boden blitzschnell auf die Beine zurückzuspringen. Fast jeder Fighter besitzt außerdem die Fähigkeit, Energie zurückzugewinnen, indem er alle vier Buttons gleichzeitig

Ninas gefürchete Knochenbrecher-Combos wurden noch erheblich schmerzhafter gestaltet.

gedrückt hält. Während dieser Zeit ist er aber ungeschützt, und kann von dem Kontrahenten aus dieser „Auflade-Phase" gekickt werden.

In alter Namco-Tradition wurde die Heimversion von Tekken 3 wieder mit zusätzlichen Spiel-Modi ausgestattet, die sich diesmal wirklich sehen lassen können. Neben den typischen Versus und Team-Battle Optionen wird der

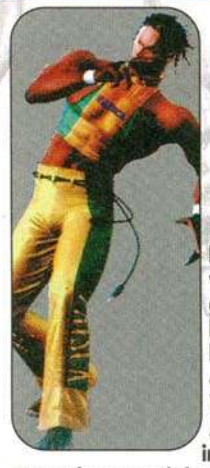
Die Kämpferchoreographien könnten locker mit jedem Eastern mithalten.

PAUL PHOENIX - Hot-Blooded Martial Artist

Geburtsort:	USA
Kampfstil:	Kombination aus traditionellen Kampfkünsten, die auf Judo basiert.
Alter:	46
Größe:	187 cm
Gewicht:	81 kg
Blutgruppe:	0
Tätigkeit:	Keine. Trainert immer noch mit der Absicht, die Nummer 1 zu werden.
Hobby:	Motorräder
liebt:	Pizza, den Geruch von Benzin
hasst:	japanische Highways (bei dem letzten Turnier geriet er in einen Stau)

Im letzten Tournament verdiente sich Paul das Recht, gegen Kazuya anzutreten. Unglücklicherweise verhinderte eine Massenkarambolage auf dem Highway, daß Paul rechtzeitig zum Match erscheinen konnte. Er wurde daraufhin gezwungen, ein Bußgeld zu zahlen. Obwohl Paul einen beneidenswerten Karrieregang vorweisen kann, fehlt ihm immer noch der Sieg über dieses eine Turnier, welches ihn endgültig als einen der größten Kämpfer auszeichnen würde. Im vergangenen Frühjahr erhielt er jedoch überraschenderweise eine Einladung zu dem „The 3rd King of the Iron Fist Tournament". Da das Training immer noch ein Bestandteil seines täglichen Tagesablaufs darstellt, fühlt er sich immer in Top-Form und glaubt, gerade jetzt die Fähigkeit zu besitzen, das ganz große Ding zu landen. Trotz seiner 46 Jahre hat Paul immer noch die Augen eines Adlers sowie die Reflexe und Stärke eines Tigers.

EDDY GORDO - Avenger



Geburtsort:	Brasilien
Kampfstil:	Capoeira
Alter:	27
Größe:	188 cm
Blutgruppe:	B
Tätigkeit:	keine
Hobby:	Geschäftsführung lernen
liebt:	Kraft
hasst:	Schwäche

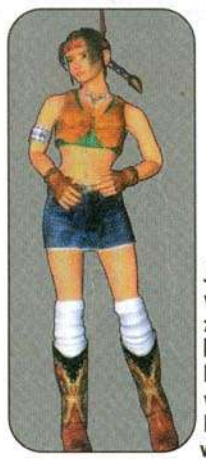
Eddy kam in einer der reichsten Familien Brasiliens zur Welt. Seit seiner Kindheit wußte er, daß er eines Tages den Betrieb der Eltern übernehmen würde. Er genießt seither ein großes Ansehen in der Stadt, da er als harter Arbeiter bekannt ist, und andere wie seinesgleichen behandelt. Als er 19 Jahre zählt, kommt er eines Tages von der Schule nach Hause und findet seinen Vater erschossen in dessen Büro auf. Erst kürzlich war ihm noch aufgefallen, daß sein Vater untypisch nervös wirkte, als ob er vor irgendetwas oder irgendjemandem Angst hätte. Eddys Vater hatte Zeitlebens daran gearbeitet das Drogen-Kartell in Brasilien zu zerstören. Er stirbt genau zu jenem Zeitpunkt, zu dem er genügend Material gesammelt hatte, um die Oberhäupter ein für allemal hinter Gitter zu stecken. In seinen letzten Atemzügen spricht er zu seinem Sohn: „ ... jetzt ist nicht der richtige Zeitpunkt, um zu kämpfen. Gestehe das Verbrechen und verstecke dich im Gefängnis. Nur dort wirst du sicher sein." Eddy erfüllt die letzten Wünsche seines Vaters, und verwandelt sich von einem luxuriös lebenden Vorzeigeschüler in einen Mörder. Das Leben im Gefängnis wird zur wahren Hölle, und es vergeht kein Tag, an dem er sich nicht schwört mit den Mördern seines Vaters abzurechnen. Eines Tages, während einer Gefängnisrevolte, beobachtet er einen alten Mann, der sich mit großer Kraft gegen die Gefangenen wehrt. Diese Kraft nennt er „Capoeira". Acht Jahre lang trainiert Eddy diese Kampfkunst, bis er selbst den Meisterstatus erlangt, und als tödliche Waffe einzustufen ist. Nach seiner Entlassung erfährt er von dem dritten „The King Of The Iron Fist" Turnier und dem MFE. Er beschließt an dem Wettkampf teilzunehmen, in der Hoffnung, die Mishima Gruppe überreden zu können, ihn bei seiner Rache zu unterstützen.

LEI WULONG - Super Police

Geburtsort:	China
Kampfstil:	verschiedene asiatische Kampfstile, die auf fünf traditionellen Kung Fu-Variationen basieren
Alter:	45
Größe:	175 cm
Gewicht:	65 kg
Blutgruppe:	A
Tätigkeit:	Polizeibeamter
Hobby:	Filme, Nickerchen
liebt:	Sony Produkte (er spielte in einem Sony-Werbefilm mit)
hasst:	Verbrechen und Bösewichter

In Tekken 2 unterliegt er beinahe Bruce Irvin, kann ihn aber auf der Kippe der Niederlage doch noch besiegen. Als Bruce den Heimflug antritt wird berichtet, daß dessen Flugzeug abstürzte, und alle Passagiere ums Leben kamen. Es bestehen Gerüchte, daß die Kazuya Kooperation hinter dem Absturz steckte, um Bruce zum Schweigen zu bringen. Leis Nachforschungen und Instinkte ergeben jedoch, daß der Absturz inszeniert sein könnte, und somit der Tod von Bruce Irvin sehr zweifelhaft ist. Nach dem letzten Turnier schließt sich L wieder seiner Polizeieinheit an, um dem internationalen Verbrechen das Handwerk zu leger Obwohl fast 19 Jahre vergangen sind, kann keiner glauben, daß Lei schon 45 Jahre alt ist, da er sich immer noch unglaublich agiler Form befindet. Bekannt unter dem Namen „Super Police", ist er selbst unter den mächtigsten internationalen Verbrecherorganisationen gefürchtet. Er befaßte sich gerade mit dem seltsamen Verschwinden ver schiedener berühmter Kampfsportler, als er mitten in den Ermittlungen von Heihachi Mishima persönlich besucht wird. Dieser fragt den Polizisten, ob er an einem dritten Turnier teilnehmen möchte. Lei kann sich im ersten Augenblick diese persönliche Einladung nicht erklären. Jedoch vermutet er jetzt einen Grund für das Treffen und läßt dem Schicksal seinen Lauf.

JULIA CHANG - Wandering Fighter



Geburtsort:	USA
Kampfstil:	verschiedene chinesische Kampfstile
Alter:	18
Größe:	165 cm
Gewicht:	54 kg
Blutgruppe:	B
Tätigkeit:	studiert Archäologie
Hobby:	jagen
liebt:	Büffel
hasst:	Mishima Financial Empire

Julia studiert Archäologie in dem Land ihrer und Michelle Changs Stammesvorfahren. Julia wurde als Baby in einer verlassenen Indianersiedlung ausgesetzt. Michelle rettete sie und zog sie mit sehr viel Liebe groß. Bestärkt durch ihre Liebe zu Michelle und dem Stamm, beginnt Julia schon bald, mit ihrer Adoptivmutter zu trainieren, um ihr geliebtes Heimatland beschützen zu können. Julia ist gerade 18 Jahre alt, als die seltsame Kunde von den auf der ganzen Welt verschwindenden Kämpfern auch zu ihrer Heimat vordringt. Der Stamm weiß den Grund dafür, welcher Inhalt einer alten Legende ist ... die Legende vom „God of Fight". Die Leute des Stammes fürchten, daß Michelles Talisman, der Schlüssel zu einem heiligen Schatz der amerikanischen Ureinwohner, in irgendeiner Weise mit dem Verschwinden der Menschen in Verbindung steht. Sobald diese Vermutung im Stamm die Runde macht, begibt sich Michelle auf den Weg nach Japan, um Heihachi zu fragen, warum dieser das Schmuckstück während des zweiten Turniers entreißen wollte. Michelle hofft, Bedeutsames über die Macht des „God of Fight" herauszufinden. Sie kehrt nich zurück. Julia vermutet Heihachi hinter dem Verschwinden Michelles und begibt sich nun selbst auf den Weg zu ihm, um die Wahrheit herauszufinden.

Spieler in einem Mode, genannt „Tekken-Force", die Möglichkeit haben, wie in einem Sidescroller Beat'em Up à la Final Fight unter anderem gegen Heihachis Privatarmee anzutreten. Man kämpft sich durch verschiedene Szenarios, deren Wege sich unter anderem bergauf und bergab gestalten. Auf der Strecke liegen ebenfalls kleine Energie Pick Ups und sonstige Goodies - ein richtiges Spiel im Spiel eben, das jetzt schon einen phantastischen Eindruck hinterlassen hat. Auch ist ein Tekken-Volleyball Mode geplant, mit dem sich die Kämpfer anhand ihrer Combos den Ball „zuprügeln". Als Konterfei zu Alex und Roger aus Tekken 2 wird diesmal der kleine Manga-Drache Gon mit von der Partie sein. Ebenfalls wurden Dr. Boskonovitch und Anna Williams als Bonus-Charaktere versteckt. Die PSX-Fassung verfügt über zwei zusätzliche Kampfszenarios (eines am Strand, das andere in einem Laboratorium) sowie über eine sehr ausgefeilte Dual-Shock Controller-Unterstützung. Als besonderes Schmankerl gibt es auch noch ein Tekken-Kino, in dem man sich alle FMV der Kämpfer ansehen kann, und zwar von allen Tekken-Spielen, vorausgesetzt die Vorgänger befinden sich in der Sammlung.

Mit tonnenweise Mengen von Features und Special-Modes könnte Tekken3 wirklich Beat'em Up-Geschichte schreiben. Sicherlich wird dieses Spiel nicht nur eingeschworenen Tekken-Jüngern den Atem rauben.

Ein Sidescroller Beat'em Up mit den herausragenden Kampfqualitäten eines Tekken-Titels ? Der integrierte „Tekken-Force" Mode macht es möglich.

information

- Genre: . . . . . .Beat'em Up
- Spieler: 1-2
- Hersteller: . . . . . .Namco
- Entwickler: . . . . . .Namco
- Erhältlich ab: . . . . . .3. Quartal

GUN JACK - Disordered Killing Monster

Geburtsort:	unbekannt
Kampfstil:	pure Kraft; in beiden Armen sind bedingt einsetzbare Kanonen installiert
Alter:	7
Größe:	220 cm
Gewicht:	170 kg
Blutgruppe:	Plutonium
Tätigkeit:	unbekannte Absichten
Hobby:	eine ultimative Waffe sein
liebt:	sich selbst analysieren
hasst:	Schrottpressen

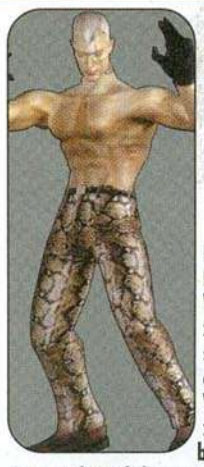
Als die Physikerin Jane acht Jahre alt ist, wird sie von einem Militärroboter , genannt Jack 2, aus der Hölle eines bakteriologischen Kriegs gerettet. Zu ihrem Entsetzen muß sie nur wenig später zusehen, wie Jack 2 von einer satellitengestützten Waffe vernichtet wird. Jetzt, mit 27 kann sie immer noch nicht den Horror vergessen, wie der Roboter einst neben ihr kollabiert hatte. Sie benötigte zehn Jahre, um Jack 2 wieder zu 90 % herzustellen. Tragischerweise gelingt es ihr jedoch nicht, die menschliche Seite Jacks zu restaurieren, so daß nur eine emotionslose Maschine an ihrer Seite steht. Sie arbeitet hart an den Programmroutinen, um die freundliche Seele Jacks zu finden. Während ihrer Analysen findet sie heraus, daß der Großteil der Programmierung von Mashima Heavy Industry durchgeführt wurde, eine Untergruppe des Mishima Financial Empire. Eine noch größere Entdeckung macht Jane, als sie auf versteckte Pläne eines „Projekt Gun Jack" stößt, welche den Basisstein für die „Pivot Guns" legen, eine mächtige Waffe die in beide Arme Jacks installiert werden soll. Um Jack 2 wieder völlig in Funktion zu bringen und das Geheimnis um das Projekt zu lüften, muß Jane an das MFE herantreten. Sie gelangt schließlich doch an die fehlenden Daten, und kann schon wenig später einen Prototyp des „Gun Jack" präsentieren.

HEIHACHI MISHIMA - King Of The Iron Fist

Geburtsort:	vermutlich Japan (obwohl es die Regierung abstreitet)
Kampfstil:	Mishima Karate
Alter:	73
Größe:	179 cm
Gewicht:	80 kg
Blutgruppe:	B
Tätigkeit:	Führer des Mishima Financial Empire (MFE)
Hobby:	Meditation, baden
liebt:	die Welt zu beherrschen
hasst:	nichts

Heihachi konnte das Mishima Financial Empire zurückgewinnen, indem er seinen Sohn besiegte. In der Absicht das MFE weiter zu entwickeln, organisiert er nun seine eigene private Armee: die „Tekken Forces". Er setzt sie ein, um Streitigkeiten zu schlichten, die Wildnis zu kultivieren, und um die hungernden Menschen armer Länder mit Nahrung zu versorgen. Diese Tatsache verschafft ihm die Unterstüzung aller Führungskräfte dieser Erde. Fünfzehn Jahre später fördert eine geheime Ausgrabung durch Heihachis „Tekken Force" in Zentralamerika einen ungewöhnlichen Fund zu Tage. Alle Beteiligten der Ausgrabung fanden den Tod durch eine mysteriöse Lebensform. Heihachi begreift schnell, daß es sich bei diesem Wesen um den „God of Fight" handeln mußte, und macht im gleichen Atemzug wieder sein altes Ziel zur absoluten Priorität: den „God of Fight" zu besiegen und die Welt zu beherrschen.
Eines Tages wird Heihachi von einem fünfzehnjährigen Jungen namens Jin Kazama besucht. Als Heihachi erfährt, daß Jin sein Enkelsohn ist, der über das Schicksal seiner Mutter Jun informiert worden war, wird Heihachi klar daß der „God of Fight" nach den starken Seelen der anderen streift. Heihachi gelingt es, mit dem Training von Jin den Kampfgeist von Jun und Kazuya in seinem Enkel zu vereinen, um ihn als Lockvogel für den „God of Fight" zu benutzen. An Jins 19. Geburtstag erklärt Heihachi der Welt, daß er ein drittes „King Of The Iron Fist"-Turnier organisieren wird. Zur selben Zeit stellt Heihachi fest, daß Jin, der jüngste der Mishima-Blutlinie, dieselben „gefährlichen Kräfte" in sich trägt wie einst Kazuya. Daraufhin beschließt der nunmehr 73 Jahre alte Kämpfer nach dem Turnier, sich seines Enkels zu entledigen, um sein zum Scheitern verurteiltes Schicksal abzuwenden.

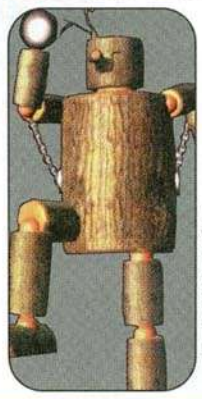
BRYAN FURY - Snake Eye



Geburtsort:	USA
Kampfstil:	Kickboxen
Alter:	29
Größe:	186 cm
Blutgruppe:	AB
Tätigkeit:	sammeln von Gehirn-Informationen
Hobby:	sammelt Feuerzeuge
liebt:	Frisuren, Einsamkeit, Hosen
hasst:	grelles Sonnenlicht

Bryan Fury, ein Beamter der internationalen Polizeiorganisation, hatte einst den Ruf eines gewandten Ermittlers mit einer dunklen Seite. Ein Fall, der auch Lei Wulong von der Polizei Hongkongs involvierte, deutete nämlich auf Verbindungen zwischen Bryan und dem Drogenhandel hin. Im Alter von 29 Jahren wird Bryan schließlich inmitten eines Feuergefechtes in Hongkong getötet. Statt ihn jedoch in einen Sarg zu legen, wird sein Leichnam zu dem in der Unterwelt bekannten Wissenschaftler Dr. Abel verfrachtet. Der Körper Byrans wird von Dr. Abel für zukünftige Projekte reanimiert. Obwohl in vielen von Dr. Abels Nachforschungen bereits Dr. Boskonovitch Pionierarbeit leistete, könnte er jedoch der erste sein, der eine mit künstlicher Intelligenz ausgestattete „Cyborg-Armee" zusammenstellt. Zuvor muß Byran aber die perfekten Gehirndaten besorgen, und zwar von keinem anderen als Boskonovitch selbst! Bryan schleicht sich erfolgreich in das Turnier und visiert Yoshimitsu wegen seiner engen Verbindung zu Boskonovitch an.

MOKUJIN - Wooden Person



Geburtsort:	unbekannt
Kampfstile:	Mokujin Stil
Alter:	unbekannt
Größe:	178 cm
Gewicht:	95 kg
Blutgruppe:	unbekannt
Tätigkeit:	Trainings-Figur

Mokujin ist eine hölzerne Trainingsfigur, die aus einer 2000 Jaher alten Eiche gefertigt wurde. Über Jahre hinweg dient Mokujin nur als als Artefakt in einem Museum. In dem Jahr jedoch, in dem der „God of Fight" erwacht, wird auch die Seele Mokujins ins Leben gerufen. Die Legende besagt, daß der nie endende Wille, den Kämpfern als Unterstützung für ihre Übungen zu dienen, Mokujin am Leben erhält, wobei nur der „God of Fight" und die hölzerne Figur die ganze Wahrheit wissen würden.

OGRE & TRUE OGRE - God of Fight

Geburtsort:	unbekannt
Kampfstil:	unbekannt (die Legende besagt, er würde Seelen absorbieren)
Alter:	unbekannt
Größe:	unbekannt
Gewicht:	unbekannt
Blutgruppe:	unbekannt

Eine Legende der amerikanischen Ureinwohner berichtet von dem Ogre als einer Waffe, die von außerirdischen Kreaturen vor langer Zeit auf der Erde zurückgelassen worden war. Es versteht die Strukturen aller lebenden und künstlichen Formen und absorbiert sie. Er wandert umher auf der Suche nach stärkeren Seelen, wobei seine anderen Mysterien und Geheimnisse weit hinter der Dunkelheit verborgen liegen. „Ogre" stellt die Krieger-Inkarnation dar, während „True Ogre" eine dämonische Gargoyle-Inkarnation ist.

Super Match Soccer
World League Soccer
Golden Goal 98

Stephan Girlich

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus - so auch im Fall der in knapp drei Monaten in Frankreich stattfindenden Fußballweltmeisterschaft. Fast alle namhaften Hersteller arbeiten momentan mit Hochdruck an einer Soccer-Simulation, rechtzeitig zum Eröffnungsspiel sollen die Produkte in den Regalen stehen. Drei Kandidaten haben wir vorab im Trainingslager besucht.

Super Match Soccer

PreScreen

Zumindest die Kameraperspektiven sind vorbildlich übersichtlich.

Beim Einwurf wechselt die Perspektive.

Tore fallen meist nach Abprallern oder durch Zufall.

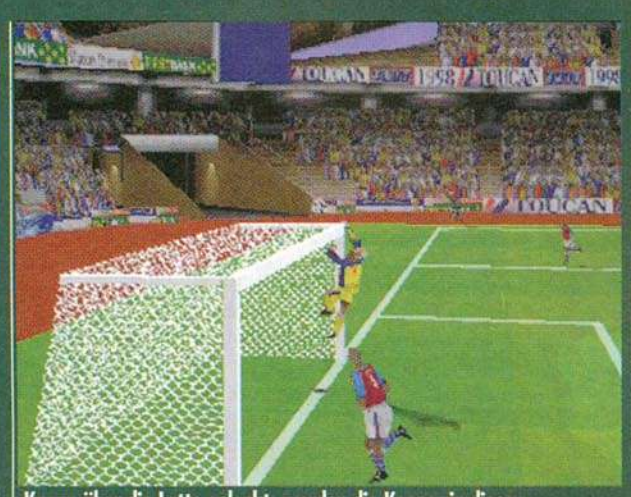
Acclaims Bestreben nach qualitativ hochwertigen Sportsimulationen ist lobenswert, aber nicht einfach umzusetzen, wie Super Match Soccer leider bislang nur allzu deutlich aufzeigt. Mit gerade mal 24 Nationalmannschaften lockt man heutzutage keinen Hund mehr hinter dem Ofen vor. Die Grafik basiert auf Polygonen, wirkt aber mit hölzernen Animationen trotzdem in keinster Weise zeitgemäß, und auch das Scrolling ist eher als ruckelig denn als schnuckelig einzustufen. Die Steuerung offenbart einen Hauch an Innovation, ohne deswegen gleich gut zu sein. Eine Schußtaste sucht man vergeblich, stattdessen läßt sich das Leder auf drei verschiedene Arten passen, was einem beim Torschuß zwar viele Möglichkeiten offen, aber auch die Mehrzahl an Chancen versieben läßt. Daß Flanken zudem nur über die L1- bzw. R1-Tasten geschlagen werden können, ist eine weitere Eigenheit von Super Match Soccer. Das Verhalten des Balles ist wie das der Mit- bzw. Gegenspieler recht eigenwillig. Ob Super Match Soccer bis zum Release noch in Form zu bringen ist, wird der Test in einer der nächsten beiden Ausgaben zeigen.

information

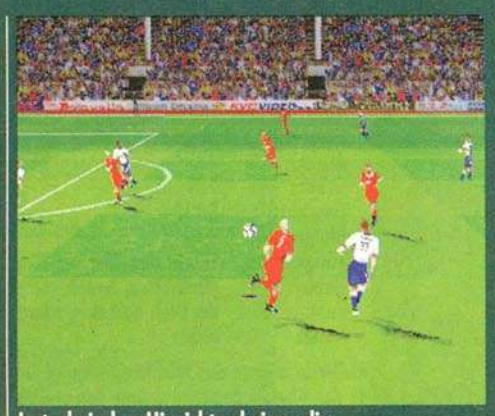
- Genre: . . . . . .Sportspiel
- Spieler: 1-8
- Hersteller: . . .Acclaim Entertainment
- Entwickler: . . . . .Cranberry Source
- Testmuster: . .Acclaim Entertainment
- Erhältlich ab: . . . . . .Mai

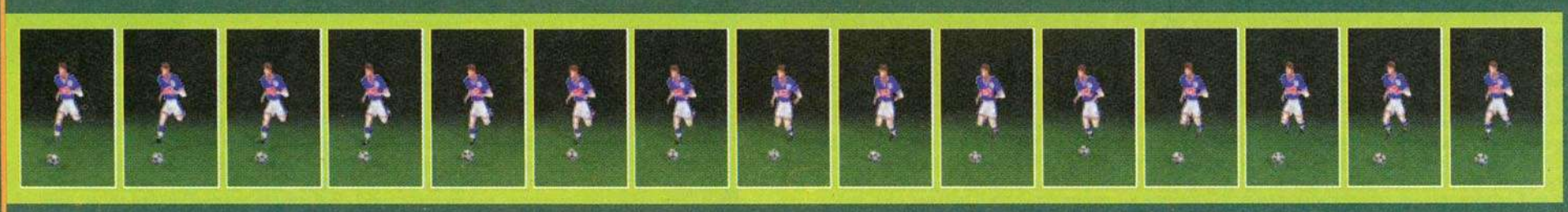
World League Soccer

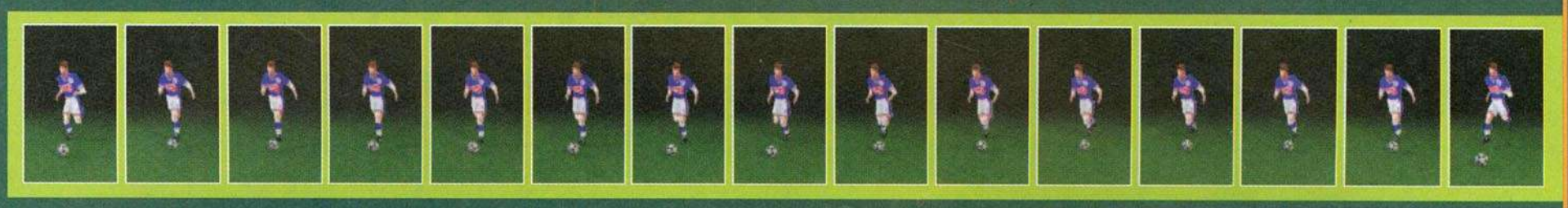
Work In Progress

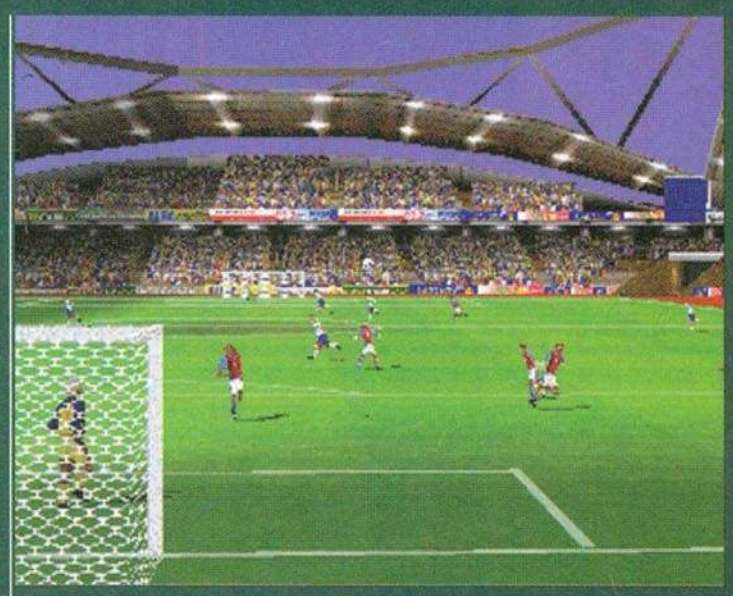

Knapp über die Latte gelenkt: werden die Keeper in dieser Simulation endlich einmal ihren realen Vorbildern gerecht?

Silicon Dreams' Motto für World League Soccer lautet: Das ultimative und spaßigste Fußballspiel für alle zu entwickeln! Nun gut, zumindest die Eckdaten von World League Soccer sind beeindruckender als die der Acclaim-Konkurrenz. 190 Mannschaften aus den zehn bekanntesten nationalen Ligen treffen in den schönsten Originalstadien Europas aufeinander, um sich bei Regen, Schnee, Sonnenschein oder auch unter Flutlicht das Leder in die Maschen zu zirkeln. Die Grafikengine soll mit konstanten 30fps arbeiten, superflüssige Animationen


In technischer Hinsicht scheinen die WLS-Kicker äußerst versiert zu sein.






Die mächtige Stadionkulisse wirkt beeindruckend!

und spezielle Gesichtstexturen der Kicker inbegriffen. Mit Dolby Surround und analoger Steuerung wird der Titel die technischen Möglichkeiten der PlayStation scheinbar weitestgehend ausnutzen. Auffälligstes Merkmal jedoch soll die künstliche Intelligenz der CPU-Akteure sein. Schön wäre es, wenn Silicon Dreams all dies auch tatsächlich umsetzen könnte.

Wettereinflüsse wie bspw. Nebel beinträchtigen die Sicht nachhaltig.

information

- Genre: . . . . . .Sportspiel
- Spieler: 1-4
- Hersteller: . . . . . .Eidos Interactive
- Entwickler: . . . . . .Silicon Dreams
- Erhältlich ab: . . . . . .Mai

Golden Goal 98

Nach einem bösen Foul krümmt sich ein Österreicher am Boden.

Das deutsche Team beim Gruppenfoto. Manche Spieler sind tatsächlich zu identifizieren.

Golden Goal versucht in vielerlei Hinsicht spielerisches Neuland zu betreten. Statt eines Phrasen dreschenden Kommentators sind vielmehr die Rufe der Spieler selbst zu hören, wie sie sich bspw. vor einem Hintermann warnen oder lautstark ein Anspiel fordern. Während man aufs Tor schießt, muß flink eine kleine Zielscheibe in die richtige Position befördert werden, will man den Ball am überraschend gut haltenden Goalie vorbei im Tor unterbringen. Per einfachem Tastendruck läßt sich innerhalb eines Sekundenbruchteils die Taktik zwischen Abwehrbollwerk oder bedingungslosem Sturmlauf variieren, obwohl es bislang eigentlich ziemlich wurst ist, nach welcher Strategie ein Team agiert. Die 50 im Spiel enthaltenen Original Nationalmannschaften sollen zwar kicken wie die realen Vorbilder, bis auf die um Ähnlichkeit bemühten Gesichtstexturen ist davon aber nur wenig zu spüren. Perspektiven und Paßsystem wirken in keinster Weise ausgereift, höchst Arcade-lastiger Hauruck-Fußball ohne spielerischen Tiefgang ist die Folge.

Ein spektakulärer Seitfallzieher der Engländer.

information

- Genre: . . . . . .Sportspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: . . . . . .BMG Interactive
- Entwickler: . . . . . .Z-Axis
- Testmuster: . . . . . .BMG Interactive
- Erhältlich ab: . . . . . .24. April

Geplante Titel zur Weltmeisterschaft

Hersteller	Titel	Erhältlich ab
Acclaim Entertainment	**Super Match Soccer**	Mai
BMG Interactive	**Golden Goal 98**	24. April
Eidos Interactive	**World League Soccer**	Mai
Electronic Arts	**Frankreich 98 - Die Fußball WM** (FIFA 98 Update)	22. Mai
GT Interactive	**Sensible Soccer World Cup '98**	Juni
Hasbro Interactive	**Monopoly World Cup**	3. April
Konami	**ISS Pro '98**	Juni
Psygnosis	**Power Soccer (Update)**	Juni
Ubi Soft	**Kick Off '98**	Mai
Virgin Interactive	**Viva Football**	3. Quartal

Martin Weidner

Bomberman World

Im Challenge gilt es, innerhalb von 2 bzw. 5 Minuten alle Diamanten aufzusammeln und den Ausgang zu erreichen.

Im Story-Modus stehen einem fünf Stages à fünf Level zur Verfügung, darunter je zwei Level mit einem Endgegner.

Durch die Falltüren gelangt man auf die tiefer gelegene Ebene und umgekehrt.

Die 15 Extras lassen sich völlig frei variieren.

In Japan bereits am 29. Januar erschienen, soll Hudson Softs erstes Bomberman-Abenteuer für die PlayStation im Juni als PAL-Version auf den Markt gebracht werden - die mittlerweile achtundzwanzigste Version auf der vierzehnten Plattform.

Der eingängige Grundgedanke und vor allem die Konzeption als Multi Player Game gaben den Ausschlag für den kommerziellen Erfolg dieser Serie. Der Story-Modus, eine leicht abgeänderte Variante für einen Spieler, wurde von Hudson Soft immerzu vernachlässigt und ist eher als schmückende Ergänzung zu dem brillanten Battle Mode zu verstehen.

Erst hier versuchen bis zu fünf Spieler gleichzeitig, einander mit Bomben in die Luft zu jagen. Haben alle zu Anfang noch ihr eigenes kleines „Revier", entwickelt sich im Nu ein heilloses Durcheinander, wenn die ersten Blöcke gesprengt und die ersten Extras eingesammelt sind. Die Jagdsaison ist dann eröffnet, und die Schadenfreude, seine Gegner so lange auf Trab zu halten, bis sie einen Fehler begehen und ihr Bildschirmleben ausgehaucht ist, erweist sich als immens. Ausgeschiedene Spieler sind aber nicht gezwungen, dem bunten Treiben tatenlos zuzusehen. Vom Rand der Arena können sie Bomben ins Spielfeld werfen und die verbliebenen Teilnehmer damit verunsichern oder vielleicht sogar den einen oder anderen in einem unbeobachteten Moment aus dem Feld schlagen.

Zehn Spielfelder stehen einem insgesamt zur Wahl. Die klassische Arena ohne viel Schnickschnack ist sicherlich am besten spielbar. Routinierte Sprengmeister verzichten auf unnötigen Ballast und schalten die Extras zum Teil ab. Weniger ist in diesem Fall mehr. Genannter Leitspruch trifft auch auf die grafische Gestaltung zu. Bomberman World präsentiert sich zwar in einer zeitgemäßen gerenderten Aufmachung, der Kamerawinkel ist jedoch etwas zu steil, um stets eine optimale Übersicht über das Geschehen gewährleisten zu können. Was sich sonst noch im Vergleich zu den vorherigen Versionen geändert hat, Ihr im Test in der nächsten play.

Vor dem eigentlichen Start lassen sich die Stärke der CPU-Gegner, die Anzahl der Battles und die Zeitvorgabe einstellen. Darüber hinaus kann der Spieler entscheiden, ob sich die Mauer bis auf den letzten Stein schließen soll, ob ausgeschiedene Spieler vom Rand der Arena Bomben in das Spielfeld werfen dürfen und ob der Sieger mit einer Bonusrunde belohnt wird.

information

- Genre: . . . . . .Party Game
- Spieler: 1-5
- Hersteller: . . . . . .Hudson Soft
- Entwickler: . . . . . .Hudson Soft
- Testmuster: . . . . . .SCEE
- Erhältlich ab: . . . . . .Juni

BOMBERMAN TOTAL

TITEL	SYSTEM
64-Bit	
Bomberman 64	Nintendo 64
32-Bit	
Bomberman World	PlayStation
Saturn Bomberman	Saturn
Bomberman Fight	Saturn
Panic Bomber	Virtual Boy
16-Bit	
Super Bomberman	Super Nintendo
Super Bomberman 2	Super Nintendo
Super Bomberman 3	Super Nintendo
Super Bomberman 4	Super Nintendo
Super Bomberman 5	Super Nintendo
Panic Bomber	Super Nintendo
Mega Bomberman	Mega Drive
Dynablaster	Coin-op
Panic Bomber	Coin-op
Panic Bomber	Neo Geo Neo Geo CD
Dynablaster	Amiga
Dynablaster	PC
Atomic Bomberman	PC
8-Bit	
Bomberman	PC-Engine
Bomberman '93	PC-Engine
Bomberman '94	PC-Engine
Bomberboy	MSX
Bomberboy	Nintendo NES
Dynablaster	Nintendo NES
Dynablaster	Game Boy
Wario Blast	Game Boy
Bomberman GB	Game Boy
Pocket Bomberman	Game Boy

In Vorbereitung: Bomberman Hero – Nintendo 64

ONE MAN • ONE SOLUTION • ONE STATE OF MIND

EINZIGARTIGE MISCHUNG AUS INTENSIVER ACTIONBALLEREI MIT JUMP'N RUN ELEMENTEN IN 3D

GENIALE SPECIAL EFFECTS, DIE AUF DER PLAYSTATION IHRESGLEICHEN SUCHEN

STIMMUNGSVOLLER SOUNDTRACK UND SEHR GUTE AUDIOEFFEKTE (Z.B.FUNKVERKEHR DER GEGNER)

NEUARTIGE "POWER"ANZEIGE - DAS "RAGEMETER"

EINFACH ZU SPIELEN, SCHWIERIG ZU MEISTERN

THERE CAN BE ONLY ONE

Als ein korruptes Militärexperiment schiefläuft, ist die Wut John Cains einzige Waffe...

Sie erwachen in den Ruinen eines Apartments in der Großstadt im Jahr 2038. Ihre Gedanken sind verschwommen. Sie erinnern sich an nichts.Ihr Körper fühlt sich seltsam und taub an, Teile Ihrer Glieder sind von einer Legierung aus schwarzem Metall umhüllt. Ihr linker Arm ist eine roboterartige Monstrosität, eine tödliche Waffe.
Es gibt nur eine Empfindung, die Sie vorwärts treibt auf der Suche nach der Wahrheit Ihrer Vergangenheit, und nur eine Empfindung, die Ihnen das Leben retten wird...RASENDE WUT

768 9642 8472

ERHÄLTLICH AB: 16.03.98

ONE™ and ASC Games™ are trademark of American Softworks Corporation. ©1995 PEG Limited Partnership. ©1997 American Softworks Corporation. ℗1998 BMG Interactive. All rights reserved. Distributed by the local BMG Company. A unit of BMG Entertainment.

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

BMG INTERACTIVE
www.bmginteractive.com

Sven Liebold

Chill

8

Edelboardhersteller Burton stellte seine Bretter zur Verfügung.

Der Village-Kurs gehört zu den anspruchsvollsten Strecken.

Um den fallenden Bäumen auszuweichen, muß der Snowboarder möglichst schnell den Hang hinunterbrausen.

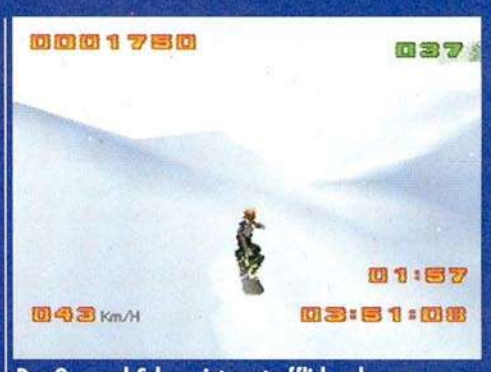
Offensichtlich entwickelt sich ein Trend zu Snowboardspielen. Immerhin blickt man auf satte drei Neuerscheinungen in dieser Ausgabe. Nach einigen kläglichen Versuchen scheint jedoch frischer Wind auf die Entwickler-Pisten geweht zu sein - konnten wir doch eine erhebliche Steigerung der Qualität der Titel feststellen.

Chill setzt sich speziell mit der Snowboard-Mentalität auseinander und versucht,ein möglichst realitätsgetreues Flair dieser Szenesportart in das Spiel hineinzuzaubern. Zur Wahl stehen vier verschiedene Rider, die zusätzlich in ihrem Outfit verändert werden können. Bevor es jedoch auf eine der anfangs drei zur Verfügung stehenden Pisten geht, folgt die sorgsame Snowboardwahl. Glücklicherweise konnte man den renommierten Boardhersteller Burton für das Spiel gewinnen, der mit seinen Produkten für die notwendige Authentizität sorgt. Hat man sich durch alle Menüs gekämpft, kann es endlich losgehen.

Nach nur kurzer Fahrt fällt einem sofort die herrlich in Szene gesetzte Piste auf. Feinstes Goraudshading überzieht die Polygon-Abfahrt, und sorgt für eine weiche Optik, die einen den Schnee fast spüren läßt. Die Kurse basieren auf verschiedenen Thematiken. Auf der „Wintersports"-Strecke beginnt man beispielsweise zunächst mit einem Slalom-Kurs, woraufhin ein Ausflug in eine Half-Pipe sowie ein Abstecher in eine Bobbahn folgen. Zuguterletzt findet man sich auf der Skisprungschanze wieder - und das alles in einer Abfahrt. Die Entwickler von Silicon Dreams frischten das ganze Szenario auf, indem sie auf den Strecken immer für Abwechslung unterschiedlichster Art sorgten. Mal läuft Euch ein Yeti vor der Nase herum, oder ein Polizeiwagen verfolgt den Boarder über die Piste. Um in den Genuß der Bonusstrecken zu kommen, müssen jedoch erst einmal Punkt- und Zeitrekord der Standardabfahrten gebrochen werden. Punkte erhält der Fahrer durch die gewohnt waghalsigen Sprünge und Drehungen, die durch verschiedene Button- und Steuerkreuzkombinationen ausgelöst werden. Begleitet von einem sehr groovigen Soundtrack, der vollends mit dem Namen des Games harmoniert, begebt ihr Euch auf die muntere Punkte- und Sekundenjagd. Die Steuerung der Fahrer ist zwar anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, geht aber später recht flüssig von der Hand. Die Unterstützung des Analog-Pads erleichtert zusätzlich das Handling der Bretter und sorgt für noch größeren Spielspaß.

Gerade aufgrund der erfrischenden Ideen im Gameplay hebt sich Chill eindeutig von der Konkurrenz ab. Noch feilen die Entwickler eifrig an der Snowboardphysik, da sich das Brett nicht immer realistisch bewegen läßt. Ist auch dieses kleine Manko behoben, dürfte einer gelungenen Simulation des Snowboardens nichts mehr im Wege stehen.

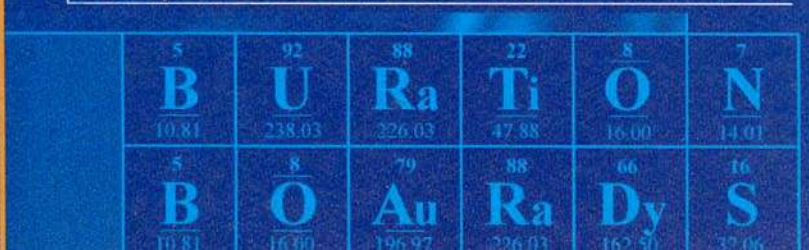
Am Ende jeden Kurses wartet immer ein besonderer Stunt auf den Boarder.



Der Gouraud-Schnee ist vortrefflich gelungen.

information

- Genre: . . . . . .Sportspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: . . . . . .Eidos Interactive
- Entwickler: . . . . . .Silicon Dreams
- Testmuster: . . . . . .Eidos Interactive
- Erhältlich ab: . . . . . .April



Snowracer 98

Sven Liebold

Neben Chill stellen wir Euch ein weiteres Wintersport-Highlight vor, das trotz gleicher Thematik in eine völlig andere Richtung zielt. Im Grunde genommen handelt es sich nämlich bei Infogrames´Schneespaß um ein reinrassiges „Schnee-Rennspiel".

Auf extrem langen Abfahrten beweisen die Alpin-Athleten, welches Potential in ihnen steckt. Geboten werden drei unterschiedliche Disziplinen: Alpin-Ski, Snowboard und Alpinboard. Je nach Sportart muß man sich auf unterschiedlichen Pisten in den einzelnen Wettkämpfen durchsetzen. Im alpinen Skigebiet besteht die Wahl zwischen Abfahrt-, Slalom- oder Kombinationslauf, während den Snowboardern im Freeride und Air-Contest Geschicklichkeit abverlangt wird. Wichtig ist auch die Wahl der vielen unterschiedlichen Modelle der Ski und Snowboards, da diese auf die jeweiligen Charaktereigenschaften des Fahrers abgestimmt sein müssen. Ein Riese von 1,92m sollte sich nicht unbedingt ein zu kurzes, 1,42m großes Snowboard an die Füße schnallen, da erhebliche Manövrierschwierigkeiten die Folge sein könnten. Obendrein wurde dem Game auch noch ein Zwei-Spieler-Mode beschert, so daß spannenden Splitscreen-Duellen nichts im Weg stehen dürfte.

Gleich nach der ersten Abfahrt merkt man deutlich den Unterschied zu allen bislang erschienenen Wintersport-Games. Die 3D-Piste fegt einem geradezu um die Ohren, und das in einer Optik, die Cool Boarders locker unter metertiefe Schneehaufen begräbt. Ohne die Spur eines Slowdowns fegen die exzellent animierten Protagonisten die Hänge hinab. Dabei wurden deutlich die Schwerpunkte der einzelnen Sportarten differenziert. In den Alpinen Disziplinen gilt es vor allem, durch gekonnte Kurventechnik seine Kontrahenten auszutricksen. Die sonst aus dem Rennspiel-Genre bekannte Plazierungsanzeige verdeutlicht dem Athleten, welche Position er momentan unter den sechs Teilnehmern, mit denen er sich gleichzeitig auf der Piste bewegt, einnimmt. Im Snowboarding gilt es, möglichst viele Punkte zu sammeln, indem man akrobatische Luftmanöver vollführt.

Ein weiteres technisches Highlight ist die erstmalige Berücksichtigung eines Blend-Effektes der Sonne, natürlich inklusive des obligatorischen Lens-Flares. Je nachdem, ob Lichstrahlen den Schnee treffen, leuchtet dieser in strahlendem Weiß oder dunkelt sich wieder etwas ab, wobei dann Spuren und Loipen sichtbar werden.

Es war schon beinahe frustrierend, wie lange es dauerte, bis sich jemand ernsthaft dieses Genres angenommen hat, um es in ein adäquates Produkt umzusetzen. Snowracer 98 baut 100% auf reinrassige Arcade-Action. Daß sich auch noch namhafte Hersteller der Wintersportindustrie wie Salomon, Nidecker oder K2 in das Projekt einklinken, bildet praktisch das Sahnehäubchen auf dem Alpinnachtisch.

Ohne präzise Kurventechnik verliert man wertvolle Sekunden.

Noch einmal wird aller Mut zusammengenommen, bevor es in die Tiefe geht.

Neben drei verschiedenen Downhill-Abfahrten geht es bei einer auch nachts den Berg hinab.

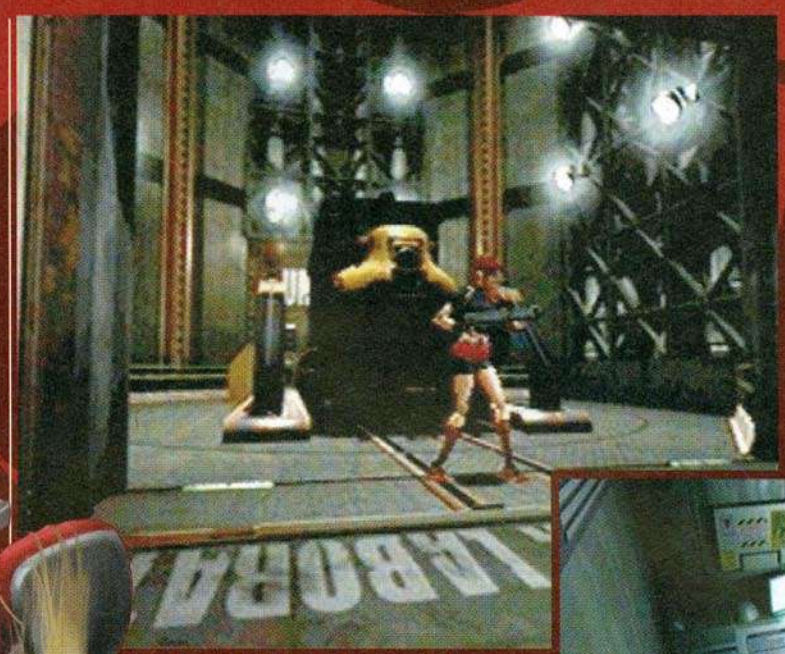
Doppelter Spaß auf geteiltem Bildschirm: Jede Disziplin kann auch gegeneinander ausgetragen werden.

information

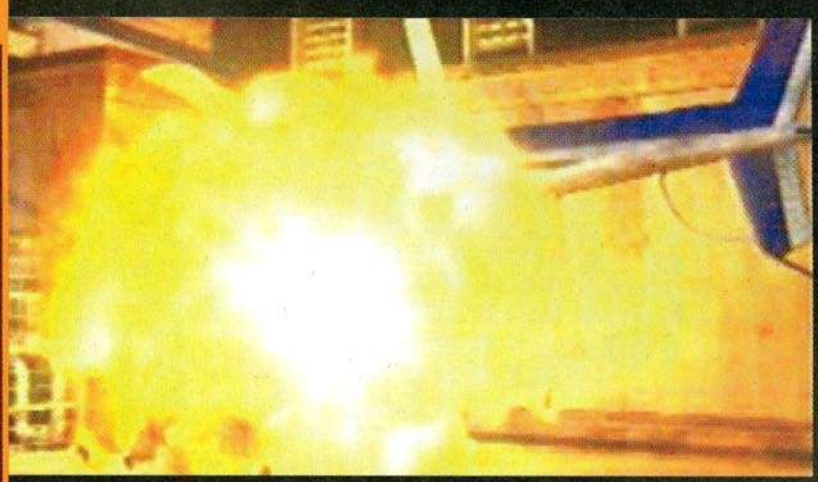
- Genre: . . . . . .Sportspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: . . . . . .Infogrames
- Entwickler: . . . . . .Infogrames
- Testmuster: . . . . . .Laguna
- Erhältlich ab: . . . . . .April

Michael Dees

RESIDENT EVIL 2


Claire betritt Umbrellas gigantisches Labor.

Diese Maschine gibt das Antiserum des G-Virus heraus


Eine FMV gibt Aufschluß über den Absturz des Hubschraubers.

Der Zug in die Freiheit, der von Leon gesteuert wird

Die Zombie-Schnitzeljagd geht weiter. Wie versprochen bringen wir Euch diesmal einen ausführlichen Report zu Capcoms Kultartefakt Resident Evil.

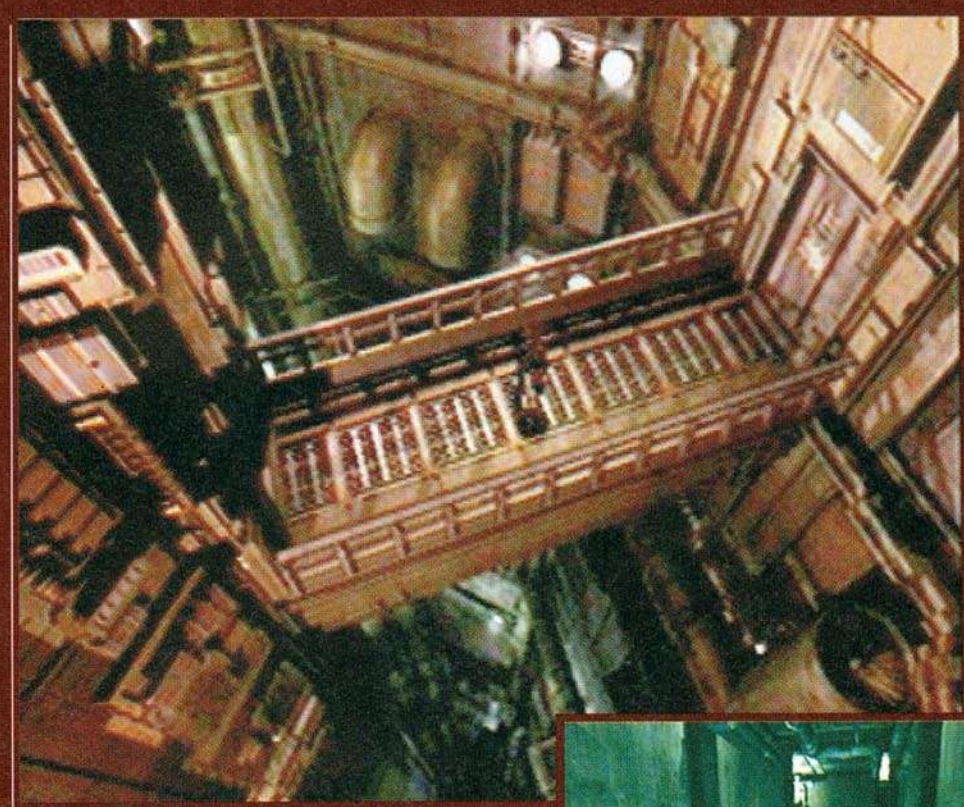
Knapp zwei Monate, nachdem die Sondereinheit der Polizei (S.T.A.R.S.) dem Spuk im monsterverseuchten Herrenhaus nahe der nordamerikanischen Kleinstadt Racoon City ein Ende gesetzt hat, wird Claire Redfield auf den virtuellen Plan gerufen. Die kleine Schwester von Chris Redfield ist auf der Suche nach ihrem Bruder, der zusammen mit der smarten Jill nach Europa gereist ist, um das Headquarter von Umbrella auszuheben (Teil drei?). Die Ärmste kann ja nicht ahnen, daß die einst so friedliche Stadt nun fest in den Händen von blutdurstigen Zombies liegt, welche ein wahres Inferno in den Straßen von Racoon City angerichtet haben.

Umkreist von Nekrolyten macht sie Bekanntschaft mit Leon S. Kennedy, der ihre Verfolger per Headshot in den Zombiehimmel manövriert. Bei ihrem Versuch, die Stadt zu verlassen, knallt ihr Wagen gegen einen Laternenmast, und die beiden werden getrennt. So weit, so schlecht.

Leon vor dem brennenden Wrack.

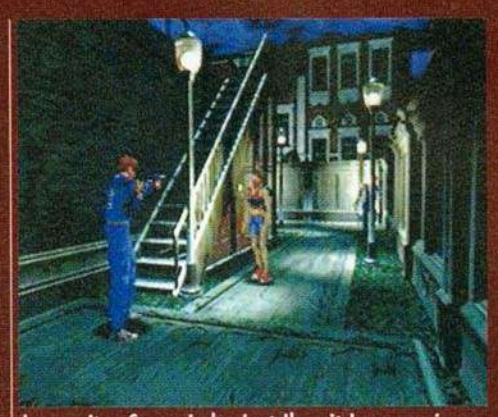
Ihr beginnt Euren Kampf ums nackte Überleben mit nur einer Feuerwaffe und dem obligatorischen Kampfmesser. Vorbei an einem Pulk Zombies, bahnt Ihr Euren Weg duch verwüstete Straßen, die von brennenden Autowracks gesäumt sind. Weil es bei Resident Evil bekanntlich stets Nacht ist, verleihen die lodernden Flammen dem Szenario ein bizarres Ambiente, das unterstrichen von schauerlichen Themes à la Wojciech Kilar (Coppolas Dracula) eine schier unerträgliche Suspense schafft. Habt ihr die ersten Attacken der Untoten überlebt, trefft Ihr schon bald auf den ersten Überlebenden. Der Besitzer des hiesigenWaffenladens steht verstört, eine Armbrust im Anschlag, hinter seiner Theke und droht, Claire zu durchsieben. Nach erfolgreicher Konversation kann unsere Heldin den skeptischen Geschäftsmann von ihrer humanen Existenz überzeugen. Sobald Ihr die umherliegende Munition aufgepickt habt, sorgt das Zerbersten des Schaufensters für einen raschen Anstieg des Adrenalinspiegels. Eine Viererbande Zombies fällt über den bedauernswerten Ladeninhaber her, um sich anschließend an Eurem Lebenssaft zu ergötzen.

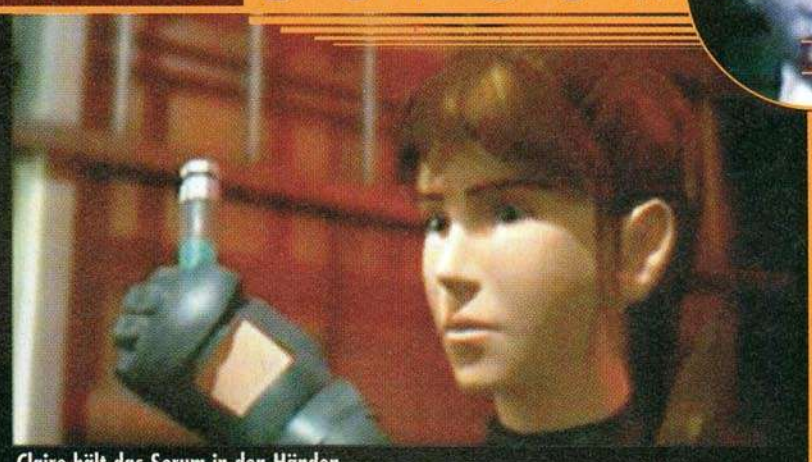
Habt Ihr die faulen Brüder von ihrem Vorhaben abgebracht, stockt Euer Inventar um die Armbrust des Ermordeten auf. Was jetzt folgt, wird


Der unterirdische Gebäudekomplex.

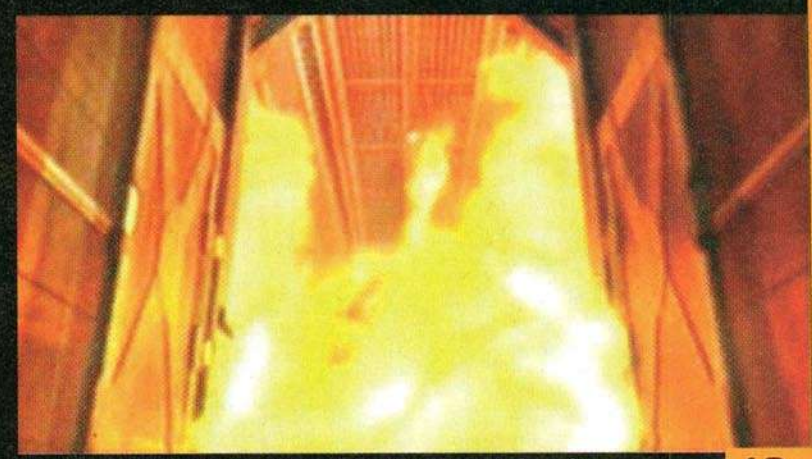
Die ehemaligen Umbrella Mitarbeiter fröhnen der Freikörperkultur.

zu einer Dauerbelastung des X-Buttons an Eurem Joypad. Die Detailvernarrtheit von Resident Evil 2 ist kaum in Worte zu fassen. Ständig ist man geneigt, etwas aufzuheben, um wenig später festzustellen, daß es sich bei den vermeintlichen Items um ein weiteres Requisit der Hintergrundgrafik handelt. Herumliegende Zettel und Flaschen machen das Suchen und Finden von Objekten deutlich schwieriger als noch beim Vorgänger. Akribisches Suchen ist also angesagt.Weil wir gerade beim Vorgänger sind: Auch beim Sequel seid Ihr in der Lage, zumindest in gewissen Abschnitten des Spieles einen weiteren Charakter als Carepaket für notleidende Monster durch die Räume zu steuern. War im ersten Teil noch Rebbeca für den angeschlagenen Chris da, kommt unserem Leon jetzt die Halbasiatin Ada zu Hilfe, um mit dem tüchtigen Polizeianwärter unerreichbare Gänge oder Schächte zu erklimmen. Ada ist nach Racoon City gereist, um ihren Freund zu finden, und wirft so manche Fragen auf. Claire hingegen stellt ein verängstigtes kleines Mädchen zur Rede, das selbst durch kleinste Öffnungen weiter vordringen, aber auch entkommen kann. Die zwölfjährige Sherry ist die Tochter des fanatischen Forschers William Birkin, den Ihr nebst Gattin mit Fortlauf des Games noch genauer kennenlernen werdet. Das Spielprinzip ist gleichgeblieben, und auch die Steuerung wurde 1:1 übernommen. Einziges Novum (neben der leistungsstärkeren Engine) ist die Tatsache, daß die Akteure nach Feindkontakten nicht mehr so vital wirken. Sollte Eure Kondition auf gelb stehen, halten sich die Figuren an den Hüften. Seid Ihr gar im roten Bereich, humpeln Claire und Leon solange durch die Gänge, bis Ihr Eure Energie durch die bewährten Sprays und Kräuter wieder auffrischt. Das Speichern der Spielstände geschieht auch weiterhin durch Schreibmaschinen, die zusammen mit den dazu nötigen Farbbändern in begrenzter Zahl über das riesige Areal (R.E.2 wird auf zwei CDs ausgeliefert) verteilt sind. Eure Gegner verhalten sich nunmehr wesentlich aggressiver und kriechen gleich scharenweise über den Screen. Da die Fortsetzung auch feminine Kreaturen ins Rennen schickt, kann es leicht passieren, daß Ihr als Hauptgericht eines romantischen Zombiedinners endet. Aber auch sonst wurde das Panoptikum um einige Viecher bereichert. Zu den vergleichsweise niedlichen Zombies gesellen sich bspw. Golems, Pflanzenwesen (Flash Gordon läßt grüßen!) und eine Mißgeburt, die schlimmer als Vera am Mittag ist: Der sogenannte Licker trachtet Euch mit seiner gigantischen Zunge nach dem Leben. Auch die Fauna von Resident Evil wurde um einige Tierchen erweitert. Neben den Riesenspinnen und Krähen posieren auch Megamotten und ein überdimensionaler Alligator. Selbstverständlich sind auch die Bluthunde wieder mit von der Partie und stehen geduldig bereit zum Abbeißen Eurer Gliedmaßen.


Im zweiten Szenario beginnt Ihr mit Leon an einem völlig neuen Ausgangspunkt.


Claire hält das Serum in den Händen.

Claire und Leon verabreichen das Serum Birkins Tochter.


Die Sprengoption tritt in Kraft, und das Labor fliegt in die Luft.

Virgin Interactive und play PLAYSTATION präsentieren das große Resident Evil 2-Gewinnspiel

Zu gewinnen gibt es
eine einwöchige Reise für zwei Personen
nach Tokio inkl. Flug von einem deutschen Flughafen nach Tokio, alles in einem First Class-Hotel, inkl. eines eintägigen Besuchs in Disneyland Tokio und eines eintägigen Besuchs im Horrorpark Hanayashiki vor den Toren Tokios

Die Reise findet zwischen Anfang Juni und Ende August statt. Voraussetzung für eine Teilnahme an dem Gewinnspiel ist, daß Ihr mindestens 18 Jahre alt seid. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Was müßt Ihr dafür tun? Beantwortet einfach zwei Fragen, die erste in dieser Ausgabe, die zweite folgt in der nächsten play.

In welcher Stadt spielt Resident Evil 2?

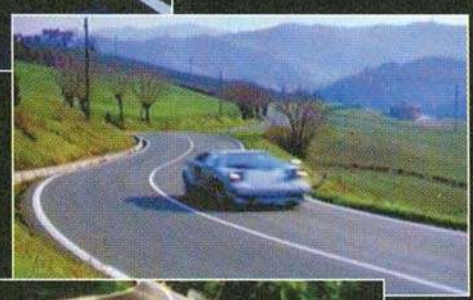
Postkarten könnt Ihr natürlich noch nicht schicken, erst mit der nächsten play, in der die zweite Frage erscheint?

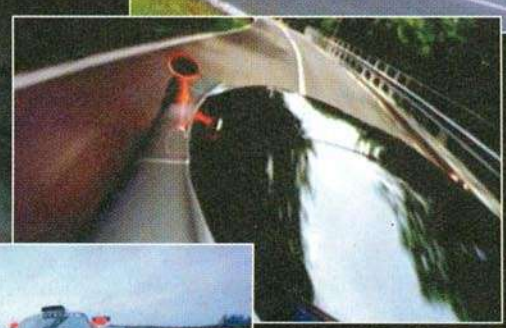
information

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

The Need For Speed III

Stephan Girlich





Einen Überschlag überstehen die Wagen wie bisher ohne den kleinsten Kratzer.

Beim Streckendesign verschlägt es einem oftmals fast den Atem.

Nunmehr zum dritten Mal präsentiert uns Electronic Arts mit The Need For Speed, erneut einen Fuhrpark, der erlesener nicht sein könnte. Acht Superflitzer stehen in der virtuellen Garage, lassen das Herz eines jeden Rennspielfans höher schlagen, können in einer Dia-Show bestaunt werden und machen einem die Entscheidung sehr schwer, mit welchem PS-Monster man über den Asphalt jagen möchte. Jedoch stehen anfangs mit der Corvette, dem Ferrari 355 F1 und dem Lamborghini Countach nur drei der begehrten Flundern zur Auswahl. Ähnlich verhält es sich mit den Kursen, von denen zunächst vier zugänglich sind. Wie schon in den ersten beiden Teilen von The Need For Speed ist es erforderlich, die Meisterschaft sowie das Ausscheidungsrennen zu gewinnen, um letztlich in den Genuß aller Wagen und Strecken zu kommen.

Durch ein brillantes Intro aufgeheizt, unternimmt man im Übungs-Modus seine ersten Fahrversuche. Mit Bremsassistent, Traktionskontrolle und imaginärem Beifahrer (witzig: der Sprecher von „Der siebte Sinn"), der aus dem Off Kurven, Sprünge und Schikanen immer frühzeitig ansagt, ist der recht anspruchsvollen Steuerung rasch der erste Schrecken genommen. Optional sind diese Features natürlich auch zu deaktivieren, das Ghost Car ist wohl selbstverständlich. Die Meisterschaft umfaßt acht Rennen, vorausgesetzt, man befindet sich nach vier Läufen unter den drei Führenden. Neben der Qualifikation erhält man dann zudem mit dem Ferrari 550 Maranello, dem Italdesign Nazca C2 und dem Lamborghini Diablo SV die Möglichkeit, auf einen anderen, weit schnelleren Wagen umzusteigen. Dies ist grundsätzlich vor jedem Rennen möglich. Für den Gesamtsieg winken der Jaguar XJR-15 (Beginner) und der Mercedes CLK-GTR (Profi), die beide förmlich wie auf der Straße kleben und dadurch sagenhafte Geschwindigkeiten zulassen.

Völlig neu ist der Hot Pursuit-Modus. Neben Rundenzeiten und Gegnern sind es hier wildgewordene Gesetzeshüter, die dem Spieler auf Biegen und Brechen das Leben zur Hölle machen. Cannonball-like rauschen die Cops ebenso rabiat wie man selbst über die Pisten, wobei bis zu vier Wagen gleichzeitig den Spieler in die Blechzange nehmen. Über die

Von Segas Coin-op Scud Race abgeschaut: die Tunnelfahrt unter Wasser.

Sind die Bergstrecken eigentlich schon anspruchsvoll genug, erschwert bei aktiviertem Wetter Schneefall das Fahren zusätzlich.

Außenlautsprecher wird man unmißverständlich zum sofortigen Anhalten aufgefordert - Straßensperren mit querstehenden Autos und reifenkillenden Nagelbrettern verleihen diesem Anliegen gehörig Nachdruck. Crasht man, muß zähneknirschend ein Ticket in Kauf genommen werden, beim dritten Mal geht's ab in den Bunker.

In technischer Hinsicht hat man bei Pioneer Productions für The Need For Speed III nahezu alle PlayStation-Register gezogen. Das Sequel läuft mit superflüssigen 30 fps, beeindruckt durch einen Mix aus Multicoloured Lighting Effects und Light Sourcing, Environment Mapping und, EA-typisch, allerfeinstem Dolby Surround, der mit subtilen Hintergrundgeräuschen und nach hohen Drehzahlen gierenden Motoren eine authentisch wirkende Atmosphäre ins heimische Zimmer zaubert. Uns präsentiert sich also eine audiovisuelle Meisterleistung, welche die Vorgänger fast mitleiderregend armselig aussehen läßt. Zu erwähnen bleibt schließlich noch das, was The Need For Speed schon immer auszeichnete: die ungemein realistisch designten Strecken, deren fordernder Verlauf und Abwechslungsreichtum bislang in keinem anderen Rennspiel kopiert oder gar übertroffen werden konnte. Die neun Kurse, gespickt mit Haarnadelkurven, Sprüngen, natürlichen Hindernissen und einer Vielzahl von Abkürzungen, lassen sich über die Parameter spiegelverkehrt, rückwärts, nachts oder mit Wettereinflüssen derart variieren, daß lange anhaltender Spielspaß mit Sicherheit garantiert ist. Das Fahrverhalten verlangt vom Spieler mit kritischen Lastwechseln, urplötzlichem Ausheben und feinfühliger Dosierung von Gas und Bremse wirklich alles, legt die Kontrolle aber jederzeit zu 100% in des Spielers Hand! Wer hätte das gedacht: Gran Turismo läuft völlig überraschend viel früher Gefahr, überholt zu werden, als wir jüngst angenommen haben. Trotzdem ist dies ein Duell, wie wir es lieben - Klasse und Rasse bei beiden Titeln im Übermaß. Ein direkter Vergleich der PAL-Versionen in der nächsten play wäre ideal und ist bereits geplant.

Gewittert es bei einer Nachtfahrt, erhellen gewaltige Blitze kurzzeitig das gesamte Szenario.

Die Wagen von Mercedes und Ferrari sind im Hot Pursuit-Modus nicht anwählbar, da beide Firmen um ihr Saubermann-Image bangen.

Eine Abkürzung entpuppt sich als Falle: die Herren Polizisten warten schon!

Selbst im Zwei-Spieler-Modus bleibt das Spieltempo trotz nur wenig abgespeckter Grafik konstant hoch.

Die Polizei ist nicht nur mit „ordinären" Streifenwagen unterwegs.

information

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

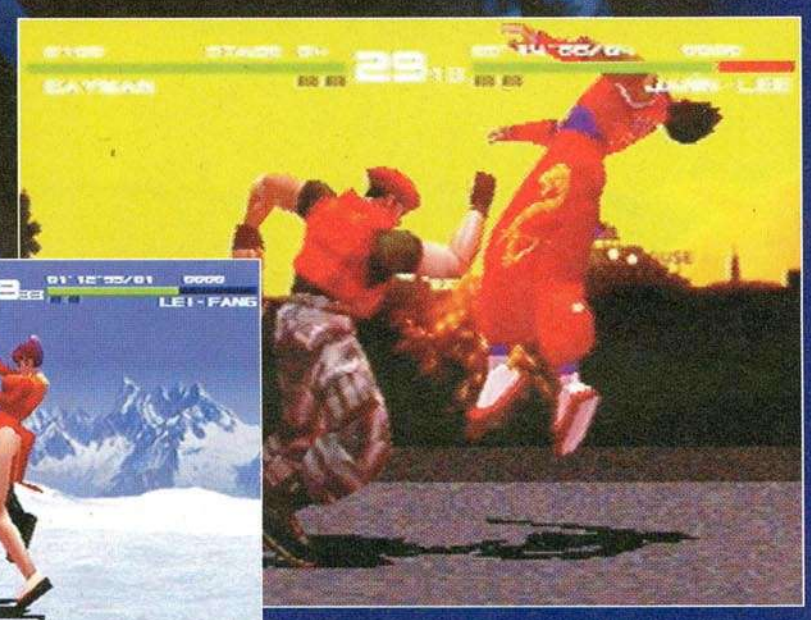
Dead Or Alive

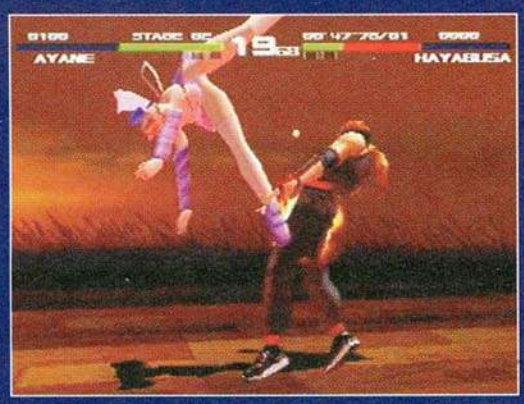
Hervorragende Lichteffekte verstärken die Atomsphäre des Spiels.

Nach dem kurzen Gastspiel der Saturn-Version von Dead Or Alive in der letzten Ausgabe können wir jetzt endlich die PlayStation-Umsetzung des Spielhallenprüglers von Tecmo näher unter die Lupe nehmen, da uns endlich eine spielbare Vorabversion vorliegt.

Mit dem verwendeten True Motion-System wirken die Charaktere im Intro wie reale Schauspieler und lassen bereits im voraus die großen Erwartungen auf das eigentliche Spiel in uns wachsen. Im Gegensatz zur Automatenversion kann man auf der PlayStation mit elf anstelle von nur acht Kämpfern in den Ring steigen, um den Titel des besten Kampfsportlers der Welt für sich in Anspruch zu nehmen. Die drei neu hinzugekommenen Akteure sind Bass, ein Muskelberg, der direkt aus dem Wrestlinggeschäft zu kommen scheint, Raidou, der eigentliche Endgegner von Dead Or Alive, sowie Ayane, die eine weibliche Martial Arts-Expertin verkörpert. Von Bayman, der die Kunst des waffenlosen Kampfes beim Militär gelernt hat, bis zum Kung Fu-Meister Len Fu ist wahrlich ein weites Spektrum verschiedener Kampfsportarten bei Dead Or Alive vertreten.

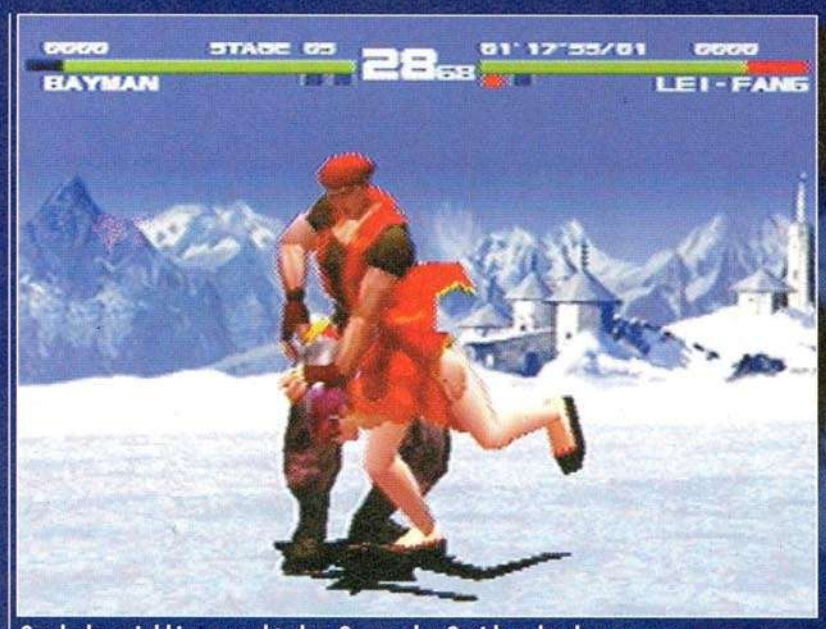
Ähnlich wie bei Bloody Roar oder Virtua Fighter gibt es bei Dead Or Alive nur drei wichtige Buttons: Punch, Kick und Hold, wobei das Drücken der L-/R-Tasten die Ausführung eines einfachen Faustschlages und einer Punch/Kick-Kombination bewirkt. Ein simpler Punch oder Kick wird durch einen kurzen Richtungswechsel auf dem Joypad in eine der vielen anderen Schlagvarianten verwandelt. Zudem können Special Moves vollzogen werden, die in altgewohnter Art und Weise durch einfache Viertel- und Halbkreisdrehungen die Form von gemeinen Nierenhaken oder Tritten in die Leistengegend annehmen. Der Hold Button ermöglicht es, Angriffen zu kontern oder den Gegner eine der zahlreichen Wurf- und Grifftechniken spüren zu lassen,



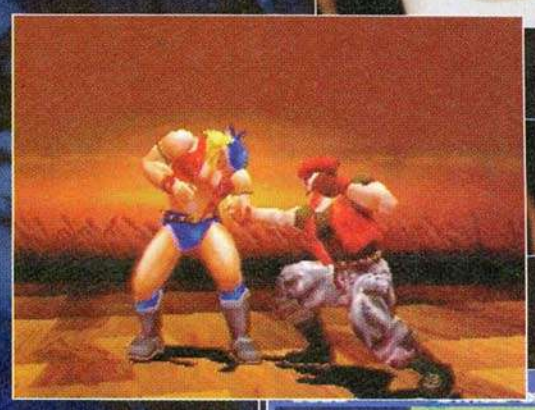


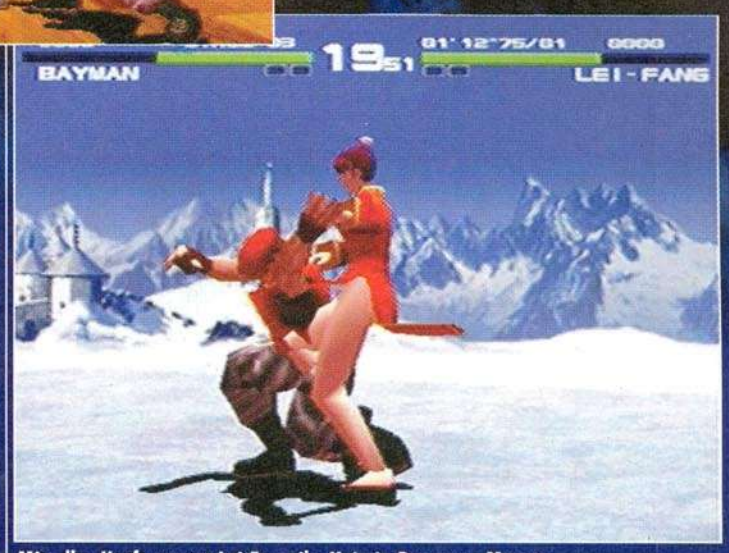
Bayman setzt seine überlegene Körpermasse geschickt gegen die zierliche Lei Fung ein.

Baymans Angriff wird von Gen Fu geschickt ausgekontert.



Gnadenlos wird hier versucht, dem Gegner das Genick zu brechen.





Mit aller Kraft rammt Lei Fung ihr Knie in Baymans Magen.

woraufhin dieser gezwungenermaßen eine ordentliche Portion seines Energiepotentials einbüßen muß. Mit diesen recht einfachen Moves, den vielen Combo-Möglichkeiten und dem Feature, die Schläge des Gegners ständig abzufangen, ist das Kampfsystem von Dead Or Alive sehr einfach zu handhaben jedoch trotzdem äußerst abwechslungsreich, wobei spannende Kämpfe zu erwarten sind, die bis zur letzten Sekunde noch offen sein können.

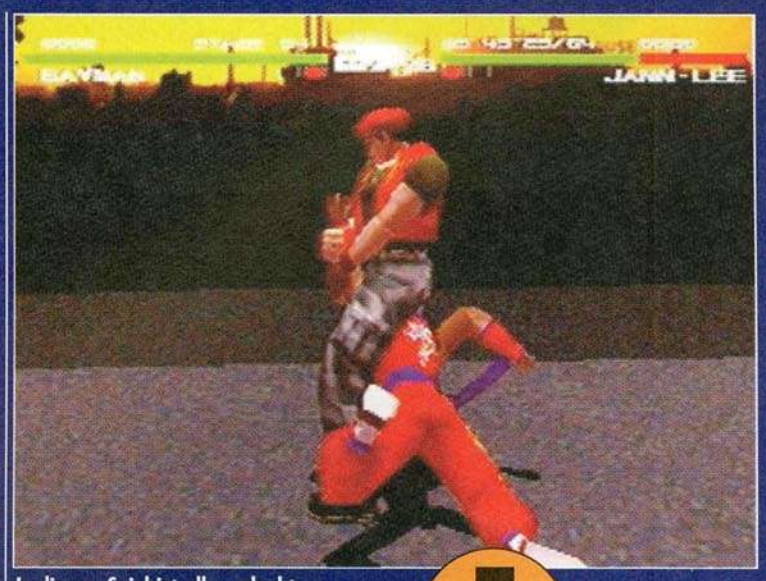
Um in dem sonst recht eingefahrenen Genre eine neue Idee einzubringen, entschloß sich Tecmo, eine Danger Zone um die Kampfarena zu ziehen. Den zwei Rivalen ist es zwar gestattet, den Ring zu verlassen, sobald aber einer der beiden zu Boden geht, wird eine Explosion ausgelöst, die einen weiteren Verlust des Lebensenergiespektrums zur Folge hat. Besonders fies wird es natürlich, wenn man nochmals auf den angeschlagenen Gegner springt, was eine weitere Detonation mit sich bringt.

Zusätzlich zum normalen Tournament stehen ein Versus-, Kumite-, Training-, Survival- und Time Attack-Mode zur Verfügung. Gelingt es, Dead Or Alive durchzuspielen, werden sowohl neue Options, wie z.B. eine größere bzw. kleinere Kampfarena, als auch neue Outfits für die Recken freigeschaltet.

Mit einem wuchtigen Schlag wird Ayane von Zack auf den Boden geschmettert.

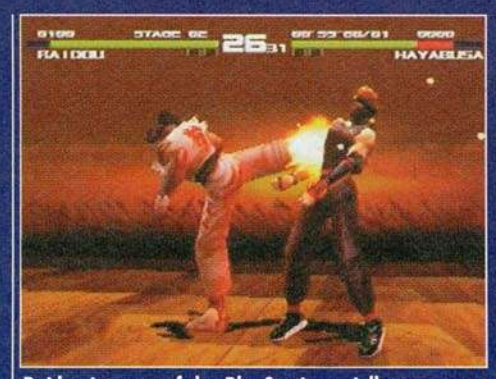
Die PlayStation-Version unterscheidet sich kaum von der des Konkurrenten. Beide laufen zwar hochauflösend und mit 60 fps, allerdings bewegen sich die Charaktere auf Sonys 32-Bit-Maschine flüssiger. Wie bereits bei Hudson Softs Bloody Roar zu bewundern ist, wird Dead Or Alive vergleichbar phantastische Lichteffekte beinhalten. Ein kleiner Negativpunkt bei unserer Vorabversion, der sich aber noch ändern könnte, ist die Gestaltung der Hintergründe. Wurde man in der Spielhalle noch mit echten 3D-Grafiken verwöhnt, muß auf der Heimversion von Dead Or Alive wohl mit einfachen Bitmaps vorlieb genommen werden. Die elf Kontrahenten sind, bis auf das wirklich übertriebene Auf- und Abschwingen der Brüste bei den weiblichen Kämpfern, dank des True Motion-Systems realistisch animiert und vermitteln authentisches Kumite-Ambiente. Die Zukunft wird zeigen, ob Dead Or Alive den anderen Beat'em up Stars auf der PlayStation den Rang ablaufen kann - das Zeug dazu hat das Spiel auf alle Fälle!

Selbst einem Muskelpaket wie Bass kann man Grenzen aufzeigen.



In diesem Spiel ist alles erlaubt.

Kasumi stellt ihre Geschicklichkeit unter Beweis.



Raidou ist nur auf der PlayStation spielbar.

information

- Genre: ..... Beat'em Up
- Spieler: 1-2
- Hersteller: ..... Tecmo
- Entwickler: ..... Tecmo
- Testmuster: ..... SCEE
- Erhältlich ab: ..... Juni

Newman Haas Racing

Michael Holzapfel

Die Kurse sind oft von Werbung übersäumt.

Nachdem Psygnosis bereits im letzten Jahr mit Formel 1 '97 die Fans des Motorsports (nahezu) wunschlos glücklich gemacht hat, will man nun auch den Anhängern der amerikanischen IndyCar-Serie eine anspruchsvolle Simulation liefern. Die Voraussetzungen hierfür stehen gut.

Mit Newman Haas konnte man eines der absoluten Spitzenteams der CART-Serie als Namensgeber gewinnen. Neben den beiden Fahrern dieses Teams, Michael Andretti und Christian Fittipaldi, finden sich auch alle anderen wichtigen Piloten im Spiel. Von den 17 Originalstrecken hat man immerhin 11 lizensiert, die sich in zwei völlig verschiedene Gruppen aufteilen: Zum einen jagt man seinen Boliden mit Spitzengeschwindigkeiten von 350 km/h über Ovalkurse, zum anderen muß man versuchen, sein Fahrzeug möglichst gefühlvoll durch die engen, kurvigen Straßenparcours zu lenken. Außerdem sind noch vier Fantasy-Strecken enthalten, die allerdings erst im Laufe des Spiels zugänglich werden.

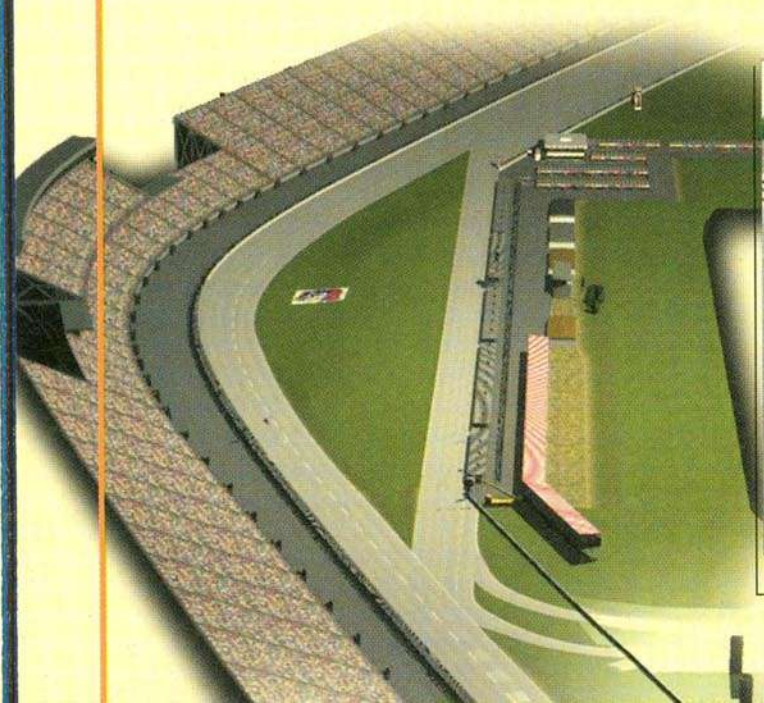
Diese unterschiedlichen Streckenbedingungen verlangen natürlich ein ausgefeiltes Wagen-Setup. Im Hauptmenü stehen einem hierfür zahlreiche Einstellungsmöglickeiten wie Spoilerneigung oder Reifenart zur Verfügung. Anfänger können sich nützlicher Hilfen wie Auto Steer bzw. Auto Brake bedienen. Hat man sich schließlich für ein Setup entschlossen, kann man mit seinem PS-Boliden endlich über den Asphalt flitzen.

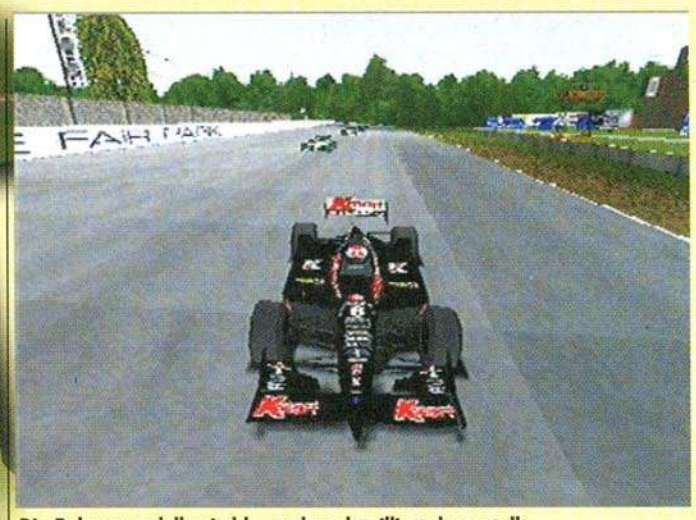
Wie üblich beweist man sein fahrerisches Können im Einzelrennen, Challenge und natürlich in einem Championship. Für nervenaufreibende Duelle mit Freunden wurde auch ein Splitscreen-Modus integriert. Während

Die Cockpitperspektive.

Das Rennen beginnt per Rolling Start.

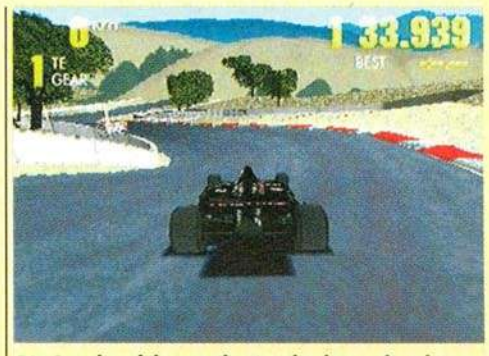
Im Vorspann seht ihr die IndyCars in voller Aktion.




Die Polygonmodelle sind besonders detailliert dargestellt.

Bei einem Crash zoomt die Kamera automatisch aus dem Cockpit.

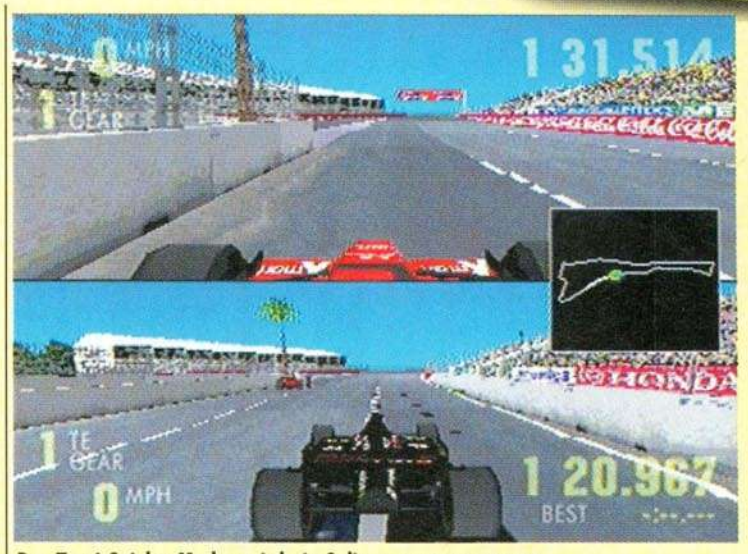
Ohne Frontspoiler ist Eure Kurvenlage gleich null.



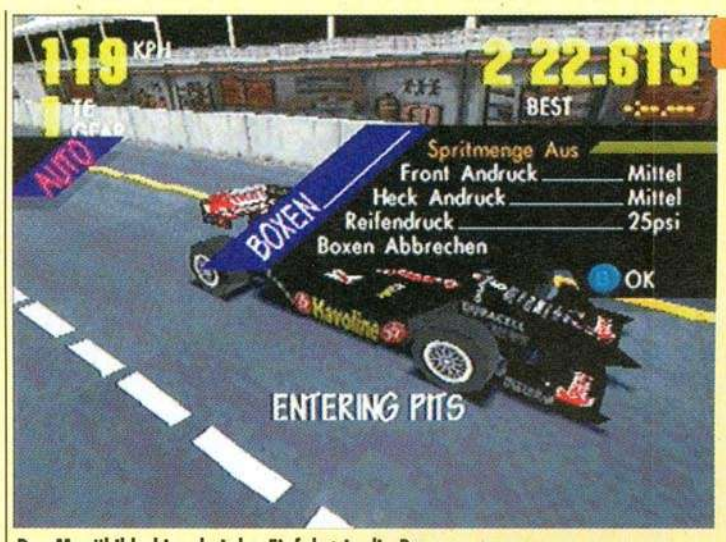
Die Strecken führen teilweise durch wunderschöne Landschaften.

des Rennens kommt den Boxenstops eine wichtige Rolle zu; denn oft entscheiden sie über Sieg oder Niederlage. Um der Boxencrew immer die richtige Order zu geben, wird bei der Einfahrt in die Boxengasse ein kleiner Menübildschirm mit allen möglichen Anweisungen eingeblendet. Besondere Bedeutung erlangt dieser, wenn Euer Fahrzeug Schäden aufweist; denn mit gebrochener Radaufhängung oder abgeknicktem Frontspoiler lassen sich die Kurse nur noch im Schneckentempo bewältigen. Optional darf man die Rennen ohne Damage bestreiten. Damit man während des Rennens nicht die Orientierung verliert, wird man ständig über die Geschwindigkeit, den eingelegten Gang und die Plazierung informiert. Die Abstände zu den gegnerischen Fahrern werden jedoch nur gelegentlich eingeblendet.

Psygnosis setzt bei der Präsentation dieses Titels auf bewährte Elemente ihres Formel 1-Hits. So wurde bspw. die Grafikengine übernommen, das Clipping-Problem ist allerdings so gut wie ausgemerzt, die teilweise heftigen Pop Ups dagegen nicht. Eine Augenweide stellen allerdings die detaillierten Polygonmodelle der IndyCars dar. Auch die authentischen Motorengeräusche und die erklärenden Bemerkungen der Kommentatoren wissen zu gefallen. Weniger Freude ruft dagegen zumindest in der uns vorliegenden Version die Steuerung hervor. Sie wirkt immer etwas nervös, was besonders in der Cockpitperspektive zu starken Problemen führt. Das Zoomen zwecks besserer Übersicht bei einem Crash birgt zudem den Nachteil in sich, daß man fahrerisch völlig aus dem Konzept gebracht wird. Ein weiteres, für Psygnosis vollkommen untypisches Manko ist der momentan noch recht niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad. Selbst in der höchsten Spielstufe ist es nach kurzer Einübungsphase kein Problem, die Computergegner in Grund und Boden zu fahren, was der Langzeitmotivation sicherlich nicht gerade dienlich ist.



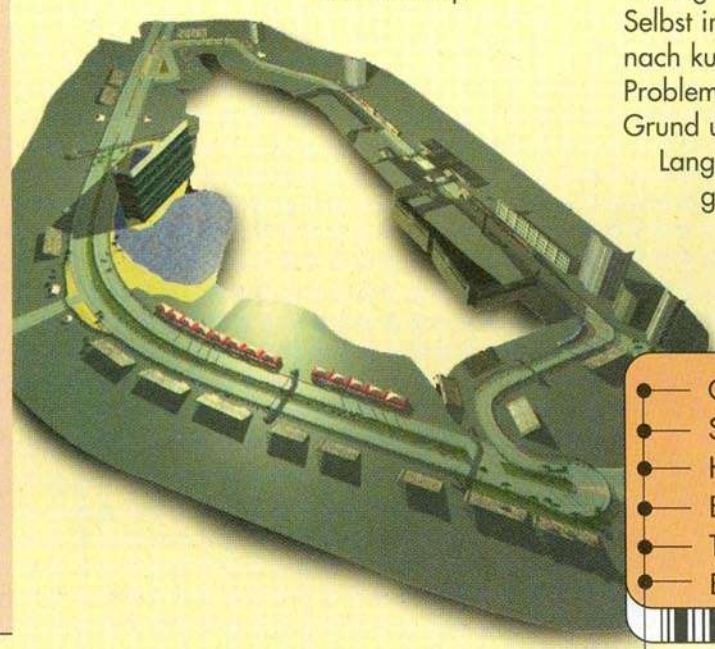
Der Zwei-Spieler-Modus wird via Splitscreen ausgetragen.



Der Menübildschirm bei der Einfahrt in die Boxengasse.

TEST NEXT ISSUE!!!

Viele Leser werden sich fragen, weshalb wir Newman Haas Racing in dieser Ausgabe nicht getestet haben. Viele kleine Mängel in der reviewfähigen Version haben uns nach Rücksprache mit Psygnosis dazu bewogen, in diesem Fall die finale Version abzuwarten, um ein kompetentes und ehrliches Urteil fällen zu können. Aufgrund des ruckeligen Scrollings und der nicht vorhandenen künstlichen Intelligenz der CPU-Piloten bleibt bislang der Spielspaß ziemlich auf der Strecke. Wir werden Euch in der nächsten Ausgabe der play PLAYSTATION mitteilen, ob sich bis zum offiziellen Erscheinungstermin die kritisierten Faktoren noch ein wenig verbessert haben.



information

- Genre: . . . . . .Rennspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: . . . . . .Psygnosis
- Entwickler: . . . . . .Studio 33
- Testmuster: . . . . . .Psygnosis
- Erhältlich ab: . . . . . .Ende März

Ian Livingstone´s

Deathtrap Dungeon

Mark Liebold

Um den letzten Schalter zu aktivieren, muß sich Red Lotus zuerst diese Säulen emporkämpfen.

Niemand gibt sich gerne geschlagen, erst recht nicht diese Schlangenfrau.

Die Plattformen sind ständig in Bewegung und es bedarf eines außerordentlichen Feingefühles, um nicht abzustürzen.

Mit mächtigen Flügelschlägen bewegt sich der Drache auf Chaindog zu.

In dem Dorf Fang geht die Angst um. Der Baron Sukumvit, der in seiner Burg hoch über der kleinen Siedlung lebt, lockt mit seinem Deathtrap Dungeon,der von Monstern und Fallen nur so wimmelt, jedes Jahr Heerscharen von selbsternannten Helden an. Wer den Anforderungen des Dungeons gewachsen ist und ihn überleben sollte, wird mit Reichtum und Ruhm überhäuft. Bis jetzt ist es allerdings niemandem gelungen, dem Tod im Kerker zu entkommen.

Die lange Zeit des Wartens hat nun bald eine Ende: Zum einen, weil wir alle die Veröffentlichung kaum noch abwarten können, und zum anderen, weil für Ian Livingstone ein lang gehegter Traum in Erfüllung gehen wird. Bereits 1984 brachte er im Rahmen seiner Fighting-Fantasy-Spielbuchreihe den Deathtrap Dungeon als viertes Buch der Serie zu Papier. Nach nunmehr über 13 Jahren sind die technischen Möglichkeiten soweit vorangeschritten, daß es sich als möglich erwiesen hat, aus dem Buch ein Computerspiel zu entwickeln, das den genauen Vorstellung von Ian Livingstone entspricht. Um den Deathtrap Dungeon zu überleben, stehen zwei Charaktere zur Verfügung. Die erste Hauptperson ist ein männlicher Held namens Chaindog, der genau wie der uns wohlbekannte Kultbarbar Conan das Töten in den Gladiatorenschulen gelernt hat. Er ist jemand,den man nicht zu den guten Jungs zählen sollte, da seine Vorgehensweise als skrupellos und brutal beschrieben wird. Der weibliche Counterpart wird durch Red Lotus dargestellt. Als Kind wurde sie von Piraten der elterlichen Obhut entrissen und mußte um ihr Überleben hart kämpfen. Sie ist schön, schnell und todbringend. Gespielt wird Deathtrap Dungeon aus der Sicht der dritten Person mit einer vollen Bewegungsfreiheit von 360 Grad. Obwohl Deathtrap Dungeon dem Eidos Klassiker Tomb Raider auf den ersten Blick sehr ähnlich sieht, sind beide Games doch grundverschieden. Es bleibt zu erwähnen,daß die Entwicklungszeitspanne von Deathtrap Dungeon immerhin mehr als zwei Jahre lang dauerte und das Projekt zeitgleich mit Tomb Raider gestartet wurde. Für die Games wurden kom-

Kurzer Schwinger von rechts, und der Koboldkopf wird vom Rumpf abgetrennt.

Diese Donnerbüchse kann selbst die dicksten Rüstungen mühelos durchschlagen.

Selbst dieser Flammenstrahl wird Chaindog nicht von seinem Vorhaben abbringen.

Die drei Kobolde kamen, sahen und starben.

Seltsame Maschinen treiben in diesem Level ihr Unwesen.

plett verschiedene Grafikengines benutzt, wobei keine einzige Zeile von Deathtrap Dungeon derjenigen von Tomb Raider ähnelt.

Der Deathtrap Dungeon ist gespickt mit fiesen Fallen und über 55 Monstern, die von kleinen blauen Kobolden, die ihr Essbesteck in den Oberschenkeln der Helden zu versenken versuchen, über die klassischen Orks bis hin zur mehrköpfigen Hydra reichen. All diesen mehr und minder gefährlichen Kreaturen begegnet man in knapp 20 Leveln, die am Anfang noch recht verhalten wirken. Je mehr man sich allerdings in den Kerker vorwagt, desto komplexer und ausgeschmückter gestalten sich die Gewölbe. Zum Glück tragen die Helden immer ein wenig Kreide mit sich, um an den Wänden oder auf dem Boden kleine Pfeile zeichnen zu können, die die sichere Rückkehr an die Oberfläche gewährleisten sollen. Wäre da nicht die Vielzahl von Monstern, die den Helden heimtückisch den Kopf abreißen wollen. Das Kampfsystem ist einfach ausgearbeitet und läßt die Recken schnell und gekonnt agieren. Parieren, ein Schwinger hier, ein Schlitzer da und noch einen gewaltigen Hieb hinterhergesetzt - schon rollt der blaue Koboldkopf von den Schultern. Und um den Gegner noch so richtig zu beeindrucken, schwingt man sein Schwert in gekonnter Barbarenmanier wild um den Körper, bevor man zum finalen Todesstoß ansetzt. Aber nicht nur Schwerter stehen als Allheilmittel gegen den Feind zur Verfügung. Ein magischer Kriegshammer, Flammenwerfer oder eine Donnerbüchse bieten Abwechslung in der Kampfesausstattung des Helden - um nur einige zu nennen. Weiterhin lassen sich mit kleinen Bomben oder Feuerwerkskörpern die Gegner zur Strecke bringen. Was in keinem Action-Adventure fehlen darf, ist natürlich die Magie. In Deathtrap Dungeon nimmt sie die Form von verschiedenen Schriftrollen an, mit deren Hilfe die Helden kleine Rasierklingen oder Feuerbälle dem Gegner entgegenschleudern können. Obwohl Deathtrap Dungeon ein Action-Adventure sondersgleichen ist, hat der Erfinder Ian Livingstone den ihm wohl angeborenen englischen Humor in keinster Weise vernachlässigt. So scheint es kaum verwunderlich, daß man im Dungeon Clowns antrifft, die mit ihren Achselhöhlen Geräusche erzeugen, welche normalerweise aus anderen Körperöffnungen dringen sollten. Ein weiteres Beispiel wäre das Sprengschwein, eine kleine Sau, die mit Dynamitstangen umwickelt ist und, falls sie losgelassen wird, wie ein Suchkopfgeschoß schnurstracks auf den Gegner zusteuert und explodiert. Das Feuerwerk aus Action, RPG-Elementen und tiefschwarzem englischen Humor läßt uns mit großer Vorfreude auf die nächste play blicken, in der der ausführliche Test folgen wird.

Red Lotus setzt zum finalen Todesstoß an.

Der Wahnsinn ist diesem Clown ins Gesicht geschrieben.

Der Minotaurus kämpft zwar mit aller Kraft, aber gegen die Kampftechnik von Chaindog hat er keine Chance.

In solchen Kisten verbergen sich oft Heiltränke oder Spruchrollen, aber auch hinterhältige Fallen.

Der Barbar hat mit der Priesterin kein leichtes Spiel.

information

- Genre: .....Action-Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: .....Eidos Interactive
- Entwickler: .....Asylum Studios
- Testmuster: .....Eidos Interactive
- Erhältlich ab: .....27. März

Eidos Interactive und play PLAYSTATION präsentieren das große

Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon Gewinnspiel

2 Airbrush-PlayStations
mit Deathtrap Dungeon-Motiv

1 von Ian Livingstone handsignierte, exklusive Deathtrap Dungeon-Lederjacke

1 von Ian Livingstone handsignierter Deathtrap Dungeon-Roman

5 Deathtrap Dungeon -T-Shirts

5 Deathtrap Dungeon-Taschen

10 Deathtrap Dungeon-Gesellschaftsspiele

Schickt eine Postkarte an: play PLAYSTATION, Stichwort: Ian Livingstone, Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg oder macht Faxen unter: 0931/4043711 oder per Elektropost: cypress@mainfranken.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Einsendeschluß ist der 7. April 1998, die Gewinner werden in der nächsterreichbaren Ausgabe bekanntgegeben.

Stephan Girlich

FORSAKEN

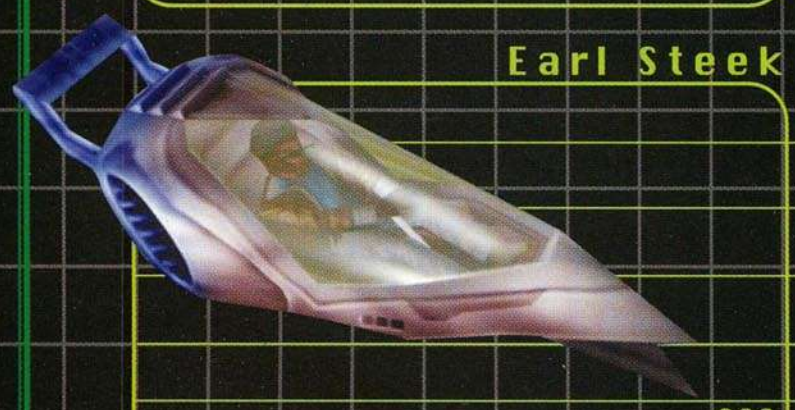
Genre:.....3D-Shooter
Hersteller:.....Acclaim Entertainment
Entwickler:.....Probe Entertainment
Testmuster:...Acclaim Entertainment
Erhältlich ab:.....Mai
Preis:....ca. 99,- DM

Cuvel Clark

001

Ein Gauner wie er im Buche steht. Sein Motto lautet: Wieso arbeiten, wenn man sich sein Geld auch stehlen kann?

Earl Steek



002

Ein gerissener Kerl, der sich clever durchzuschlagen weiß und überall ein bißchen mitmischt.

HK-5

003

Ein Kampfgleiter, dessen künstliche Intelligenz sich verselbständigte und nun jegliches unterprivilegierte Leben ausrotten will. Die Menschen zählen dazu.

Beard

004

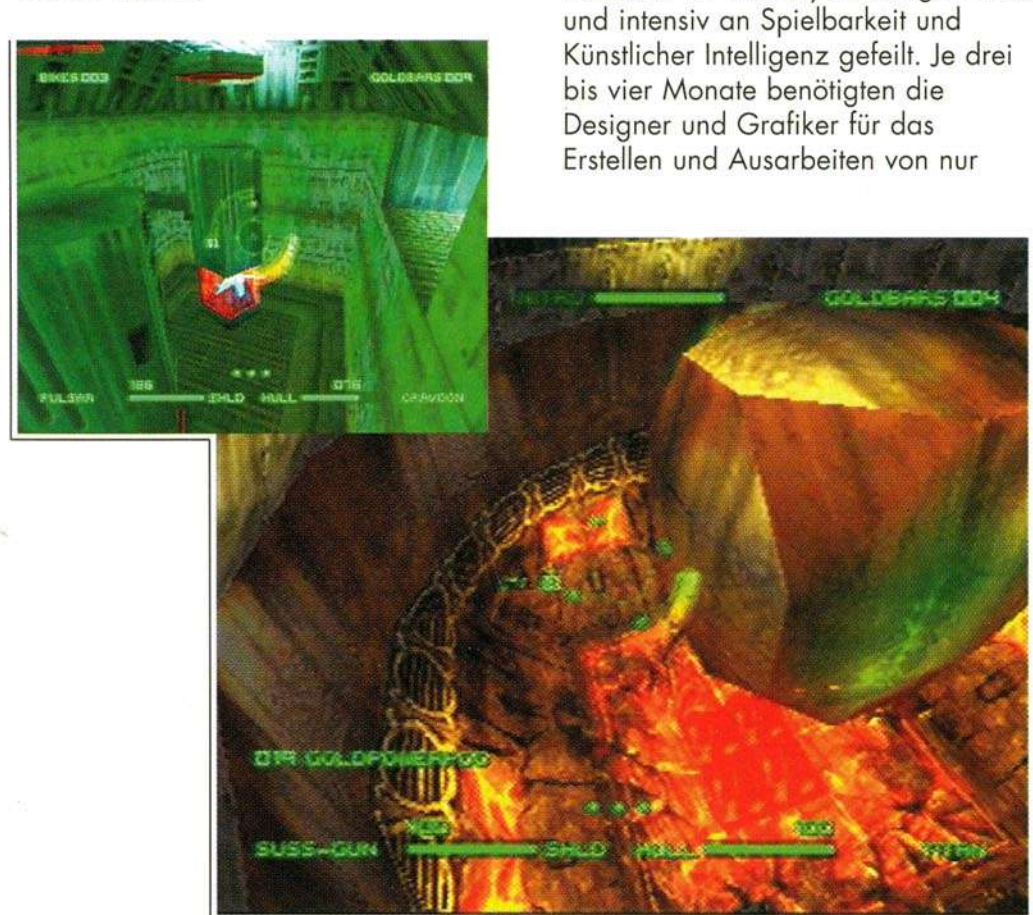
Hardcore-Biker und Zukunfts-Rocker, der im Beiwagen seines skurrilen Gefährtes seinen schon lange toten Kumpel McCoy spazieren fliegt.

Hier muß man sein Geschick beweisen, um sich an dem riesigen Kreisel vorbeizumogeln.

Je dunkler die Räume, desto schöner die Lichteffekte.

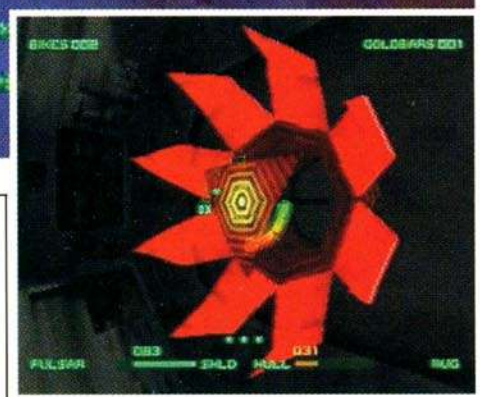
Forsaken zählt zu derjenigen Gattung von Spielen, nach denen sich selbst die erfahrensten Videospiel-Redakteure die mittlerweile ziemlich verwöhnten Zocker-Finger lecken. Schon beim ersten Anschnuppern Mitte letzten Jahres wurde klar, daß hier ein ganz besonderes Highlight des Action-Genres heranreift. Weniger die Thematik als vielmehr der technische Anspruch und das eingängige Gameplay des 3D-Shooters versetzten uns in Staunen und weckten schier unstillbares Verlangen nach mehr. Deswegen ist es wohl nachvollziehbar, daß wir für diese play alle Hebel in Bewegung gesetzt haben, um die völlig überraschend vorliegende Testversion von Forsaken fast um jeden Preis noch in die aktuelle Ausgabe quetschen zu können; im Editorial erfahrt Ihr dazu mehr. Wir hoffen, damit in Eurem Sinne gehandelt zu haben.

Die Entwicklungszeit, die Forsaken beanspruchte, ist für ein Videospiel unverhältnismäßig lang - liegen die Anfänge des überaus ehrgeizigen Projekts doch mehr als zwei Jahre zurück. Allein acht Monate investierte man bei Probe Entertainment in das Grundgerüst des apokalyptischen Zukunftsspektakels, das, als man es der Muttergesellschaft Acclaim vorführte, absolut begeistert aufgenommen wurde. Praktisch bis zum heutigen Tag hat ein 30-köpfiges Team mit Hochdruck an der Fertigstellung von Forsaken für die PlayStation gewerkelt und intensiv an Spielbarkeit und Künstlicher Intelligenz gefeilt. Je drei bis vier Monate benötigten die Designer und Grafiker für das Erstellen und Ausarbeiten von nur



Die verwegene Levelarchitektur versetzt einen immer wieder ins Staunen.

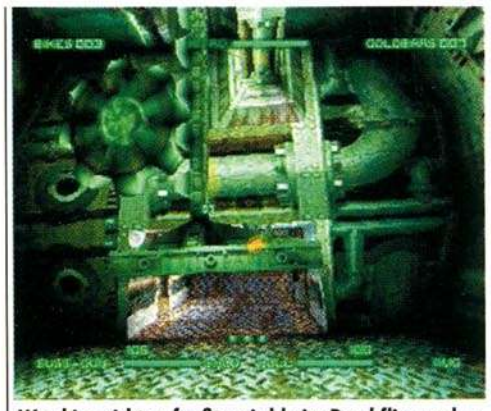
Lasersperren gilt es ebenso zu überwinden...



...wie Schalter für Teleporter zu aktivieren.

einem Level, was erklärt, warum der Release des Titels immer wieder verschoben werden mußte. Es ist schön zu wissen, jedoch leider nicht die Regel, daß zumindest einigen Entwicklern die angestrebte Qualität weit wichtiger als die unbedingte Einhaltung des Veröffentlichungstermins ist.

Im Verlaufe der nächsten über 200 Jahre, genauer im Jahr 2113, wird die Menschheit den Weltraum erobert, sich mit einer raffinierten Verteidigungsanlage gegen Angriffe aus dem All gesichert haben und drauf und dran sein, der Kernphysik die letzten Geheimnisse zu entlocken. Jedoch gerät in dem besagten Zukunftsjahr den allzu ehrgeizigen Materie-Forschern bei einem Experiment der Fusionsreaktor urplötzlich außer Kontrolle. In nur einem Schlag ist die Erdoberfläche vollständig zerstört, jegliches Leben ausgelöscht, der einstige blaue Planet eine atomar verseuchte Wüste. Von der Regierung daraufhin zur verbotenen Zone erklärt, installiert das Militär in Windeseile höchst intelligente



Wer hier nicht aufpaßt, wird beim Durchfliegen der Türe augenblicklich zerquetscht.

Die Transpulse zählt mit zu den spektakulärsten und wirkungsvollsten Waffen.

Rex Hardy

005

Viele Geschichten über Hardys wildes und gewalterfülltes Leben haben ihm zu dem Status des von allen gefürchteten und respektierten Königs der Trucker verholfen,.

Nubia

006

Sie ist sowohl auf bewaffnete Raubüberfälle und Töten gegen Auftrag spezialisiert, und auch auf dem Gebiet der Computerkriminalität sehr versiert. Niemand, der ihr jemals über den Weg gelaufen ist, kann Geschichten über sie erzählen, da diese Leute Begegnungen mit Nubia durchwegs mit dem Leben bezahlen mußten.

Septre

007

Durch einen genetischen Fehler mißgestaltet, hat sich das Ungetüm im Laufe der Jahre einen bitterbösen Ruf eingehandelt. Viele Welten hat es besucht, nur um die dort lebenden Menschen in die Höhle zu befördern.

Lokasenna

008

Als Agentin der Pro-Borgs ist dieser weibliche Cyborg gnadenlos im Umgang mit Leuten, die mit der Doktrin der Pro-Borg nicht übereinstimmen. Sie tötet schnell und spurlos.

Ex-Cop

009

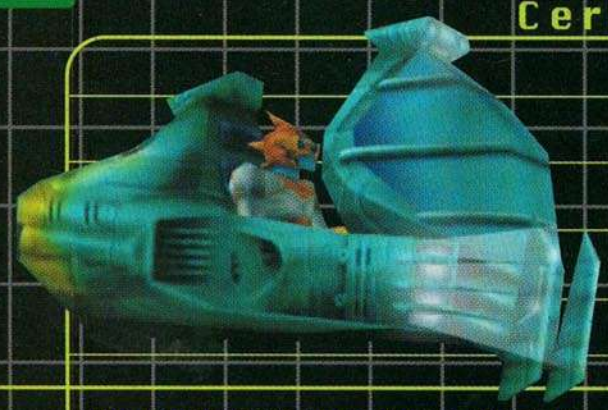
12 auf einen Streich. Neben 9 Drogendealern erschoß der verrückte Ex-Polizist auch gleich drei seiner Kollegen. Sein Motto lautet: Warum jemanden einsperren, wenn man ihn auch abknallen kann?

Foetoid

010

Dieses Geschöpf verkörpert eine genetische Mutation, die mehr Hirn als Körper besitzt, und die ohne jegliches Empfindungsvermögen alles aus dem Weg räumt, was sie als störend erachtet.

Cerbero



011

Ein Kopfgeldjäger mit metallischen Organen, der sich im Laufe der Jahre zum eiskalten und gewissenlosen Killer entwickelt hat.

Mim Soo Sun

012

Den Spitznamen „The Babe With The Blades" verdiente sich Mim Soo Sun, als sie im Zirkus als Messerwerferin auftretend statt der Zielscheibe die Zuschauer ins Visier nahm.

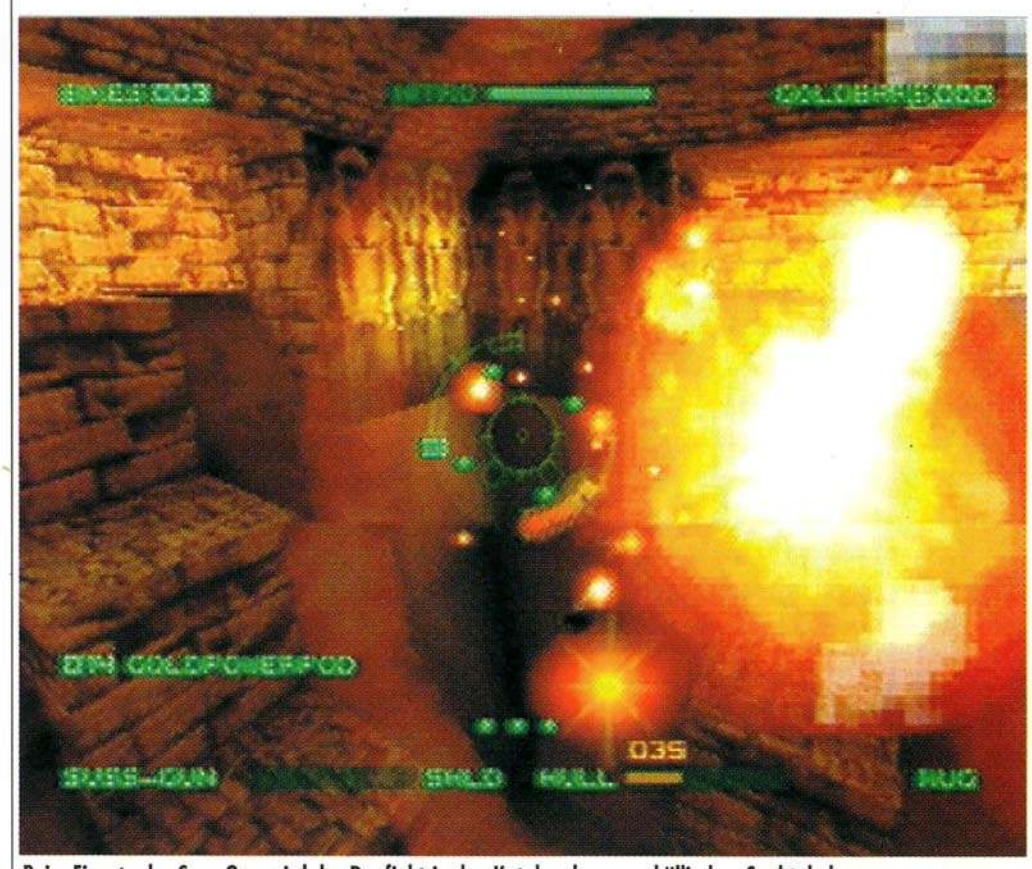
Der Standardlaser ist auf der normalen Stufe ziemlich schwach.

Praktisch hinter jeder Ecke kann eine Gegner lauern.

Wachdrohnen und schwere Kampfroboter, um das weitläufige Gebiet vor Plünderern und Räubern zu schützen; denn noch liegen Schätze von unermeßlichem Wert in den Trümmern und Ruinen verborgen. In Forsaken schlüpft man nun in die Rolle eines Killers, Gauners oder auch Zuhälters - ganz so, wie es den eigenen Vorlieben am ehesten entspricht. So unterschiedlich die Hasardeure sind, verfolgen sie doch alle ein und das selbe Ziel: Reichtümer zu finden und anzuhäufen, die den Zugang zu einem Leben in Saus und Braus ermöglichen.

Für zehn eingesammelte Goldbarren erhält man ein Extraleben.

Zu Beginn des Abenteuers gilt es nun, sich für eine Figur zu entscheiden. Jeder der insgesamt 16 Charaktere verfügt über ein spezielles, teilweise recht absonderliches Pioncycle mit unterschiedlichen Attributen. Höchstgeschwindigkeit und Handling sind bei der Auswahl zu vernachlässigen, was keinesfalls von gravierendem Nachteil ist. Vielmehr sollte man sein Hauptaugenmerk auf Schild-, Bike- und Waffenstärke richten; denn eines gleich vorweg: selbst auf dem niedrigsten der vier vorhandenen Schwierigkeitsgrade ist



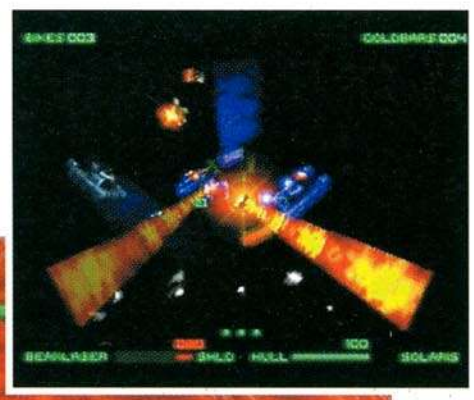
Beim Einsatz der Suss Gun wird der Dogfight in den Katakomben zum höllischen Spektakel.

Aus großer Entfernung nimmt man die Feinde mit dem Beam Laser unter Beschuß.

Jeder Level eine Augenweide.

Forsaken definitiv kein Spaziergang! Die Steuerung der waffenstrotzenden Raumgleiter ist komplex, unterstützt Analog- und Standard Controller und ist frei zu konfigurieren - jedoch hat sich die voreingestellte Variante als absolut kampftauglich erwiesen. Als besonderes Feature erweist sich die Möglichkeit, daß die Reihenfolge der primären und sekundären Waffen vor dem eigentlichen Spielstart festgelegt werden darf. Anhand dieser Liste sortiert das Programm aufgesammelte Waffen augenblicklich der vorgegebenen Wertigkeit entsprechend aus.

15 Level sind zu bewältigen, deren Umfang, Anspruch und Gegneranzahl beständig ansteigen. Ein kurzes Briefing kaschiert geschickt die eh recht kurzen Ladezeiten. Die militärischen Blechfeinde sind in der Spielanleitung mit Fodder und Leader in zwei AI-Gruppen unterteilt, wobei Kanonenfutter als fast schon unverschämte Untertreibung bezeichnet werden muß. Gerade zu Beginn eines Levels, wenn das eigene Fluggerät noch nicht aufgerüstet werden konnte, sind allerhöchste Konzentration und reaktionsschnelle Manöver gefordert, wenn man die hartnäckigen Attacken



Über das HUD wird man stets über alle relevanten Daten auf dem Laufenden gehalten.

Jo

013

Ein Computerjunkie, der für technischen Schnickschnack über Leichen geht.

L.A. Jay

014

Immer darum bemüht, bei allem was und vor allem wie er es tut, besonders cool zu wirken.

Mephistofun

015

Ein Kampfroboter, der sich nach dem Ende der Kriege nicht deaktivieren ließ. Sein Jagdrevier ist die Straße, sein einziges Ziel die Menschen.

Nutta

016

Einst Psychiater und Musterbürger hat es dem Doktor die Gehirnwindungen ein wenig verdreht, was sich dadurch äußerte, daß er einen seinen Patienten mit einem Vorschlaghammer betäuben wollte. Fälschlicherweise wurde der Geisteskranke wieder aus der Klinik entlassen.

DIE ALTERNATIVEN

DESCENT/DESCENT 2 - INTERPLAY

1995 läutete Descent auf dem PC eine neue Ära unter den 3D-Shootern ein. Gerade, als die (Blut)-Welle von id-ähnlichen Produkten förmlich am Überschwappen war, betrat man mit Descent einen völlig anderen Weg. Die uneingeschränkte Bewegungsfreiheit und eine Levelarchitektur, die jeglichen Gesetzen der Schwerkraft trotzte, ließen den Spieler in eine Welt versinken, wie er sie vorher noch nie erlebt hatte. Die PlayStation-Umsetzung litt jedoch unter einer schlampigen Konvertierung, und auch die unübersichtliche 3D-Automap wurde als untauglich kritisiert. Für den zweiten Teil implementierten die Entwickler von Parallax Software einen Guide Bot, eine Art Drone, die auf Wunsch freigeschossen werden konnte und den Spieler zielstrebig durch die düsteren Katakomben führte. Dadurch ging allerdings auch jeglicher Spielspaß flöten.

GENERELLE TIPS

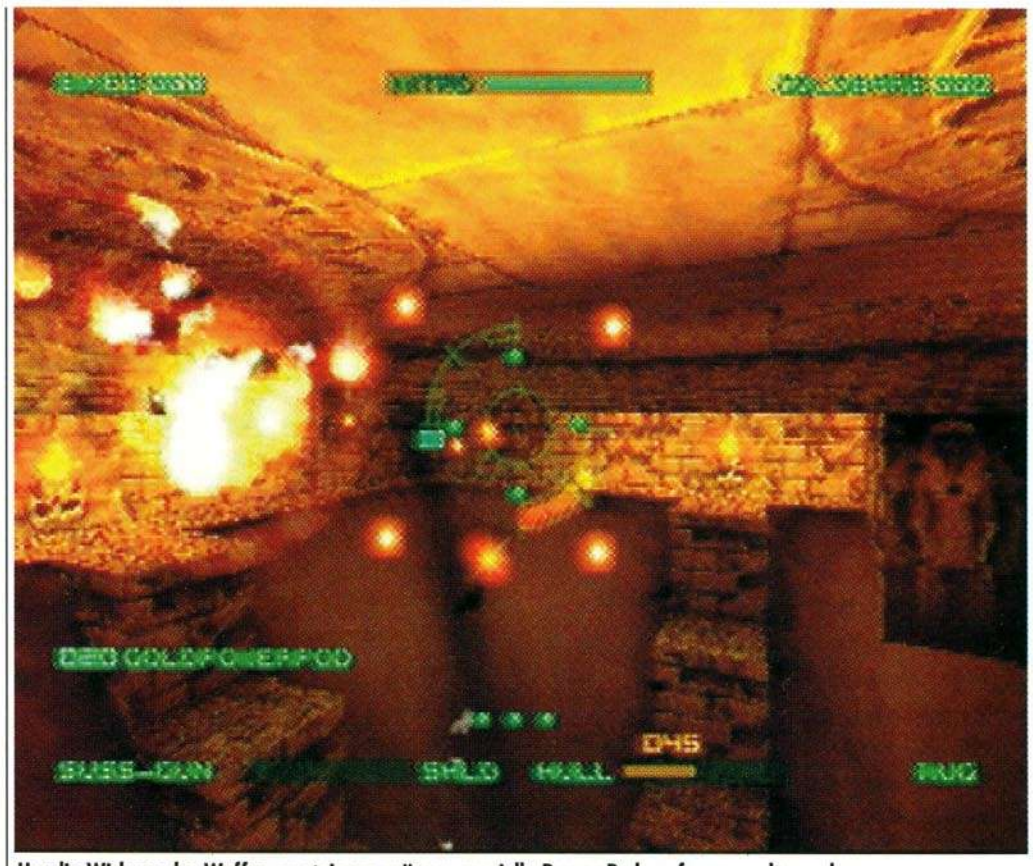
- immer in Bewegung bleiben!

- nicht nur auf Gegner schießen - gibt es doch viele versteckte Areale und Extras zu entdecken, die nur frei oder zugänglich werden, wenn man eine Türe oder die Oberfläche von Objekten zerstört. Auch in Fässern oder ähnlichem sind oftmals Goodies verborgen.

- Minen nicht mit Extras verwechseln. Hört sich zwar dumm an, passiert aber in der Hektik des Geschehens durchaus.

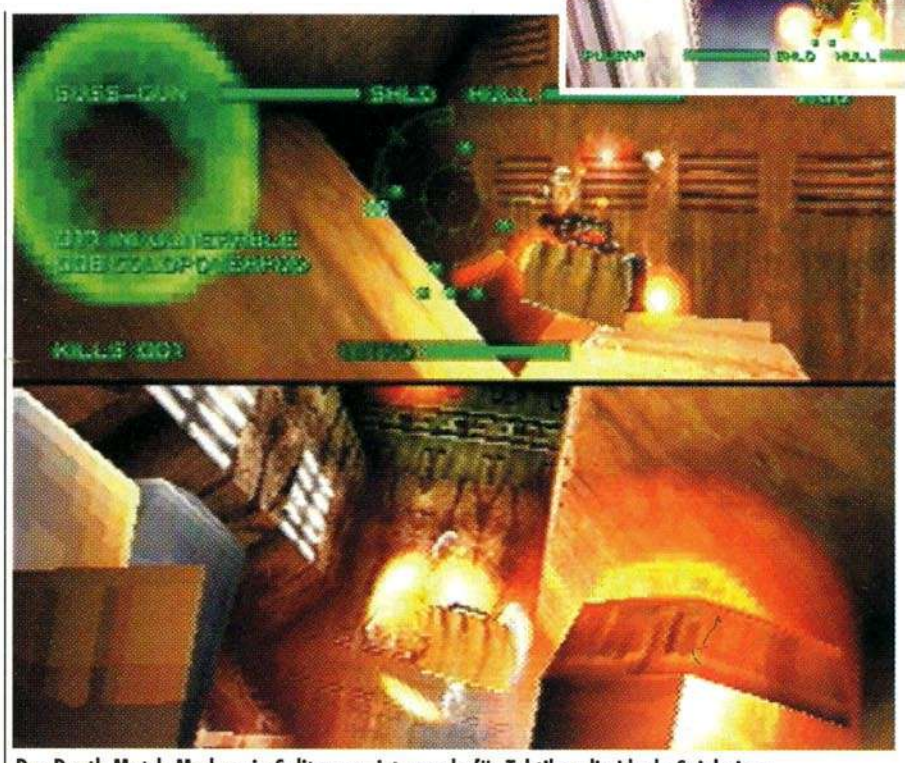
- alle Goldbarren einsammeln, pro zehn Stück erhält man ein Extraleben.

Wie seid Ihr eigentlich auf den Namen „Forsaken" gekommen?
„Eigentlich sollte das Spiel ja „Condemned" heißen. Der Titel hat uns auch lange Zeit sehr gut gefallen, bis wir eines Tages den Namen schützen lassen wollten und zu unserem Bedauern feststellen mußten, daß genau einen Tag vorher jemand anderes schon auf dieselbe Idee gekommen war. Also mußten wir uns notgedrungen einen neuen Namen einfallen lassen: „Aftermath", „Red Alert", „Impact", „Outlaws", „Outcast", „Adrenaline", „Adrenaline Rush", „Redemption" - schließlich landeten wir bei „Forsaken". „Forsaken" bedeutet soviel wie „gottverlassen", was in etwa hinkommt." Tony Beckwith,
Director Of Development - Probe Entertainment



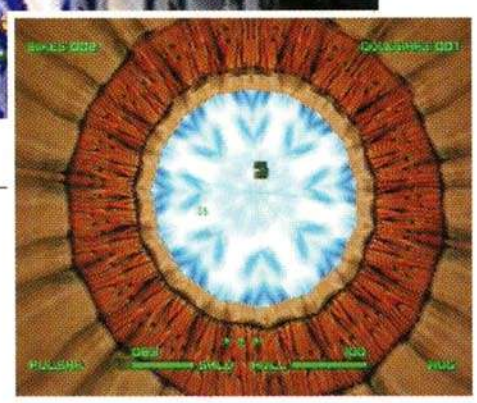
Um die Wirkung der Waffen zu steigern, müssen spezielle Power Pods aufgesammelt werden.

der Fodder-Armadas halbwegs schadlos überstehen will. Zerlegt man einen Gegner in seine polygonalen Einzelteile, wird man mit einem der zahlreichen Extras belohnt. Über Power Pods steigert man die Vernichtungskraft seiner Waffen bis hin zum Dreifachen des Normalen, regeneriert oder verstärkt mit Shild Overdrives den Schutzschild, erhält ein Extraleben in Form eines Kristalls (sehr selten) oder frischt seinen Munitionsvorrat auf bzw. erhält neue Waffen. Das Arsenal ist gewaltig und umfaßt vom Laser über Missiles bis hin zu Minen nahezu alles, was des Schützen Herz begehrt. Ein derart umfassendes Equipment ist auch dringend notwendig, um gegen die Leader zu bestehen, die über eine starke Bewaffnung verfügen, sich zeitweise durch Unsichtbarkeit einen unfairen Vorteil verschaffen und speziell in großen Räumen ihre Überzahl und Schnelligkeit geschickt ausnutzen, um den Spieler in arge Bedrängnis zu stürzen. Wer auf der Stelle verharrt und nur seiner Feuerkraft vertraut, ist hoffnungslos verloren. Leichter wird's in engen Schächten, wenn die Feinde wie an der Schnur aufgezogen auf einen zufliegen und kaum Platz zum Ausweichen haben. Dichte, dunkle Rauchschwaden künden dann vom nahenden Ende eines Gegners, doch weitere Gefahrenquellen lauern immerzu und überall: Hinter jeder Ecke, hinter jeder Türe, in jeder Nische, ob von der Seite, von oben, von unten - fahrlässiger Leichtsinn wird in Forsaken gnadenlos bestraft!

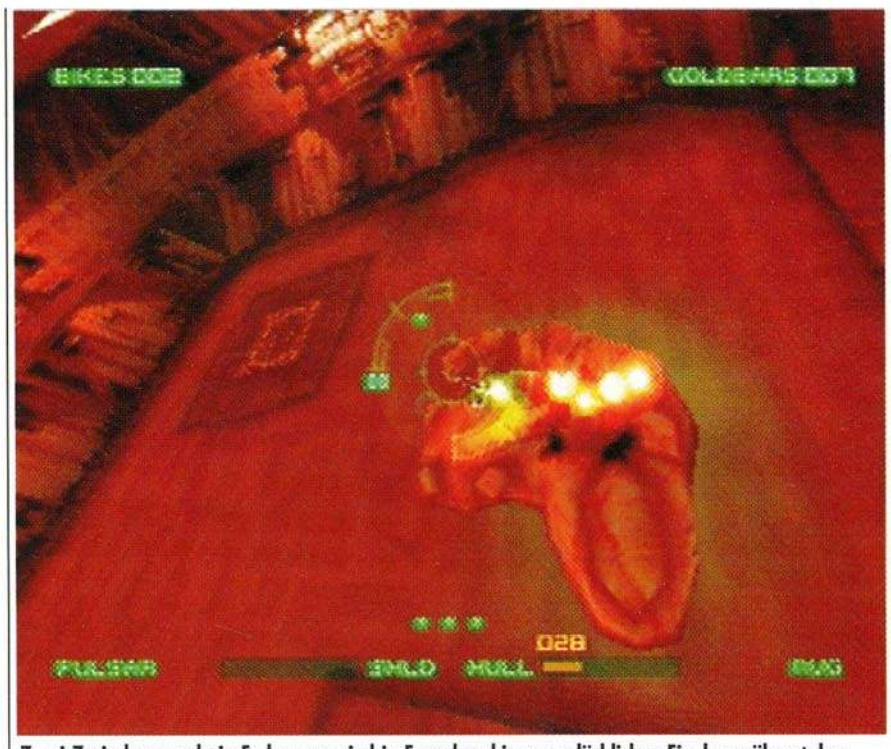


Der Death Match-Modus via Splitscreen ist gerade für Taktiker die ideale Spielwiese.

Bevor man einen Schalter aktiviert, sollte man sich die nähere Umgebung genauer betrachten...



Für Forsaken möchten wir eine von uns in den letzten Tagen oft zitierte Aussage unseres Fun Generation-Kollegen Fabian verwenden: „Schaut gut aus, macht was her" trifft den Nagel in diesem Fall ziemlich genau auf den Kopf. Banal zwar, aber eben doch zutreffend, und trotzdem nicht die ganze Wahrheit. Denn in Forsaken ist die spielerische Komponente der technischen absolut ebenbürtig, und das will was heißen! Kaum ein Redakteur der play, der nicht ungläubig auf den Fernseher starrte, um Bestätigung ringend, ob dies auch tatsächlich das Forsaken für die PlayStation sei? Ja wirklich, keine Beschleunigerkarte, kein Voodoo-Zauber, keine 64-Bit, bloß eine „ordinäre" PlayStation und überaus fähige Entwickler - mehr braucht's nicht, um die Shooter-Fans in Glückseligkeit zu versetzen. Erneut könnten wir das Who Is Who der technischen Möglichkeiten der PlayStation aufführen, aber - ohne übertreiben zu wollen - würde das dem Spiel gar nicht gerecht werden. Man muß diese geniale Produktion einfach selbst gesehen haben, um zu glauben, welch grandiose Special Effects aus der kleinen Kiste herauszukitzeln sind. Probes Grafikengine



Zwei Zwischen- und ein Endgegner sind in Forsaken bis zum glücklichen Finale zu überstehen.

DIE WAFFENSYSTEME

PRIMÄRE WAFFEN

PULSAR
Zwillingsgeschütz mit nur schwacher Wirkung.

TROJAX
Höchst effektive Energiewaffe. Je länger man die Feuertaste hält, desto durchschlagender wird der Schuß. Über Power Pods läßt sich die Zeit bis zum vollständigen Aufladen erheblich verkürzen.

SUSS GUN
Durch das hochfrequente Abschießen vieler Projektile gleichzeitig und die gute Streuwirkung empfiehlt sich die Suss Gun speziell bei einem Angriff aus nächster Nähe gegen viele Gegner gleichzeitig. Benötigt spezielle Munition.

PYROLITE RIFLE
Flammenwerfer, der einen Gegner im Nahkampf innerhalb von Sekundenbruchteilen verbrutzelt.

TRANSPULSE
Die Schüsse der Transpulse prallen von massiven Objekten ab, Treffer über Bande sind möglich, die Wirkung ist gut.

BEAM LASER
Hart aber herzlich - dieser Laser hat es wahrlich in sich und ist selbst über weite Entfernungen hin unglaublich effektiv.

SEKUNDÄRE WAFFEN

MUG MISSILE
Standardrakete, die vom Spieler eigenhändig ins Ziel gebracht werden muß.

SCATTER MISSILE
Nicht zum Zerstören eines Gegners geeignet. Wird man im Zwei-Spieler-Modus von diesem Geschoß getroffen, verliert man bis auf die Pulsar alle restlichen Waffensysteme.

MFRL

Der Multiple Fire Rocket Launcher feuert in einer irrwitzigen Geschwindigkeit ganze Schwärme von kleineren MUG-Ablegern auf den Gegner ab.

SOLARIS MISSILE

Mit Zielsuchsystem und verdammt großem Sprengkopf läßt eine Solaris den meisten Gegnern keine Chance.

TITAN MISSILE

Ein richtig dickes Ding, das sich speziell gegen schwierige Ziele bewährt und dabei mehrere Sprengköpfe gleichzeitig freisetzt.

GRAVGON MISSILE

Ähnlich dem Prinzip eines Magneten wird bei der Detonation beider Missiles innerhalb bestimmter Radien alle Materie zum Kernpunkt der Explosion gezogen und entweder festgehalten oder zerstört.

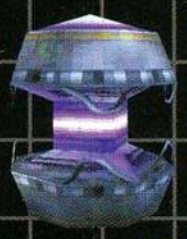
MINEN

PURGE MINE

Die Standard Mine wird direkt hinter dem Gleiter des Spielers abgesetzt und ist von der Sprengkraft her ausreichend, um nahezu alle kollidierenden Gegner zu zerstören.

QUANTUM MINE

Ähnlich wie die Standard Mine, nur mit einem weit größeren Sprengradius.



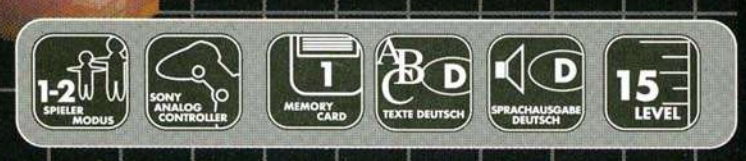
PINE MINE

Keine Mine im eigentlichen Sinn, sondern eher eine schwebende Abschußbasis für zielgesteuerte Missiles, die sich gegen alle Feinde in Reichweite richten. Das Bike des Spielers wird ignoriert.

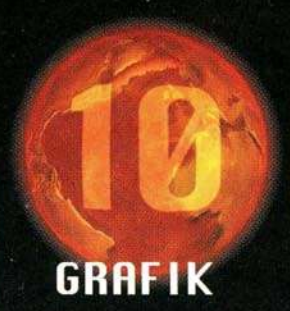
Der Flammenwerfer ist nur auf extrem kurze Distanzen brauchbar.

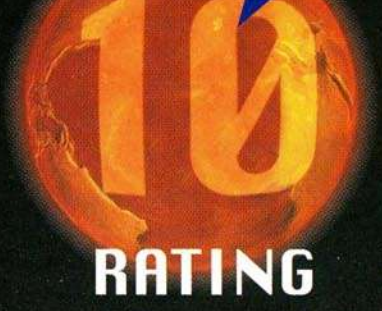
ist wahrlich eine kleine Sensation, denn bis auf minimales Clipping und ganz seltene Slowdowns läuft Forsaken ungemein smooth, hält die Framerate konstant hoch und den Spieler bei allerbester Laune. Dies ist umso erstaunlicher, führt man sich die verwinkelte und grafisch enorm abwechslungsreiche Architektur der einzelnen Level vor Augen. Ob altertümlicher Tempel, versunkenes Schiff oder Weltraumstation - allein die Qualität der Texturen ist fernab von Gut und Böse: kaum pixelig, mal knallig und bunt, mal düster und geheimnisvoll. Der grafischen Exzellenz des Spiels steht auch die Soundkulisse nur wenig nach. Der Science Fiction-Thematik entsprechend waren treibende Technobeats zu erwarten - uns gefällt's. Die FX dagegen sind vom persönlichen Geschmack unabhängig und steigern die Spannung ins schier Unermeßliche. Naht bspw. eine Missile, zieht sich der Geräuschpegel immer mehr auf, bis das todbringende Gerät in einer gewaltigen Explosion auf dem Rumpf des eigenen Gleiters zerbirst. Die 500 Sprachsamples reichen von sachlich über bitterböse bis hin zu primitivem Gossenslang und sind gerade deswegen witzig; schließlich haben wir es in Forsaken mit dem übelsten Pack des gesamten Universums zu tun. In spielerischer Hinsicht erinnert zunächst vieles an Interplays Descent-Reihe, jedoch ist das Gameplay weit vielschichtiger und dadurch auch wesentlich interessanter als im vermeintlichen Vorbild. Zwar bietet auch Forsaken nichts bahnbrechend Neues oder gar unnötig Verkompliziertes, sondern beschränkt sich auf Genretypische Elemente, die ihren besonderen Reiz erst durch die geschickt inszenierte Kombination entfalten. Mal ist es ein Schalter, dessen Wirkung nicht sofort ersichtlich ist, mal eine verschlossene Türe, die dem Spieler Rätsel aufgibt. Zudem ist es die taktische Note, die einen auch als Solospieler immer wieder auf eine Schleichfahrt in die faszinierenden Gewölbe Forsakens locken wird. Das mächtige Waffenarsenal und die differierende Performance der Gleiter läßt einem viel Freiraum zum Ausprobieren. Das i-Tüpfelchen freilich ist der Death Match-Modus, in dem man sich zu zweit via Splitscreen kreuz und quer durch völlig eigenständige Level jagen darf. Oh Forsaken, gottverlassen wirst Du nicht lange bleiben...

POSITIV
- brillante Grafikengine
- ebenso brillante Special Effects
- ausgereiftes Gameplay
- Death Match-Modus
- hohe Künstliche Gegnerintelligenz
- vier Schwierigkeitsgrade
- 100% Spielspaß pur
NEGATIV
- keine Kartenfunktion



play PLAY STATION BEST BUY!





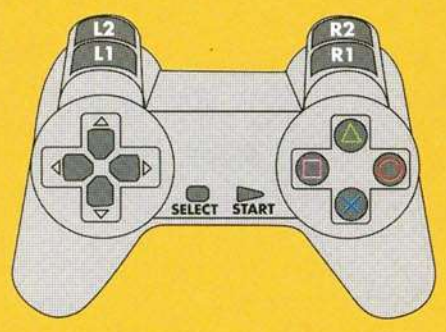
Gunter Glos

Tips & Tricks

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

inFormation

⭘=rechts	□=Quadrat
⭘=links	X=Kreuz
⭘=oben	O=Kreis
⭘=unten	△=Dreieck



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTips-Seiten:
Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+" steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen eingeben.

INHALT 04/98

Air Race 74
Auto Destruct 69-70
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot 70-71
Fantastic Four 74
FIFA 98: Die WM-Qualifikation 69
GTA - Grand Theft Auto 72
K1 The Arena Fighters 73
MDK 74
Mega Man 8 68
NASCAR 98 69
NBA Live 98 73-74
NHL Breakaway 98 73-74
Oddworld: Abe's Oddysee 68
One 74
Pandemonium 2 71-72
Pitball 75
RayStorm 72
Red Asphalt 71
Shadow Master 68
Skull Monkeys 67-68
Spawn 67-68
Super Pang Collection 68
Tekken 2 - Platinum 75-76
Tomb Raider I - Platinum 69-70
WCW Nitro 71-72
Riven: The Sequel To Myst Player's Guide (Part 1) 84-90
Warhammer: Dark Omen Player's Guide (Part 1) 77-83

Skull Monkeys

play PLAYSTATION CheatCard page 1

Levelcodes

Folgende Tastenkombinationen gebt Ihr als Paßwort ein:

Monkey-Shrines-Level:
X,R2,□,X

Final-Stage:
X,△,X,X,R1,□,O,X,L1,X

Die FMVs ansehen

Sequenz 01:
O,L1,X,△,□,X,X,X,L1,R1

Sequenz 02:
O,R1,□,△,L1

Sequenz 03:
X,R2,□,X

Sequenz 04:
□,R1,□,X,X,X,O,O

Sequenz 05:
X,△,X,X,R1,□,O,X,L1,X

Unendlich viele Leben

Geht in den Pause-Modus und gebt L1,△,⭘,⭘,O,SELECT,□,⭘ ein. Jetzt kehrt Ihr in das Spiel zurück und probiert es nach Lust und Laune aus, ohne ein Game Over zu riskieren.

Free Halos

Im Pause-Modus gebt Ihr R2,O,O,⭘,⭘,O,⭘,⭘ ein.

Level-Paßwörter

Welt 02: (15 Leben)
R2,R2,O,□

Welt 03: (31 Leben)
R2,□,R2,R1,□,X,
R1,X,X,R1,△

Welt 04: (35 Leben)
O,△,□,△,O,R1,
R1,L1, X,R1,□

>>>>>

Spawn US-Version

play PLAYSTATION CheatCard page 1

Energie auffüllen

Um die Lebensenergie wieder aufzufüllen, drückt Ihr während des Spiels L1+L2. Leider funktioniert dieser Cheat nicht beliebig oft.

Folgende Codes werden während des Spiels im Pause-Modus eingegeben:

Komplettes Inventar erhalten

Haltet L2+R2 und drückt X,□,O,△,□,O

Alle Power Ups erhalten

Haltet L2+R2 und drückt △,O,□,X,△,X

Unsichtbarkeit

Haltet L1+R1 und drückt □,□,O,O,△,X

Unverwundbarkeit

Haltet L1+R1 und drückt △,△,X,X,□,O

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Skull Monkeys

play PLAYSTATION CheatCard page 2

Welt 05: (36 Leben)
L1,L1,□,L1,□,R1,
□,L1,□

Welt 06: (33 Leben)
□,R1,L2,X,△,X,
O,L1,□,X,□,X

Welt 07: (33 Leben)
□,R1,O,L1,O,R1,
O,L1,X,X,□,R2

Welt 08: (25 Leben)
□,L2,R1,△,△,X,
□,L1,□,R1

Welt 09: (31 Leben)
R2,O,R1,R1,O,X,
O,L1,□,△,□,L1

Welt 10: (40 Leben)
X,L2,□,△,O,R1,
O,L2,□,△,L1

Welt 11: (38 Leben)
R1,X,X,L1,L1,R1,
△,L1,L2,R1,L2

Welt 12: (44 Leben)
L1,L2,O,L1,R2,R2,
R1,L2,L2,R1,□,L2

Welt 13: (45 Leben)
O,□,X,R2,O,R1,
L2,L1,R2,□,△

Welt 14: (49 Leben)
□,L1,L1,R1,R2,
△,R1,L2,L1,R2,□,R2

Welt 15: (23 Leben)
R2,X,L2,△,△,L2,
R1,R2,L1,R2,L2

Welt 16: (29 Leben)
L2,R2,R2,△,△,L2,
R1,R2,L1,R2,L1

Welt 17: (16 Leben)
X,△,R1,L1,R2,L1,
R2,L2,L1,R2,△,X

Spawn US-Version

play PLAYSTATION CheatCard page 2

Den Level erfolgreich beenden
Haltet R1+R2+L1+L2 und drückt
△,X,□,O,O,O

Magic Hold auffüllen
Haltet L1+R1 und drückt △,O,X,□,△,O

Energie auffüllen
Haltet L1+R1 und drückt
X,O,△,□,X,O

Magische Attacken:
Wenn Ihr diese Angriffsart verwendet, solltet Ihr den Vorrat an magischer Energie immer auf einen hohen Level halten, weil Ihr sonst sterben könnt.

Fire Ball: . . . . . .O,O,O,O,X
Magical Blast: . . . . . .O,O,□
Hell Gauntlet: . . . . . .O,O,△
Ice Blast: . . . . . .O,O,O,O,O

Spezielle Attacken:
Rechtes Kreuz: . . . . . .O,O,△
Ellenbogen Smash: . . . . . .O,O,□
Rechter Power Kick: . . . . . .O,O,O
Linker Power Kick: . . . . . .O,O,X
Cape-/Chain-Attacke rechts:
. .halbe Umdrehung nach vorne + O
Cape-/Chain-Attacke links:
. .halbe Umdrehung nach vorne + □
Arm Rip:
. .halbe Umdrehung nach hinten + X

Super Pang Collection

Bonus-Level
Startet ein Spiel mit der Schwierigkeitsstufe Normal, indem Ihr die X-Taste auf dem ersten und dem zweiten Controller gleichzeitig drückt, um zehn neue Runden spielen zu können.

Level-Select
Startet das Spiel, indem Ihr ein Spiel in der Schwierigkeitsstufe Normal mit den Tasten O+X startet.

Shadow Master

Alle Waffen
Startet ein neues Spiel und geht geradeaus auf die Wand zu. Die Mauer springt auf,und zwei Aliens stürzen heraus. Tötet sie und gebt hier in aller Ruhe folgende Tastenkombination ein: L1+L2+R1+R2+O. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, sollte der Raum rot leuchten.

Mega Man 8 US-Version

Animation Test
Im Titelbildschirm bringt Ihr den Cursor über den Menüpunkt Bonus-Mode, haltet L1+R1 und drückt die START-Taste. Die Option Animation Test erscheint unter dem Menüpunkt Voice Test.

Oddworld: Abe´s Oddysee

Pfeifen leicht gemacht
Wenn Ihr während des Spiels R1 haltet und △,O,O,O,X,O,□,O drückt, löst Ihr die anstehenden Puzzles, bei denen Ihr eine Melodie nachpfeifen sollt, indem Ihr einen einzigen beliebigen Ton oder ein Geräusch von Euch gebt.

Grüne Gasgranaten
Wenn Ihr die grünen Gasgranaten werfen wollt, solltet Ihr in Besitz der Gasmaske sein und während des Spiels R1 halten. Jetzt drückt Ihr
O,O,O,□,O,X

NASCAR 98 (US-Version)

Den Gegner mit Farbe beschießen

Wenn die grüne Flagge fällt, drückt Ihr die START-Taste, geht in die Renn-Statistik und drückt L1+L2+R1+R2. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe hört Ihr ein Motorgeräusch. Kehrt zum Rennen zurück. Wenn Ihr jetzt die △-Taste drückt, beschießt Ihr Euren vorderen Gegner mit Farbklecksen, den es daraufhin von der Straße schleudert.

Das Pinnacle-Auto erhalten

Selektiert den Exhibition-Mode und wählt Bobby Labontes Auto aus. Haltet X und drückt ○,○.

Das EA Sports-Auto bekommen

Selektiert den Exhibition-Mode und wählt Kenny Wallaces Auto. Haltet X und drückt ○,○.

Turbo-Modus

Im Optionsbildschirm haltet Ihr O und drückt ○,○,○,○.
Ein neuer Menüpunkt erscheint, in welchem Ihr die Framerate des Spiels verändern könnt.

FIFA 98 Die WM-Qualifikation (US-Version)

Optimale Eigenschaften der Spieler:

L1,L2,X,□,X (im Player Edit-Screen)

Frei einstellbare Bank-Roll:

□,X,□,L2,L1 (im Club Tranfer-Screen)

Große Köpfe

Im Bildschirm, in dem Ihr die Spieler edieren könnt, nennt Ihr einen beliebigen Spieler **„eac"**. Wählt den Menüpunkt „Special-Option" an, um den Cheat zu aktivieren.

Weitere Spielernamen:

Tauch: . . . . . .**johnny atomic**
Verrückter Ball: . . . . . .**dohdohdoh**
Unsichtbare Abwehr: . . . . .**surlofus**
Heiße Kartoffel: . . . . . .**xplay**
Spieler sind verrückt: . . . . . .**footy**

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Tomb Raider I (Platinum)

play PLAYSTATION CheatCard page 1

Big-Gun-Mode

Während des Spiels drückt Ihr SELECT, um in das Inventar zu gelangen. Dort drückt Ihr folgende Tastenfolge:
L1,△,L2,R2,R2,L2,O,L1
Falls Ihr den Cheat richtig eingegeben habt, hört Ihr Laura kurz stöhnen. Nun kehrt Ihr mit der SELECT-Taste wieder ins Spiel zurück drückt ein weiteres Mal SELECT, um eine der neuen Waffen auszuwählen. Der Cheat verhilft Euch nebenbei auch noch zu einem stattlichen Vorrat an Munition.

Level-Skip

Wenn Ihr in einem Level feststeckt und nicht mehr weiterwißt, dann könnt Ihr zu jeder Zeit den Level beenden und mit dem nächsten Spielabschnitt fortfahren. Aktiviert hierfür mit der SELECT-Taste den Pause-Modus und gebt folgende Tastenkombination ein:
L2,R2,△,L1,L1,O,R2,L2
Wenn Ihr den Cheat richtig eingeben habt, dann seufzt Lara genau wie beim Waffen-Cheat einmal kurz auf. Verlaßt das Menü wieder mit SELECT und schon bekommt Ihr das Resümee

>>>>>

Auto Destruct

play PLAYSTATION CheatCard page 1

Cheat-Modus

Geht in den Pause-Modus und drückt ○,○,○,○,○,○,L1,R1,R1, um ein neues Menü zu aktivieren. Die folgenden Extras werden Euch zur freien Auswahl angeboten, wenn Ihr während des Spiels den Pause-Modus aktiviert und diese Tastenkombinationen eingebt:

Unsterblichkeit:

○,R1,○,L1,○,○,R1,○,L1

Doppelte Laserkanone:

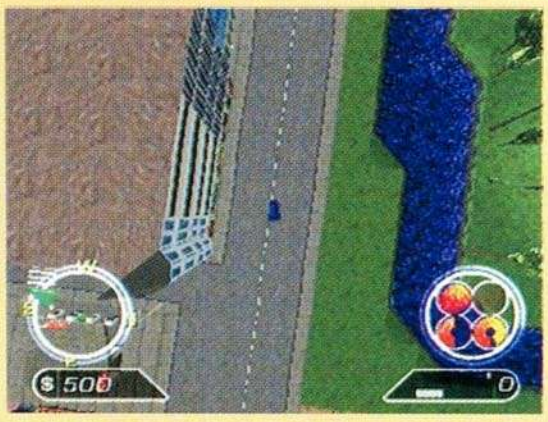
R1,L1,R1,L1,○,○,○,○,○

Blut-Modus:

L1,○,R1,○,L1,○,R1

Die Kameraposition verändert sich ständig

○,R1,○,L1,○,○,R1,○,L1



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Tomb Raider I (Platinum)

play PLAYSTATION CheatCard page 2

des Levels am Bildschirm angezeigt, in dem Ihr nachlesen könnt, wie viele Gegner Ihr besiegt habt, welche Gegenstände Ihr gefunden habt und wie viel Zeit Ihr in diesem Level verbracht habt.

Handstand

Wenn Lara an einer Kante hängt, dann haltet Ihr L1 und drückt am Steuerkreuz nach oben. Jetzt zieht sich Lara nach oben, vollführt einen Handstand und läßt sich langsam nach hinten ab.

Unendlich Munition

Wenn Ihr das Spiel durchgespielt habt und einen der gespeicherten Spielstände ladet, habt Ihr in jedem Level alle Waffen zur Auswahl und verfügt über unendlich Munition. Als neue Herausforderung stellen sich jetzt mehr Gegner in den Weg.

Kopfsprung

Um Lara mit einem eleganten Kopfsprung ins Wasser springen zu lassen, drückt Ihr vor dem Absprung L1 und haltet diese Taste, bis sie abgesprungen ist.

Auto Destruct

play PLAYSTATION CheatCard page 2

Anzahl der Swarmers mal fünf:
○,○,○,○,○,R1,L1,R1,L1

Auto auswählen:
○,R1,○,R1,○,R1,○,R1

Das New York Zeitfahren:
L1,○,○,○,○,R1

Das Tokyo Zeitfahren:
L1,○,○,R1,○,○,L1

Das U-Bahn Zeitfahren:
L1,○,L1,R1,○,R1

Das Debug-Menu:
○,○,○,○,○,L1,R1,R1,L1,○,○,○,○,○

Mission selektieren:
○,○,○,L1,R1,L1,○,○,○

Level Skip:
□,○,R1,L1,○,○,L1,○

Extra Nitro-Packs:
L1,○,○,L1,○,□,○,R1

Viel Geld:
L1,R1,',○,○,□,○,R1,L1

Zeit plus eine Minute:
○,L1,L1,○,○,R1,○,□,L1

Unverwundbarkeit:
L1,L1,L1,L1,○,○,○,□,L1

Unendlich Treibstoff:
L1,○,○,L1,○,R1,L1,○,R1,○

Alle Zeitfahren freischalten:
R1,L1,○,○,○,○,○,L1,○

Autos aufrüsten:
L1,R1,L1,○,○,○,○,○,○,□,R1

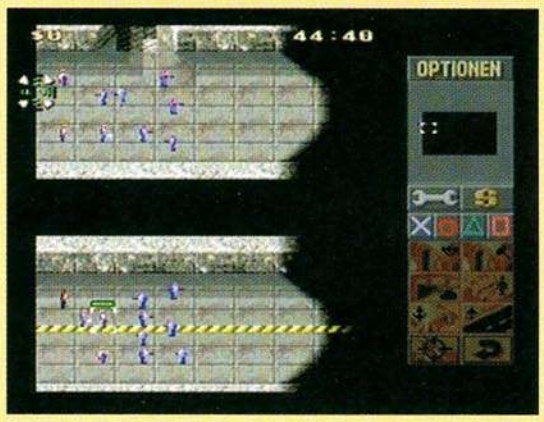
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot

Soviets:

Level 02: 17DUXFJ6C
Level 03: VMBWOQ284
Level 04: XN37MCCSO
Level 05: LH06FZZQL
Level 06: BUVV20LFF
Level 07: AVYQ10YA8
Level 08: . . . . . .LZRJTMQAN
Level 09: YQX4C9GFH
Level 10: 1QESO8LE0
Level 11: RKP0UOXJA
Level 12: CDLKYL7Q4
Level 13: 8T5GGDK25
Level 14: X5CDE0KN8

Alliierte:

Level 02: LZ9SE4HPN
Level 03: FG0WEU9OO
Level 04: EC5NAHTU
Level 05: 9BFVYZAZ8
Level 06: P4XS4CZVC
Level 07: FMNAE6U08
Level 08: 7XIQW4KQI
Level 09: WPLAGLJ2G
Level 10: 4TNT8RJ21
Level 11: FZ0ZY7ZQA
Level 12: X9FJZVJZI
Level 13: 5RNHTXLRY



Level 14: J7VEWVT09
Level 15: . . . . . .OLHDAPYHL
Level 16: 17LE3FDV

Red Asphalt US-Version

Den Anstrich des Autos verändern
Haltet im Hauptmenü R1 und gebt □,△ oder O ein, um unter drei verschiedene Farbvariationen wählen zu können.

Riesige Autos
Im Hauptmenü haltet Ihr L2+R2 und drückt ○,○,○,□,□, um die Größe der Autos zu verändern.

Kleinere Autos
Im Hauptmenü haltet Ihr L1+R1 und drückt ○,○,○,O,O, um die Autos schrumpfen zu lassen.

Bonus-Auto
Haltet L2 im Hauptmenü gedrückt und gebt ○,○,○,○,□,O,X,△ ein. Jetzt findet Ihr unter dem Menüpunkt „Race" ein Cheat-Menü. In der Option „Car" findet Ihr ein neues Auto, das Ihr zum Spielen anwählen könnt.

Extra Geld-Bonus
Wenn Ihr während eines Rennens einen Geld-Bonus aufsammelt, solltet Ihr genau an dieser Stelle stehenbleiben und warten, weil schon nach kurzer Zeit an der gleichen Stelle wieder ein neues Geld-Item auftaucht. Bleibt aber nur so lange an so einem Platz stehen, daß Ihr noch vor dem Ablauf der Zeit das Ziel erreicht, da Euch sonst die aufgesammelte Summe nicht angerechnet wird.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

WCW Nitro

play PLAYSTATION CheatCard page 1

Riesige Köpfe
Geht in das Optionsmenü und gebt den folgenden Code ein:
L1,L1,L1,L1,L1,L1,L1,L2.
Jetzt kämpfen alle Fighter mit riesigen Köpfen.

Große Hände, Füße und Köpfe
Auch diesen Code gebt Ihr im Optionsmenü ein:
R2,R2,R2,R2,R2,R2,R2,R1,SELECT.
Wenn alles klappt, haben die Kämpfer riesige Gliedmaßen.

Neue Wrestler aktivieren
Im Optionsmenü gebt Ihr R2,L2,R1,L1,L1,R1,L2,R2,SELECT ein. Jetzt verlaßt Ihr dieses Menü und begebt Euch in das Charakterauswahlmenü. Hier drückt Ihr L1,R1,L2,R2,L1,R1,L2,R2,SELECT, um die neuen Kämpfer zum Vorschein zu bringen. Jeder Wrestler kann durch seinen erfolgreichen Kampf weitere drei Charaktere aktivieren und zur Auswahl zur Verfügung stellen.

Alle Wrestler freischalten
Im Bildschirm, in dem Ihr Euren Charakter zum Kampf auswählt, gebt Ihr
R1,R1,R1,R1,L1,L1,L1,L1,R2,R2,R2,R2, L2,L2,L2,L2, SELECT ein.
Als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Cheats ertönt ein Geräusch. Alle 40 zusätzlichen Wrestler stehen ab sofort zu Eurer freien Auswahl.

Stage-Select
Auch dieser Cheat wird im Optionsmenü eingegeben. Drückt R1,R2,R1,R2 und blättert durch die nächsten Ringe mit einem Druck auf die SELECT-Taste.

Alle Ringe freischalten
Wo sonst, als im Optionsmenü sollte auch dieser Cheat eingegeben werden? Drückt

>>>>>

Pandemonium 2

play PLAYSTATION CheatCard page 1

Wir haben Euch hier noch einmal die komplette Liste der Paßwörter zusammengestellt. Gebt diese im dafür vorgesehenen Menü ein:

Levelanwahl
Wenn Ihr Zurgiff auf alle Level und die Zwischengegner haben wollt, gebt Ihr als Paßwort **GETACCES** ein.

Schnelleres Spiel
Wenn Ihr **SKATBORD** als Paßwort eingebt, wird der Spielablauf schneller.

Extraenergie
Falls Euch bestimmte Stellen im Spiel zu schwer sind, gebt Ihr als Paßwort **MORMONES** ein.

>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

WCW Nitro

play PLAYSTATION CheatCard page 2

L1,L2,R1,R2,L1,L2,R1,R2,SELECT.
Es erscheinen folgende Ringe, die Ihr jetzt auswählen könnt:
The Graveyard, Spaceship, Circus, Hive, Turbo, Wunderland, Boudoir Hall of Mirrors, Reck Room, Psychodelic, Disco, Jungle, 1984,Quark, Texas.

Die YMCA-Stage

Wenn Ihr bei der Auswahl des Disco-Rings die L2-Taste haltet, findet Ihr Euch im YMCA-Ring wieder.

Versteckte Wrestler:

Spielt das Game im Modus Normal oder Hard durch, um die folgenden Wrestler freizuschalten:

Erster Wrestler	Zweiter Wrestler	Bonus-Charakter
Alex Wright Bobby	Hennan Tony Schiavone	Entwickler
Booker Tjackie	Santa Clawz	Entwickler
Chris Benoit	Mongo Greyling	Entwickler
DDP Kimberly	Frankenstein	Entwickler
Dean Malenko	Sonny Ono Whitey	Entwickler
Eddie Gurrerroe	Ultimo Buzz	Entwickler
The Giant Rey	Mysterio Jr. T-Rez	Entwickler
Hollywood Hogan	Bischoff Old Hogan	Entwickler
Kevin Nash Jimmy	Hart Super Fan	Entwickler
Lex Luger	Disco Annia Mae	Entwickler
Macho Man Liz	Old Macho Man	Entwickler
Ric Flair Mean	Gene Ecto	Entwickler
Scott Hall Steven	Regal Bones	Entwickler
Stevie Ray	Medusa Ivan	Entwickler
Sting Chris	Jerrico Old Sting	Entwickler
Syxx	Konnan Dweeble Super	Entwickler

Pandemonium 2

play PLAYSTATION CheatCard page 2

31 zusätzliche Leben

Um das Spiel mit 31 Leben zu beginnen gebt Ihr **IMMORTAL** ein.

Die Waffen behalten

Normalerweise verliert Ihr die Waffe, die Ihr momentan habt, wenn Ihr einen Gegner berührt. Wenn Ihr **MAKMYDAY** eingebt, behaltet Ihr sie.

Riesengegner

Probiert doch mal das Paßwort **GENETICS** aus. Eure Gegner werden zu Riesen.

Unverwundbarkeit

Wenn Ihr einen Gegner berührt, verliert Ihr ein Segment aus der Energieanzeige. Gebt **NEVERDIE** ein, um das zu verhindern.

Kamera-Zoom

Gebt als Paßwot **GONAHURL** ein, wenn Ihr wollt, daß die Kamera bei den spektakulären Sprüngen näher heranzoomt.

Monster-Respawn

Wenn Ihr **JUSTKIDN** als Paßwort eingebt, tauchen die besiegten Gegner nach kurzer Zeit wieder auf.

GTA - Grand Theft Auto

Levelanwahl, alle Waffen, unendlich Munition

Als Ergänzung zu den Cheats aus der Ausgabe 02/98 haben wir für Euch ein paar weitere Paßwörter zusammengetragen. Um alle Level anwählen zu können, in Besitz aller Waffen zu sein und unendlich Munition zur Verfügung zu haben, gebt Ihr folgende Spielernamen ein:

BSTARD
THESHIT
MADEMAN
GROOVY

Keine Polizei im Dienst

Wenn Ihr Euch die Polizei vom Hals halten möchtet, gebt Ihr als Paßwort **CHUFF** ein.

Alle Städte freischalten

Mit dem Paßwort **TURF** habt Ihr Zugriff auf alle vorhandenen Städte.

RayStorm

Levelanwahl

Um alle Level anwählen zu können, spielt Ihr das Spiel im Combat-Mode im Arcade-Mode durch.

Bonus-Raumschiffe

Um 13 zusätzliche Schiffe zu erhalten, spielt Ihr das Spiel im Combat-Mode im Extra Mode durch.

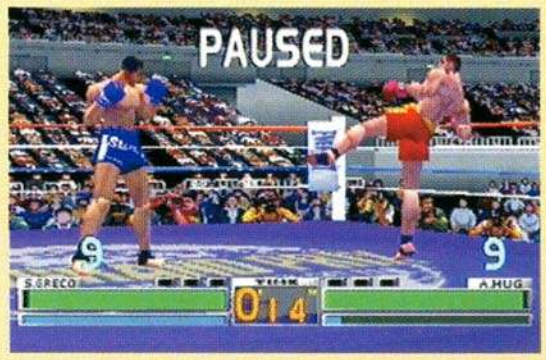
K1 The Arena Fighters

Gegen Master Ishii kämpfen

Im Hauptmenü selektiert Ihr „Team Battle".
Wenn Ihr das Charakterauswahl-Menü erreicht, dann drückt Ihr
○,○,○,○,○,○,○,○,START.
Master Ishii erscheint am Bildschirm und kann von Euch angewählt werden.

Stärke der Spieler einstellen

Während eines Spiels drückt Ihr die Pause-Taste und gebt
L2, R1, L1, R1, L2, R1 ein.
Die Zahlen von 1-9 erscheinen am rechten und linken Bildschirmrand, mit denen Ihr die Stärke jedes Spielers mit Hilfe des Steuerkreuzes einstellen könnt.



Den Abspann sehen

Um die Endsequenz zu sehen, ohne das Spiel durchgespielt zu haben, solltet Ihr den zweiten Controller in Eure PlayStation einstecken und sie anschalten. Haltet während des kompletten Ladevorgangs L1+L2+△+O+○ gedrückt. Anstatt des Intros seht Ihr jetzt das FMV des Abspanns.

Alternative Farben

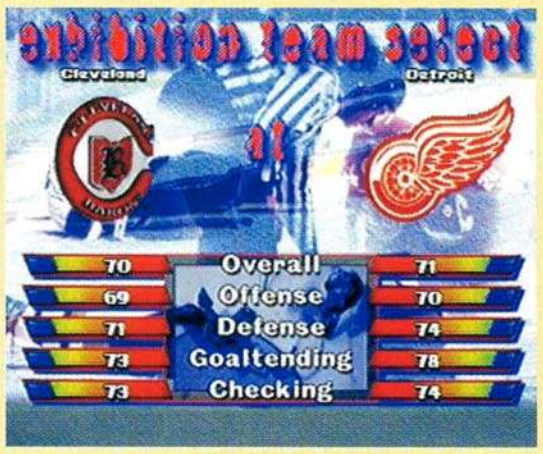
Wenn Ihr Eure Kämpfer in anderen Farben und Kleidungen sehen möchtet, solltet Ihr im Titel-Bildschirm L1+R1 für einige Sekunden lang gedrückt halten. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Cheats hört Ihr einen Ton erklingen.

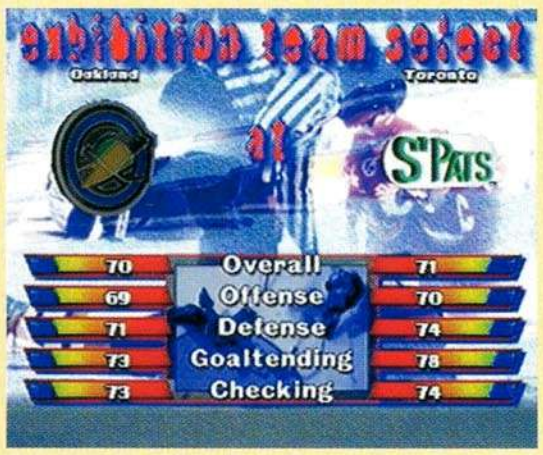
CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

NHL Breakaway 98

play PLAYSTATION CheatCard page 1

Mannschaftsnamen ändern





Um den Teams neue Namen zu geben, geht Ihr zu dem Bildschirm, in dem Ihr Eure Mannschaft auswählt, und gebt schnell die folgenden Kombinationen ein:

New York Americans: R1,L2,O
Cleveland Barons: R1,R1,R1,O
Vancouver Millionaires: . . .R2,L2,O
Kansas City Scouts: . . . . . .R2,R2,□
Toronto St. Pats: L1,L1,O
Montreal Maroons: . . . .L1,L1,L1,□
Hamilton Tigers: . . . . . .L1,R2,□
Seattle Metropolitans: . . . .L2,R2,□
Portland Rosebuds: . . . . . .L2,R2,□
Oakland Golden Seals: .L2,L2,L2,O

Alternative Outfits

Kurz nachdem Ihr den Menüpunkt „Start Game" im Setup-Bildschirm angewählt habt, drückt und haltet Ihr ○+□, bis das Spielfeld auf dem Bildschirm erscheint. Dieser Cheat funktioniert nur mit Besucher-Teams

>>>>>

NBA Live 98

play PLAYSTATION CheatCard page 1

Weitere Freiwürfe erhalten

Bei einem Freiwurf haltet Ihr R1 gedrückt, um einen weiteren Freiwurf zu erhalten.

Den Ball drehen

Wenn Ihr den Ball vor einem Freiwurf drehen lassen wollt, solltet Ihr R1+L1 halten und X drücken, während sich der Ball auf der Power-Anzeige bewegt.

Probeversuch

Wenn Ihr einen Freiwurf zuerst proben möchtet, solltet Ihr L1 beim Werfen halten.

Ins Grüne werfen

Wenn Ihr bei Eurem Freiwurf nicht zielen wollt, aber doch einen Korb erzielen möchtet, dann haltet Ihr L2 und drückt X, um den Ball zu werfen.

Cheat-Modus

Startet ein neues Spiel und gebt als Spielername „Secret" ein. Drückt die START-Taste, um den Namen zu bestätigen. Drückt O, um in das neue Secret Options-Menü, am oberen Bildschirmrand zu gelangen. Bringt den Cursor auf den Menüpunkt „Enter Secret Code" und drückt X. Jetzt gebt Ihr einen der folgenden Codes ein. Achtet unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung.

Wasser-Spielfeld

Wenn Ihr **Seaweed** als Code eingebt, findet das nächste Spiel unter Wasser statt.

Halloween-Kostüm

Wenn Ihr **Scary** als Code eingebt, spielt Euer Team verkleidet. Wenn Ihr Freaky als Code eingebt, spielt das gegnerische Team in verrückten Klamotten.

Unsichtbare Spieler

Gebt **Cloak Home** ein und Euer Team ist während des Spiels unsichtbar. Das gegnerische Team wird unsichtbar, wenn Ihr nur **Cloak** eingebt.

>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

NHL Breakaway 98

play CheatCard PLAYSTATION page 2

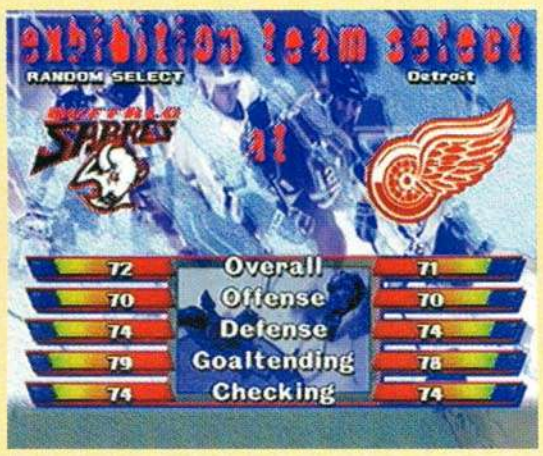
mit dem Third-Jersey (Anaheim, Boston, Chicago, Tampa Bay, Rangers (Ausgabe 11/97)).

Extra-Teams

Diese Teams könnt Ihr nur im Exhibition- und im Practice-Modus zum Einsatz bringen. Es gibt zwei verschiedene Arten. Die Ersten haben ihre eigenen Spieler und erscheinen am Anfang der Liste, wenn Ihr L1,L2,□ drückt (New York Sports, Salt Lake Frosties, Canton, MI Ratpack). Die zweite Teamart übernimmt ein existierendes Team, hat jedoch andere Jerseys an. Wenn Ihr z.B. R1,R1,O drückt, spielt Ihr mit den Spielern von Avalanche in den Jerseys der Cleveland Barons.

Die Mannschaft automatisch auswählen

Wenn Ihr Euch nicht für eine Mannschaft entscheiden könnt, dann laßt den Computer die Wahl treffen. Geht dafür zu dem Bildschirm, in dem Ihr Euer Team auswählt, und drückt L1+L2+R1+R2. Die CPU trifft ihre Entscheidung in Sekundenbruchteilen.



NBA Live 98

play CheatCard PLAYSTATION page 2

Chamäleon-Spieler

Gebt **Lizard** als Code ein und Euer Team verfließt mit dem Hintergrund. Der Code Reptile bewirkt denselben Effekt beim gegnerische Team.

Sehhilfe

Wenn Ihr den Code **Eyepatch** eingebt, tragen die Spieler eine Sehhilfe. Wenn Ihr Monocle eingebt, dann tragen die Spieler eine Brille.

Neue Spieler zu Auswahl

Gebt **Prisoners** als Code ein und die Namen der Programmierer erscheinen in der Free-Agent-Liste.

Neue Spieler tragen eine EA-Mütze

Wenn Ihr **Toque** als Code eingebt, dann tragen die neu kreierten Spieler eine Mütze von Electronic Arts.

Spieler zum Kuscheln

Gebt **Pin rocks** als Code ein. Als Antwort auf die erscheinende Frage wählt Ihr „He's both" aus. Eine neue Option namens „The Lovable Pin" erscheint. Aktiviert die Optionen „Halloween-costumes" und „The Lovable Pin", um alle Spieler in Kuscheltiere zu verwandeln.

Bonusteams

Begebt Euch in den Rosters-Bildschirm und wählt die Option „Create Custom Team" aus. Gebt eine der folgenden Schauplätze und Teamnamen ein, um das entsprechende Team erscheinen zu lassen.

Schauplatz	Teamname
EA	Europals
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels
QA	Campers
QA	DBuggers
QA	Testtubes
TNT	Blasters

Fantastic Four

US-Version

Versteckte Optionen

Um die versteckten Optionen Unverwundbarkeit und Level Skip im Auswahlbilschirm freizuschalten, bringt Ihr den Cursor über den Menüpunkt „Trainings-Mode" im Optionsmenü und drückt L1+L2+R1+R2.

Runden anwählen

Wenn Ihr die versteckten Optionen freigeschalten habt, aktiviert Ihr den Menüpunkt Level-Skip und startet das Spiel. Während des Games drückt Ihr L1+L2+R1+R2, um das Stage Select-Menü auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen. Wenn Ihr einen Level ausgewählt habt, dann verlaßt Ihr den Pause-Modus wieder, um in das Spiel zurückzukehren und in dem neuen Level weiterzuspielen.

One

US-Version

Debug-Menü

Wenn Ihr **„HEYBUDDY"** als Paßwort eingebt, aktiviert Ihr das Debug-Menü.

MDK

Unverwundbarkeit

Startet das Spiel und geht in den Pause-Modus. Hier drückt Ihr L1,O,□. Verlaßt den Pause-Modus wieder und aktiviert sofort wieder den Pause-Modus. Drückt O,△,△,O,O,O,O,L1.

Air Race

Turbo GeeBee

Drückt beim Laden des Levels schnell hintereinander auf die X-Taste. Es erscheint das Wort „Good" auf dem Bildschirm. Die Flugzeuge haben jetzt eine 100 Meilen schnellere Endgeschwindigkeit.

Pitball

Alle Videos ansehen

Um die Full Motion Videos des Spiels einzeln abzuspielen, geht Ihr in das Optionsmenü, bringt den Cursor über den Schriftzug „FMV Test" und gebt ○,○,□,O ein.
Jetzt wählt Ihr den Menüpunkt „FMV Test" an und sucht Euch eine beliebige Sequenz aus. Da dieser Cheat etwas zeitkritisch ist, solltet Ihr die Eingabe in verschiedenen Geschwindigkeiten tätigen.

Spiel im Spiel

Gebt den Cheat für die Videos ein und bringt den Cursor über einen Menüpunkt für ein Video.
Jetzt drückt Ihr O+□+X.
Unterbrecht die Animation und selektiert sie ein weiteres Mal, indem Ihr O+□ drückt.
Wenn alles klappt, könnt Ihr ein kleines Extra-Game spielen.

Tekken 2 Platinum

Den Kampf gewinnen

Geht im Hauptmenü in den Menüpunkt „Options", haltet R1 und drückt O,O,△,X,X,O. Jetzt startet Ihr ein Spiel im Ein-Spieler-Modus. Während des Spiels drückt Ihr R1+L2 und geht aus diesem Match als Gewinner hervor.

Den besiegten Gegner beschimpfen

Wenn Ihr ein komplettes Match gewonnen habt und der Gegner am Boden liegt, dann drückt und haltet Ihr X oder ○, und Euer Charakter beschimpft den Gegner. Michelle, Paul und Jack 2 haben zwei Sprüche parat, die Anderen haben nur eine Beschimpfung (□-Taste).

Outfits der Kämpfer verändern

Wenn Ihr Euren Kämpfer auswählt, drückt Ihr den Punch-Button, um die normale Kleidung auszuwählen, und den Kick-Button, um ein alternatives Outfit zu erhalten.

Siegesposen

Jeder normale Charakter hat vier und jeder Boß zwei verschiedene Posen, die er nach einem gewonnenen Kampf einnehmen kann. Kurz nachdem Ihr den Kampf für Euch entschieden habt, haltet Ihr eine beliebige Taste.

Normaler Charakter:

□ - Standard Pose 1
△ - Standard Pose 2
X - Alternative Pose 1
O - Alternative Pose 2

Bosse:

□ - Standard Pose 1
△ - Standard Pose 2
X - Standard Pose 1
O - Standard Pose 2

Die Charaktere erspielen

Ein einfacher Trick, der hilft schnell zum Ziel zu gelangen, ist folgender: Geht in das Optionsmenü und stellt die Zeit für eine Runde auf den kleinsten Wert ein (10 Sekunden) und legt die Anzahl der Runden pro Gegner auf eine fest. Jetzt startet Ihr das Spiel und trefft den Gegner sofort am Anfang des Kampfes einmal. In den verbleibenden acht Sekunden lauft Ihr rückwärts, so daß Euch Euer Gegner nicht mehr erwischt. Wenn Ihr das schafft, dann gewinnt Ihr die Runde und somit auch das Match, weil Ihr nach dem Ablauf der Zeit die meiste Energie übrig habt.

Wie Ihr die Sub Bosses erhaltet:

Wang
schlagt Devil im Arcade-Modus, wenn Ihr mit Jun spielt.

Kunimitsu
schlagt Devil im Arcade-Modus, wenn Ihr mit Yoshimitsu spielt.

Armor King
schlagt Devil im Arcade-Modus, wenn Ihr mit King spielt.

Bruce
schlagt Devil im Arcade-Modus, wenn Ihr mit Lei spielt.

Ganryu
schlagt Devil im Arcade-Modus, wenn Ihr mit Michelle spielt.

P.Jack
schlagt Devil im Arcade-Modus, wenn Ihr mit Jack 2 spielt.

Kuma
schlagt Devil im Arcade-Modus, wenn Ihr mit Paul spielt.

Lee
schlagt Devil im Arcade-Modus, wenn Ihr mit Heihachi spielt.

Tekken 2 Platinum

Beak
schlagt Devil im Arcade-Modus, wenn Ihr mit Law spielt.
Anna
schlagt Devil im Arcade-Modus, wenn Ihr mit Nina spielt.

Kazuya erhalten
Zuerst sollet Ihr alle Sub Bosse erspielt haben. Dann solltet Ihr Devil im Arcade-Modus mit einem der Sub Bosse schlagen.

Das Outfit von Kazuya verändern
Wenn Ihr alle Sub Bosse und alle Bosse erspielt habt, dann könnt Ihr Kazuya mit der START-Taste auswählen, um ihm rosafarbene Kleider anzuziehen.

Devil und Angel erhalten
Zuerst müßt Ihr alle Sub Bosse erspielen und Kazuya mit einem der Sub Bosse im Arcade-Modus besiegen. Dann solltet Ihr den Kampf zwischen Kazuya und Devil ebenso im Arcade-Modus gewinnen.

Devil oder Angel auswählen
Wenn Ihr diese beiden Charaktere erspielt habt und sie Euch zur Auswahl stehen, dann selektiert Ihr sie mit dem Punch-Button, um mit Devil zu spielen, und mit dem Kick-Button, um Angel zu spielen.

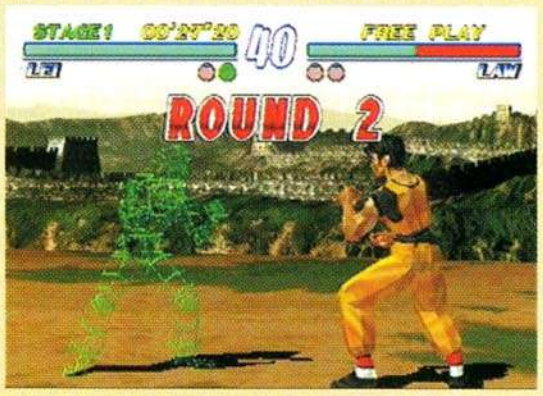
Die Double Attack von Devil und Angel
Devil und Angel können mit doppelter Kraft zuschlagen und besonders großen Schaden beim Gegner anrichten, indem Ihr beide Punches gleichzeitig ausführt. Wenn Euer Gegner am Boden liegt, dann drückt Ihr beide Kicks gleichzeitig. Devil und Angel attackieren ihre Gegner mit einem Doppel-Laser, den diese nicht blocken können.

Roger und Alex erhalten
Ihr solltet alle Sub Bosse und Bosse erspielt haben. Startet ein Spiel im Arcade-Modus und spielt bis zum dritten Match. Im letzten entscheidenden Spiel laßt Ihr Euch so lange schlagen, bis Ihr nur noch sehr wenig Energie habt (ca. 5%). Jetzt solltet Ihr Euren Gegner besiegen. Der Sprecher sagt „Great". Im nächsten Kampf tretet Ihr, abhängig von Eurem momentanen Outfit, gegen Roger oder Alex an. Wenn Ihr einen der beiden besiegt, dann stehen sie Euch in Zukunft zur Verfügung.

Roger oder Alex anwählen
Wenn Ihr diese beiden Charaktere erspielt habt und sie Euch zur Auswahl stehen, dann selektiert Ihr sie mit dem Punch-Button, um mit Roger zu spielen und mit dem Kick-Button, um Alex zu spielen.

Kid-Modus
Zuerst solltet Ihr auch für diesen Cheat alle Sub Bosse und Bosse erspielt haben. Jetzt haltet Ihr die SELECT-Taste, wenn Ihr Euren Charakter auswählt. Eure Kämpfer laufen mit riesigen Köpfen herum und haben Kinderstimmen. Wenn Ihr die SELECT-Taste auch beim Anwählen des gleichen Charakters vor dem nächsten Kampf drückt, dann werden die Köpfe größer und die Stimmen höher. Der zweite Spieler kann diesen Cheat auch auf seine Spielfigur anwenden, indem er die SELECT-Taste am zweiten Controller hält. Dieser Cheat funktioniert nicht im Time Attack- und im Survival-Modus.

Drahtgitter-Modell
Wenn Ihr alle Sub Bosse und Bosse erspielt habt, dann solltet Ihr L1+L2 halten, wenn Ihr Euren Kämpfer auswählt. Jetzt kämpft Ihr aus der First Person-Perspektive. Leider kann diesen Cheat nur einer der beiden Spieler aktivieren. Interessanterweise funktionieren jedoch der Drahtgitter-Modell-Modus und der Kid-Modus miteinander. Dieser Cheat funktioniert nicht im Time Attack- und im Vs-Modus.



Theater-Modus
Auch hierfür ist es Voraussetzung, alle Sub Bosse und Bosse erspielt zu haben. Als Erstes solltet Ihr das Kabel des zweiten Controllers aus der PlayStation ziehen. Schaltet das Gerät ein und wartet, bis der Schriftzug „Namco Presents" erscheint und Ihr eine Stimme hört. Jetzt drückt Ihr ○+○+SELECT+X+O, bis ein neues Menü auf dem Bildschirm erscheint. Jetzt könnt Ihr Euch in Ruhe den Abspann der einzelnen Charaktere und das Intro ansehen. Um die Sequenzen abzubrechen, drückt Ihr SELECT+START.

Warhammer: Dark Omen
Player's Guide Part 1

Mark Liebold

Grollbringer Armbrustschützen

Carlsons Kavallerie

Feuermagier

Imperiale Großschwerter

Grollbringer Kanone

Leibgarde der Countess

Minenwerfer

Helmgart Bogenschützen

Dampfpanzer

Flagellanten

Grollbringer Infanterie

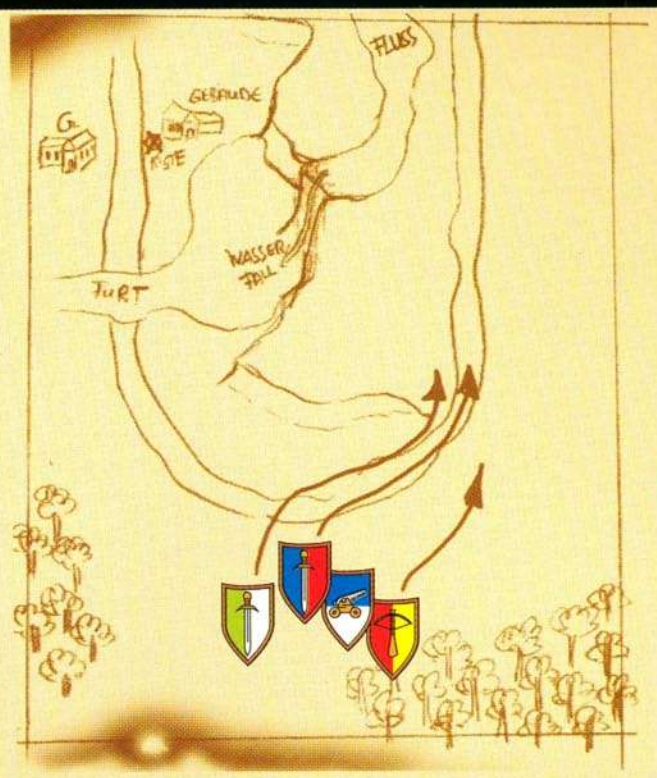
Grollbringer Kavallerie

Zwergenkrieger

Minenwerfer

Handelsposten:

In der ersten Mission gilt es, einen imperialen Handelsposten gegen Goblins zu verteidigen. Die Kanone sollte unbedingt so weit rechts (Osten) wie möglich positioniert werden, um ein gutes Schußfeld zu gewährleisten und die Goblin-Bogenschützen gleich von Anbeginn unter Feuer zu nehmen. Sobald der Kampf begonnen hat, gilt es, die eigenen Truppen schnellstmöglich gegen den Feind vorrücken zu lassen. Die Goblins haben gegen die Grollbringer Kavallerie und Infanterie keine Chance. Im Außenposten, der sich in der nordwestlichen Ecke befindet, steht eine Goldtruhe.

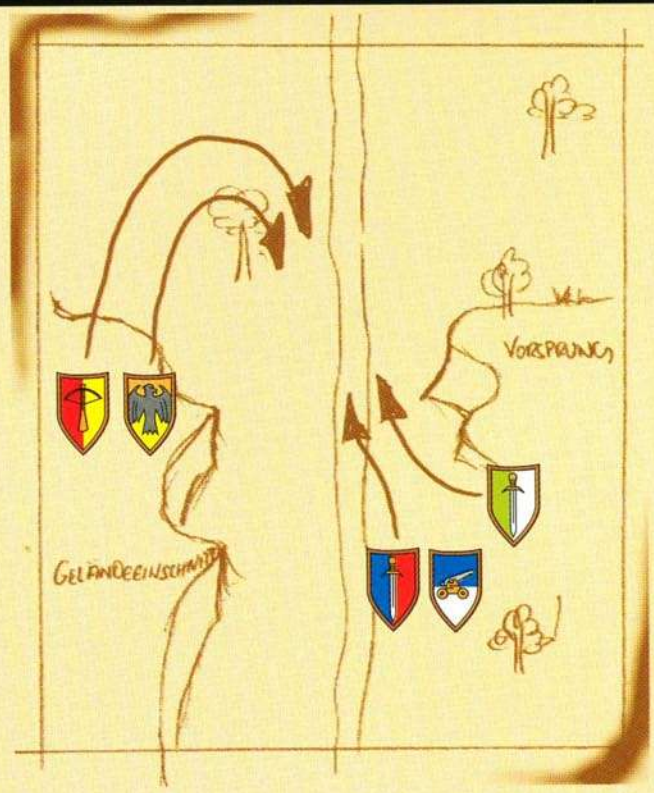


Altdorf:

Am Hofe des Imperators angekommen erhält man rasch Unterstützung durch Sven Carlson, der gemeinsam mit Hauptmann Bernhardt die Grenzgrafschaften vor marodierenden Grünhäuten schützen soll.

Grenzgrafschaften:

Kaum hat man die östliche Grenze des Imperiums überquert, wird man von einer kleinen Streitmacht der Orks & Goblins angegriffen. Sven Carlsons Kavallerie sollte man zusammen mit den Grollbringer Armbrustschützen auf dem westlichen Hügel Aufstellung nehmen lassen, um die Orkstreitmacht, nach deren Durchzug, von hinten zu attackieren. Der Rest der kleinen Streitmacht positioniert sich am besten am Wegrand, um die gefährlichen Wildschweinreiter mit Kanonenkugeln und Pfeilen unter Beschuß zu nehmen. Sind diese ausreichend dezimiert, wird die Grollbringer Kavallerie das Restliche erledigen.



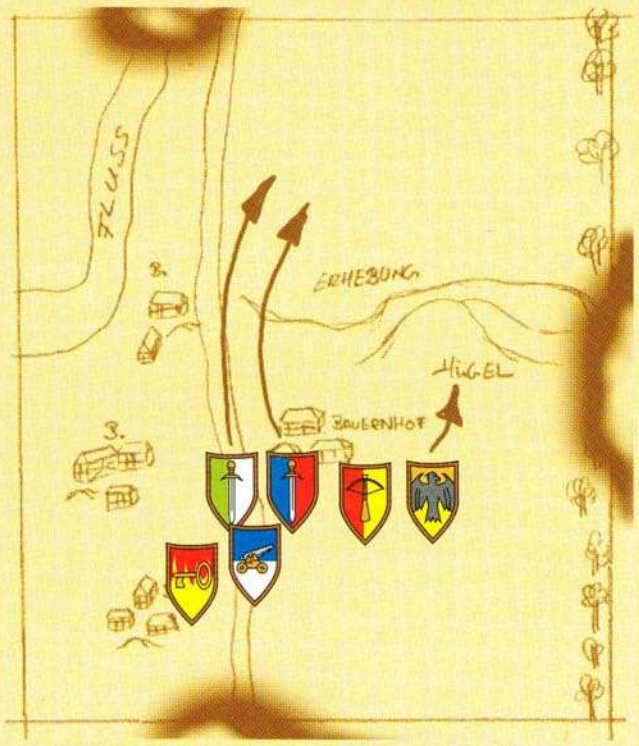
Warhammer: Dark Omen

Teufelbad:

In der Kleinstadt Teufelbad schließt sich der wohlbekannte Feuermagier der Streitmacht an.

Grissburg:

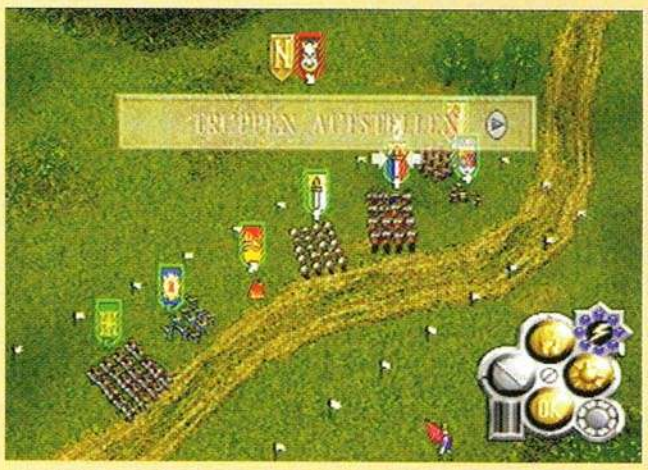
In Grissburg stößt man zum ersten Mal auf eine Armee der Untoten. Die gesamte Armee, bis auf Sven Carlsons Kavallerie und die Armbrustschützen, plaziert man ungefähr in der Mitte der Stadt und rückt, nachdem die Schlacht begonnen hat, langsam nach Norden vor. Sowohl Sven Carlsons Einheit als auch die Armbrustschützen beziehen ihre Stellung hinter dem westlichsten Bauernhof. Beide Einheiten decken die westliche Flanke der Armee; denn von dort wird im späteren Verlauf der Schlacht eine weitere Einheit Skelettkrieger nachrücken.



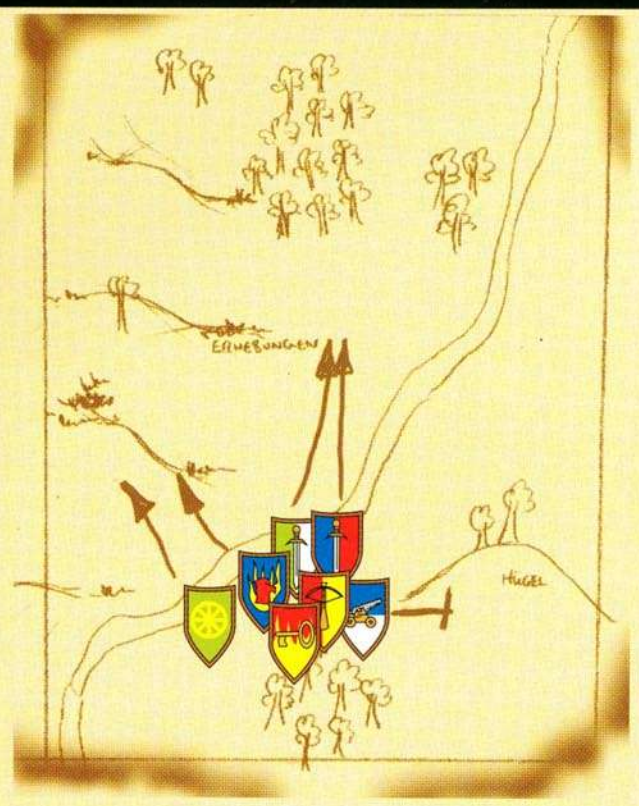
Altdorf:

Nachdem Hauptmann Bernhardt nach Altdorf zurückgekehrt ist, verläßt Sven Carlson den Palast auch schon wieder, um die Grenzregionen weiterhin zu beschützen. Karl Franz erteilt dem Hauptmann allerdings einen anderen Auftrag. Er soll zusammen mit einer kleinen Verstärkung nach Helmgart reisen, um die Stadt vor weiteren Angriffen der Untoten zu bewahren. Da die Stadt Bogenhafen auf dem Weg liegt, wird die Cousine des Imperators, Isabella Libowitz, die Armee bis dorthin begleiten.

Brigantenangriff:



Auf halbem Wege überfallen Banditen den Konvoi, um die Countess Isabella zu entführen. Ihre Leibgarde und die Helmgart Bogenschützen sichern die westliche Flanke vor feindlichen Angriffen. Die Kanone und die Armbrustschützen sollten auf dem großen östlichen Hügel ausgerichtet werden, um zwei Einheiten der Briganten und einen Magier, die erst später auf das Schlachtfeld marschieren werden, sofort beschießen zu können. Mit der schnellen Grollbringer Kavallerie sollte man zuerst die nördliche Einheit vernichten und anschließend die von Osten nachrückenden Truppen in die Flanke attackieren.



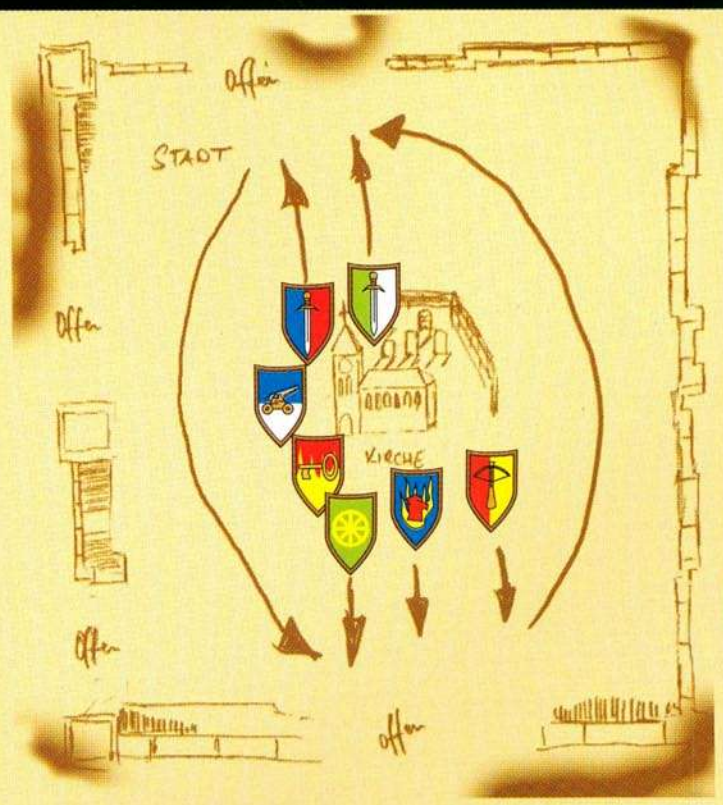
Player´s Guide

Part 1

Bogenhafen:

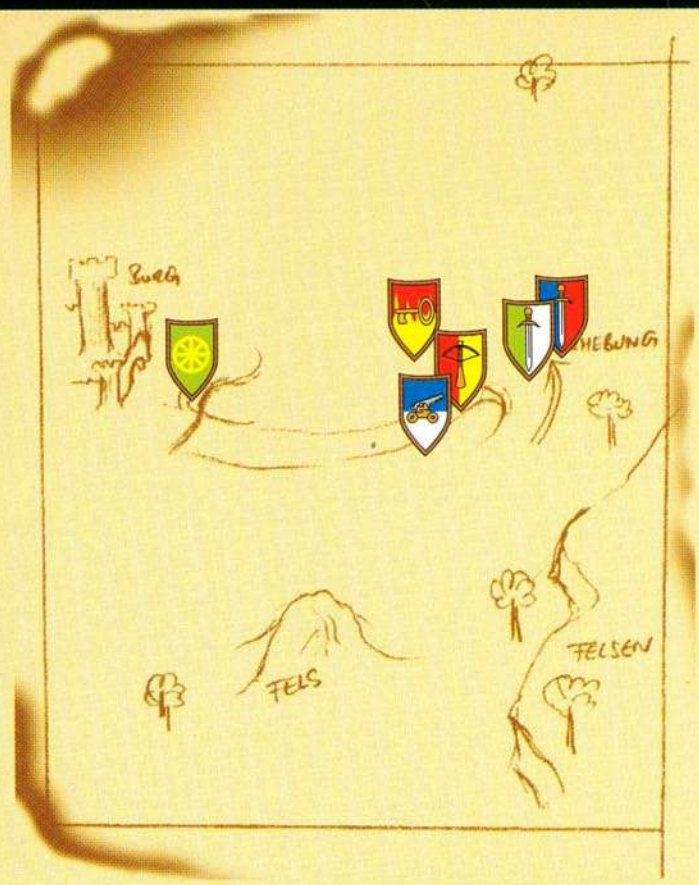
Die Countess Isabella von Libowitz verläßt die Streitmacht des Hauptmanns und nimmt, falls man sich entschließen sollte, Bogenhafen nicht zu verteidigen, ihre Leibgarde mit.

Bogenhafen verteidigen:



Die Stadt wird von Untoten angegriffen. Die Grollbringer Infanterie, Kavallerie und die Kanone sollten am nordwestlichen Eck der Kirche aufgestellt werden. Die restlichen Fußtruppen decken zusammen mit dem Feuermagier den südlichen Eingang der Kapelle. Die ersten beiden Angriffswellen erfolgen aus nörd- und südlicher Richtung. Sobald die Helmgart Bogenschützen, die Leibgarde und die Armbrustschützen den Eingang verteidigt haben, müssen sie ihre Position mit der Grollbringer-Infanterie und -Kavallerie tauschen. Der Grund hierfür liegt in der zweiten Angriffswelle der Untoten. Aus dem Norden nahen zwei große Einheiten Skelettkrieger und ein Nekromant heran, die am sichersten durch Beschuß zur Strecke gebracht werden. Aus dem Süden und dem westlichen Stadttor rücken ebenfalls weitere Einheiten nach, die durch die Kampfstärke der Grollbringer Kavallerie und der Infanterie schnell vernichtet werden können.

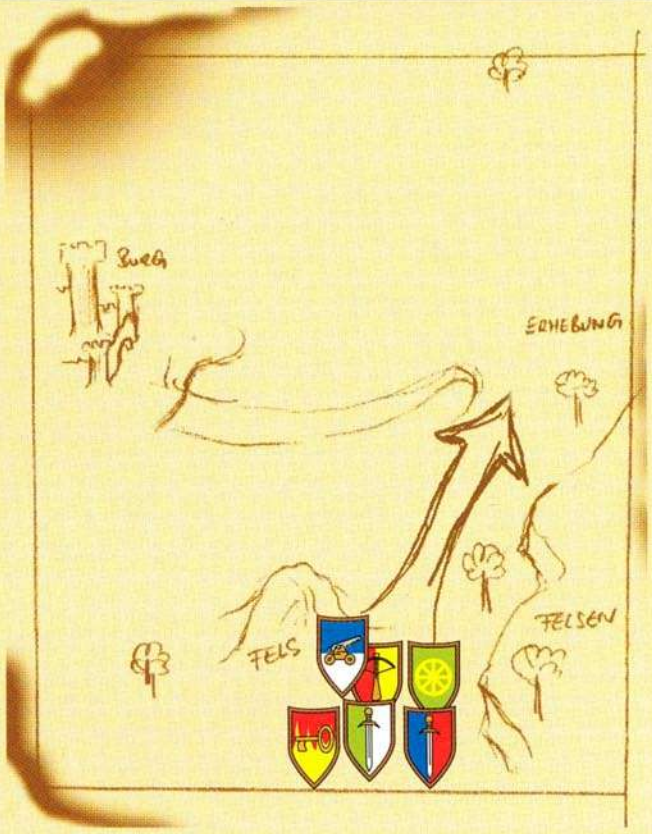
Helmgart verteidigen:



Falls man sich geweigert hat die Stadt Bogenhafen vor den Untoten zu verteidigen, muß man nun Helmgart vor dem Ansturm der lebenden Toten schützen. Die Helmgart-Bogenschützen positioniert man an der westlichen Felskante, um sowohl die Untoteneinheiten als auch den Nekromanten, der sich hinter ihnen bewegt, auszuschalten. Man sollte Armbrustschützen, Grollbringer Infanterie, Kavallerie, Kanone und den Feuermagier am östlichen Hang Aufstellung nehmen lassen und mit dem Angriff warten, bis die feindlichen Truppen sehr weit vorgerückt sind. Dies soll verhindern, daß die eigenen Einheiten nicht in eine Falle laufen, da später Skelettreiter ins Spielfeld galoppieren werden, die verheerenden Schaden anrichten können.

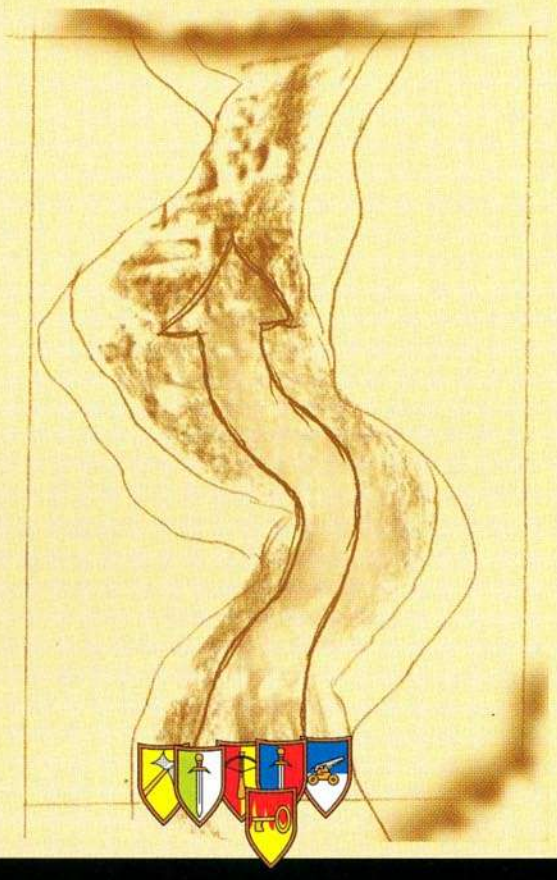
Warhammer: Dark Omen

Helmgart angreifen:



Der Preis für die Rettung der Stadt Bogenhafen vor den Untoten war der Fall von Helmgart. Nun gilt es, die Burg wieder zurückzuerobern. Dazu muß die Kanone wie gewohnt von Beginn an auf die feindlichen Bogenschützen ausgerichtet sein, um sie in Stücke zu schießen. Für die Grollbringer Kavallerie und -Infanterie wäre es sehr von Vorteil, wenn man ein Schutzschild aus den Armbrust- und Bogenschützen bilden würde. Alle Truppen sollten nun so weit westlich wie möglich aufgestellt werden,wobei Bogen- und Armbrustschützen vormarschieren sollten. Kurz vor dem Aufgang zur Burg tauchen Ghoule auf, die sofort mit Pfeilen und Bolzen zu beschießen sind. Schaffen es die Truppen, genügend Verluste zu erzielen, fliehen die Ghoule, ohne daß man auch nur einen Toten beklagen muß. Alle Einheiten rücken bis kurz vor die Anhöhe weiter. Die Skelettreitereinheit sollte das Schutzschild (Bogen- und Armbrustschützen) angreifen, damit die stärkere Kavallerie und Infanterie sofort einen Gegenangriff starten und ihre Nahkampfqualitäten erhöhen können. Gelingt es, die Burg wieder zurückzuerobern, erhält der Hauptmann einen Stärketrank.

Axtschartenpass zurückerobern:



Für einen Ehrenmann ist es selbstverständlich, seinem alten Zwergenfreund gegen die Untoten zu helfen. Alle Einheiten sollten nun bis auf die Kanone vorsichtig an der westlichen Felskante vorbeigeführt werden und zum Angriff bereitgemacht werden. Aber Vorsicht ist geboten, da sich hinter der Felsnase eine Einheit Verfluchter versteckt. Die Kanone ist soweit wie möglich nach Osten zu plazieren, da dadurch ein gutes Schußfeld auf die Skelettbogenschützen gewährleistet ist. Sobald die erste Welle der Untoten vernichtet ist, müssen alle Truppen so schnell wie möglich vorrücken. Vor allem die Zwerge sollten gegen besonders harte Gegner, wie z.B. Gespenster, geschickt werden. Ist der Hauptmann erfolgreich, bekommt er von seinem Zwergenfreund als Belohnung den verzauberten Schild geschenkt.

Altdorf:

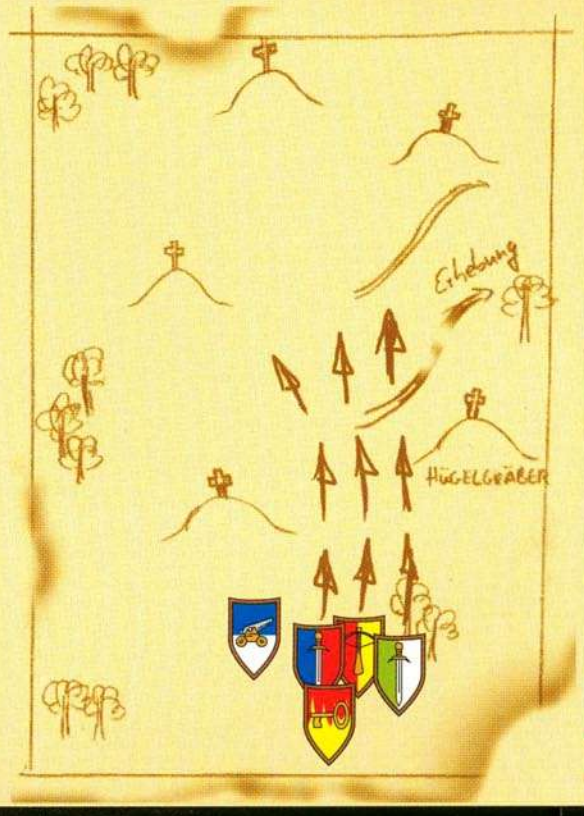
Durch die Konsultierung des Großtheogonisten Volkmar und des Liber Morits wird schnell klar, daß der Dread King wieder auferstanden ist, um die Welt in ein Reich der lebenden Toten zu verwandeln. Dazu benötigt er drei Gegenstände: Den schwarzen Gral, die Hand des Nagash und das Juwel von Morrslieb. Dieser Edelstein befindet sich im Besitz von Graf Manfred von Carstein, der ebenfalls die Cousine des Imperators aus Bogenhafen entführt hat, um sie zu seiner Vampirbraut zu krönen. Die nächste Mission führt den Hauptmann nach Sylvania zum Schloß des Grafen von Carstein.

Player´s Guide

Part 1

Auf dem Weg nach Schloß Drakenhof 1:

Manfred von Carstein weiß von den Plänen des Imperators und versucht daher, den Hauptmann und seine Streitmacht mit seinen Legionen der Untoten aufzuhalten. Die komplette Armee des Hauptmanns positioniert sich am besten am östlichen Rand der Aufstellungszone und rückt langsam und geschlossen vor; die feindlichen Einheiten kommen nämlich meistens aus den Hügelgräbern und werden von Mumien angeführt, die am wirkungsvollsten durch den Angriff von mehreren Einheiten gleichzeitig oder durch Feuermagie bekämpft werden können.

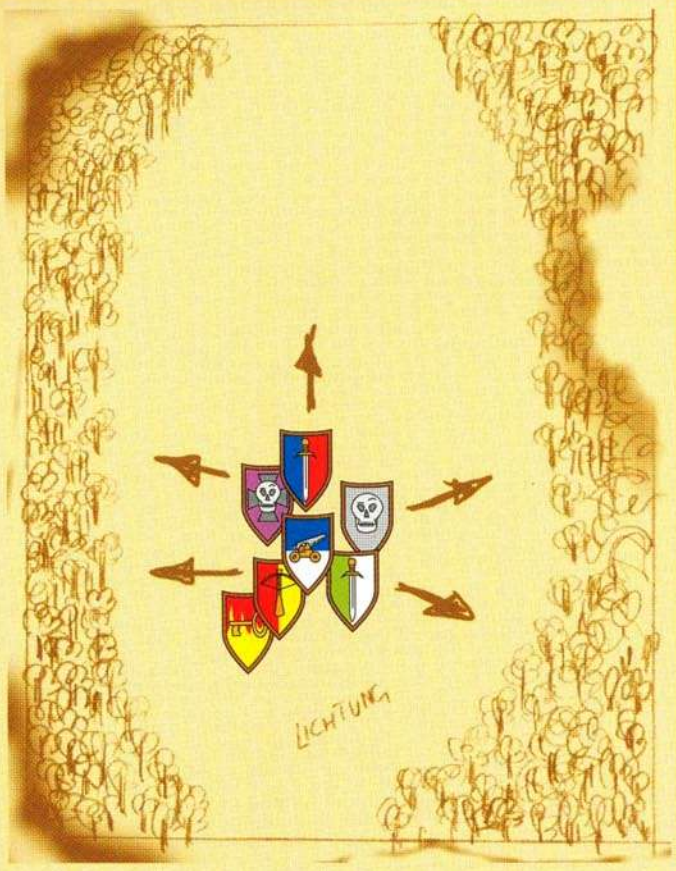


Kemperbad:

Auf Befehl des Imperators stößt eine Gruppe von imperialen Großschwertern zur Armee des Hauptmanns Berhardt vor.

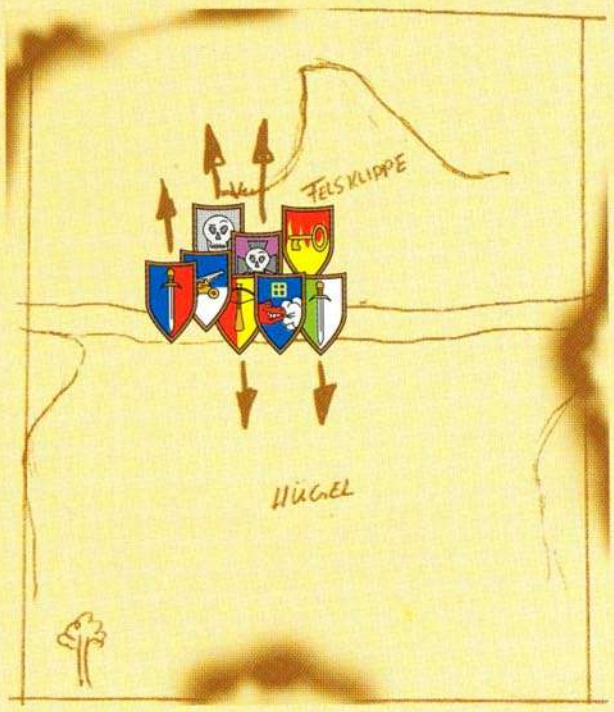
Auf dem Weg nach Schloß Drakenhof 2:

Aus einem düsteren Wald brechen Flagellanten hervor, um sich dem Kampf gegen den Dread King anzuschließen. Die Freude über neue Verbündete währt aber nur kurze Zeit, da diese von Goblins verfolgt werden. Die Goblins, die aus dem nordwestlichen Waldrand herbeiströmen, müssen mit allen Mitteln (Kanonen und Armbrustschützen) aufgehalten werden, bevor sie den Nahkampf einleiten können. Diese Einheit enthält die gefürchteten Fanatics, die ohne weitere Probleme die ganze Armee in Schutt und Asche zu legen vermögen. Die restliche Infanterie und die Flagellanten decken die östliche Flanke, und die Grollbringer Kavallerie nimmt sich der nördlichen Goblintruppen an. Besonders sei erwähnt, daß der Feuermagier keine Probleme haben sollte, den Goblinschamanen im Nahkampf zu töten.



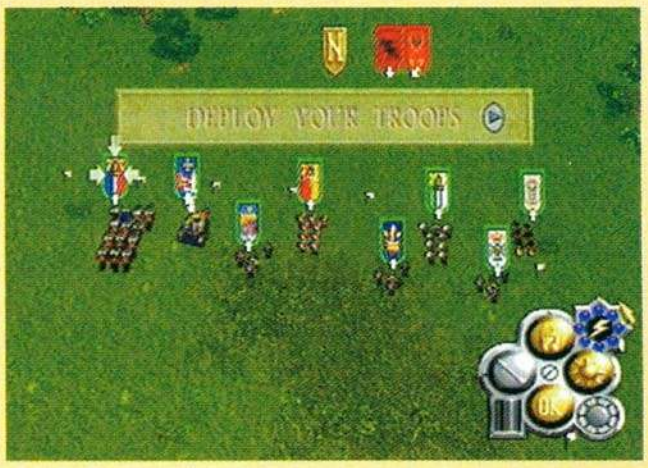
Warhammer: Dark Omen

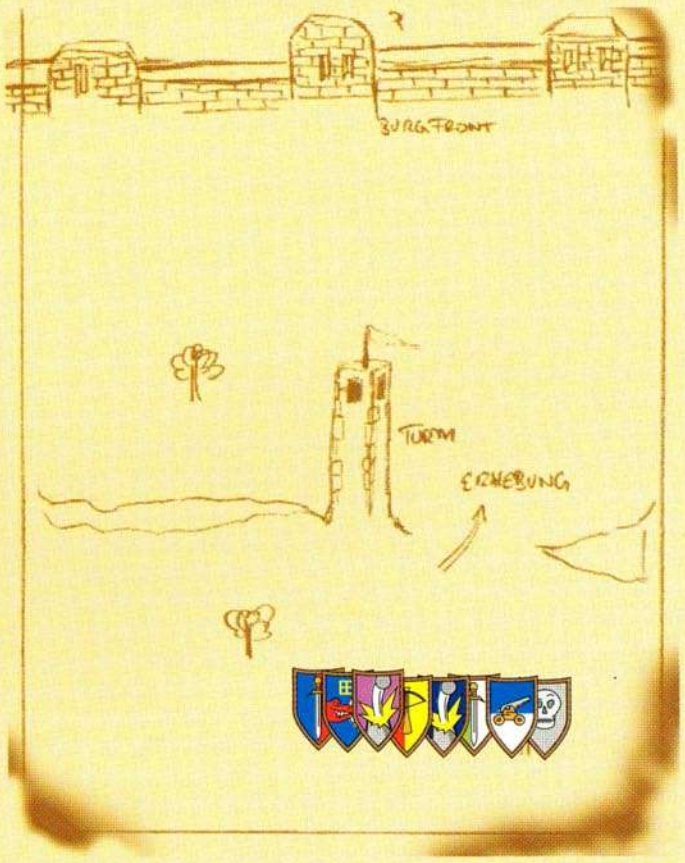
Dampfpanzer verteidigen:



Auf dem Weg nach Schloß Drakenhof stößt Hauptmann Bernhardt auf einen beschädigten imperialen Dampfpanzer, der sich vor einer Meute von Grünhäuten in Sicherheit gebracht hat. Doch die unnachgiebigen Orks & Goblins greifen gnadenlos wieder an. Die komplette Streitmacht des Hauptmanns positioniert man am besten in der nordwestlichen Ecke der Aufstellungszone, um sofort mit der Kavallerie, den Großschwertern und Flagellanten die Orkeinheiten, die aus dem Norden heranziehen, anzugreifen. Die Artillerie und die Armbrustschützen bleiben hinter den angreifenden Truppen zurück, um sowohl die feindlichen Bogenschützen unter Beschuß zu nehmen als auch das komplette südliche Gebiet in Kooperation mit der Grollbringer Infanterie vor herannahenden Orks zu verteidigen. Besonders muß man auf den Schamanen aufpassen, da es dieser auf die Kriegsmaschinen abgesehen hat.

Hexentürme:

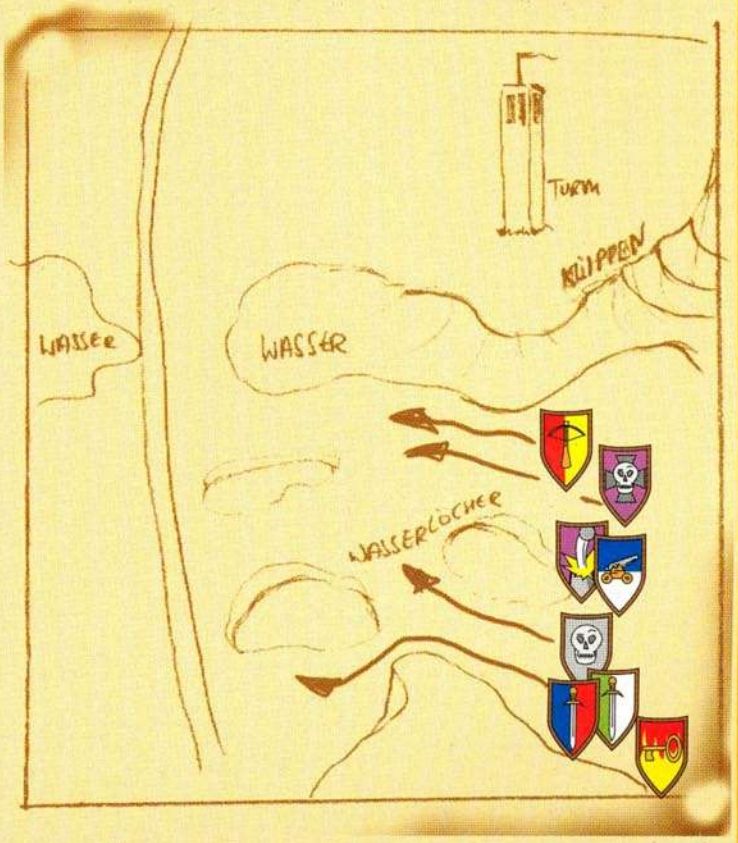




Sobald die Orkarmee zurückgeschlagen ist, bittet der Kommandant des Dampfpanzers Hauptmann Bernhardt um die Unterstützung, die nahegelegenen Hexentürme, die in die Hände der Grünhäute gefallen sind, wieder unter imperiale Vorherrschaft zu bringen. Eine kleine Unterstützung erhält man durch zwei Minenwerfer. Vor Beginn der Schlacht sollte man möglichst viele Kanonen bzw. Dampfpanzer und Minenwerfer wählen (bestenfalls wären es insgesamt 4 Artillerieeinheiten). Die Grollbringer Kavallerie und die drei restlichen Infanterieeinheiten runden die Armeeaufstellung ab. Der Magier wäre in dieser Schlacht nicht unbedingt von Nöten. Alle Truppen sollten so weit östlich wie aufgestellt werden, um die herannahenden Orks anschließend in Stücke zu schießen. Der Dampfpanzer hat zwar keine große Schußreichweite, allerdings können ihm Pfeile nichts anhaben. Deshalb sollte er in einem leichten Bogen zur Anhöhe rollen und die weiter entfernten Orkeinheiten unter Beschuß nehmen. Sind erst einmal alle Fuß- und Reitereinheiten der Orks vernichtet, gilt es, mit der eigenen Infanterie und Kavallerie die feindlichen Kriegsmaschinen auszuschalten. Sobald die Einheiten die Klippen erklommen haben, tauchen wie aus dem Nichts plötzlich mehrere Einheiten Wildschweinreiter auf, die den anstürmenden Einheiten arg zusetzen könnten. Wird die Schlacht erfolgreich geschlagen, darf man entweder eine Kanone oder einen Minenwerfer fest in seine Armee mitaufnehmen.

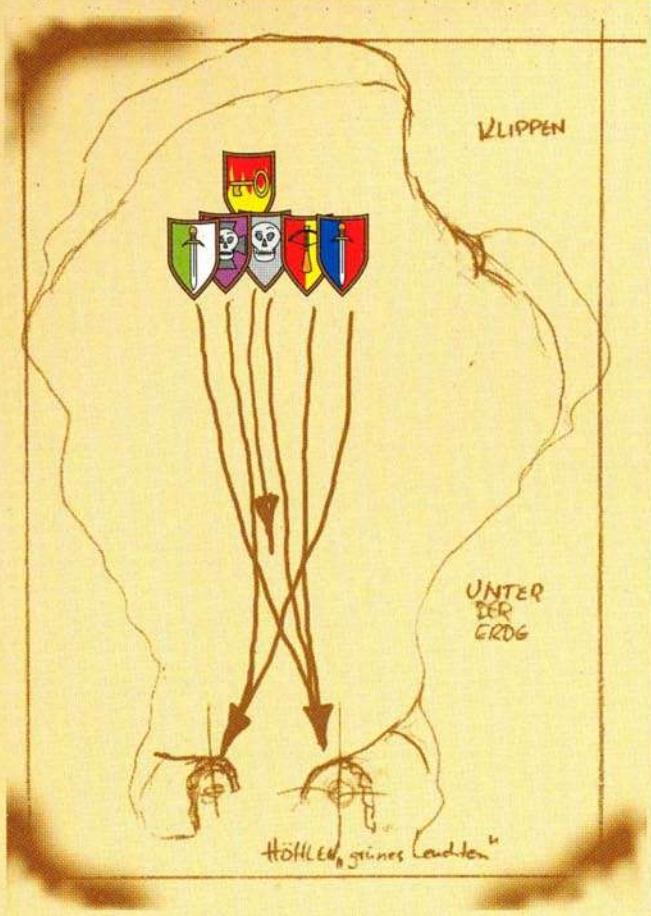
Player´s Guide Part 1

Sylvania:



Kaum hat der Hauptmann Sylvania erreicht, wird er auch schon von einer kleinen Untotenhorde überfallen. Da sich der feige Vampir in einem Turm auf einer Klippe versteckt hat, muß die ganze Armee erst das Schlachtfeld komplett abmarschieren, um den Vampir aufspüren zu können. Zwei Einheiten Skelettbogenschützen verstecken sich auf der Klippe und müssen unbedingt mit der Kanone bzw. dem Minenwerfer in Stücke geschossen werden, da die Skelette ein freies Schußfeld auf Eure Truppen haben. Die Infanterie- und Kavallerieeinheiten sollten sich am südlichen Schlachtfeldrand entlangbewegen, um den gegnerischen Pfeilen zu entkommen. Aber nach kurzer Zeit greifen die Untoten auch schon an. Wichtig ist es hier, immer mit mehreren Einheiten gleichzeitig anzugreifen, da man besonders Gespenster am besten mit mehreren starken Truppenverbänden auf einmal bekämpft. Sind die feindlichen Bogenschützen vernichtet, sollte man den Vampir mit der Artillerie anvisieren und warten, bis er von einer 14 Pfund schweren Kanonenkugel getroffen wird.

Schloß Drakenhof:



Endlich am Ziel angelangt, begegnet man dem Hexenjäger Matthäus, der in der Zwischenzeit die Countess aus den Klauen des Erzvampirs befreit hat. Manfred von Carstein und seine Legion der Untoten haben sich in den unterirdischen Stollen von Carsteins Burg verschanzt. Deshalb ist es dem Hauptmann nicht gestattet, Kriegsmaschinen in der Schlacht mitzuführen. Positioniert Eure Einheiten soweit vorne wie möglich und wartet, bis die Zombies und Skelettkrieger näher an die Aufstellungszone herangerückt sind, damit die eigenen Truppen nicht von Anbeginn an zu weit in das gegnerische Gebiet vorstoßen und dadurch eine Einkesselung riskieren. Die Grollbringer-Kavallerie und die imperialen Großschwerter sollten sich anschließend der gegnerischen Truppen im Südwesten annehmen. Die im Südwesten befindlichen Untoten sollten von der Grollbringer Infanterie und den Flagellanten aufgemischt werden. Der Feuermagier stellt sich am besten in die Mitte, um zuerst den Erzvampir mit Feuermagie zu rösten und anschließend die eigenen Truppen zu unterstützen. Selbst wenn Manfred von Carstein recht schnell ausgeschaltet wird, ist die Schlacht noch nicht gewonnen. Es tauchen noch mehrere Einheiten, besonders Gespenster und Verfluchte, auf, die mit sehr viel Vorsicht zu genießen sind...Viel Glück!!!

Der zweite Teil der Missionstips für Warhammer: Dark Omen folgt in der nächsten play!

Riven

Gunter Glos

The Sequel to Myst

Player´s Guide part 1

Die Ankunft auf Temple Island

Im Goldenen Raum

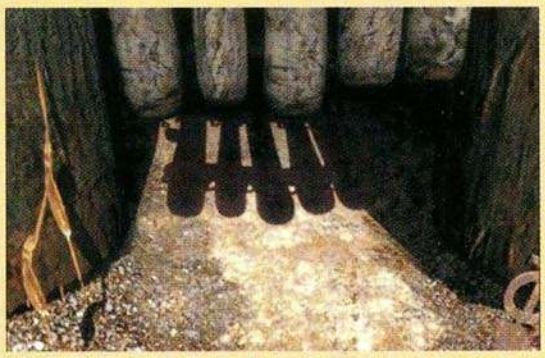
Nachdem Ihr den Monolog des verzweifelten Atrus angehört habt, findet Ihr Euch in der nächsten Szene auf Temple Island wieder.

Befreit Euch aus dem Käfig und geht rechts die Treppe nach oben. Zu Eurer Linken befindet sich die goldene Sternenkammer.

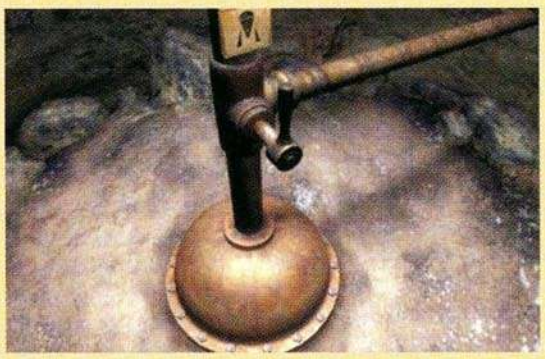
Werft einen Blick auf die Käfer, die an den Säulen angebracht sind, weil Euch diese Information im Verlauf des Spiels noch sehr hilfreich sein wird.

Ihr findet rechts neben dem Haupteingang einen Rotationsschalter, den Ihr viermal drückt.

Kurz vor der Brücke geht Ihr links die Treppen hinunter.

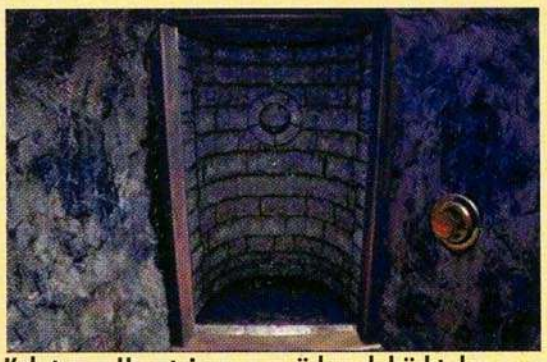


Krabbelt unter dem verschlossenen Holztor hindurch...



... und geht die Höhle entlang, bis Ihr in einen goldenen Raum gelangt. Hier betätigt Ihr das Dampfventil, das an einem Rohr angebracht ist, um das große Teleskop, das sich in der Nähe des Käfigs befindet, mit Strom zu versorgen.

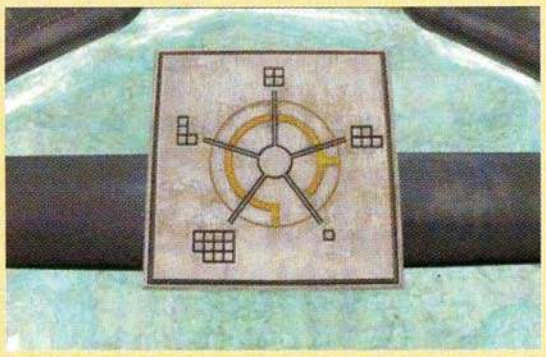
Der Schieberegler, den Ihr links neben der Türe findet, öffnet Euch das Gitter vor der mit Ornamenten verzierten Türe.



Kehrt zum Haupteingang zurück und drückt den Rotationsschalter wieder viermal.

Der goldene Raum dreht sich. Ihr gelangt in ein Zimmer, in dem Ihr einen Schieberegler betätigt, der Euch das Gitter zur goldenen Kuppel öffnet.

Kehrt wieder zum Haupteingang zurück und drückt den Rotationsschalter zweimal. Jetzt ist der Weg zum Kraftwerk frei.

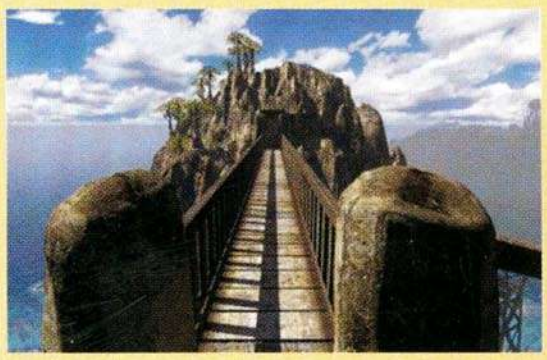


Auf dem Schild am Geländer seht Ihr die fünf Inseln und wie Ihr sie mit Strom versorgen könnt.

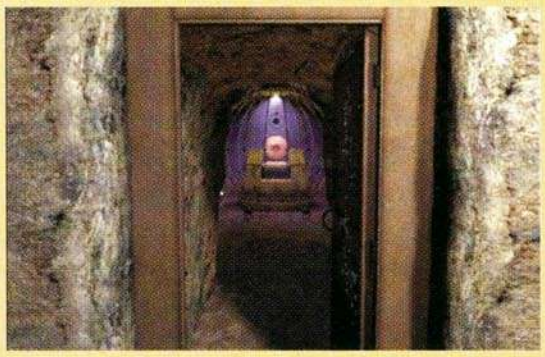
Folgt dem Weg durch die goldene Kuppel. Hier findet Ihr an einem Balkon einen Hebel an einer Röhre, an dem Ihr zieht, so daß der Dampf verschwindet.

Am Ende des Pfads befindet sich ein weiterer Hebel, den Ihr ebenso betätigt. Geht zurück zum Haupteingang und drückt den Rotationsschalter dreimal.

Der Tempelausgang



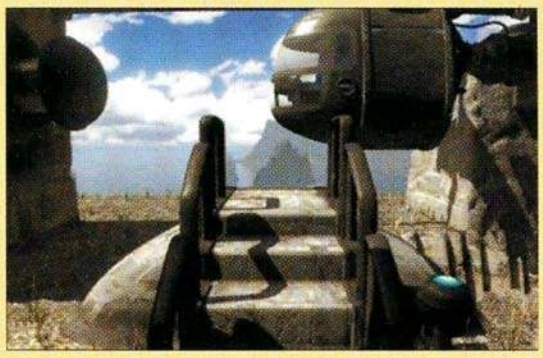
Geht über die Brücke...



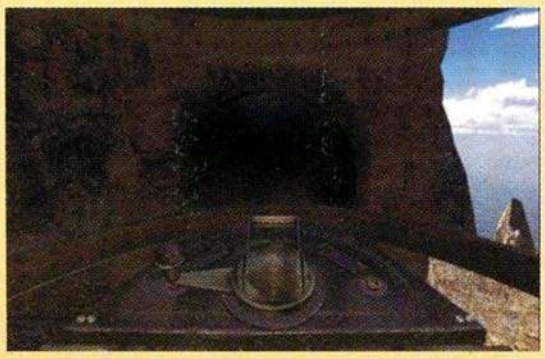
...durch die Höhle und dann links in den Senderaum, in dem sich ein Sessel befindet.

Dreht Euch um und betätigt den Hebel auf der linken Seite.

Geht nach draußen und folgt dem Weg weiter bis zur Türe am Ende. Geht durch sie hindurch. Durch den anschließenden Tempel gelangt Ihr ins Freie auf die Klippen.



Hier drückt Ihr den blauen Knopf und steigt in die Schwebebahn.



Dreht den linken Hebel nach rechts und den anderen schiebt Ihr nach vorne. Freut Euch auf eine rasante Videosequenz.

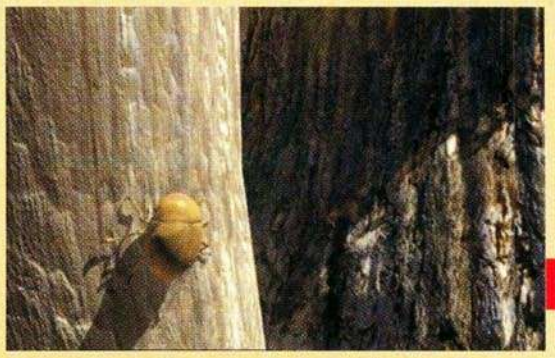
Jungle Island

Die Holzkugeln

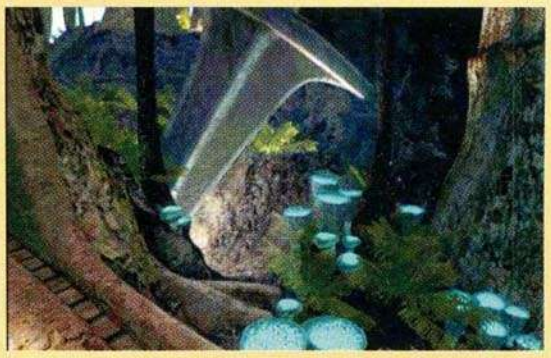
Steigt aus der Schwebebahn aus und folgt dem Weg, bis Ihr an eine Steintreppe gelangt, die Euch nach oben führt. Steigt sie noch nicht nach oben, sondern wendet Euch um, dreht an der hölzernen Kugel und merkt Euch das Zeichen auf der Rückseite und den Ton, den sie beim Drehen erzeugt.

Jetzt dreht Ihr Euch um, geht die Steintreppe hinauf, an der Abzweigung nach rechts und über die Hängebrücke.

Bei der Gabelung entscheidet Ihr Euch für den mittleren Weg, der durch das hölzerne Gatter in den Dschungel führt.



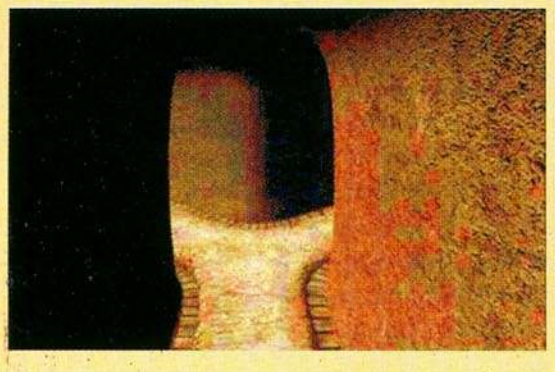
Achtet auf den Käfer, der am rechten Türstock nach oben krabbelt.



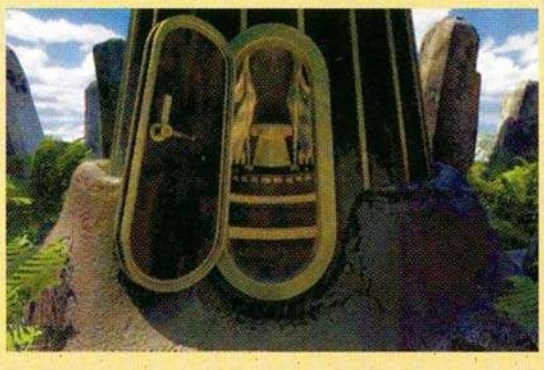
Folgt dem Weg, bis Ihr an ein Stück zwischen zwei durchtunnelten Mammutbäumen gelangt. Hier wendet Ihr Euch nach links und folgt einem unsichtbaren Pfad, der zu einem riesigen Dolch führt.

Dahinter findet Ihr ein weiteres Holzauge, das Ihr dreht, wobei Ihr Euch das Zeichen auf der Rückseite und das Drehgeräusch einprägt.

Riven
The Sequel to Myst
Player´s Guide part 1



Kehrt auf den Weg zurück und folgt bei der Gabelung im zweiten Baum dem rechten Weg.



Geht weiter die Treppe hinauf und betretet den Turm.

Nach einiger Zeit seht Ihr in der Ferne eine hölzerne Fischstatue. Tretet soweit heran, bis die sich davor befindlichen Kugeln auf den Pflöcken in greifbarer Nähe sind.

Setzt Euch und betätigt den linken Hebel, um mit der Kabine nach oben zu fahren.

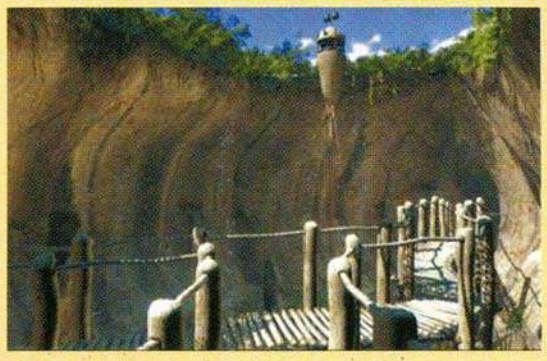
Drückt den Schalter auf der Oberseite der rechten Kugel. Klettert in das offene Maul des Fisches und lauft nach oben in den Aufzug.

Zieht den rechten Hebel, um vor Euch in der Tiefe einen Mechanismus zu schließen.

Dreht die Kurbel rechts an der Wand nach oben, steigt aus und lauft den Pfad entlang, bis Ihr an eine große, sich drehende Metallkugel gelangt. Prägt Euch das gelbe Symbol, das sich auf der Kugel befindet, ein.

Jetzt zieht Ihr ein weiteres Mal am linken Hebel, um mit der Kabine wieder nach unten zu fahren. Kehrt zu dem hölzernen Fisch zurück, dreht die Kurbel auf der rechten Seite nach unten, steigt aus dem Aufzug aus und betätigt den Hebel an der linken Wand, um das Fischmaul zu öffnen.

Geht die Treppen hinauf und begebt Euch zurück zur Gabelung im hohlen Baum.



Folgt dem Mädchen nach rechts über einen Holzweg, einen Tunnel, einen weiteren Holzweg und einige Leitern, um ins Dorf zu gelangen.

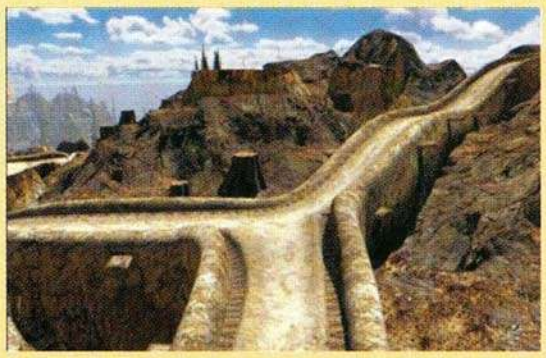
Die Tauchkugel

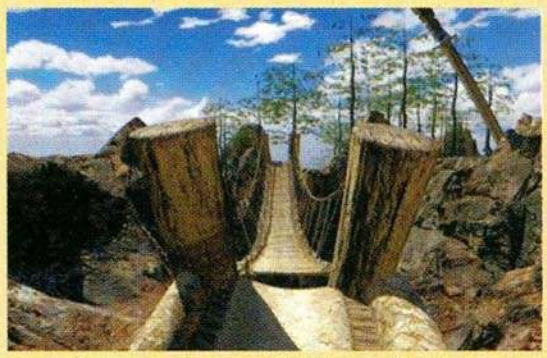
Geht über die Planke, den Weg nach links, die Leitern hinauf und über einen Steg, um ein Felsplateau zu erreichen.

Lauft zur Tauchkugel und drückt den großen Hebel links am Boden, um sie zu Wasser zu lassen.

Die Tauchfahrt

Jetzt geht Ihr zurück, am Gittertor vorbei, die Treppe nach oben...

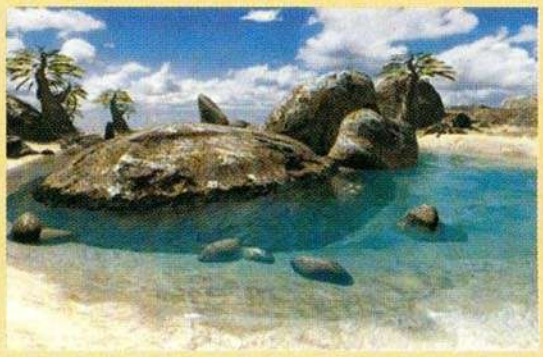




... durch den Ausgang im Fels hinaus. Folgt dem Holzpfad bis zur Abzweigung und geht nach rechts über die Hängebrücke.

Die Schnabelseekühe

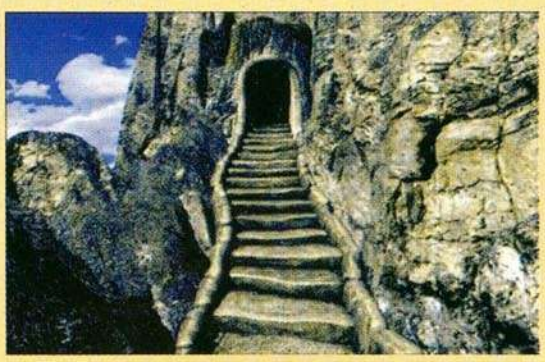
Wenn Ihr die Treppe langsam nach unten lauft, so könnt Ihr die Schnabeltiere beobachten, ohne daß sie sofort im Wasser verschwinden.



Geht nicht rechts um die Ecke, sondern geradeaus an den Strand.

Lauft ein paar Schritte nach rechts, bis Ihr an einem Stein ankommt.

Dreht Euch nach links und lauft zu einem Felsen im Wasser, in dem die dritte hölzerne Kugel eingelassen ist. Dreht an der Kugel und merkt Euch das Symbol auf der Rückseite und das Drehgeräusch.



Kehrt an den Strand zurück und lauft zur Treppe. Geht die Treppe einen Schritt nach oben, dreht Euch nach rechts und folgt dem Weg durch einen Torbogen...

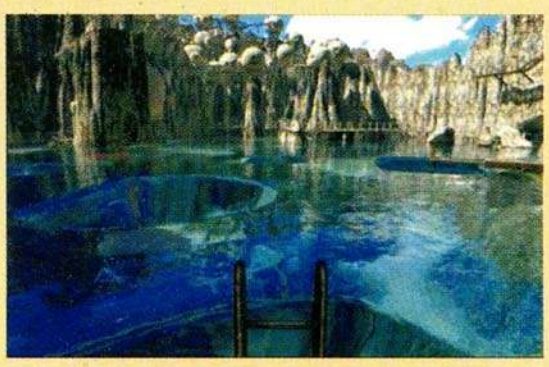
...über mehrere Stege und eine Leiter nach unten. Hier seht Ihr ein Becken, das in den Felsen geschlagen ist.

In dieser Mulde befindet sich die vierte hölzerne Kugel, die Ihr untersucht.

Geht die Leitern nach unten und steigt in die Tauchkugel, die Ihr vor dem Losfahren wenden müßt. Betätigt dazu den Hebel an der Säule vor Euch.

Die Anlegestelle

Bei der nächsten Abzweigung stellt Ihr, um die Weiche zu stellen, den waagrecht verschiebbaren Hebel vor Euch nach rechts und fahrt weiter.



Steigt aus der Kugel und klettert nach oben.

In der Höhle stellt Ihr alle fünf Hebel nach oben, damit Ihr die Anlegestellen anfahren könnt.

Riven
The Sequel to Myst
Player´s Guide part 1

Steigt jetzt wieder in die Tauchkugel und wendet sie.

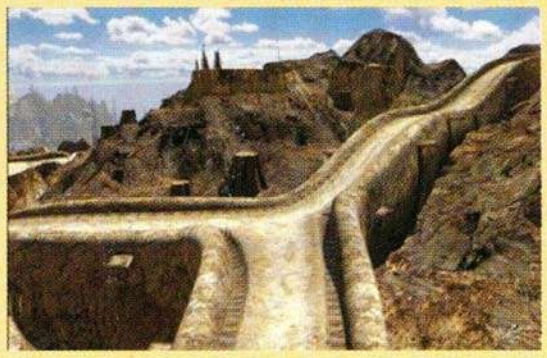
Am folgenden Stop biegt Ihr nach links ab, um zur Schule zu kommen.

Mit Hilfe des Spielzeugs links am Eingang werden Euch die rivenschen Symbole erklärt.

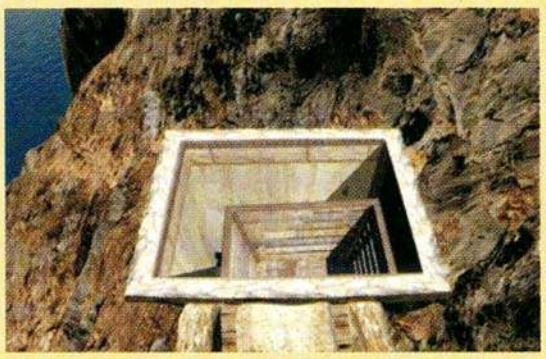
Geht zur Kugel zurück, wendet sie und fahrt nach links, geradeaus und dann nach rechts, um sie am Anlegeplatz im Dorf abzustellen. Geht über den rechten Steg...

...durch die Höhle, die Treppe hinauf...

...über die Brücke, am Gatter vorbei...



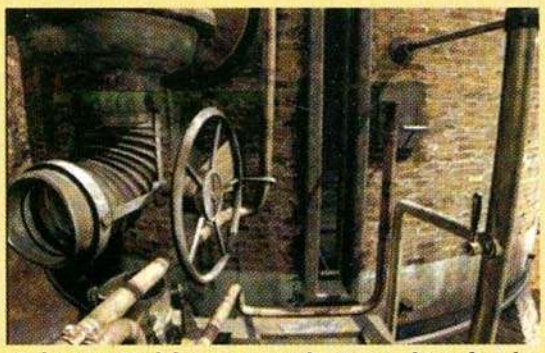
...die nächste Treppe rauf, den Weg entlang, bis Ihr zu einer Kreuzung kommt.



Dort haltet Ihr Euch links. Geht an der Axt vorbei, bis Ihr an einen Schacht kommt. Steigt hinein und löst den Hebel auf der linken Seite. Den Weg zurück und nach oben, bis Ihr zu den Baumstümpfen gelangt.

Crater Island

Auf dem Steg in der Mitte des Sees zieht Ihr den Hebel des Ventils um eine Stellung zu Euch her, um den Dampf zum Siedehaus umzuleiten.



Geht zum Siedehaus, steigt die Treppe hinauf und geht nach links. Dort stellt Ihr das rechte Ventil aus, um das Feuer abzustellen...

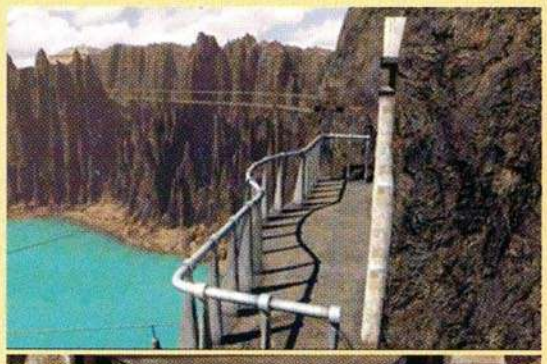
...und dreht am Rad, um das Wasser abzulassen. Dreht Euch nach links und betätigt das Ventil.

Neben dem Sichtfenster befindet sich ein Schieberegler, der das Gitter nach oben zieht. Kehrt auf den Steg in der Mitte des Sees zurück...

...und dreht den Hebel des Ventils komplett nach rechts.

Das Siedehaus kühlt nun ab.

Benutzt den Schacht im Inneren des Hauses, um nach unten zu klettern und durch die Röhre zu kriechen. Springt heraus, geht nach links den Weg entlang...

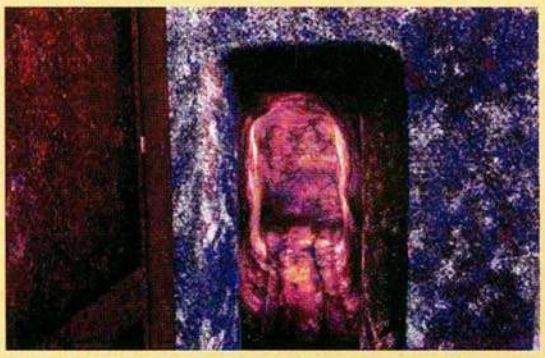


...zum Balkon und öffnet die Türe.

Das Stahlsieb

Ganz hinten im Berg spannt Ihr das Sieb, legt eine Köderkugel hinein und betätigt den Hebel, um die Falle in die Tiefe hinabzulassen.

Nachdem Ihr das klappernde Geräusch in der Tiefe gehört habt, zieht Ihr sie wieder herauf, und Ihr habt den Frosch gefangen. Die doppelte Türe im Berg wird von innen geschlossen. Sie verdeckt zwei Öffnungen im Felsen.



Durch die linke Öffnung kommt Ihr zum Stahldom, in dem Ihr hinter der Türe die Meßlatte für das gelbe Symbol findet.

Geht durch die rechte Öffnung hinaus auf die Brücke. In deren Mitte findet Ihr einen Hebel auf der rechten Seite.

Betätigt ihn, um den Ventilator über der Froschfalle abzustellen. Geht zur Falle zurück und klettert durch die Öffnung in der Decke in Ghens Labor.

In Ghens Labor

Seht Euch hier um, beachtet vor allem das Buch auf dem Tisch.

Prägt Euch die in dem Buch abgebildeten Symbole genau ein, da sie der Zugangscode für den Dom sind.

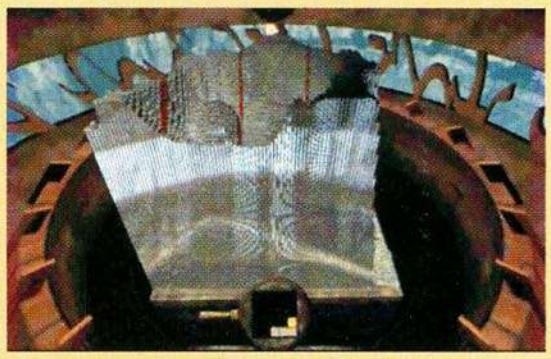
Drückt dann den blauen Knopf vor der Tür, geht durch sie hindurch und folgt dem Weg zur Schwebebahn, steigt ein, wendet sie und fahrt los.

Plateau Island

Geht durch die offene Tür und die Treppe hoch, über den Steg...

...in den Aufzug.

Drückt den Knopf auf der linken Seite und verlaßt ihn, oben angekommen, nach vorne. Jetzt aktiviert Ihr die Vermessungsanlage für die verschiedenen Inseln.



Ihre genaue Lage könnt Ihr im schwimmenden Kontrollraum auf der anderen Seite des Aufzugs sehen. Beschäftigt Euch ein bißchen mit der Gitteranzeige, beachtet besonders die Lage der einzelnen Dome. Sie sind auf der Anzeigetafel gut zu erkennen. Geht nach draußen zu dem Dom, der sich in einer Ecke des Beckens dreht. Schaut Euch das gelbe Symbol genau an und prägt es Euch ein.

Riven
The Sequel to Myst
Player´s Guide part 1

Die Schwebebahn

Kehrt zurück zur Schwebebahn, die Ihr mit Hilfe des Hebels wendet, und verlaßt sie zur anderen Seite wieder.

Durch die graue Tür geht Ihr bis zum Ende des Weges, betätigt dort den Hebel mit den gelben Streifen...

...steigt in den Aufzug, drückt den Knopf auf der linken Seite...

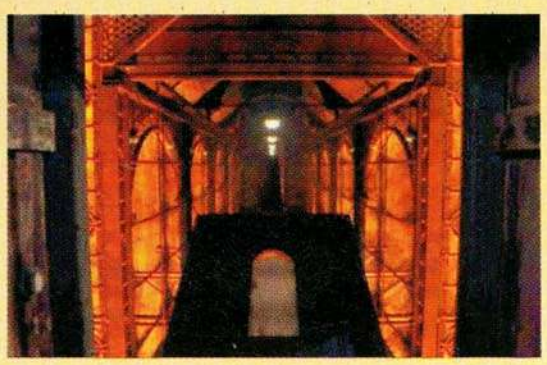
...und folgt dem Gang.

Steigt die Treppe hinauf und setzt Euch auf den Stuhl der Überwachungsanlage.

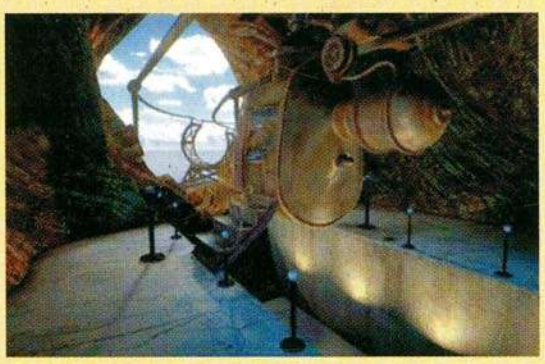
Von hier aus werden Katharina und die Dorfbewohner überwacht. Betätigt den roten Knopf rechts vor Euch, um die Anlage zu drehen...

...zieht dann den linken Hebel nach unten und spielt ein bißchen mit den Instrumenten. Mit der rechten Schraube könnt Ihr Katharina beobachten.

Betätigt dann den rechten Hebel und überprüft die Zuordnung der Symbole der verschiedenen Dome.



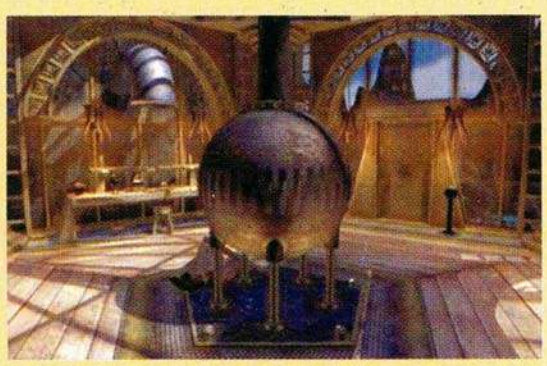
Kehrt um und lauft den Gang wieder zurück, fahrt mit dem Aufzug nach oben...



...geht in die Bahn und fahrt nach Crater Island.

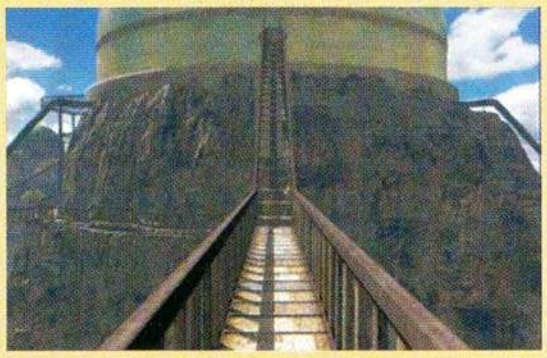
Die letzte Tür

Im Kraftwerk



Geht durch Ghens Labor und dann durch die rechte Tür...

...und den Weg nach rechts.



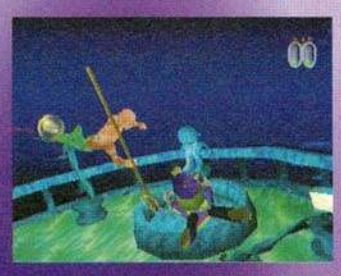
Am Ende der langen Brücke betätigt Ihr den Hebel, der die Brücke vervollständigt. Überquert sie und geht in das Kraftwerk.

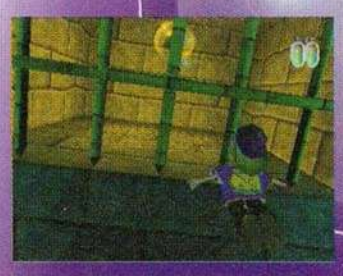
Geht bei der ersten Abzweigung nach links wieder hinaus...

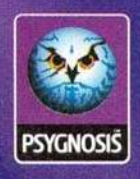
Fortsetzung folgt!

RASCAL

Bleib' cool - Action und Abenteuer bei Rascals aufregender Zeitreise



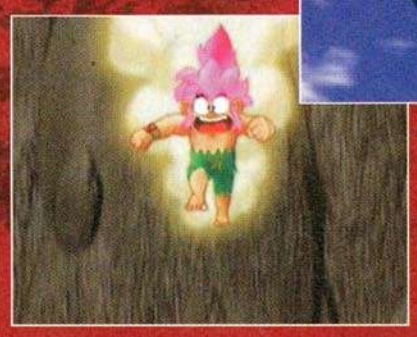


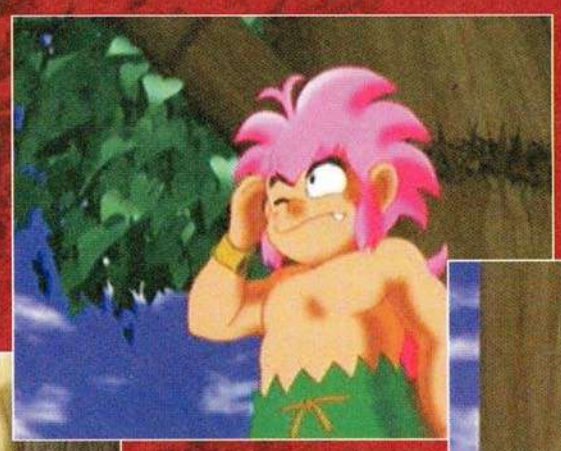


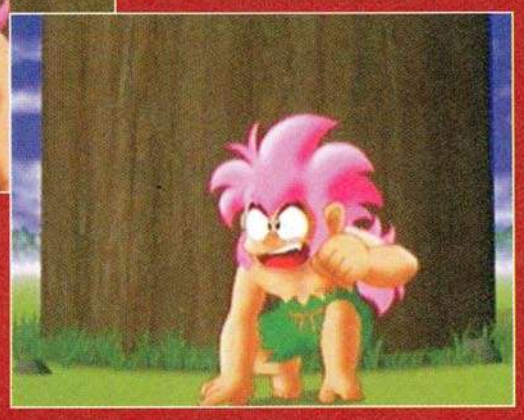
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Rascal, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Mark Liebold

Tombi







Die Eingeborenen des Dschungels fallen über Tombi her, um ihn zu verspeisen.

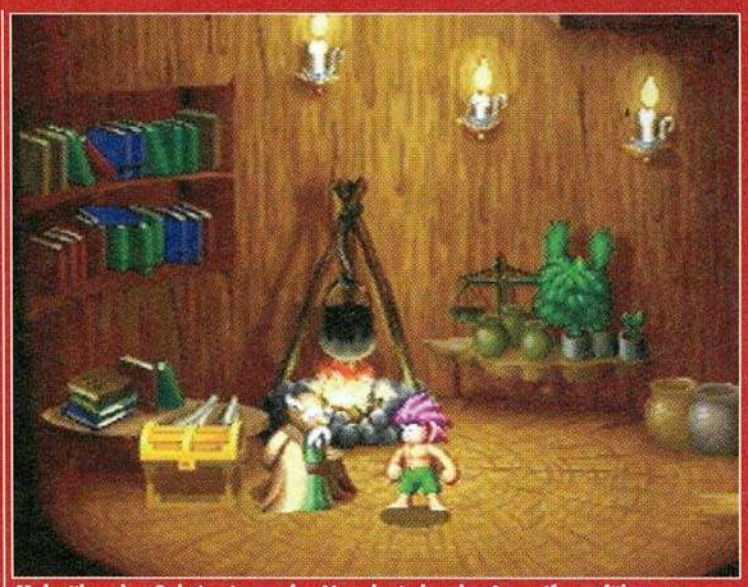
Auf der Flucht vor den Kannibalen klettert der Hauptakteur eine Palme empor.

Der Papagei hilft Tombi bei der Verständigung mit dem Baummenschen.

Seien es Mega Man oder Alex Kidd - die meisten Jump ´n Run Helden sehen sich ziemlich ähnlich. Kaum anders verhält es sich da mit dem Hauptakteur in TOMBI: Große, runde Kulleraugen, ein unproportionierter Körper und ein pinkes Haarkleid charakterisieren rein äußerlich den jungen Mann, der nur aus dem fernen Osten stammen kann. Obwohl sein Aussehen dem vieler anderer gleicht, ist TOMBI von Whoopee Camp, die hinter dem Zombieshocker Resident Evil stecken, ein sehr witziges Jump´n Run, das voll neuer Ideen, Witz, Charme und einfallsreicher rollenspielerischer Einlagen steckt.

Eigentlich wollte Tombi nur auf die Jagd gehen, als er plötzlich Zeuge eines gemeinen Überfall von drei Schweinen auf einen Bauern wird. Natürlich greift unser Held tatkräftig ein, findet sich aber aufgrund eines dummen Mißgeschicks im Reich der Träume wieder. Als er nach kurzer Zeit erwacht, bemerkt er, daß man ihm seine goldenen Armreif gestohlen hat! Nun liegt es an Tombi, seinen wertvollsten Besitz wieder zurückzugewinnen und den fiesen Schweinen eine gehörige Lektion zu erteilen. Whoopee Camp hält sich weder an einen linearen Handlungsstrang noch wurde beim Aufbau der über 50 Level nach einem einfachen Schema verfahren.

Als vielseitiger Held, stürzt sich Tombi auf seine Feinde, um sie anschließend wild in der Gegend herumzuwirbeln, klettert die steilsten Wände ohne Probleme empor und kann sich wie Tarzan höchst akrobatisch von Ast zu Ast schwingen. Im Laufe des Abenteuers werden verschiedene Gegenstände gesammelt, die man entweder zum Lösen einer der vielen Aufgaben benötigt, oder die einer Perfektionierung von Tombis Qualitäten - sei es das Springen oder Kämpfen - dienen. Eine besonders herausragende Eigenschaft Tombis, die bereits bei Herkules zu beobachten war, ist das Vermögen, in den Hintergrund zu springen. Der Held krallt sich einfach an Polygonhäusern oder anderen Hindernissen fest und klettert über sie hinweg. Dadurch verschiebt sich die Perspektive, woraufhin Tombi im hinte-



Mehr über das Geheimnis um das Verschwinden der Armreifen erfährt man von diesem alten Mann.

Wie Tarzan kann sich Tombi von Ast zu Ast schwingen.

Tombi auf dem Weg in den hinteren Levelbereich.

In diesen überdimensionalen Blumensamen wurden die verschollenen Zwerge versteckt.

Dank der magischen Feder kann man einfach nach Baccus Village fliegen.

Von Tombis Reaktion auf die Drogenpilze animiert, weint diese Blume mit ihm mit.

ren Levelbereich steht. Sobald die ersten kleinen Hindernisse überwunden sind, erfährt man mehr über das Verschwinden des Armreifs: Sieben mächtige Schweine überfielen eines Tages mit ihrer Armee das Land und stahlen jegliche Goldbestände, die sie finden konnten. Um seinen Armreif endlich wieder zurückzuerobern, muß Tombi die sieben Oberschweine besiegen, was das Bewältigen vieler, mehr oder minder wichtiger Aufgaben erfordert. Um überhaupt den Zutritt zu einem der nächsten Level gewährt zu bekommen, muß man der Zwergensprache mächtig sein und zunächst sieben verschollene Stammesmitglieder des kleinen Volkes aus dem Wald zurückbringen. Oder ein anderes Beispiel: Ein Fischer läßt Tombi den Fluß erst dann passieren, wenn dieser ihm seine schwimmerischen Fähigkeiten, die etwa der eines Steines entsprechen, unter Beweis gestellt hat. Um all die anspruchsvollen Aufgaben lösen zu können, muß unser Held des öfteren in einen der vorherigen Level zurücklaufen, was durchaus eine Menge Zeit in Anspruch nehmen kann. Zum Glück gibt es magische Federn, mit denen man sich von Ort zu Ort bewegen kann, ohne die Wege doppelt und dreifach laufen zu müssen. Leider ist ihr Gebrauch auf stets eine Anwendung beschränkt.

TOMBI wird ein farbenfrohes Jump´n Run, das besonders auf die jüngere Generation zugeschnitten ist. Aber auch alte Hasen dieses Genres werden an dem kleinen Wilden mit seiner pinken Haarpracht großes Gefallen haben. Es bleibt weiterhin zu erwähnen, daß sich das Management der Spice Girls im Augenblick noch nicht sicher ist, ob die fünf heißen Engländerinnen einen Soundtrack zu TOMBI beisteuern werden oder nicht. Ein ausführlicher Test über das sehr anspruchsvolle Jump´n Run, das mit seinen Adventure-Elementen für sehr lange Spielnächte sorgen wird, folgt in der nächsten play.

Ein kurzer Sprung genügt, und schon ist man wieder im Vordergrund.

Im Zwergendorf herrscht helle Aufregung: Tombi ist da!

Um den Nebel zu vertreiben, muß Tombi den zuvor gefangenen Tornado freilassen.

Diese überdimensionalen Blätter können schnell nach links oder rechts kippen.

information

- Genre: . . . .Jump´n Run/Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: . . . . . .SCEE
- Entwickler: . . . . . .Whoopee Camp
- Testmuster: . . . . . .SCEE
- Erhältlich ab: . . . . . .3. Quartal

Das Wertungssystem

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

BACK ISSUES

play 12/97 ☐
play 01/98 ☐
play 02/98 ☐
play 03/98 ☐
pro Heft 6,50 DM = ☐

+ Porto
Inland: 3,- DM
ab 3 Hefte 4,- DM
ab 4 Hefte 7,- DM
Ausland: 8,- DM
ab 3 Hefte 12,- DM

Gesamtbetrag: ☐

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

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

PlayStation | MANGA | NINTENDO 64 | PlayStation | VIDEO CD | NINTENDO 64 | PlayStation | merchandise

ACME
the game company

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

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

NINTENDO 64

Aero Fighters Assault (Fight-Action)	149,90
Bomberman (Action)	99,90
Blast Corps (Action)	99,90
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G (Racing)	129,90
Fifa 98 (Fußball)	139,90
Gasp (3D-Fighting)	149,90
Fighters Destiny (3D-Fighting)	139,90
Lylat Wars (Flight-Action)	99,90
Mission Impossible (Ego-Shooter)	139,90
Nagano Winter Olympics	149,90
NHL Breakaway '98 (Eishockey)	149,90
Snowboard-Kids (Sports)	99,90
Star Wars (Action)	119,90
Wayne Gretzky Hockey '98 (Eishockey)	139,90
WCW vs. NWO (Wrestling)	149,90
Wetrix (Tüftel)	139,90
Yoshis Story (Jump'n Run)	99,90
Controller (6 Farben)	59,90
Controller-Verlängerung	9,90
Shaker Pack incl. Memory (6 Farben)	39,90
Memory Cards Tri-Pack (6 Farben)	59,90

PlayStation

PlayStation	299,00
PlayStation + 2.Contr. + Mem.Card	333,00
EXONY Video-CD MPEG-Adapter	249,90
Action Replay (Mogel ModU)	89,90
Analog/Digital-Controller (Sony)	59,90
Analog/Digital-Controller Dual-Shock (Sony)	99,90
Analog Flight Stick	119,90
Controller (Edge - rot, grün, blau, gelb)	39,90
Controller (Sony - grau, schwarz, weiß)	44,90
Controller NeGcon	89,90
Guncon	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-Kabel + Stereo-Audio-Out + Video-Out	44,90
RGB Umschaltbox (4-Fach)	99,90
Controller-Verlängerungskabel	19,90
Umbausatz	39,90
Umbau - dauert ca. 20 min	89,90
Airbrush	auf Anfrage

Mit dem PlayStation-Umbau kannst Du auch die japanischen 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.

PlayStation

Abe's Odyssee (Action Jump' n run)	99,90
Ace Combat II (Flugsimulation/Action)	99,90
Alundra (Rollenspiel)	99,90
Ayrton Senna Kart Duel2 (Race)	89,90
Baphomets 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 - 20.4.98)	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
Dark Omen (Strategie)	99,90
Deathtrap Dungeon (Adventure)	109,90
Discworld II (Adventure)	89,90
Diablo (Strategie)	99,90
Dodgem Arena (Action)	99,90
Dream's (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
G-Police (3D-Shooter - 2CD's)	109,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter)	119,90
Jet Rider (Race)	89,90
Klonoa (Jump'n Run)	99,90
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
Midway Arcade Greatest Hits	99,90
Nagano Winter Olympics	119,90
Namco Museum III- V (Klassiker)	je 89,90
Nascar Racing '98 (Race)	109,90
NBA Live '98 (Basketball)	99,90
Need for Speed 3 (Race)	99,90
Newman Haas Racing (Race)	119,90
NHL '98 (Eishockey)	99,90
NHL Face Off '98 (Eishockey)	89,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey)	99,90
Nightmare Creatures uncut (Horror)	109,90
Nuclear Strike (Helicopter-Action)	99,90

PlayStation

Parasite Eve (Action)	129,90
Pax Corpus (Action)	99,90
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon)	99,90
Power Soccer II (Fußball)	99,90
Psychic Force (Fighting)	99,90
Rascal (Adventure)	99,90
Rapid Racer (Race)	89,90
Reboot (Action)	99,90
Resident Evil us (Horror Adventure)	139,90
Risiko (Brettspiel)	99,90
Riven (Grafik Adventure- auf 5 CD's)	139,90
Rockman Dash (Action)	129,90
Road Rash 3D (Bike-Race)	99,90
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
Spawn (3D-Fighting)	89,90
Spice World	49,90
Steel Reign (Tank-Simulation)	89,90
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 III us (3D Fighting)	139,90
Tetris Plus (Tüftel)	89,90
Theme Hospital (Simulation)	99,90
Time Crisis + Guncon (Ego-Shooter)	159,90
Time Shock (Flipper)	99,90
TOCA (Race)	99,90
Tomb Raider II (Adventure)	109,90
Total Driving (Race)	99,90
Treasures of the Deep (Adventure)	99,90
Ubik (Adventure)	99,90
VS Versus (3D-Fighting)	109,90
V-Rally (Race)	99,90
Warcraft II (Fantasy-Strategie)	109,90
Wild Arms us (Rollenspiel)	129,90
X-Men Children o.f. Atom (Beat'em Up)	99,90
Crash Bandicoot (Jump 'n Run)	49,90
Destruction Derby 2 (Race)	49,90
Formel 1 (Race)	49,90
Micromachines V3 (Race)	49,90
Porsche Challange (Race)	49,90
Ridge Racer Revolution (Race)	49,90
Soulblade (3D-Fighting)	49,90
Soviet Strike (Heli-Action)	49,90
Tekken (3D-Fighting)	49,90
Tomb Raider (Adventure)	49,90
Wipe Out 2097 (Race)	49,90

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

プレイステーション™

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)	99,90
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
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
Ole! Tomba jp (Adventure)	119,90
Parasite Eve jp (Action - 24.Mrz)	139,90
Paro Wars jp (Strategie)	129,90
Police Nauts jp (Manga Adventure)	89,90
Prisoner of Ice jp (Adventure)	129,90
Project Gaiaray jp (3D-Shooter)	129,90
Raiden DX jp (Shooter)	129,90
Rurouni Kenshin (Action-Adventure)	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

ACME
the game company

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

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten Rückumschlag!

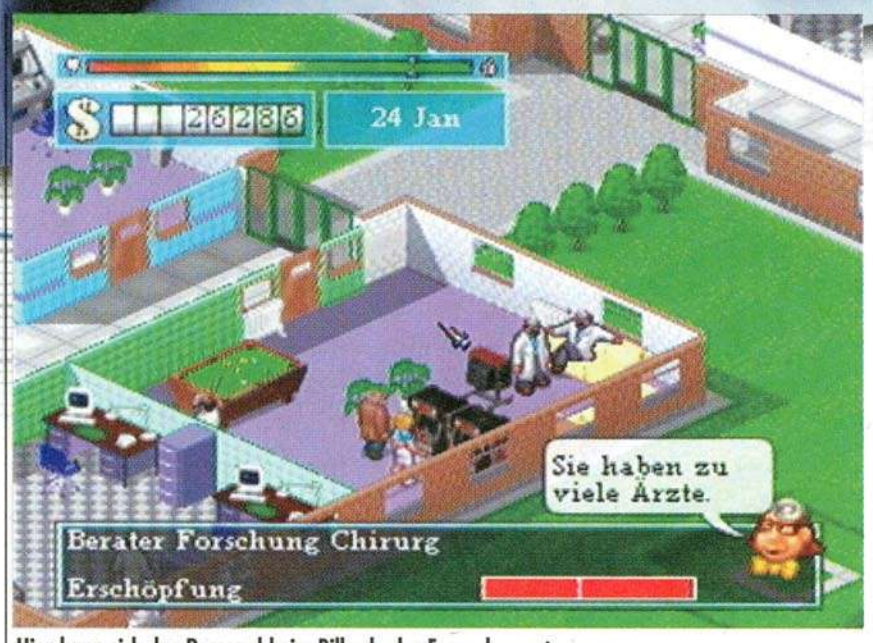
Ab sofort liefern wir versandkostenfrei zzgl. 3DM NN-Gebühr. Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Theme Hospital

Mischa Strecker

Genre:.....Wirtschaftssimulation
Hersteller:.....Electronic Arts
Entwickler:.....Bullfrog/Krisalis
Testmuster:...Electronic Arts
Erhältlich ab:.....27. März
Preis:....ca. 99,- DM

Im Ausbildungsraum könnt ihr Eure Doktoren aus- und weiterbilden.



Hier kann sich das Personal beim Billard oder Fernsehen entspannen.

Features

- 1 Spieler Modus
- 12+ Level
- 2 Memory Card
- 03B 013 Passwort
- Texte Deutsch
- Sprachausgabe Deutsch
- ab 6 USK-Empfehlung

Emergency Room einmal anders: Aliens, die die Erde bombardieren? Verrückte Kriminelle, die die Menschheit mit Atombomben bedrohen? Leute - diese Gegner sind doch Schnee von gestern! Die wahren Feinde lauern in uns, um uns herum, sind mit bloßem Auge nicht zu erkennen und haben so klangvolle Namen wie „Juckus Popus", „heiße Erkältung" oder „Spitzzunge". Nach zahllosen Krankenhausserien im Fernsehen, die alleine schon der Titel wegen verboten werden müßten, hat sich Bullfrog diesem Thema angenommen und beglückt die werte Spielerschaft mit einer Krankenhaussimulation. Daß diese jedoch nicht so bierernst wird, wie das Thema vermuten läßt, liegt bei Bullfrog auf der Hand. Im Vorspann bekommt man schon einen kleinen Vorgeschmack von der witzigen Interpretation der Krankenhausatmosphäre, wenn der Arzt einen seiner Patienten mit einer Kettensäge operieren will, seinen geplanten Eingriff jedoch abbricht, da die Kreditkarte des Unseligen gesperrt ist. Theme Hospital ist schlicht und ergreifend eine Krankenhaussimulation der etwas schrägeren Art.

Man übernimmt immer ein leeres Gebäude mit der Auflage, dieses gefälligst in ein florierendes Krankenhaus zu verwandeln. Als ob diese Aufgabe nicht schon genug wäre, wird einem auch noch vorgeschrieben, wieviele Patienten mindestens geheilt werden müssen, wieviel Kohle man machen sollte, und daß die Reputation den Titel „Götter in weiß" gefälligst rechtfertigen muß. Wie das erreicht wird, bleibt einem voll und ganz selbst überlassen.

Der Schwierigkeitsgrad bei Theme Hospital ist kontinuierlich ansteigend. Die ersten beiden Level sind quasi dazu gedacht, den Spieler langsam in das Spiel einzuführen und mit den grundlegenden Prinzipien des Krankenhausbetriebes vertraut zu machen. Man übernimmt ein kleines, schnuckeli-

Eine Patientin auf dem Weg unter Doktors Messer.

Die Station. Hier werden Patienten behandelt, aber auch die Diagnose kann hier ermittelt werden.

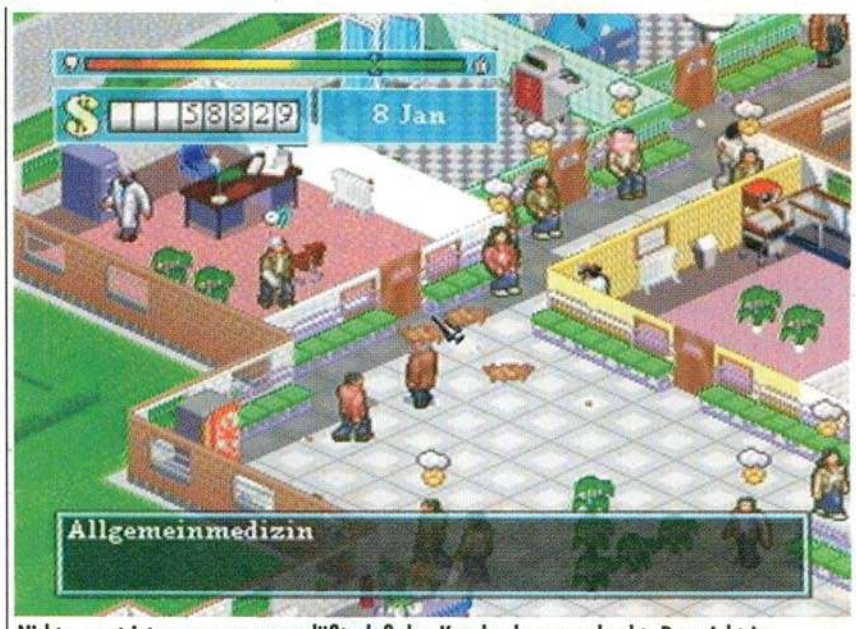
Der Empfangsbereich. Noch fehlen die Patienten, aber die werden noch kommen!

Der Vorgänger

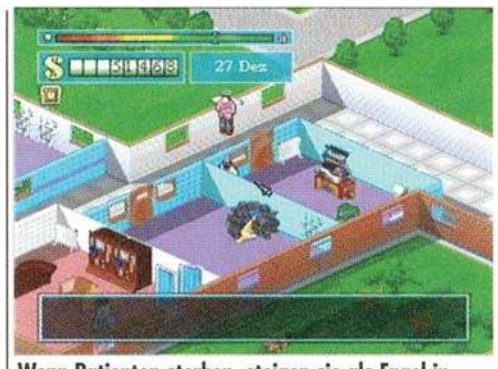
Theme Park — **Bullfrog**

Im ersten Teil der „Designer Series" dreht sich alles darum, einen Vergnügungspark in der britischen Provinz zu einem weltumspannenden Wirtschaftsimperium auszubauen. Ein deutschsprachiges Tutorial erleichtert einem zwar den Einstieg, die Menüs und Statistikbildschirme erklären sich aber ohnehin fast von selbst. Theme Park ist trotzdem sehr vielschichtig aufgebaut. Jede Aktion zieht unmittelbar auftretende Folgen nach sich. Wer sich mit der Grundthematik vertraut gemacht hat, spekuliert darüber hinaus an der Börse, verhandelt mit Lieferanten und Gewerkschaften und entwickelt die Fahrgeschäfte weiter als Ergänzung zu Theme Hospital bedenkenlos zu empfehlen.

High Tech im Krankenhaus. Röntgenstation und Scanner garantieren fast alle Diagnosen.



Nicht so gut ist es, wenn man zuläßt, daß das Krankenhaus verdreckt. Das zieht im besten Fall Ratten ... im schlimmsten Fall Epidemien an!



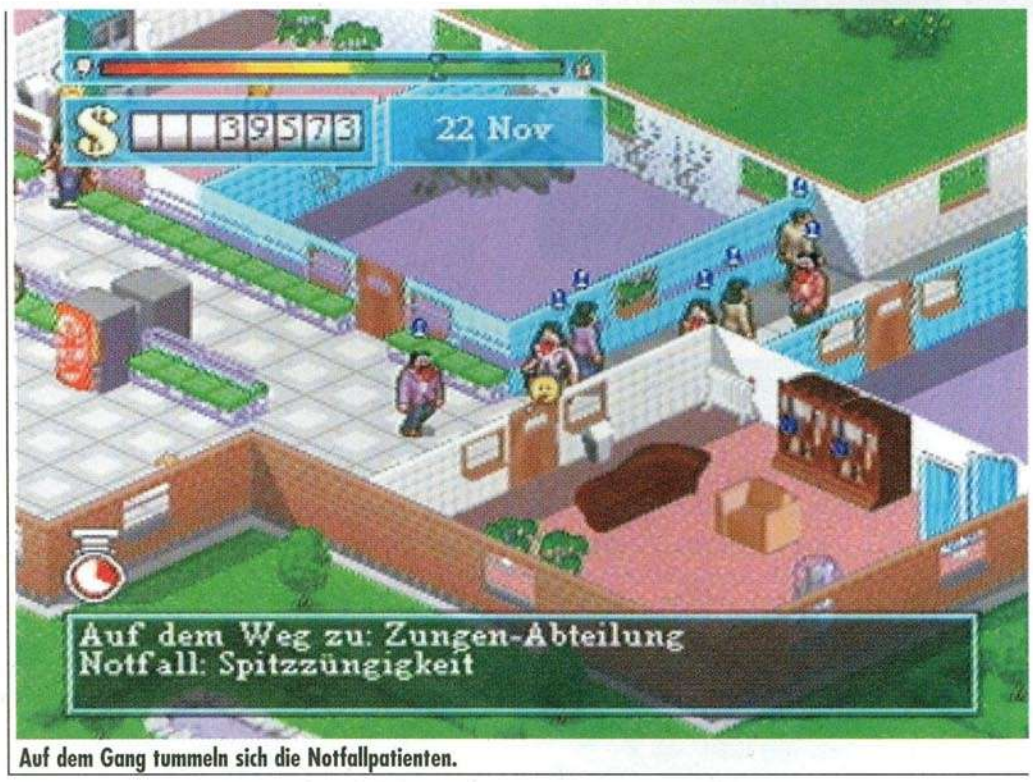
Wenn Patienten sterben, steigen sie als Engel in himmlische Höhen auf.

ges Gebäude irgendwo im Nirgendwo und schlüpft zunächst in die Rolle des Innenarchitekten. Aus zwanzig verschiedenen Raumtypen muß man nun ein Krankenhaus zusammenschustern. Allerdings müssen nicht nur Diagnose- und Behandlungszimmer, sondern auch Toiletten und Entspannungsräume zur Befriedigung der grundlegenden Bedürfnisse der Patienten gebaut werden. Später im Spiel werden die Krankenhausgebäude größer, wobei auch neue Gebäude hinzugekauft werden können, vorausgesetzt, man verfügt über die dafür notwendige Summe auf dem Konto. Da aber ein leergefegtes Krankenhaus seinem Namen natürlich keinerlei Ehre macht und die Patienten sich bekanntlicherweise nicht selbst heilen können, muß auch Personal eingestellt werden. Bei Theme Hospital gibt es vier verschiedene Personalarten: Ärzte, die auf verschiedenen Spezialgebieten arbeiten, Schwestern, Handlanger und Empfangsdamen, die für einen mehr oder minder reibungslosen Krankenhausbetrieb sorgen.

Sobald die ersten Räume fertig sind, das Personal eingestellt und der Schonmonat vorüber ist, wird das Krankenhaus eröffnet. Nun beginnt die Rolle des Verwalters und Kindergärtners. Schließlich wollen Patienten und Personal bei Laune gehalten werden: die einen, indem sie gut verarztet werden und nicht stundenlang auf ihre Behandlung warten müssen, die anderen, indem sie sich in angenehmen Arbeitsbedingungen wiegen und mit einem fetten Lohnscheck versorgt werden. Die finanziellen Mittel müssen stets im Auge behalten werden, damit neue Räume gebaut und das Personal bezahlt werden kann.
Behandlungskosten müssen ebenfalls festgelegt werden. Ständig häufen sich Nachrichten, die nach Entscheidungen verlangen, so z.B. ob man einen Patienten zu heilen versuchen möchte, obwohl der Arzt die Diagnose nur geraten hat. Es wird nachgefragt, ob man dem VIP eine Einladung ins Krankenhaus zuschicken soll oder ob man einen Notfall annehmen will - die Entscheidung obliegt immer dem Spieler.

Der Thematik entsprechend sind die „Gegner" in Theme Hospital die 30 verschiedenen Krankheiten. Von der „heißen Erkältung" über die „Knackbacken" bis hin zur „außerirdischen DNS". Eine wichtige Rolle spielen außerdem die Laune von Patienten und Ärzten, die Konkurrenz, und nicht zu vergessen die kleinen, aber feinen Naturkatastrophen, die einem die mühsam aufgebaute Einrichtung und teuren Geräte mit einem Schlag in Schutt und Asche legen können. Aber immer noch

Jetzt ist Schnelligkeit angesagt. Eine Fuhre Notfallpatienten ist eingetroffen. Schafft Ihr es innerhalb des Zeitlimits, gibt es saftige Prämien.



Auf dem Gang tummeln sich die Notfallpatienten.

Die Übersichtskarte. Hier bekommt man einen Überblick und kann auch neue Gebäude kaufen.

URIN 10 ml MV
Status
Sediment
Natrium
Kalium
Calcium
Chlorid
Phosphat
Glukose
Harnstoff
Kreatinin
Harnsäure
Osmolalität
Protein (ges.)
Amylase
Vanillinmandelsäure
Adrenalin
Noradrenalin
Dopamin
Porphyrine ges.
Dioxin
Farbstoff E 333
Domestos
Spee Megaperls
Uran
Super verbleit

SAMMELURIN
Sammelzeit
Sammelmenge

Beschreibung einzelner Krankheitsbilder:

Spitzzunge - Zungenabteilung

Ursache:	Andauerndes Lästern über Seifenopern.
Symptome:	Zunge schwillt auf die fünffache Länge an.
Behandlung:	Zunge wird in die Spitzzungenreibe gesteckt und abgeschnitten.

Unsichtbarkeit - Pharmatheke

Ursache:	Biß einer radioaktiven (und unsichtbaren) Ameise.
Symptome:	Der Patient fühlt sich wohl. Manche benutzen die Krankheit, um anderen Streiche zu spielen und werden dann von den verärgerten Opfern eingewiesen.
Behandlung:	Dem Patienten wird eine bunte Flüssigkeit eingeflößt.

Außerirdische DNS - DNS Maschine

Ursache:	Aliens, die sich im Gesicht festkrallen und dem Opfer intelligentes Alienblut einflößen.
Symptome:	Mutation in ein Alien und der Zwang, irdische Städte zu zerstören.
Behandlung:	Die außerirdische DNS wird mechanisch entfernt, von den außerirdischen Einflüssen gereinigt und dann schnell wieder in den Patienten eingesetzt.

Schwere Verstrahlung - Dekontimationskammer

Ursache:	Verwechslung von Plutonium-Isotopen mit Kaugummi.
Symptome:	Patienten mit dieser Krankheit fühlen sich sehr, sehr schlecht!
Behandlung:	Patient muß unter die Dusche und sich gründlich abwaschen.

Schmalzstimme - Psychiater

Ursache:	Geist von Elvis nimmt Besitz vom Patienten
Symptome:	Anbetung von blauen Wildlederschuhen und unaufhörliches Verspeisen von Cheeseburgern.
Behandlung:	Der Psychiater erklärt dem Patienten, wie bescheuert er eigentlich aussieht.

Wenn man seine Geräte nicht anständig wartet oder zu lange mit dem Auswechseln zögert, sind sie irgendwann hinüber.

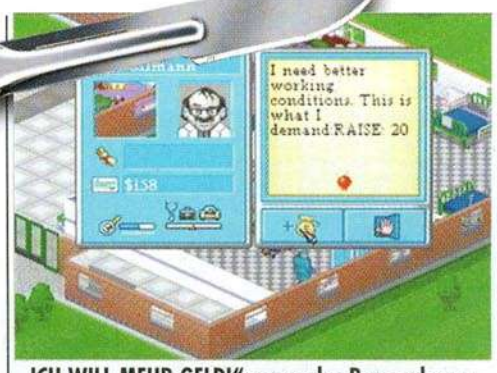
nicht genug ... Ständig wollen irgendwelche wichtigen oder weniger wichtigen VIPs dem Krankenhaus einen Besuch abstatten, Epidemien brechen aus, weil sich die Patienten nicht daran gewöhnen wollen oder können, Mülleimer oder Toiletten zu benutzen und sich vielmehr einfach dort übergeben, wo sie gerade stehen. Vom Gesundheitsministerium, das einem ständig im Nacken sitzt, von den ständigen Lohnerhöhungen, die das Personal fordert - davon wollen wir erst lieber nicht anfangen.

Die Grafik trägt viel zum schrägen Flair des Spiels bei. Durchwegs im Comicstil gerendert sind Gerätschaften und Figuren, Hintergründe und Räume sind dagegen gezeichnet. Die Farben sind US-krankenhaustypisch pastellfarben bunt, „klinisch weiß" sucht man vergebens. Die Bilder in den Bewerbungsunterlagen des Personals sehen aus, als hätten die Leutchen seit drei

Das Raummenü. Hier kann man die Stationen, die man bauen möchte, auswählen.

Tagen nicht geschlafen, oder aber als wären sie direkt von einer Entziehungskur geflüchtet. Spaßig wird es, wenn man sich die Kranken etwas näher betrachtet. Bei den Unsichtbaren sieht man nur Sonnenbrille, Spazierstock und Schuhe. „Schmalzstimmen"-Patienten laufen wie schlechte Elvisimitationen durch die Gänge, „Aufgeblasene" haben einem Ballonkopf, und Durchfallpatienten findet man häufiger auf dem Klo als sonstwo. Die Highlights von Theme Hospital sind aber ohne Frage diejenigen Szenen, in denen die Patienten in die verschiedensten Apparillos gesteckt werden. Da platzen Köpfe und werden wieder aufgeblasen, Zungen werden abgeschnitten und Haare unter Hochdruck auf die Köpfe geschweißt. In jedem Level kommt ein neues Gerät mit neuer Animation hinzu.

Noch tiefer in die Krankenhausatmosphäre lassen einen die Hinter-



„ICH WILL MEHR GELD!": wenn das Personal was zu sagen hat, dann immer nur das!

Das Personalmenü. Nach dem Auszählverfahren sollte man das Personal aber nicht auswählen.

Die High Score-Liste. Hier könnt Ihr sehen, wie Ihr im Vergleich zur Konkurrenz steht.

positiv

- keine knochentrockene Wirtschaftsimulation
- steigender Schwierigkeitsgrad
- jeder neue Level bringt neue Krankheiten, neue Räume und neue Schwierigkeiten mit sich
- Sound, Grafik und Spielablauf bieten eine stimmungsvolle Atmosphäre

negativ

- keine Hintergrundmusik

Im Forschungslabor werden neue Medikamente und Gerätschaften erforscht.

Ein Spitzzungenpatient bei der schmerzhaften Behandlung.

grundgeräusche von Theme Hospital eintauchen. Die Durchsagen rufen Ärzte und Schwestern in die einzelnen Stationen, entschuldigen sich bei den Patienten für den Müll und bitten sie gleichzeitig, doch die Toiletten zu benutzen statt sich auf den Gängen zu übergeben. Überhaupt sind zu jeder Zeit die abartigsten und unappetitlichsten Geräusche zu hören: Würgende Patienten, klappernde Tastaturen oder Sirenen, die kurz, bevor ein Gerät den Geist aufgibt, aufheulen - eben die bunte Geräuschkulisse, wie man sie in einem solchen Krankenhaus erwartet. Ein Manko ist allerdings, daß keine Hintergrundmusik die einzelnen Szenarien untermalt. Fast könnte die außergewöhnliche Geräuschkulisse dafür durchgehen, allerdings nur fast!

wird das Krankenhaus aufgebaut und verwaltet. Gegenstände und Personen werden per Drag & Drop positioniert. Mit den Richtungstasten kann man über das Krankenhausgelände scrollen, um die einzelnen Orte und Gebäude zu erreichen. Mit einem Klick auf eine Person bekommt man die entsprechenden Hintergrundinfos über diese. Bei Patienten wird die Krankengeschichte nachvollziehbar, während beim Personal Infos über Fähigkeiten, Spezialgebieten und Gehalt im Detail aufgezeigt werden.

„So abgedreht und komisch Theme Hospital auch ist - es bietet all' die komplexen Abläufe, die eine Wirtschaftssimulation aufweisen sollte, nur eben gewürzt mit einer kräftigen Portion Witz und Ironie."

Gesteuert wird Theme Hospital mit dem Joypad. Mausunterstützung gibt es keine, da man dazu einfach zu viele Tasten benötigt, die eine Maus leider nicht bieten kann. Über die Menüs

Hier entsteht eine neue Station.

Das sind die rudimentären Diagnoseeinrichtungen, die in keinem Krankenhaus fehlen sollten.

▶ Mit Theme Hospital hat Bullfrog wieder einmal bewiesen, daß sich Wirtschaftssimulationen nicht unbedingt nur um Tanker-/Öl-/Transportimperien drehen müssen, und daß man sie nicht so knochentrocken darbieten muß, wie das üblicherweise der Fall ist. So abgedreht und komisch Theme Hospital auch ist - es bietet all' die komplexen Abläufe, die eine Wirtschaftssimulation aufweisen sollte, nur eben gewürzt mit einer kräftigen Portion Witz und Ironie. Theme Hospital ist zweifelsohne ein Spiel, an dem nicht nur eingefleischte Simulationsfans, sondern auch Gegner dieses Genres Gefallen finden können.

Die 13 Gebote von Theme Hospital

1. Bei der Übernahme eines Krankenhauses und in kritischen Situationen sollte man die Spielgeschwindigkeit auf die langsamste Stufe stellen, um bspw. genug Zeit zu haben, das Krankenhaus einzurichten oder Personal einzustellen. Während des Spiels kann man die Geschwindigkeit dann nach Bedarf ruhig wieder etwas erhöhen.

2. Der Aufbau des Krankenhauses sollte sinnvoll geplant werden. Baut man die Räume querbeet, verirren sich die Patienten und gehen nach Hause. Die Behandlungszimmer in späteren Leveln müssen grundsätzlich in der Nähe von Hubschrauberlandeplätzen errichtet werden, damit Notfallpatienten sofort behandelt werden können. Es sollten immer ausreichend Sitzplätze zur Verfügung stehen; stehende Patienten wer den sonst leicht sauer.

3. Die Einrichtungen Allgemeine Diagnose, Allgemeinmedizin, Psychiater und Pharmatheke sollten in jedem Krankenhaus vorhanden sein und zuallererst gebaut werden.

4. Beim Personal immer darauf achten, daß sie hohe Fähigkeiten besitzen. Im Zweifelsfall immer den Arzt mit der besseren Qualifikation übernehmen.

5. Spezialisten wie Chirurgen, Forscher und Psychiater sollte man einstellen, wenn man die Chance dazu bekommt, selbst wenn weder OP noch Forschungseinrichtungen im Krankenhaus zur Verfügung stehen, da sich Spezialisten nur sehr selten bewerben.

6. Die Hälfte der Handlanger sollte ausschließlich mit Putzen beschäftigt sein, der Rest mit den anderen Arbeiten.

7. Behandlungs- und Diagnosegeräte müssen regelmäßig gewartet werden. Sollte unerwarteterweise eine Maschine explodieren, dann ist der Raum verloren und kann auch nicht mehr neu aufgebaut werden. Wenn eine Maschine zu alt ist, sollte man den Raum komplett abreißen und wieder neu errichten.

8. Sobald man ein Forschungslabor besitzt, sollten immer zwei Wissenschaftler mit Forschungsaufgaben beauftragt werden, um neue Geräte und Medikamente zu entwickeln und vorhandene Geräte zu verbessern.

9. VIPs nur einladen, wenn das Krankenhaus in einigermaßen sauberem Zustand vorgeführt werden kann. Solche Präsentationen bringen Geld und erhöhen die Reputation.

10. Das Krankenhaus ist immer sauberzuhalten!

11. Die Ratschläge des Assistenten sollten stets befolgt werden, außer er behauptet, man würde über einen zu großen Ärztestab verfügen!

12. Die Räume sind ein wenig größer zu planen und mit dem bestmöglichen Equipment auszustatten. Dann fühlen sich die Ärzte wohler und fordern nicht so oft Gehaltserhöhungen.

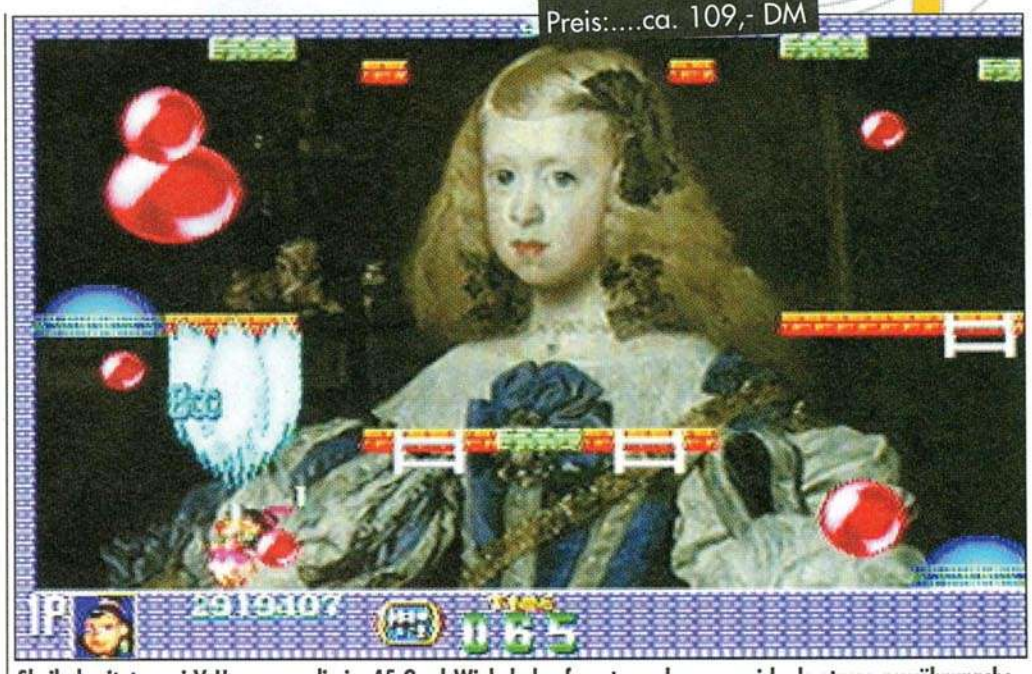
13. Notfälle sollten nur angenommen werden, wenn man sich absolut sicher ist, daß man sich auch ausreichend um sie kümmern kann.

Super Pang Collection

Martin Weidner

Genre:.....Spielesammlung
Hersteller:.....Capcom
Entwickler:.....Capcom
Testmuster:...Laguna
Erhältlich ab:.....Ende März
Preis:....ca. 109,- DM

Pink Leopold kommt unbeschadet davon, was Dynamitstangen, Monster und Eisflächen betrifft. Zudem ist er der Schnellste in der Truppe. Don Pacos hingegen bietet sich wegen seiner Doppelharpune vor allem für Einsteiger an, stellt aber auch die langsamste Spielfigur dar.



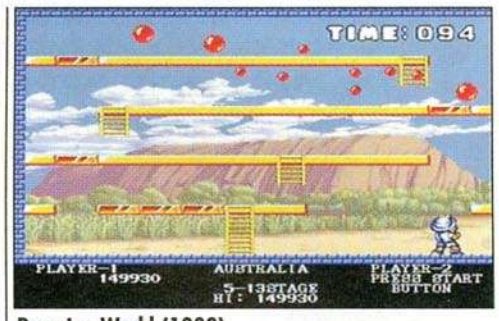
Sheila besitzt zwei V-Harpunen, die im 45 Grad-Winkel abgefeuert werden, was sich als etwas gewöhnungsbedürftig herausstellt, da man nicht mehr auf Blasen feuern kann, die sich direkt über dem Spieler befinden. Andererseits ermöglichen es die beiden V-Harpunen, schwer zugängliche Stellen unter Beschuß zu nehmen.

In den Vereinigten Staaten bereits seit Ende Mai letzten Jahres unter dem Titel „Buster Bros. Collection" erhältlich, hat sich Laguna nach langem Zaudern nun doch dazu entschlossen, die Pang-Serie in Deutschland zu veröffentlichen.

Der Grundgedanke ist bei allen drei Titeln der gleiche: Prinzipiell geht es darum, mit einer Harpune sämtliche Blasen auf dem Bildschirm zu zerstören. Getroffene Blasen teilen sich in zwei kleinere, in noch zwei kleinere und in weitere zwei kleinere, bis schließlich der gesamte Bildschirm leergefegt und der nächste Schauplatz nachgeladen wird. Man sollte aber darauf bedacht sein, große Blasen erst nach und nach zu zerteilen und sich vor allen Dingen den kleineren zu widmen, um nicht in einem Wust an Blasen den Überblick über das Geschehen zu verlieren.

In Super Pang wurde das ursprüngliche World Tour-Prinzip um einen Panic-Modus ergänzt, in dem immer neue Blasen von der Decke herabfallen. Gerade hier gilt es, Wecker und blinkende Blasen, die einen Zeitaufschub gewähren, erst dann zu verwenden, wenn alle Stricke reißen.

Pang! 3 schließlich wurde noch weiter verbessert. Die Kollisionsabfrage ist etwas großzügiger, die Kraftharpune feuert schneller als bisher - auch ein zweiter Abschuß der Harpune ist nun möglich -, die Maschinenpistole hat einen größeren Streuradius, und explodierende Bomben ziehen einen Teil ihrer Umgebung in Mitleidenschaft. Das bemerkenswerteste Feature an Pang! 3 sind aber die vier Charaktere, die sich sehr voneinander unterscheiden und damit das Spiel auch nach einmaligem Durchspielen noch interessant gestalten.



Pomping World (1989).

Wer mehr daran interessiert ist, zu überleben als Punkte zu scheffeln, sollte Captain Hog ins Auge fassen, da dieser in jeder Runde mit einer Kraftharpune startet.

Super Pang (1990).

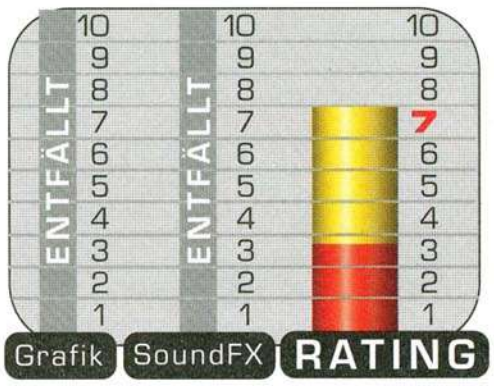
▶ *Die eingängige Spielidee von Pang vermag sämtlichen Alterserscheinungen zu trotzen. Gerade Pang! 3, in dem viele Kritikpunkte an den Vorgängern ausgemerzt wurden, bezaubert wie eh und je. Für Einsteiger und vor allem in einer geselligen Runde bietet sich die Super Pang Collection geradezu an. Angesichts des doch recht betagten Alters der Originalversionen verzichten wir in diesem Fall auf Wertungen für die Grafik und die FX.*

Pang im Wandel der Zeit

Titel in Japan und Europa	Pomping World	Super Pang	Pang! 3
Titel in den USA	Buster Bros.	Super Buster Bros.	Buster Buddies
Veröffentlichung	1989	1990	1995
Spieler	1-2	1-2	1-2
World Tour, Level	•, 50	•, 40	•, 50+10
Panic, Level	-	•, 40	•, 50
Beginner, Level	-	-	•, 10
Charaktere	1	1	4
Doppelharpune	•	•	•
Kraftharpune	1	1	2
Dynamitstange	•	•	•
Blasen verlangsamen	•	•	•
Zeit einfrieren	•	•	•
Maschinenpistole	•	•	•
Früchtebonus	•	•	•
Schild	•	•	•
Bonusleben	•	•	•
Runde beenden	-	•	•
Bombe	-	-	•

positiv
- unkomplizierte Spielidee
- äußerst umfangreich
- sehr variabler Schwierigkeitsgrad

negativ
- zu authentisch umgesetzt (selbst das Ruckeln wurde übernommen)



Kein Porto oder NN !
-> Lastschrift !

CROSS
Computersystems GmbH

Information

Lösungshefte ab 14,90 DM. Weitere Artikel erhältlich.

Händleranfragen sind erwünscht !

Zweigstelle

Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

Actua Soccer 2	89.-
Actua Tennis (April)	89.-
Cool Boarders 2	89.-
Everybody´s Golf (April)	84.-
FIFA Soccer 98	89.-
Frankreich 98 Fußball-WM (Mai)	89.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
John Madden Football 98	84.-
Match Day 3 (März)	89.-
Nagano Winter Olympics 98	99.-
NBA Fast Break (März)	74.-
NBA Live 98	89.-
NBA Pro 98 (März)	94.-
NHL Face Off 98 (27.3.)	84.-
NHL Hockey 98	89.-
NHL Powerplay Hockey 98 (März)	89.-
PGA Tour Golf 98	84.-
Premier Manager 98 (April)	89.-
Power Soccer 2	89.-
Sensible Soccer 2000 (Mai)	84.-
Tennis Arena 2 (Mai)	89.-
Virtua Baseball 99 (März)	84.-
Wayne Gretzky Hockey 98 (27.3.)	74.-
WCW vs. The World	94.-

Adventures & Rollenspiele

Alundra (Mai)	89.-
Baphomets Fluch 2	89.-
Batman & Robin (April)	84.-
Breath of Fire 3 (April)	89.-
Deathtrap Dungeon (März)	94.-
Diablo (27.3.)	89.-
Discworld 2	89.-
Final Fantasy 7	109.-
Ghost in the Shell (Mai)	89.-
Men in Black (April)	89.-
Riven: Sequel to Myst	109.-

Geschicklichkeitsspiele

Atari Arcade Greatest 2 (Mai)	74.-
Bust a Move 3	69.-
Namco Museum Piece 5	84.-
Pro Pinball - Timeshock	89.-

Shoot-Action

Armoured Core (Mai)	89.-
Critical Depth	74.-
Deathtrap Dungeon (27.3.)	89.-
Judge Dredd (Für Pistole)	89.-
Mageslayer (März)	84.-
Maximum Force (Für Pistole)	84.-
MDK	89.-
Nightmare Creatures	89.-
One	89.-
Pax Corpus	89.-
Reboot (27.3.)	89.-
Resident Evil D.C.	84.-
Resident Evil 2 (Mai)	99.-
Spawn (24.4.)	79.-
Steel Reign	84.-
Time Crisis (9.4.)	89.-
Time Crisis mit Lightgun	155.-
Tomb Raider 2	94.-

PSX Hardware

PlayStation	299.-
Silver Value PSX	333.-
Multinorm PSX	359.-
Umbauchip	39.-

Ultra Racer 77.-

Wheel + Pedals 139.-

Sony Mouse	59.-
Action Replay Pro	84.-
Bag Bundle (Pad+Memory+Tasche)	79.-
Multi Tap Box	69.-
Controller	ab 24.-
Joysticks	ab 49.-
Lichtpistolen	ab 29.-

Infrarot Pads 2 Stück 79.-

Analog Pad 44.-

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

Dominator Joystick 59.-

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

PSX Software

Racing-Games

Auto Destruct	84.-
Ayrton Senna Kart Duel 2 (März)	84.-
Cart World Series (April)	84.-
F1 ´97	109.-
Grand Theft Auto	89.-
Gran Turismo (Japan)	149.-
Indy 500 (März)	89.-
Jet Rider 2 (3.4.)	84.-
Moto Racer	84.-
Motorcross feat. McGrath (Mai)	89.-
Motor Mash	79.-
Nascar Racing 98	88.-
Need for Speed 2	84.-
Need for Speed 3 (27.3.)	89.-
Newman Haas Racing (27.3.)	89.-
Powerboat Racing (März)	89.-
Rage Racer	99.-
Road Rash 3D (April)	89.-
San Francisco Rush (April)	84.-
Test Drive 4	84.-
Touring Car Championship	94.-
Twisted Metal World Tour	89.-
VMX Racing (April)	89.-
V-Rally	89.-

Beat´em Up

Battle Arena Toshinden 3	89.-
Bloody Roar	89.-
Bushido Blade	89.-
Dynasty Warriors	89.-
Fighting Force	89.-
Star Wars: Masters of T.K. (26.3)	89.-
Streetfighter Collection (März)	89.-
Streetfighter Ex Plus	84.-

Strategiespiele

Command & Conquer 2	99.-
Monopoly	89.-
Ubik	84.-
Sim City 2000	84.-
Theme Hospital (20.3.)	89.-
Ubik (April)	84.-
War Games (Mai)	89.-
Warhammer-Dark Omen (20.3.)	89.-
Youngblood (April)	84.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2	89.-
Air Race	94.-
Beast Wars (April)	84.-
Brahma Force (März)	89.-
Colony Wars	89.-
G-Police	109.-
Nuclear Strike	84.-

Jump´n Run

Crash Bandicoot 2	89.-
Croc	94.-
Gex 3D (April)	89.-
Hercules oder Hercs Adventure	89.-
Hugo (April)	94.-
Lucky Luke (Mai)	89.-
Rascal (27.3.)	89.-
Skull Monkeys	84.-

Unsere Spiele des Monats:

Pax Corpus
Das neueste Action-Adventure wie Tomb Raider 2. Ab sofort in deutsch erhältlich.
nur 89.-

Resident Evil 2
Das wohl härteste Splatter-Adventure der Welt. Bestellen Sie vor, bevor es indiziert ist.
nur 99.-

Top-Angebote

Platin Edition 5
Formel 1, C & C, Crash Bandicoot, Tomb Raider 1, Resident Evil, Porsche Challenge
je nur 49.-

Platin Edition 4
Rayman, True Pinball, Worms, Alien Trilogy, Track & Field, Soviet Strike
je nur 44.-

Platin Edition 3
Road Rash, Fade to Black, FIFA 96, Bust a Move 2, Thunderhawk 2, Chessmaster 3D
je nur 44.-

Platin Edition 2
Soul Blade, Micro Machines V3, Disruptor, Panzer General 2, Spice World
je nur 49.-

Platinum Edition
Air Combat, Ridge Racer 2, Wipe Out 2097, Toshinden 2, Tekken 2, Destruction Derby 2
je nur 49.-

One	89.-
Premier Manager 98	99.-
Rascal (27.3.)	89.-
Reboot (27.3.)	89.-

Die Top-Hits

Warhammer Dark Omen 89.-

Deathtrap Dungeon 94.-

Diablo 89.-

Need for Speed 3 89.-

Newman Haas Racing 89.-

Theme Hospital 89.-

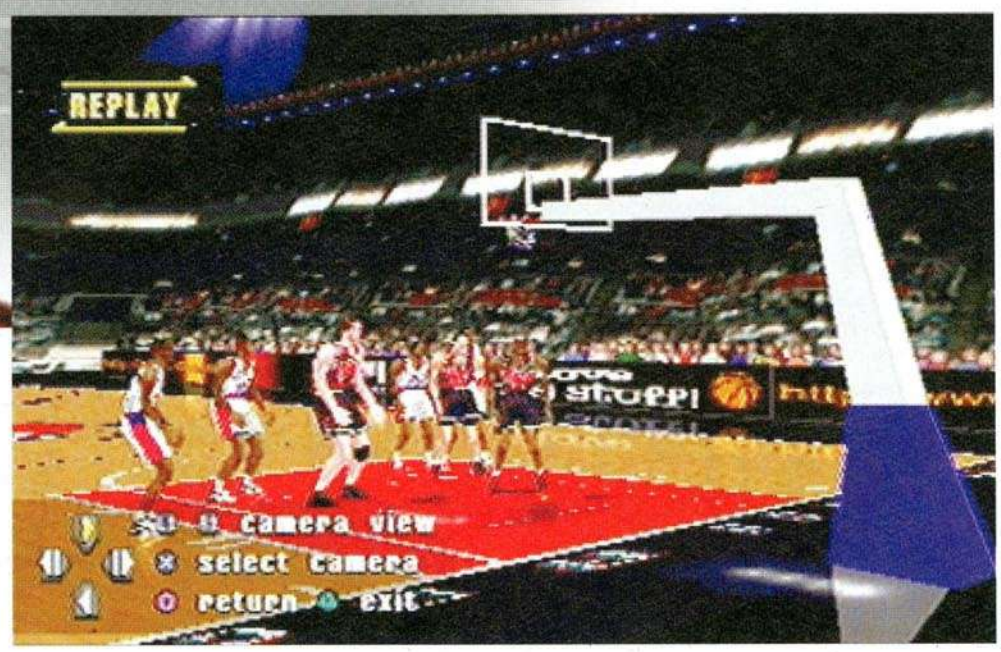
Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30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

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Lastschrift, ins Ausland nur gegen Vorkasse. 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.

Martin Weidner

NBA Pro 98

Genre:.....Sportspiel
Hersteller:.....Konami
Entwickler:.....KCET
Testmuster:...Konami
Erhältlich ab:.....April
Preis:....ca. 109,- DM



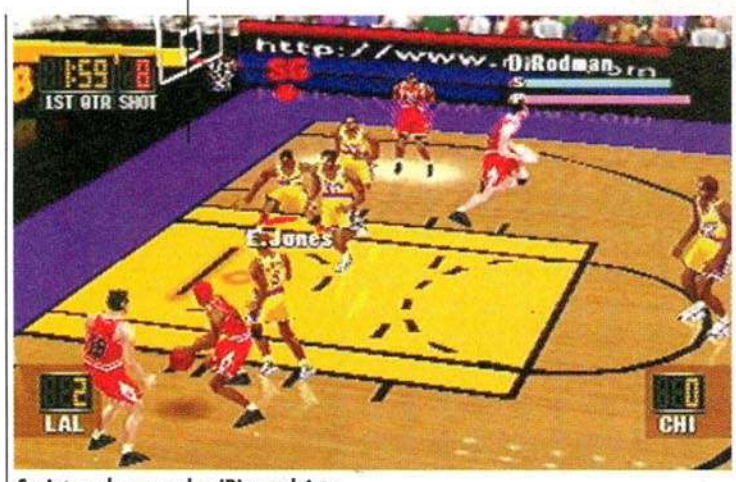
Im Replay-Modus läßt sich der Kamerawinkel stufenlos verändern.

Features

Als die PlayStation in Europa erschien, wurden die Karten im Sportspielesektor neu gemischt. Nicht Electronic Arts, sondern Sony Computer Entertainment Europe ebnete im März 1996 mit Total NBA '96 den Weg für die Basketballsimulationen der nexten Generation. NBA Live 96 wurde überhastet auf den Markt gebracht und stellte im Grunde eine Adaption eines 16-Bit-Titels mit einigen 32-Bit-Erweiterungen dar. Kurze Zeit später folgte Konami mit ihrem Überraschungshit NBA In The Zone. Heute gehen bereits nahezu alle drei genannten Titel in die dritte Saison, nur Total NBA '98, das diesmal von Sony Interactive Studios America entwickelt wird, läßt voraussichtlich noch bis Juni auf sich warten.

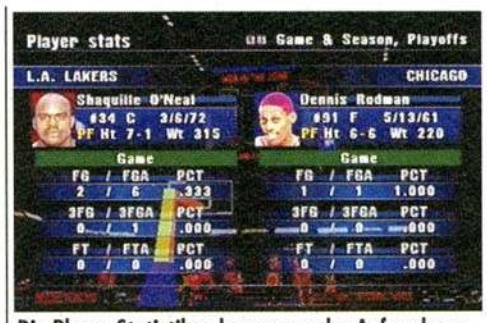
Konami entschied sich dafür, ihr '98er Update von NBA In The Zone in Europa unter dem Titel „NBA Pro 98" zu veröffentlichen. Innovative Elemente sollte man in NBA Pro 98 allerdings nicht unbedingt erwarten, vielmehr einige Verbesserungen im Detail.

Die Grafik wurde weiter verfeinert und die Realitätsnähe der Korbleger, auf deren Trikots bereits in NBA In The Zone II die Spielernamen und -nummern prangten, um Signature Moves, d.h. spielerspezifische Animationsphasen erweitert. Die Mimik der Charaktere steht darüber hinaus dafür ein, daß alle Spieler ihren realen Vorbildern so weit wie möglich entsprechen; die genannten Aspekte stellen für eine Basketballsimulation sehr wichtige, da authentische Features dar. Daß sich Team- und Player Roster auf dem Stand der Saison 97/98 befinden, versteht sich fast von selbst.

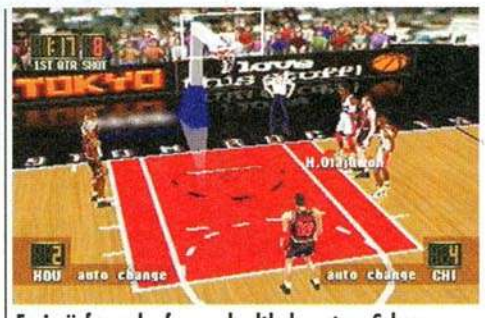


Sprints zehren an der (P)owerleiste.

Eigene Spieler lassen sich in 15 Kategorien variieren.



Die Player Statistiken lassen von der Aufmachung her noch zu wünschen übrig.

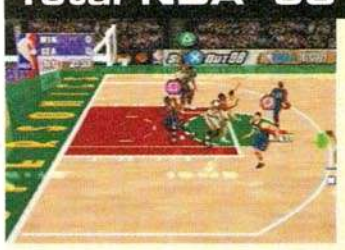


Freiwürfe verlaufen nach altbekanntem Schema.

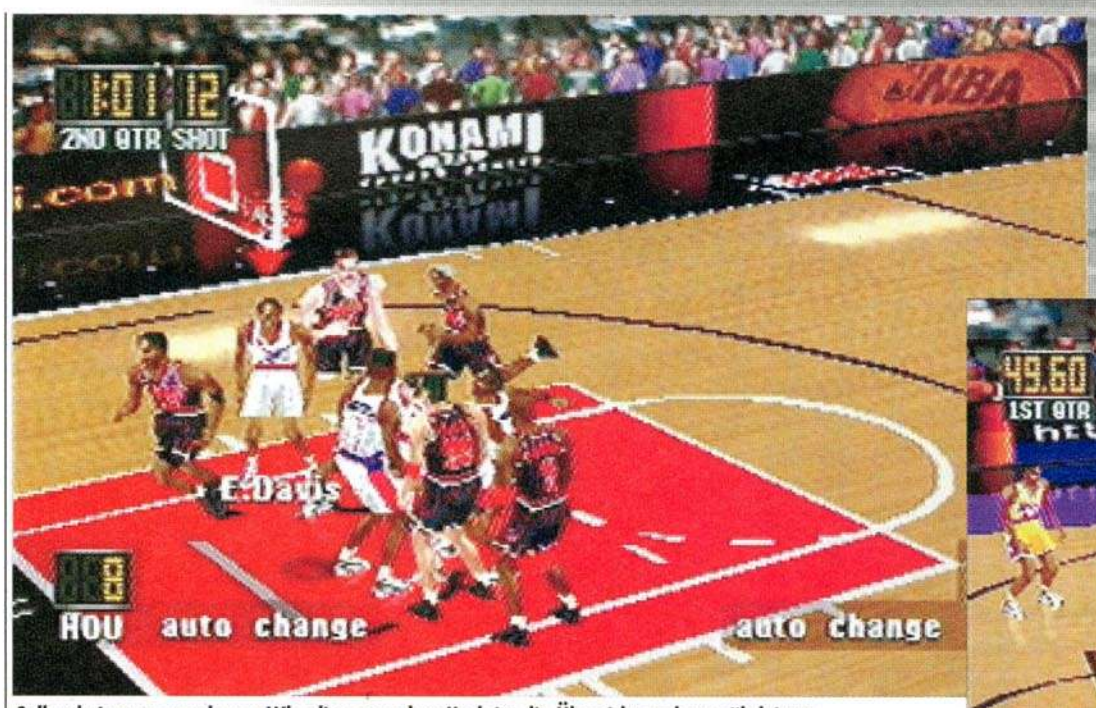
Ein Ausblick

Total NBA '98

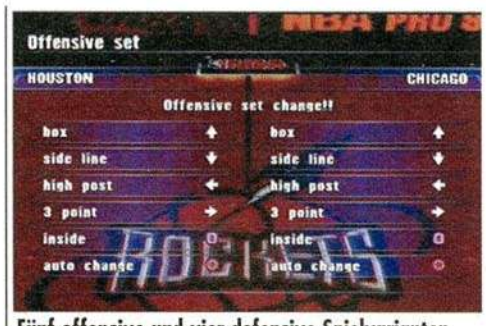
Sony Interactive Studios Americ



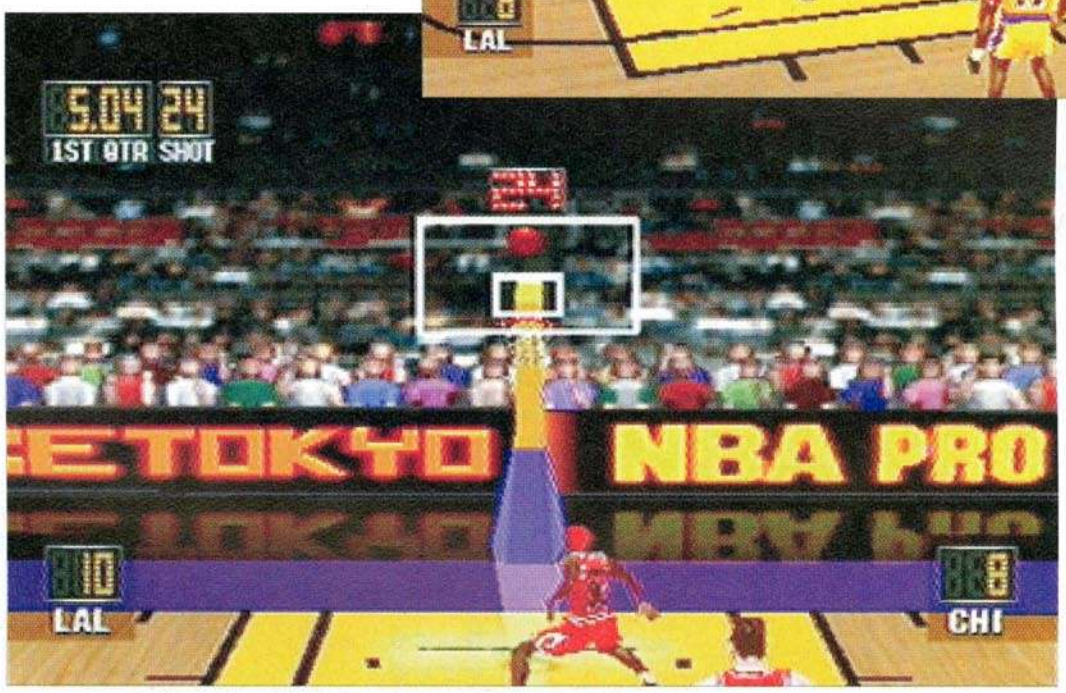
Konami ist in ihrem '98er Update sichtlich um einen hohen Simulationscharakter bemüht. Sony Interactive Studios beabsichtigt mit Total NBA '98 jedoch, gerade den entgegengesetzten Weg zu beschreiten - weg von realistischem Gameplay hin zu hoher Spielgeschwindigkeit, Showtime Dunks und zu einer unkomplizierten Steuerung, die Icon Defense und Icon Cutting unterstützt. In den Vereinigten Staaten ist Total NBA '98 bereits am 11. März unter dem Titel „NBA Shoot Out '98" erschienen, eine PAL-Version soll im Juni erscheinen.



Selbst bei ausgesprochenen Whoolings vor dem Korb ist die Übersicht noch gewährleistet.



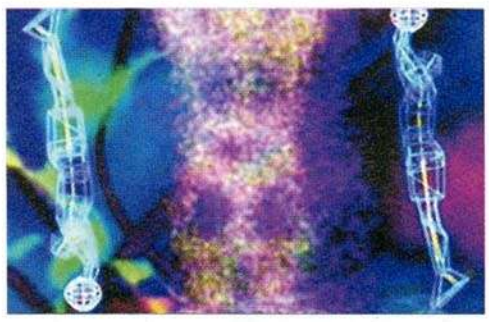
Fünf offensive und vier defensive Spielvarianten stehen zur Auswahl.

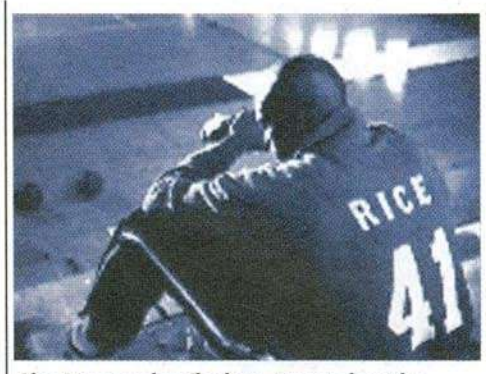


Fortgeschrittene Spieler werden vor allem die erweiterten Strategieoptionen zu schätzen lernen. Fünf offensive sowie vier defensive Spielweisen, Manndeckung und verschiedene Aufstellungsarten stehen nun zur Auswahl. Eine Create Player Option und Spielertransfers sind natürlich weiterhin möglich.

Als Manko erweisen sich das nachwievor dürftige Regelwerk und die lieblose Präsentation, was die einzelnen Menüs betrifft, seien es die Optionsbildschirme oder Spieler- und Teamstatistiken. EA Sports zelebriert gerade in dieser Beziehung seit Jahren die hohe Kunst, Statistiken in Hülle und Fülle und optisch gut verpackt anzubieten.

Nichtsdestoweniger spielt sich NBA Pro 98 ähnlich vielseitig wie NBA Live 98. Spielzüge lassen sich sehr geschickt miteinander kombinieren, zumal die künstliche Intelligenz der Mit- bzw. Gegenspieler deutlich verbessert wurde. Beide Titel befinden sich im Grunde auf einem derartig hohen spielerischen Niveau, daß man sich beim besten Willen nicht auf einen eindeutigen Favoriten festlegen kann.





Glen Rice von den Charlotte Hornets bewirbt Konamis Basketballsimulation in den Vereinigten Staaten.

Nichtsdestoweniger spielt sich NBA Pro 98 ähnlich vielseitig wie NBA Live 98. Spielzüge lassen sich sehr geschickt miteinander kombinieren, zumal die künstliche Intelligenz der Mit- bzw. Gegenspieler deutlich verbessert wurde. Beide Titel befinden sich im Grunde auf einem derartig hohen spielerischen Niveau, daß man sich beim besten Willen nicht auf einen eindeutigen Favoriten festlegen kann. In technischer Hinsicht hat jedoch Sony Computer Entertainment mit Total NBA '97 noch ganz knapp die Nase vorn. Ob man Konamis Updatepolitik mit einem Neukauf unterstützen sollte, sei dahingestellt - Neueinsteiger jedenfalls sind mit der '98er Version (etwas) besser bedient.

positiv
- sehr variabel spielbar
- erweiterte Management- und Strategiefunktionen

negativ
- nur Detailverbesserungen

Sascha Abb

ReBoot

Genre:.....Shooter
Hersteller:.....Electronic Arts
Entwickler:.....Electronic Arts
Testmuster:...Electronic Arts
Erhältlich ab:.....27. März
Preis:....ca. 99,- DM

Der erste Zwischengegner, ein schwebender Panzer.

Mit der Zeit gelangt Bob auch an bessere Waffen, wie bspw. an dieses Schnellfeuergewehr.

Alarm! Eine Virenbombe gelangt in Bobs Sektor!

Bobs Stunteinlagen können sich sehen lassen.

Im Binom-Modus können Euch die feindlichen Schüsse nichts anhaben.

Bob, dem schlumpfblaugefärbten Skater einer virtuellen Zukunft, gelang es bereits, in der play 3/98 in unsere Redaktion zu driften und uns von seinen Problemen in seiner Heimat Mainframe City zu berichten. Dort treibt nämlich der Bösewicht Megabyte sein Unwesen. Bob, Megabytes guter Gegenspieler, hat als Guardian die Aufgabe, jegliches Unheil von Mainframe City abzuhalten.

Zum Spiel: In 21 durchaus abwechslungsreich gestalteten Leveln gilt es, vor allem die Virenbomben des Bösewichts Megabyte innerhalb eines Zeitlimits aufzuspüren und mittels eines mitgeführten Traktorstrahls unschädlich zu machen, da sonst außer Bob eine ganze (virtuelle) Stadt ausgelöscht wird. Gelangt eine solche Bombe in den Sektor, in dem sich Bob gerade befindet, wird die Position dieser Massenvernichtungswaffe in einem Zoom angezeigt, der aber wenig Hilfestellung bietet, zumal der Level erst noch erkundet werden muß. Ein ca. dreiminütiges Zeitlimit erschwert Bobs Suche. Um einiges hilfreicher erweist sich hier das 3D-Erkennungsgerät, in dem ein eingeblendeter Pfeil genau zum Ziel führt. Da der üble Bösewicht Megabyte aber mit Sicherheit nicht tatenlos zusehen wird, wie Ihr seine bedrohlichen Machenschaften zu durchkreuzen versucht, hat er reichlich vorgesorgt: zahlreiche Geschütztürme, Roboter und andere mobile Einheiten rücken Bob, dem Wächter, langsam aber sicher auf den Pelz. Der weiß sich mit zahlreichen Waffen und sonstigen Extras seiner blauen Haut zu wehren: neben einer Pistole, mit unendlich viel Munition bestückt, finden sich im weiteren Verlauf des Spiels u.a. Granaten, Anti-Viren (die getroffenen Gegner kämpfen dann auf Eurer Seite) sowie diverse Munitions-Upgrades für die stets vorhandene Pistole. Die Bewegungen unseres Helden finden ausschließlich mit dem Zipboard statt. Stürze aus mehreren Metern Höhe lassen sich mit dem Hooverboard mühelos bewerkstelligen; die richtigen Flüge aus den schön anzusehenden Zwischensequenzen bleiben jedoch unerfülltes Wunschdenken.

Allgemein läßt sich Bobs Hooverboard nur schwer kontrollieren - benötigt es doch einige Zeit, um zum Stillstand zu kommen. Die nicht verstellbare Außenperspektive ist schlichtweg inakzeptabel, da eine genauere Sicht um Ecken nicht möglich ist, und Bob nicht selten einen Geschützturm erst dann bemerkt, wenn er sich bereits unmittelbar vor ihm befindet. Bleibt abzuwarten, ob sich ReBoot hierzulande ebenso erfolgreich etablieren wird wie in den USA...

ReBoot vermag nicht ganz zu überzeugen. Die sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung wird sich höchstwahrscheinlich gerade für Einsteiger als eine schwer zu bewältigende Hürde herausstellen; die Verwendung von Sonys Analog Controller ändert daran nichts.

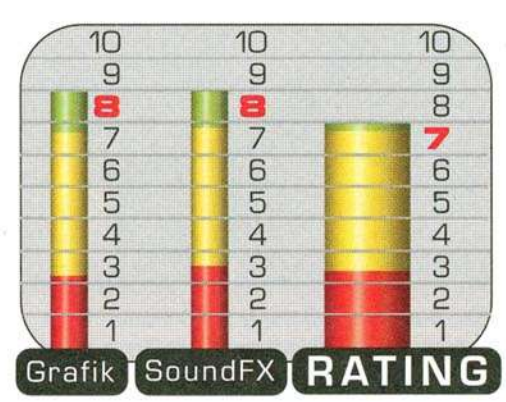
INFO

Zur Zeit läuft ReBoot auch im deutschen Fernsehen als Zeichentrickserie, und zwar Freitags um 17.40 Uhr im Kinderkanal.

positiv
- kultverdächtige Zeichentrickfiguren
- abwechslungsreich gestaltete Level

negativ
- Steuerung zu ungenau
- keine verstellbare Perspektive

Wieder einer von Megabytes Schergen weniger.



SUNFLEX

Direktimporte aus Asien , Usa und Europa bei uns erhältlich!

02352-953350

02352-953285

Voicemailsystem:
02352-953278

24h Bestellfax:
02352-953349

TOP ANGEBOT

(JP)

135,- DM + Portofrei ! *

* Solange Vorrat reicht

PlayStation

Batman & Robin (April)	Dt	95
Bloody Roar	Dt	85
Breath of Fire 3 (April)	Us	109
Broken Helix	Dt	95
Broken Sword	Us	109
Bushido Blade	Dt	88
Bushido Blade 2	Jp	129
Bust a Move 3	Dt	75
Cardinal Syn (Mai)	Us	109
Clock Tower	Dt	95
Crime Killer	Us	109
Dark Omen	Dt	88
Dead or Alive	Us	109
Deathtrap Dungeon	Dt	95
Diablo	Dt	88
Dodgem Arena	Dt	85
Einhander (Mai)	Us	109
Fifa Soccer 98	Dt	79
Final Fantasy Tactics	Us	109

PlayStation

Final Fantasy Tactics Hintbook	Us	29
Forsaken (Mai)	Dt	88
Gex 3 D	Us	109
Gex 3 D	Dt	95
Gran Turismo	Jp	129
Gran Turismo (Mai)	Us	109
Indy 500 (April)	Dt	88
Iznogud	Dt	88
Lode Runner	Us	109
Lucky Luke	Dt	88
Masters of Teräs Käsi	Dt	88
Mega Man 8	Dt	88
Mega Man Battle & Chase	Dt	88
Men in Black	Dt	88
Midnight Run	Dt	95
Nagano Olympics	Dt	95
NBA Hangtime	Dt	95
NBA Pro 98	Dt	85
NBA Shootout 98	Us	109

PlayStation

Need for Speed 3	Dt	88
NewMan Haas Racing	Dt	99
NHL Powerplay 98	Dt	79
Nightmare Creatures	Dt	88
One	Dt	88
Overboard	Dt	79
Pandemonium 2	Dt	88
Parasite Eve	Jp	139
Pax Corpus	Dt	88
Pitfall 3 D	Us	109
Point Blank	Us	109
Power Soccer 2	Dt	88
Premier Manager 98	Dt	95
Pro Pinball - Timeshock	Dt	88
Rascal	Dt	88
Reboot	Dt	88
Residen Evil 2 Hintbook	Us	29
Resident Evil 2	Us	129
Road Rash 3 D	Dt	88

PlayStation

R-Type	Jp	129
Saga Frontier	Us	119
San Fransisco Rush	Dt	88
Shadow Master	Dt	79
Skull Monkeys	Dt	88
Speed Racer	Us	109
Spice World	Dt	49
Tactics Orge (April)	Us	109
Tekken 3	Jp	129
Tekken 3 (Mai)	Us	119
Tenchu	Jp	129
Theme Hospital	Dt	88
Touring Car Championship	Dt	88
Triple Play 99	Us	109
Versus	Dt	95
WCW vs Nitro	Us	109
Wild 9	Us	109
X-Men - Children of the Atom	Dt	88
Young Blood	Dt	88

PlayStation

Air Combat	Dt	49
Alien Trilogy	Dt	49
Beast Wars	Us	66
Crash Bandicoot	Dt	49
Crash Bandicoot 2	Us	66
Croc	Us	66
Destruction Derby 2	Dt	49
Fade to Black	Dt	49
MDK	Us	66
NBA Hangtime	Us	66
Porsche Challenge	Dt	49
Rayman	Dt	49
Ridge Racer Revolution	Dt	49
Soul Blade	Dt	49
Tekken	Dt	49
Tekken 2	Dt	49

Weitere Angebote auf Anfrage

Die Sun! Memory Cards!
Erhältlich in 5 Farben - 8-72 Meg!
Exklusiv bei Sunflex!

PlayStation

Multinorm Playstation incl. Rgb Kabel.	349
5 in 1 Playstick für Standard Joypad....	22
Movie Card für Video Cds.....	222
Action Replay Pro.....	69
Dual Shock Rumble Analog Controller	99
Infrarot Joypads (2 Stück).....	69
SUN! Joypad (Turbo & Slowmotion)....	25
SUN! Joypad Extension Kabel.....	15
SUN! Joypad.....	22
Laser Pointer Machine Lightgun.....	89
Lightgun mit Laseraufsatz.....	44
SUN! Link Kabel.....	18
SUN! Memory Card 1080 Block.....	99
SUN! Memory Card 120 Block.....	39
SUN! Memory Card 15 Block.....	22
SUN Memory Card 360 Block.....	55
SUN! Rgb Kabel.....	18

HÄNDLERBETREUUNG

Tel. 02352-953279

Fax 02352-953280

- Solltet Ihr mehr als 3 Spiele monatlich bei uns bestellen, erhaltet Ihr eine Memory Card Gratis !
- Versandkostenfrei schon ab 2 Spielen !
- Cheat Service - Auf Wunsch senden wir Euch mit der Bestellung aktuelle Cheats zu euerem Spiel!
- Voicemail System - Aktuelle Preislisten, Cheats, Releasedaten und mehr einfach per Faxabruf !
- Bis 16.00 Uhr bestellte Lagerware verlässt noch am selben Tag unser Haus
- Vorbestellung jederzeit möglich

ACHTUNG HÄNDLER

Durch Eigenproduktion in China bieten wir Top Preise für Zubehör wie z.B. Joypads , Memory Cards und diverse Kabel. Erkundigen Sie sich jetzt bei unserer Händlerbetreuung ,die Ihne gerne ein persönliches Angebot erstellen wird.

IMPORT CHIP
Stück 12,00 DM
Ab 5 10,00 DM
Ab10 8,00 DM
Angebot bis 10.4.98

NINTENDO 64
Sunflex Point L.o.c.
Only N64
06222 - 380223
NINTENDO 64

NEU BEI SUNFLEX !
Airbrush
Für deine Console, Joypads, Memory Cards

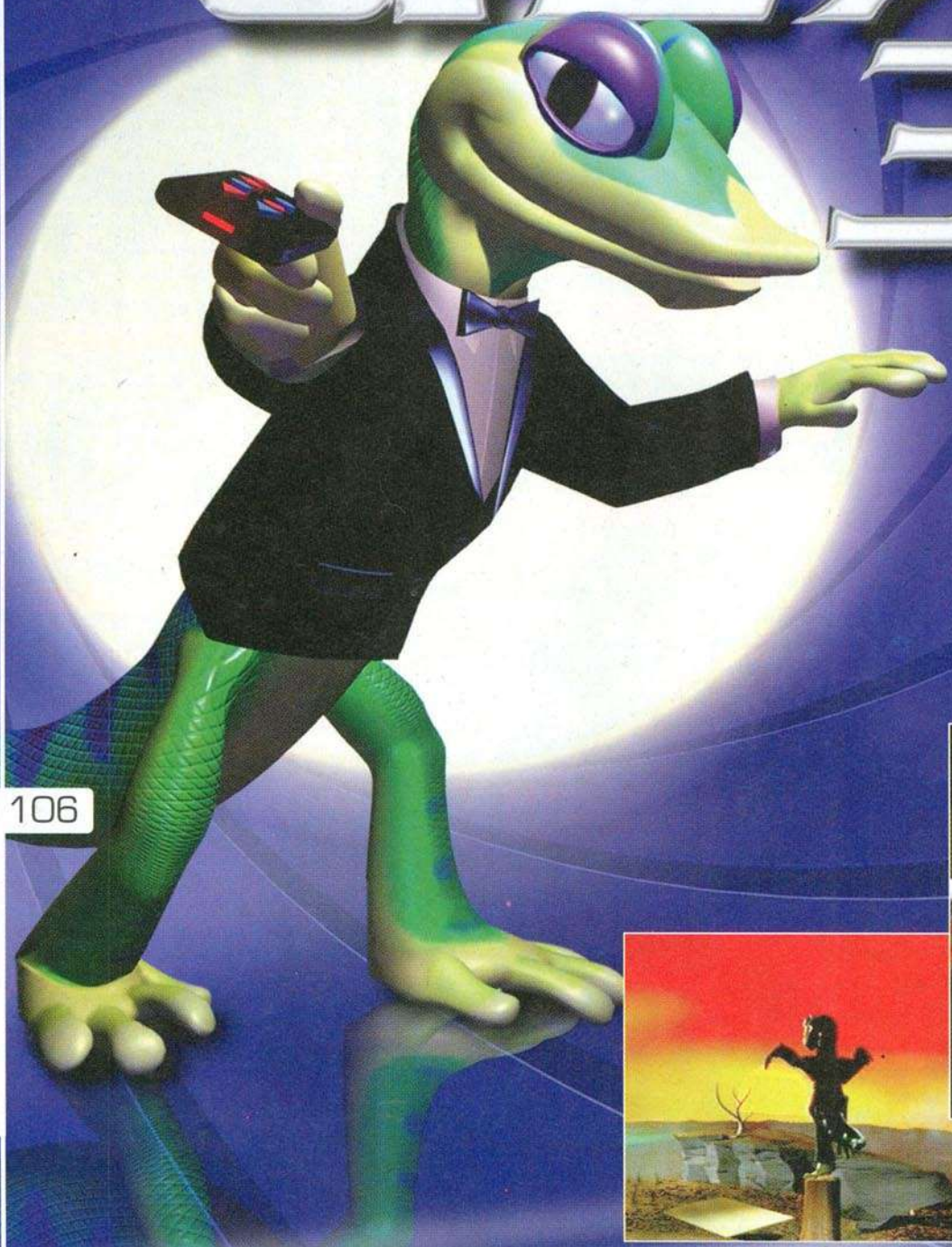
*Bei Drucklegung noch nicht erschienen - Alle Preise in DM inklusive der gesetzlichen MwST.. - Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale - Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht - Sendungen ins Ausland nur gegen Vorkasse - Import Produkte sind Kursabhängig - Es wir keine Haftung für Inkompatibilität übernommen - Versandkosten 9,90 D
Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen gerne auf Wunsch zusenden..

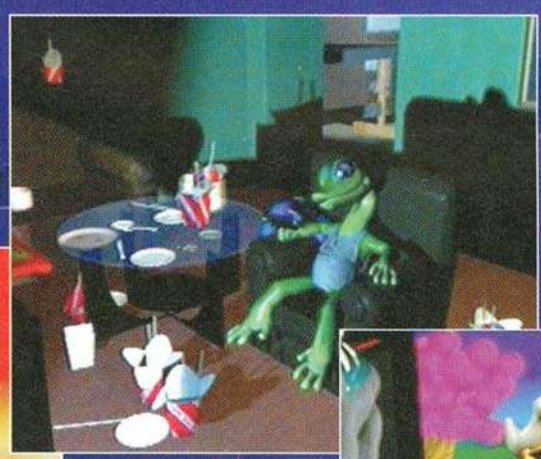
GEX 3D

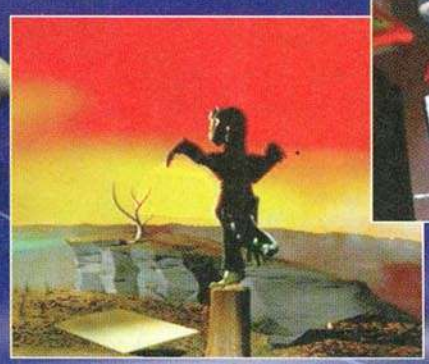
Genre:.....3D-Jump'n Run
Hersteller:.....BMG Interactive
Entwickler:.....Crystal Dynamics
Testmuster:...play PLAYSTATION
Erhältlich ab:.....April
Preis:....ca. 99,- DM

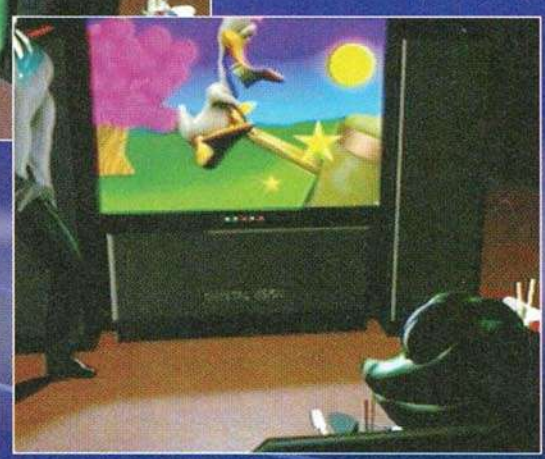
Stephan Girlich

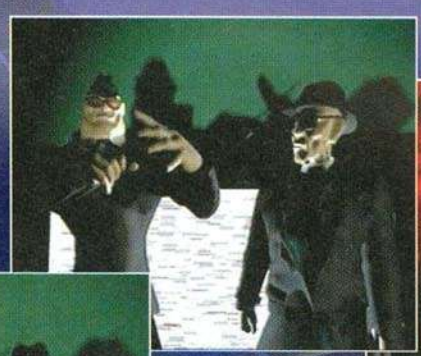
Return Of The Gecko

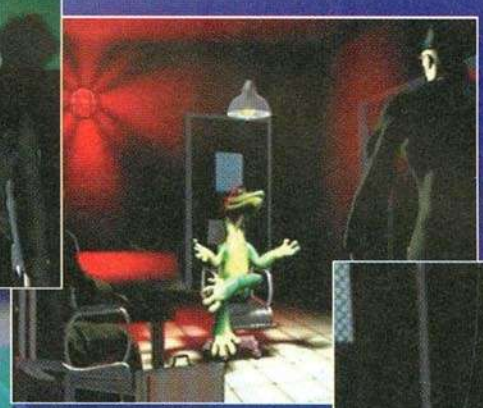


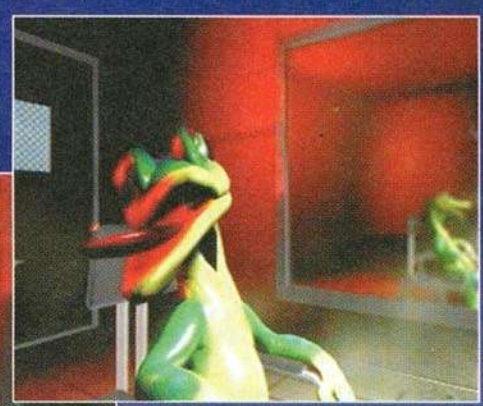




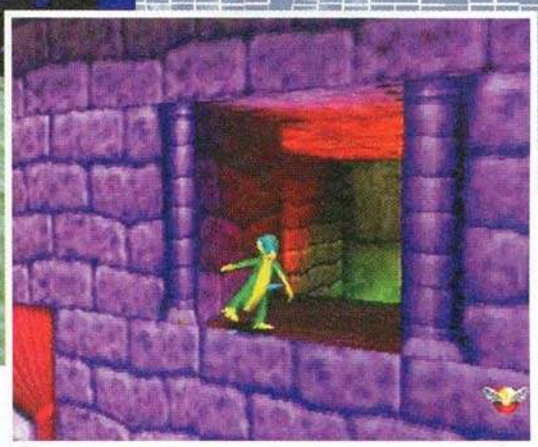




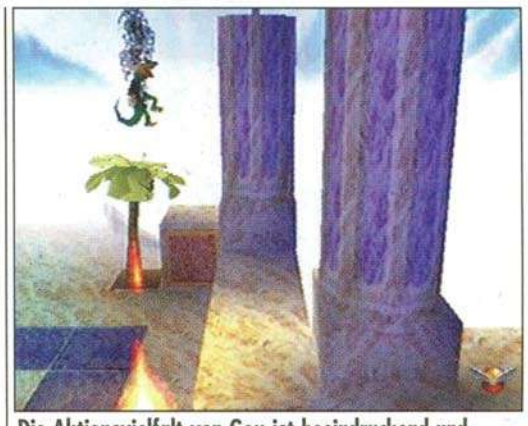




Under fire: läuft man einmal im Kreis herum, geht alles darin in einem Flammenmeer auf.



Vor dem Levelstart kann man sich die Position einer Fernbedienung anzeigen lassen.


Die Aktionsvielfalt von Gex ist beeindruckend und lädt immer wieder zum Schmunzeln ein.

Sind die Gegner auch noch so süß, so wollen sie letztendlich dem Gecko doch alle nur an die Gurgel.

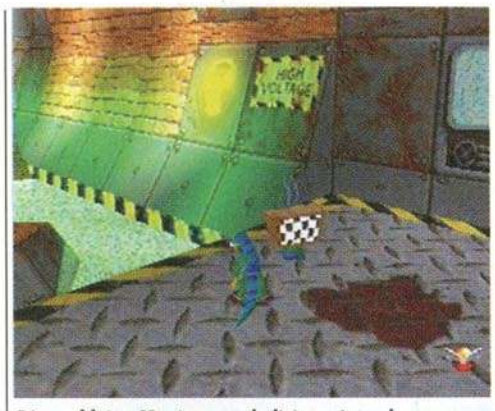
Als Super Mario 64 für das Nintendo 64 erschien, hieß es weithin, ein solch' außergewöhnlicher Titel wäre auf der PlayStation technisch nicht machbar. Die Kombination aus Miyamotos kunstvoller Art, ein Spiel zu designen, und „überragender" 64-Bit-Power sei nicht zu toppen, zumindest nicht auf einer 32-Bit-Maschine. Nun mittlerweile wissen wir, daß bloße Rechenleistung nicht alles sein kann - ist doch wirklich hochklassige Software für das N64 bislang fast so selten wie eine Mondfinsternis (kleiner Scherz).

Wie ein Stürmer im Fußball benötigen offensichtlich auch viele Entwickler eine mustergültige Vorlage, um selbst ins Spiel zu kommen. Daß allerdings dadurch nicht jeder automatisch gleich zum Goalgetter wird, haben Super Mario 64-Klone wie Argonauts Croc - Legend Of The Gobbos, das sich nicht vom Durchschnitt abzuheben vermochte, oder Accolades unsägliches Bubsy 3D nur allzu deutlich aufgezeigt. Vom scheinbar übermächtigen Vorbild um Welten entfernt, ließ Jersey Devil die Fans gepflegter 3D-Jump'n Runs erstmalig aufhorchen. Im stillen Kämmerlein entstanden, ohne vorab mit der üblichen und um Überzeugung bemühten Ankündigungswelle seitens der PR-Abteilung bombardiert worden zu sein, wußte uns das grimmig dreinschauende Teufelchen im knallbunten Stretchkostüm auf Anhieb zu begeistern. Daß nun aber gerade die Company, die eigentlich mit ihren Produkten für das multifunktionale und letztendlich kläglich gescheiterte 3DO der Sony PlayStation die Stirn bieten wollte, ausgerechnet auf der Sony-Konsole wiederum dem dickbauchigen und rotbemützten Klempnerburschen Paroli bieten will, ist Ironie des Schicksals, uns aber völlig egal, wenn nur das Ergebnis stimmt.

Auf der letztjährigen E3 in Atlanta präsentierte Crystal Dynamics hinter verschlossener Türe Gex 3D zum ersten Mal - nicht ohne Stolz, wie wir feststellen konnten. Obwohl im gleichen Raum auch das Pandemonium-Sequel zu bestaunen war, konzentrierte sich schon zum damaligen Zeitpunkt unsere Aufmerksamkeit voll und ganz auf den putzigen Gecko - sorry Nikki! Jeff Zwelling, Producer von Gex 3D Return Of The Gecko, spielte uns einen der Prähistoric-Level vor, und registrierte dabei zufrieden staunende Gesichter. In den folgenden Gesprächen mit den Kollegen anderer Magazine wurde deutlich, daß Gex 3D bei allen Redakteuren nachhaltigen Eindruck hinterließ und durchwegs als das beste Konsolenspiel der alljährlich stattfindenden Megamesse eingeschätzt wurde. Nun endlich lag uns die fertige Fassung zum Testen vor - die Erwartungshaltung war natürlich riesengroß.

Durch ein prächtiges Renderintro wird man ins Spiel eingeführt und erfährt dabei, daß Gex seit zwei Jahren völlig zurückgezogen und vereinsamt irgendwo in den Bergen Mauis lebt, oder vielmehr dort vor sich hinvegetiert. Sein einziger Freund ist ein übergroßer Fernseher. Auf Knopfdruck läßt er sich von diesem unterhalten, auf einen weiteren

Alle Menüs sind grafisch opulent dargestellt.


Dieser kleine Monitor symbolisiert einen der nur spärlich vorhandenen Checkpoints.

Im Urzeit-Outfit bewältigt Gex die Prähistoric-Runden.

Features

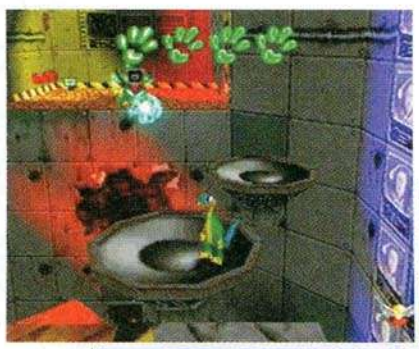
Hier müssen die Plattformen in der richtigen Reihenfolge aktiviert werden, um weiterzukommen.

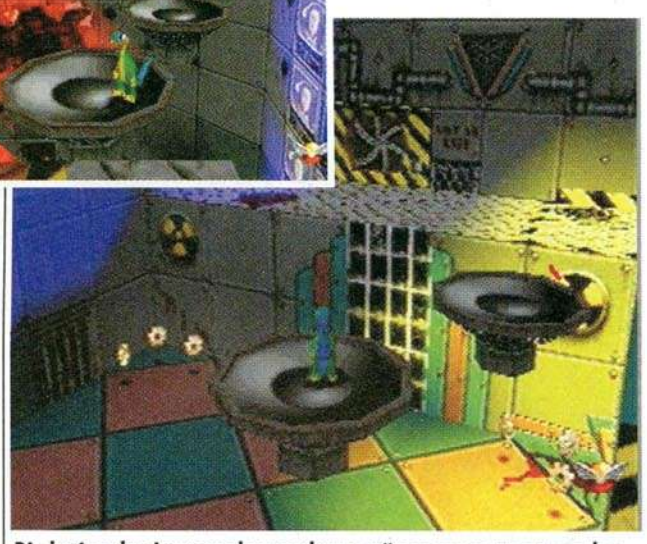
Um schadlos über die Säurebecken zu gelangen, ist wegen der beweglichen Plattformen gutes Timing gefragt.

Die Warnschilder sollten immer beachtet werden.

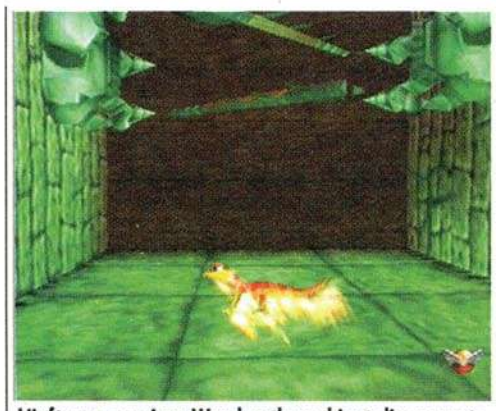
Knopfdruck hin hat er seine Ruhe - einen besseren Kumpel kann sich die kleine Echse gar nicht vorstellen. Jedoch zeigt die Isolierung Folgen: Gex ist durch den übermäßigen Konsum stumpfsinniger TV-Serien dem Wahnsinn nahe, als ihn zwei üble Burschen aufsuchen und im Auftrag der Regierung um seine Hilfe bitten. Die Blechbüchse Rez, schon im Original der Bösewicht, ist zurückgekehrt, sinnt auf Rache und will erneut über das Fernsehen die Weltherrschaft an sich reißen. Gex sträubt sich zunächst hartnäckig - ist es seiner Meinung doch ausreichend, einmal im Leben die Erde vor dem Untergang gerettet zu haben. Ein heftiger Schlag auf seinen Kopf beendet die Diskussion kurzzeitig, um, nachdem er das Bewußtsein wieder erlangt hat, in einem Vernehmungszimmer fortgeführt zu werden. Letztlich sind es die „unaufdringliche" Art der Schlägertypen und ein dicker Koffer voller Geld, die Gex dazu veranlassen, sich erneut mit Rez anzulegen...

Was einen nun erwartet, zeigt schon das Optionsmenü in Ansätzen. Statt der üblichen 08/15-Grafik wird der Spieler in einer beeindruckenden 3D-Kamerafahrt an den verschiedenen Level-Thematiken vorbeischwebend zu einem Holzschild geführt, um sich dort für den direkten Spieleinstieg, den Lade- bzw. Paßwort-Screen oder die allgemeinen Optionen zu entscheiden. In letzteren lassen sich die Lautstärke von Musik, FX sowie Sprachausgabe regeln und die Konfiguration des Steuergeräts justieren. Gex 3D gibt einem zu jeder Zeit im Spiel die Möglichkeit, zwischen digitaler und analoger Kontrolle zu wählen; der persönliche Geschmack gibt den Ausschlag, spielerische Nachteile sind bei keiner Variante zu befürchten. Die Levelauswahl ist ähnlich aufgebaut und fast ebenso aufwendig gestaltet wie in Super Mario 64. Die sogenannte Media Dimension Map ist nicht als simple Oberwelt dargestellt, sondern besticht durch eine tempelartige 3D-Architektur, hübsch ausgeschmückt mit Gex-Statuen und hell lodernden Feuertöpfen. Um in die eigentlichen Spielabschnitte zu gelangen, bewegt man Gex zu riesigen TV-Monitoren, von denen anfangs mit Toon- und Scream TV nur zwei aktiviert sind. Über den Sprung auf die sich davor befindlichen grünen Schalter warpt sich der quietschfidele Protagonist in die jeweiligen Spielrunden. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, eine vorgegebene Anzahl verschiedenfarbiger Fernsteuerungen aufzuspüren. Die roten Fernbedienungen markieren grundsätzlich den Levelausgang und sind essentiell notwendig, um sich nach und nach den Zugang zu weiteren Leveln zu öffnen. Bis zu drei von diesen sind in einer Runde zu finden, deren Position zur besseren Orientierung vor dem Levelstart grob angezeigt wird. Zudem sind in jedem Abschnitt zwei

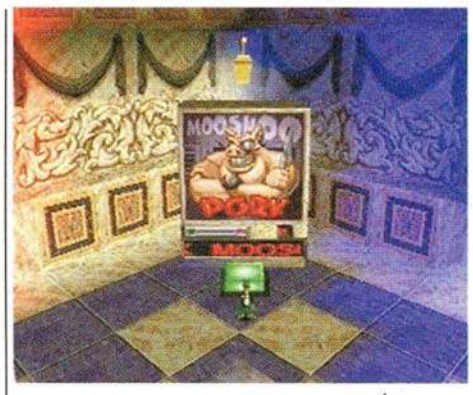


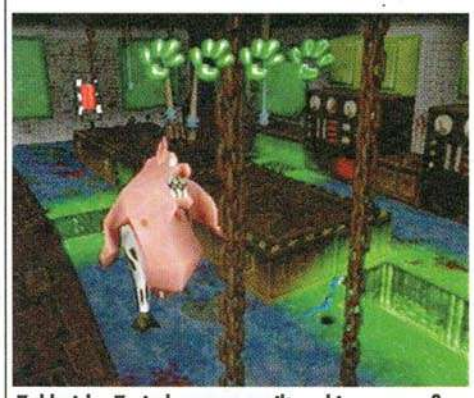


Die kreisenden Lautsprechermembrane müssen so gestoppt werden, daß man über sie auf die andere Seite gelangen kann.

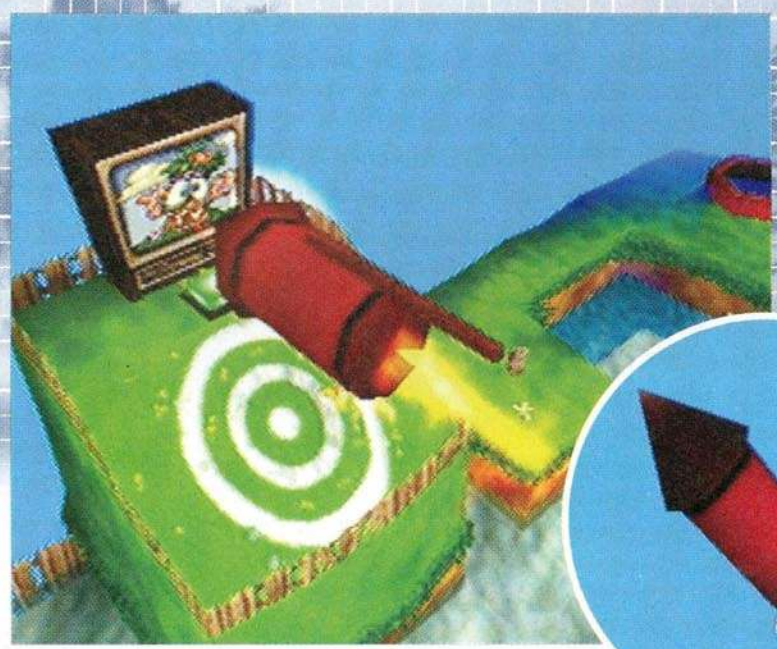


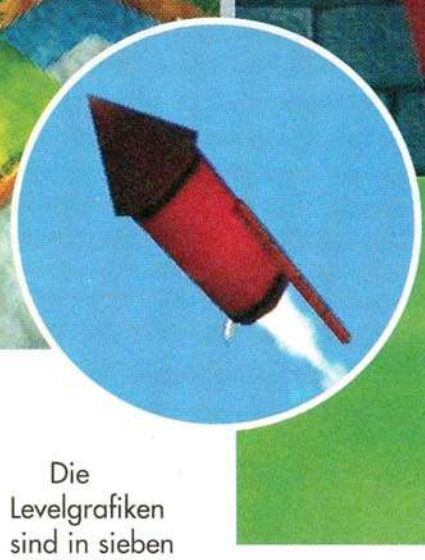
Läuft man an einer Wand entlang, kippt die gesamte Grafik mit.

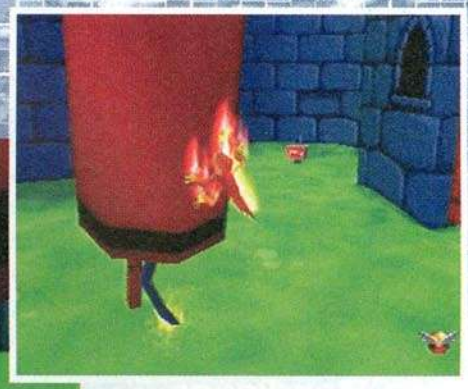


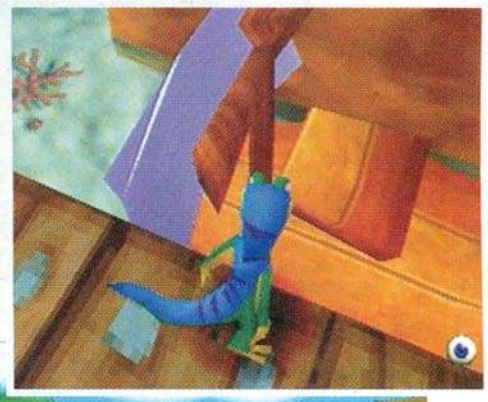


Zahlreiche Zwischengegner gilt es bis zum großen Finale gegen Rez zu besiegen.



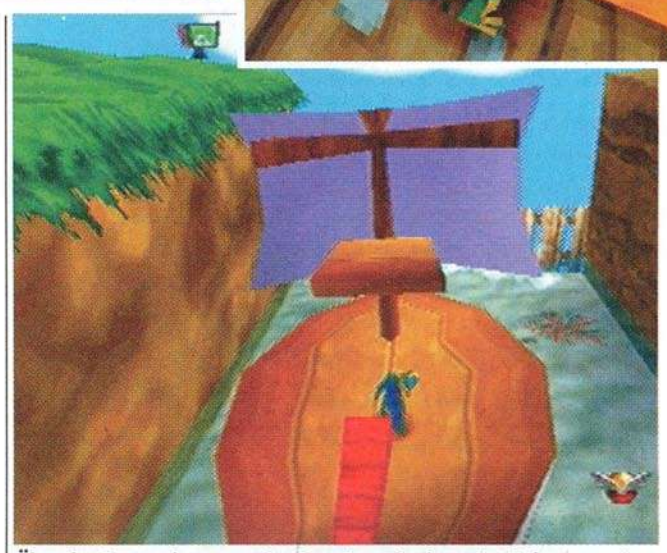




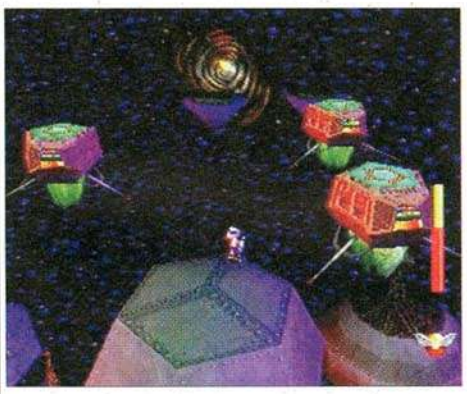


silberne Fernbedienungen zu ergattern. Eine davon ist schlicht und ergreifend versteckt, meist verdammt gut, während die zweite nur fleißigen Sammlern zugesprochen wird. Wie in einem Jump'n Run üblich, gilt es, verschiedene Items aufzulesen, um einerseits dadurch seinen Lebensvorrat aufzustocken, und um andererseits (nur in Gex 3D) an die silbernen Steuergeräte zu gelangen. Hat man drei von diesen ergattert, genießt man den Zugang zu einer Bonusrunde. Dort wiederum sind die goldenen Varianten zu erspielen, von denen vier benötigt werden, um auch die Secret Level zu erreichen. Mittels Memory Card oder einer ellenlangen Passwort-Kombination sichert man die erreichten Spielstände.

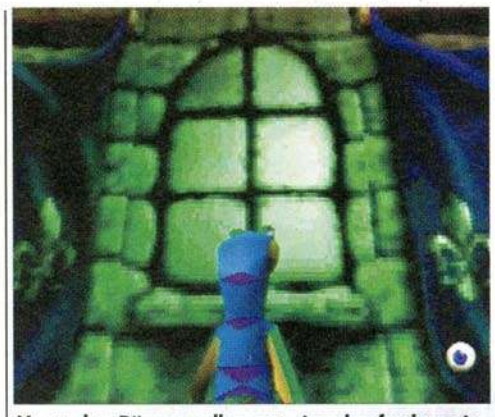
Die Levelgrafiken sind in sieben Hauptlocations gegliedert und orientieren sich teilweise sehr offensichtlich an berühmten Kinovorbildern. Gleiches gilt für die eigenständigen Bonusrunden. Ob James Bond, Indiana Jones, Godzilla, Star Wars oder Jurassic Park - nahezu jeder Blockbuster wurde von Crystal Dynamics liebevoll persifliert, sogar Fritz Langs s/w-Klassiker Metropolis ist als äußerst happiger Rezopolis-Ableger im Spiel zu finden. Den Filmvorlagen entsprechend wechselt der putzige Grünling ständig sein Outfit und bekommt es mit themenbezogenen Gegnern zu tun. Mit einem durch die Nasenlöcher gebohrten Knochen und im prollartigen Tigerfell-Anzug stellt sich die Echse im Prähistoric-Level absolut stilecht hungrigen Raptoren und Flugsauriern, kickt ziellos umherwatschelnde Rieseneier mit einem gekonnten Schwanzschlag in glühende Lavaströme und achtet auf Pflanzen, die Feuerbälle speien. Im Spukschloß wollen Geister, Zombies, riesige Kürbisköpfe und ein messerschwingender Satansbraten unserem Helden an die weiche Echsengurgel, aber Gex weiß sich zu wehren. Neben der Schwanzattacke gibt man der Feindesschar außerdem mit einem fulminanten Karate Kick Saures oder setzt gar magische Mittel ein. In jeder Runde sind kleinere Fernseher plaziert, die sehr selten einen Checkpoint, viel öfter dagegen nützliche Items in Form einer Fliege symbolisieren. Diese kreist solange um Gex, bis er sie mit seiner klebrigen Zunge verschlingt. Abhängig von der Farbe erhält Gex dafür etwas Lebensenergie (grün), ein Zusatzleben (lila), oder es ist ihm möglich, Gegner zu verbrennen (rot) bzw. einzufrieren (blau), indem er einmal um sie vollständig herumsprintet. Von Natur aus mit der Fähigkeit ausgestattet, sich auch an



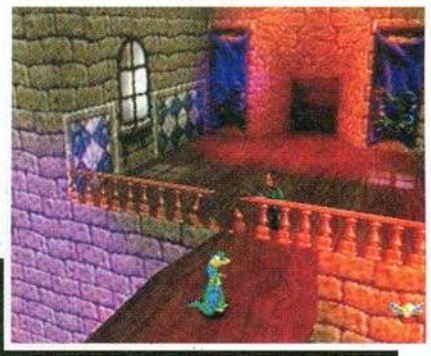
Über das Boot gelangt man in einen Turm, in dem eine Rakete entzündet werden muß, um auf dieser dann direkt zum Levelausgang gebracht zu werden.

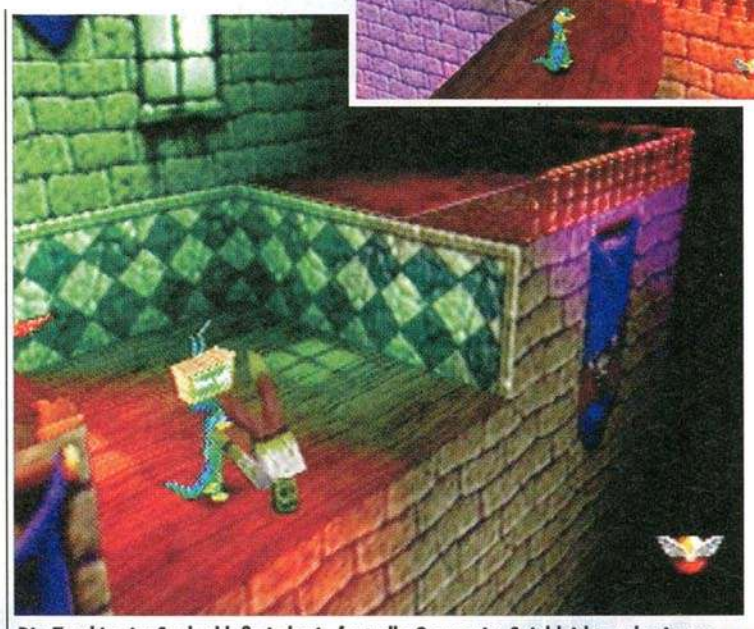


In der Science Fiction-Runde muß man ständig den Luftvorrat von Gex im Auge behalten.



Versteckte Räume wollen erst einmal gefunden sein.





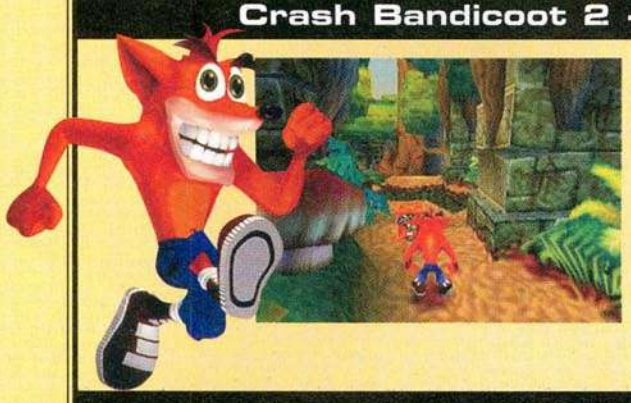
Die Zombies im Spukschloß sind wie fast alle Gegner im Spiel leicht zu besiegen.

Die Alternativen

Bubsy 3D Forbidden Planet — Accolade

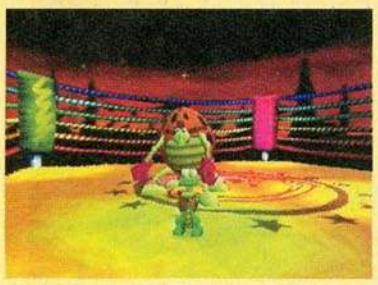
Accolades 3D-Abenteuer hat außer einem knuddeligen Protagonisten definitiv nichts zu bieten. Auf einem fremden Planeten gestrandet, ist es die Aufgabe des Spielers, in 15 Leveln die 32 Einzelteile einer Rakete zu finden, um Bubsy wieder gen Heimat schicken zu können. Dem langweiligen Leveldesign steht die lieblos zusammengeschusterte Grafik in nichts nach. Die miese Steuerung und die nervtötende Musik tun ein übriges, um jeglichen Spielspaß im Keim zu ersticken.

Crash Bandicoot 2 - Cortex Strikes Back — SCEE



Bis auf die eingeschränkte Bewegungsfreiheit, trotz 3D-Darstellung, läßt Crash auch im Sequel kaum Wünsche offen. Audiovisuell brennt der Titel mit farbenprächtiger Grafik und exzellenter Soundkulisse ein technisches Feuerwerk der Superlative ab. Jedoch hat sich im Vergleich zum Vorgänger in spielerischer Hinsicht nicht allzuviel getan, was den Reiz des Neuen natürlich etwas reduziert. Insgesamt aber zählt Sonys Pseudomaskottchen ohne Zweifel zu den absoluten Highlights im Jump'n Run-Genre.

Croc - Legend Of The Gobbos — Fox Interactive



Argonauts kleines Reptil konnte den hohen Erwartungen, die im Vorfeld an diesen Titel gestellt wurden, letztendlich leider nicht gerecht werden. Allzusehr auf die jüngere Klientel ausgerichtet, fehlt es Croc sowohl an technischer wie auch spielerischer Klasse. Der hübsch inszenierten Heldenfigur stehen ein recht monotoner Spielablauf und hausbackenes Leveldesign gegenüber. Im direkten Vergleich zu Gex 3D ist Croc viel zu bieder, für Jump'n Run-Fans mit ausgeprägtem Hang zum Dreidimensionalen durch die solide Aufmachung aber trotzdem empfehlenswert.

Jersey Devil — Ocean Software

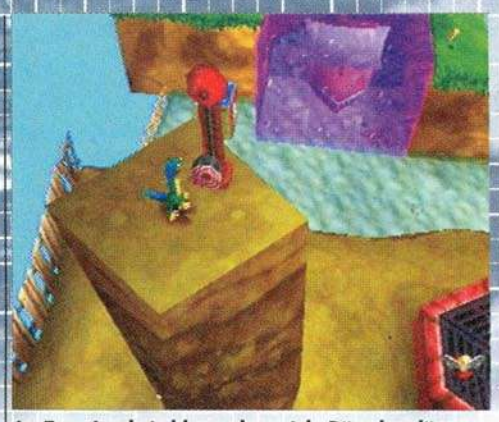
Ohne jegliche Vorschußlorbeeren bedacht, überraschte Jersey Devil auf ganzer Linie positiv. Zwei lange Jahre investierten die Entwickler von Mega Toon Studios in den Titel, was man praktisch zu jeder Sekunde merkt. Äußerst liebevoll inszeniert, überzeugt insbesondere auch die spielerische Seite. Unfaire Stellen oder unlogische Rätsel sucht man vergeblich, Klasse und Rasse findet man dagegen ständig. Grafik, Sound sowie Spielbarkeit erreichen durchwegs allerhöchstes Niveau - ein kleines Meisterwerk!

Pandemonium 2 — BMG Interactive

Ähnlich wie die Fortsetzung zu Crash Bandicoot betritt auch das Pandemonium-Sequel in spielerischer Hinsicht kein Neuland. Man steuert, wie vom Original bekannt, seine Figuren im dreidimensionalen Raum auf strikt vorgegebenen Wegen, ist also in seiner Handlungsfreiheit stark eingeschränkt. Dennoch, technisch makellos und grafisch abwechslungsreich inszeniert, verbindet der Titel traditionelle Jump'n Run-Elemente mit psychedelischen und wahrlich phantastischen Effekten. Zudem lockt Pandemonium 2 mit der schönsten virtuellen Hauptdarstellerin, die es je in einem Videospiel zu bestaunen gab. „Perfect" Nikki, innerhalb nur eines Jahres vom Kind zur Traumfrau gereift, stupste Silikon-Lara vom Schönheitsthron.

Spider — BMG Interactive

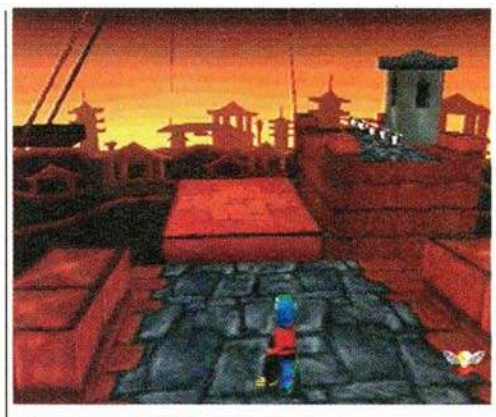
Spider plaziert sich wie Crash Bandicoot 2 und Pandemonium 2 in der Gattung der Pseudo-3D-Jump'n Runs. In der dreidimensionalen Umgebung kann man sich nicht frei bewegen, durch dynamische Kamerafahrten jedoch erhält man einen beeindruckenden räumlichen Eindruck. Spider gefällt durch ein intelligentes Leveldesign, auch wenn die Spielrunden durchwegs ziemlich kurz ausgefallen sind. Ein hochklassiger Soundtrack und die tadellose Spielbarkeit lassen kaum Kritik zu, wobei die arachnoide Thematik, selbst in polygonaler Form, zweifelsohne nicht jedermanns Sache ist.

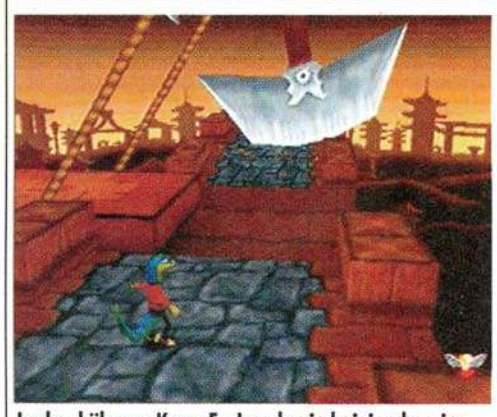


Im Toon-Land sind besonders viele Rätsel zu lösen.

Wänden und Decke mit seinen saugknopfartigen Füßen festhalten zu können, kommt diese Eigenschaft auch in Gex 3D zum Tragen. Allerdings funktioniert dies nur an bestimmten Stellen, die jedoch immer leicht zu erkennen sind.

▶ *Rez ist besiegt, und Gex 3D hat exakt das gehalten, was wir uns von diesem Titel versprochen haben. In technischer Hinsicht reizt das Jump'n Run die PlayStation so aus, wie man es sich im Grunde besser nicht wünschen kann. Animierte Hintergründe, Light Sourcing, Morphing-, Transparenz- und sogar Spiegeleffekte lassen Grafikgourments mit der Zunge schnalzen. Pop-ups wurden geschickt umgangen, indem man lichtdurchlässige Polygone verwendete, die erst beim Näherkommen vollflächig werden.*

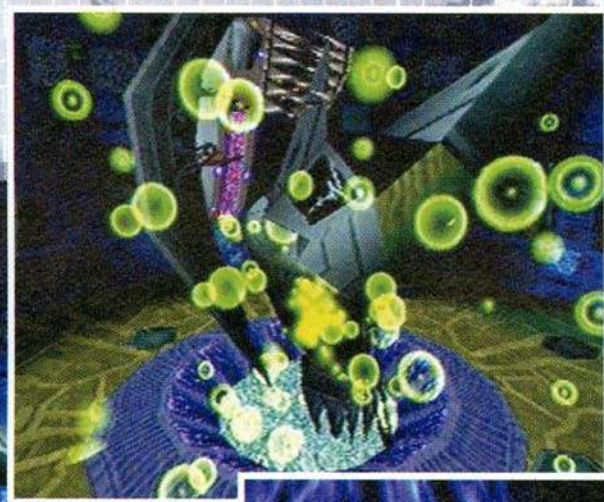




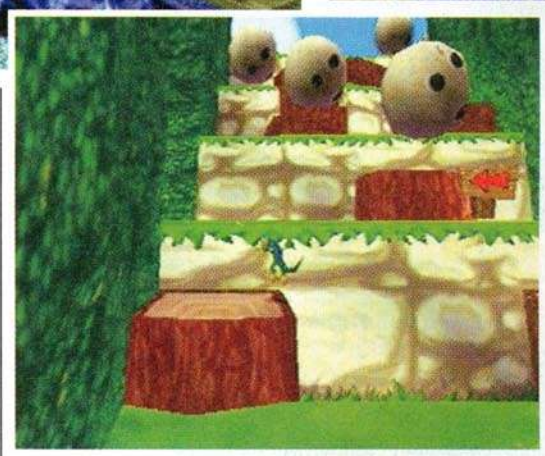
In den höheren Kung-Fu-Leveln sind einige haarige Sprungpassagen zu meistern.

positiv
- uneingeschränkte Bewegungsfreiheit
- außergewöhnliche Grafik
- gemäßigter Schwierigkeitsgrad
- grandiose Präsentation
- hohe Langzeitmotivation

negativ
- Slowdowns



Über den Endkampf gegen Bösewicht Rez wollen wir natürlich nicht allzu viel verraten. Allerdings ist eine siegbringende Taktik fast schon zu schnell gefunden.



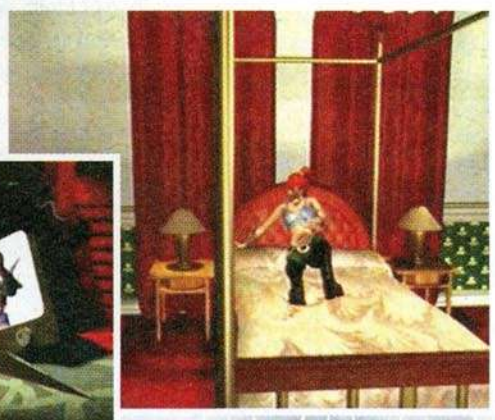
Mehr Schein als Sein: dieser Abschnitt mit herunterstürzenden Steinkugeln ist rasch gemeistert.

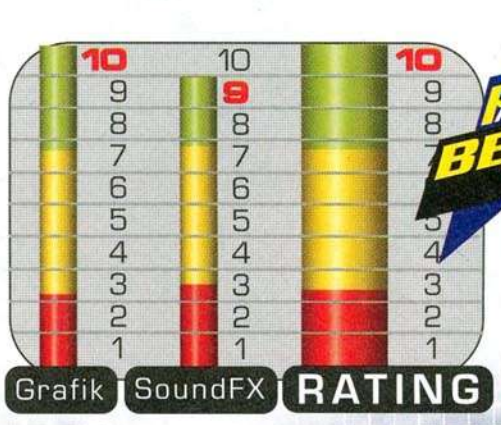
Clipping ist in Gex 3D ebenfalls ein Fremdwort - einzig mit Slowdowns haben CPU und Spieler zu kämpfen, was sich nicht unbedingt als gravierender, aber merklicher Makel herausstellt, der sich in spielerischer Hinsicht jedoch nur marginal auswirkt. Akustisch verwöhnt der Titel mit origineller Musik und einer immer passenden Geräuschkulisse, was der Atmosphäre insgesamt sehr förderlich ist. Das Leveldesign im allgemeinen besticht durch Abwechslungsreichtum, kleinere Rätsel und einen durchweg fairen Aufbau - „Haßstellen" lassen sich an einer Hand abzählen. Nahezu alle Sprungpassagen sind so ausgetüftelt, daß Gex sie mit seinem Standardsprung erreichen kann - der Doppelsprung für extraweite Sätze ist nur selten von Nöten. Und wird es bei einem Sprung trotzdem einmal knapp, dient die klebrige Zunge der Echse oftmals als Rettungsseil, indem sie sich mit dieser automatisch an einer Plattform hochzieht. Gex selbst ist allerliebst animiert und hat erhebliche Schwierigkeiten mit dem Stillstehen. Gibt man ihm nur für ein paar Sekunden keinen Steuerbefehl, gähnt er gelangweilt, kratzt sich, dreht seinen Kopf um 360°, zückt sein Lichtschwert oder schlägt Salti. Der kleine Kerl ist praktisch ständig in Bewegung oder plappert lippensynchron vor sich hin. Ob Filmzitat oder cooler Spruch - Gex weiß sich selbst und den Spieler permanent zu unterhalten.

Doch kommen wir zu dem, wodurch sich ein 3D-Jump'n Run so ungemein schwierig gestaltet, nämlich zu der Steuerung in Verbindung mit der Kameraführung. Der Blickwinkel in Gex 3D läßt sich entweder manuell, halb- oder vollautomatisch kontrollieren, wobei die halbautomatische Führung wohl die empfehlenswerteste ist. Diese richtet sich meist so aus, daß man den Überblick behält. Über die L- und R-Tasten kann man sich zudem um Gex stufenlos herumdrehen, es sei denn, eine Wand oder ähnliches verhindert dies. Dadurch kommt es zwangsläufig zu Situationen, in denen man sich weder nach links noch nach rechts drehend die optimale Übersicht verschaffen kann. Dann hilft die von Tomb Raider bekannte Funktion weiter, sich per Knopfdruck aus der Sicht von Gex in alle Richtungen umschauen zu können. Durch den recht niedrigen Schwierigkeitsgrad der ersten Level gelingt es letztendlich relativ rasch, der Steuerung Herr zu werden und stets die Kontrolle zu behalten. Technisch wie spielerisch fast perfekt, darf Gex 3D für sich in Anspruch nehmen, das erste Jump'n Run der dritten Generation zu sein. Einmal angefangen, fällt es dem Spieler unendlich schwer, das Pad wieder aus der Hand zu legen. Erst wenn der witzige Abspann gelaufen ist, findet die Zockerseele ihre verdiente Ruhe. Nur selten hat uns ein Titel mehr begeistert.

„Mit Gex 3D nutzen wir die Fähigkeiten der PlayStation voll und ganz aus. Ich würde allerdings keine Wette gegen unser Entwicklungsteam eingehen, daß sie nicht in der Lage wären, unsere 3D-Engine noch funktioneller und eleganter zu gestalten."

Scott Steinberg, Vice President of Marketing Crystal Dynamics

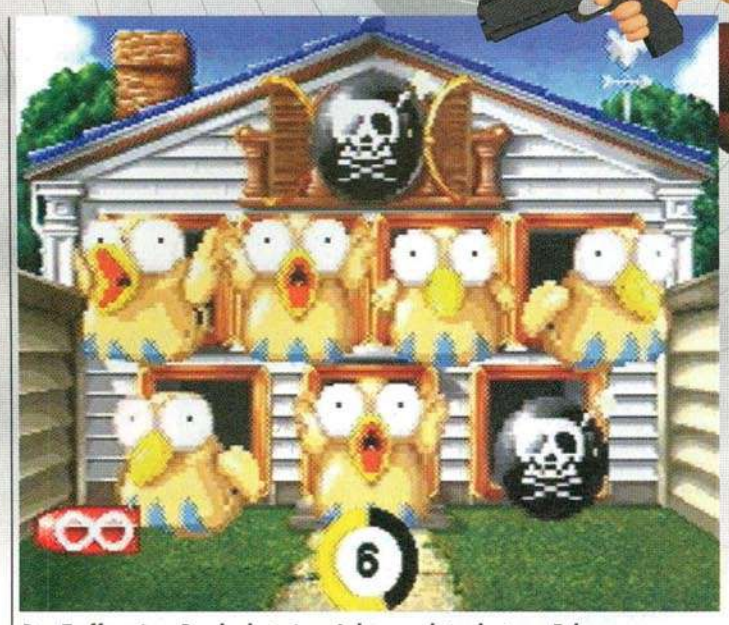




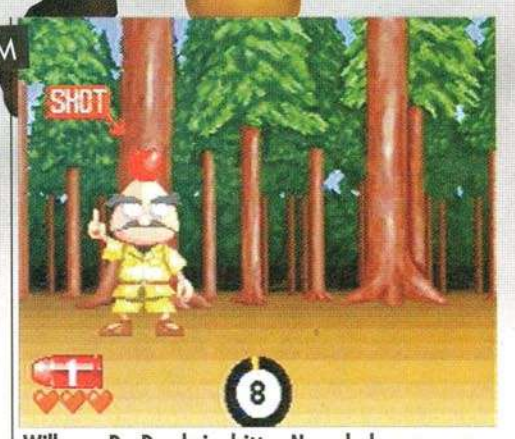
Point Blank

Mark Liebold

Genre:.....Lightgun-Shooter
Hersteller:.....Namco
Entwickler:.....Namco
Testmuster:...SCEE
Erhältlich ab:.....Mai
Preis:....ca. 99,- DM


Das Treffen einer Bombe hat einen Lebenspunktverlust zur Folge.

Auf einer Art Polizeischießstand kann man seine Reaktion und Zielgenauigkeit unter Beweiß stellen.



Will man Dr. Dan kein drittes Nasenloch verpassen muß man genau zielen.

Features

Bereits in der Spielhalle garantierte der Lightgun-Shooter Point Blank einen Heidenspaß ohne übermäßiges gewalttätiges Treiben und unnötiges Blutvergießen. Allerdings beschränkte er sich auf einen Zwei-Spieler-Modus und drei Schwierigkeitsgrade. Die PlayStation-Umsetzung wurde, um den Spielspaß zu erhöhen, um einen weiteren Schwierigkeitsgrad sowie um einen Trainings-, Party- und einen Quest-Modus erweitert.

In einem von über 110 Leveln müssen eine bestimmte Anzahl von Abschüssen erzielt werden. Je schwieriger der Level, desto mehr Treffer benötigt man, wobei der Countdown zusätzlich um mehrere Sekunden gekürzt wird. 15 Tintenfische in nur 20 Sekunden zu erlegen, gilt noch zu den leichtesten Aufgaben. Schwieriger gestaltet sich die Aufgabe, wenn es darum geht, ein wild umherfliegendes UFO mit nur einem einzelnen Schuß im Plastiklauf vom Himmel zu holen.

Im Partymodus ist ein wahrer Spaß garantiert, wenn bis zu vier Möchtegern-Billy the Kids versuchen, sich gegenseitig in drei verschiedenen Battle-Modi die Ziele wegzuballern. Dr. Dan und Dr. Don, die beiden eigentlichen Helden, müssen im Quest-Modus, der eine Art Mini-Baller-Rollenspiel darstellt, den sagenumwobenen Gunball auf dem dünn besiedelten Point Blank Island ausfindig machen. Hier gilt es, über die Insel zu wandern, die Einheimischen zu befragen und die Feinde in Schießduellen in die Flucht zu schlagen. Sobald man einen Sieg errungen hat, erhalten Dr. Dan und Dr. Don Erfahrungspunkte und Gold. Mit dem allmählich angehäuften Reichtum können die beiden Wissenschaftler nützliche Gegenstände, wie z.B. Maschinengewehre, Kekse oder eine Luftpumpe, die sie später benötigen, erstehen.

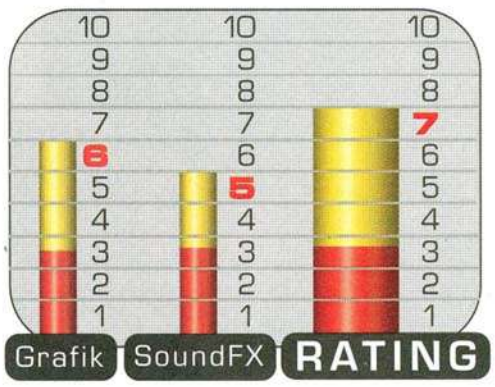
Der Quest Mode verlangt rollenspielerisches Können.

An Point Blank wirkt faszinierend, daß trotz der eher bescheidenen Grafik sehr viel Spaß garantiert ist. Im Gegensatz zu anderen Lightgun-Shootern kann man sich nach mehrmaligem Spielen nicht auf die gegenwärtige Situation einstellen und seine Pistole auf das rechte Eck ausrichten, weil von dort ja mit Sicherheit der nächste Gegner hervorschießen wird. Der Handlungsverlauf des Spiels kommt eher einem Besuch auf dem Jahrmarkt mit seinen vielen Schießbuden als einem Actionspektakel gleich, aber gerade das war ja von Namco so gewollt. Schnelle Reflexe und ein heller Kopf sind für dieses etwas andere Reaktionsspiel unbedingte Voraussetzungen.

Diese Monster mußten schon vor ein paar Jahren in Namcos Arcadeklassiker Dig Dug aufgeblasen werden.

positiv
- lang anhaltender Spielspaß
- als Party Game ideal

negativ
- keine besonders anspruchsvolle Grafik



© LUCKY LUKE LICENSING 1998 „PS" and „Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Lucky Luke

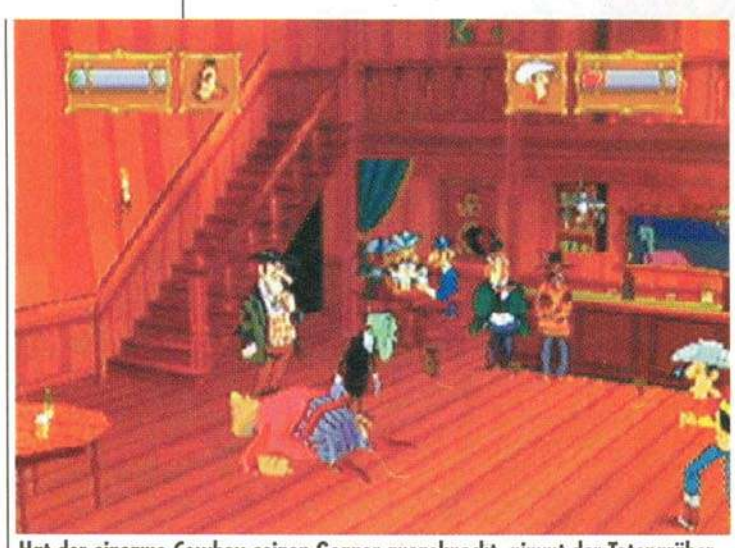
Sven Liebold

Genre:.....Jump´n Run
Hersteller:.....Infogrames
Entwickler:.....Infogrames
Testmuster:...Laguna
Erhältlich ab:.....April
Preis:....ca. 100,- DM

In der letzten Ausgabe berichteten wir ausführlich von Infogrames´ ehrgeizigem Projekt Lucky Luke. Glücklicherweise erreichte uns noch rechtzeitig eine Testversion des putzigen Jump'n Runs, die wir ausgiebig auf Herz und Nieren prüfen konnten. Lucky Luke wird der jüngeren Leserschaft wahrscheinlich eher weniger bekannt sein als die Power Rangers. Der einsame Cowboy blickt auch schon auf eine mehr als 50jährige Laufbahn im Sattel zurück - scheinbar jedoch ohne jegliche Ermüdungserscheinungen. Die Comicabenteuer des von Morris geschaffenen Gunslingers verkaufen sich immer noch, und die Cartoon-Serie im Fernsehen erfreut sich ebenfalls größter Beliebtheit. Ein Grund mehr also für Infogrames, Lucky Luke ein zeitgemäßes Denkmal in Form eines 32-Bit Jump'n Runs zu setzen.

Features

1 SPIELER MODUS
03B 013 PASSWORT
ABCD TEXTE DEUTSCH
D SPRACHAUSGABE DEUTSCH

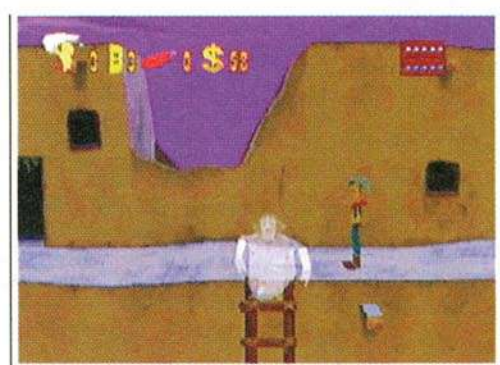


Hat der einsame Cowboy seinen Gegner ausgeknockt, nimmt der Totengräber schon mal Maß.

Die Franzosen machten sich bereits auf dem Super NES einen Namen mit erfolgreichen Lizenzumsetzungen wie: Die Schlümpfe, Tim & Struppi oder Asterix. Eines hatten diese Titel jedoch alle gemeinsam: den viel zu hoch angesiedelten Schwierigkeitsgrad. Chefprogrammierer Frédèric Bibet und sein Team gelobten aber Besserung und versuchten mit ihrem Schritt in die dritte Dimension, auch dieses vielbeklagte Manko auszumerzen. Damit aber von vornherein keine Mißverständnisse entstehen, muß deutlich betont werden, daß es sich bei Lucky Luke keinesfalls um ein 3D-Jump'n Run handelt. Obwohl die gesamte Landschaft sowie alle Charaktere liebevoll in ein Polygongewand gesteckt wurden, existiert für die Titelfigur keine völlige Bewegungsfreiheit. Im klassischen 2D-Stil ihrer Super NES Klassiker und kombiniert mit vielen neuen Ideen, die erst durch die dreidimensionale Darstellung ermöglicht wurden, präsentiert Infogrames nun ihren ersten 3D-Ausflug in das beliebte Genre.

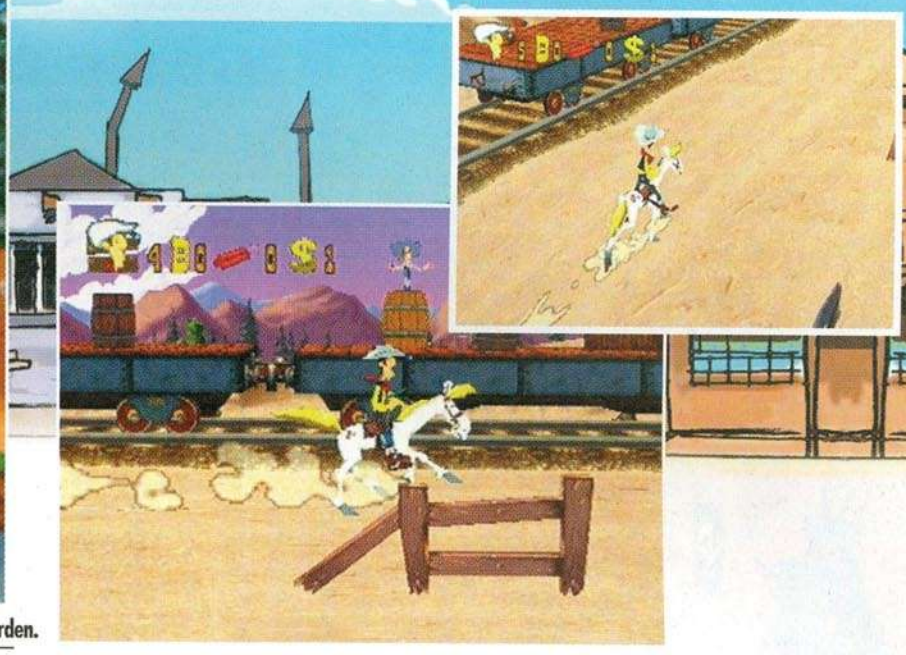
Nach einem etwas mißglückten Gefängnisausbruch der Dalton Brüder finden sich deren Steckbriefe in der gesamten Stadt wieder. Der treue vierbeinige Gefährte Jolly Jumper schwingt sofort die Hufe, schnappt sich das druckfrische Wanted-Plakat und hält seinem Freund die Visagen der Daltons unter die Nase. Kopfschüttelnd macht sich der Revolverheld wieder mal auf die Suche nach den vier bekanntesten Verbrechern des Landes. Diese Geschichte wird zu Beginn des Spieles in einem außergewöhnlich schön gerenderten Intro gezeigt, das schon richtige Wild-West Atmosphäre aufkommen läßt. Ohne große Umschweife findet sich der Spieler auf der Hauptstraße einer Stadt wieder und macht sich auf den

Am Levelende kann Lucky Luke die gesammelten Dollars sinnvoll verwerten.

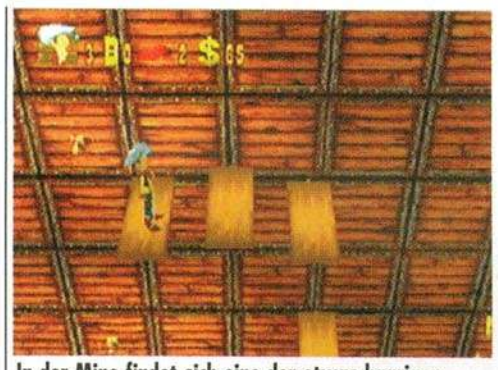


Das verlassene Indianerdorf wird von spukenden Geistern bewohnt.

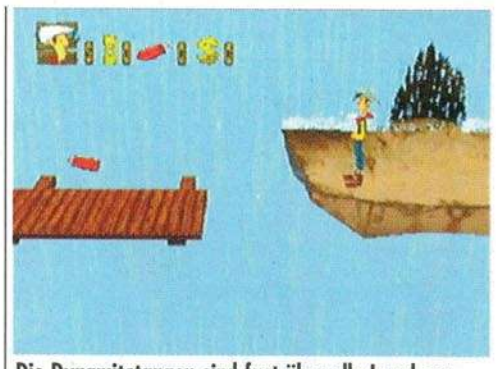
In alter Track & Field Manier müssen beim Holzschlagen zwei Buttons so schnell wie möglich gedrückt werden.



Weg gen Westen. Neben der gewohnten Sprungfunktion kann unser Held auch rennen, Dynamitstangen auf den Boden legen, sich ducken und natürlich seinen Revolver sprechen lassen. Man merkt aber sofort, daß dies kein „Kill'em all - Ask questions later"-Game ist. Wenn Lucky Luke schießt, stirbt niemand qualvoll oder wird in saubere rote Stückchen geteilt. Der Schuß aus dem Colt wurde mit viel Einfallsreichtum bedacht. Lucky Luke ballert nämlich nicht wahllos auf seine Gegner, sondern muß über kleine Umwege seine berühmten Trickschüsse abfeuern. Wenn ein Fiesling im Background hinter einem Hauseck hervorschielt, wird erst einmal auf die Dachrinne geschossen; die Kugel prallt ab und fliegt zum Amboß im Vordergrund, benutzt diesen erneut als Bande und findet schließlich ihr Ziel. Um dem Spieler zu verdeutlichen, auf welchen Gegenstand er knallen muß, ist den verschiedenen Objekten ein kleines Funkeln aufgesetzt worden. Ab und an muß auch mal ein Seil durchtrennt werden, an dem ein dicker Strohballen hängt, welcher auf die Häupter der verdutzten Gegner kracht.



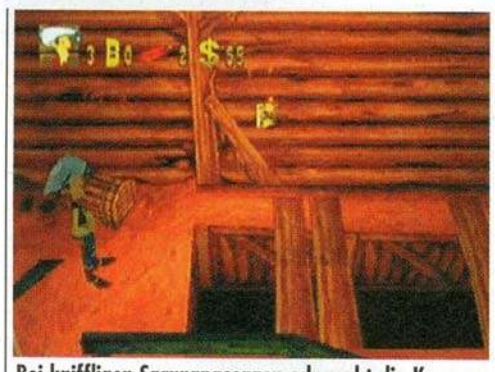
In der Mine findet sich eine der etwas haarigen Hüpfpassagen.



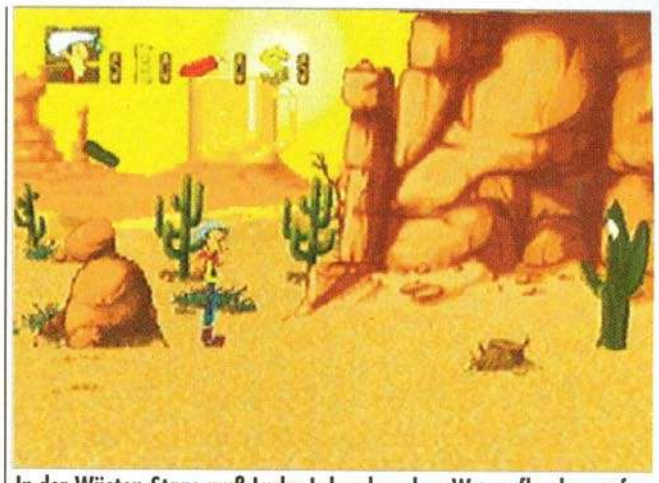
Die Dynamitstangen sind fast über alle Level verteilt.

Um einen Spielabschnitt zu überstehen, muß meistens erst eine Aufgabe erfüllt werden oder verschiedene Mechanismen müssen in Kraft gesetzt werden. Lucky Luke beschränkt sich nämlich nicht auf stupides „von links nach rechts zum Levelausgang"-Gehopse. Bestimmte Türen können nur mit einem Schlüssel geöffnet werden, der des öfteren recht gut versteckt ist und zumeist erst über kleine Sprengmanöver zu ergattern ist. Die einzelnen Level bieten nahezu immer eine andere Thematik und benötigen jeweils eine Strategie, um geknackt werden zu können. Verbunden sind die einzelnen Stages durch kleine Echzeit-Zwischensequenzen, die von einem Erzähler mit leicht französischem Akzent kommentiert werden. Dabei erfährt man, wie sich die Story weiterentwickeln wird, und was im nächsten Level zu tun ist.

Hat man den ersten Spielabschnitt heil überstanden schwingt sich der Comic-Held auf sein Pferd Jolly Jumper, und jagt einem Zug hinterher, auf dem sich angeblich die Daltons befinden sollen. Wie alle übrigen Charaktere des Spiels wurde auch der gesellige Gaul sehr liebevoll animiert. Man kann kaum glauben, daß es sich um ein Polygonspiel handelt, da durch die gelungene Zeichentrickoptik der Figuren eine fast perfekte Cartoon-Illusion entsteht. Wie vom Teufel geritten macht sich Lucky Luke also auf, um den Zug noch einzuholen. In dieser Stage gilt es, zunächst den sich schnell nähernden Hindernissen wie Kakteen oder Felsen auszuweichen. Ist der letzte Waggon der Dampflok in Sicht, schwenkt die Kamera von der Rückansicht auf

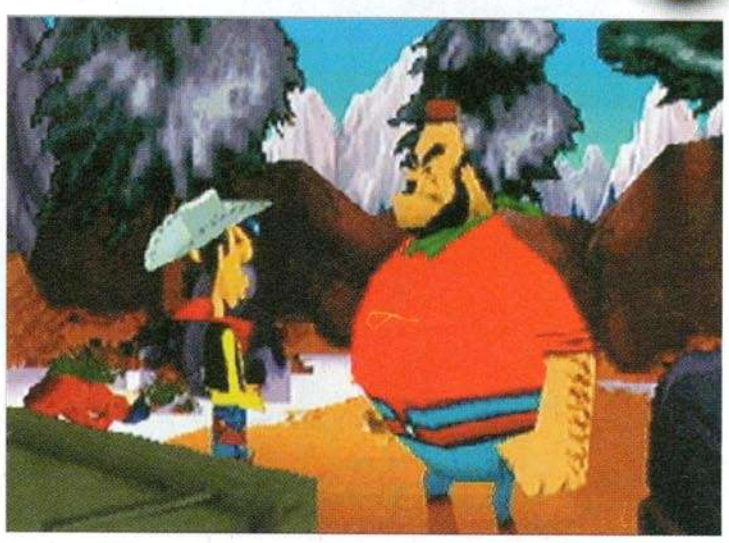


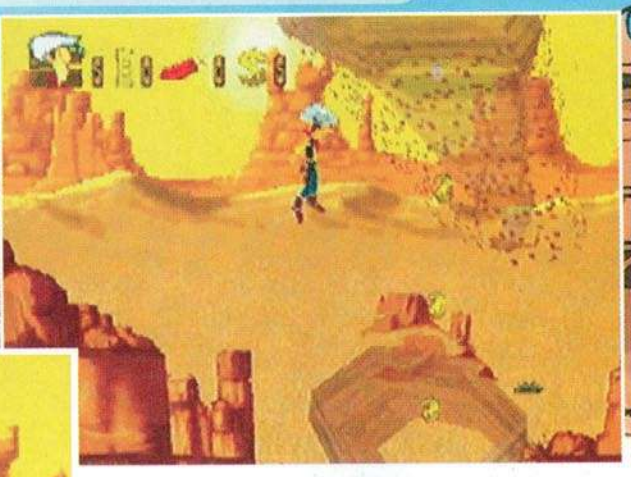
Bei kniffligen Sprungpassagen schwenkt die Kamera in eine übersichtlichere Position.

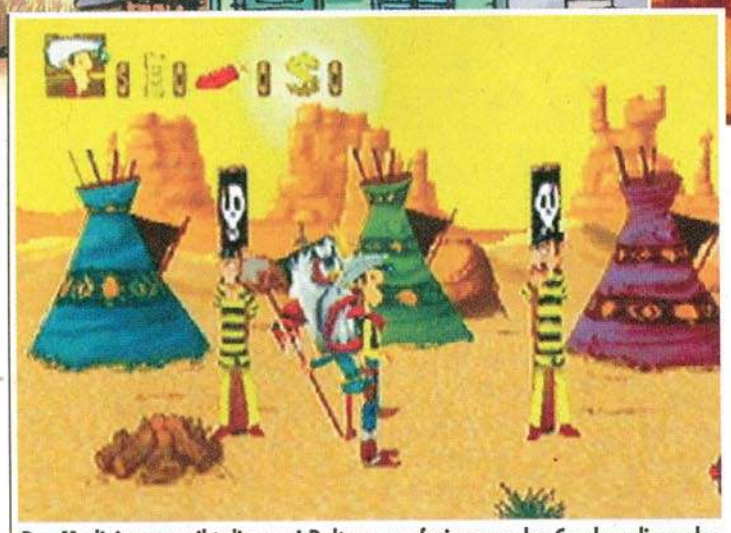


In der Wüsten-Stage muß Lucky Luke ab und zu Wasserflaschen aufsammeln, da er sonst von zu argen Halluzinationen geplagt wird.

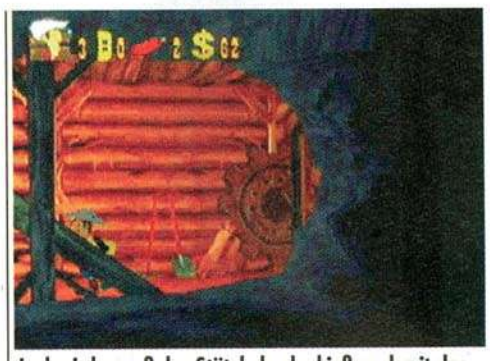
eine Seitenperspektive. Nun muß man dem Kugelhagel der aus den Fenstern der Zugabteils schießenden und bombenwerfenden Bösewichter Einhalt gebieten. An der Spitze des Zuggespanns angekommen, schwingt man sich auf das Dach der Waggons und befreit die Geiseln im Inneren. Dazu muß zunächst das Dach mit einer Dynamitstange aufgesprengt werden, um schließlich den Zuggangstern den Garaus zu







Der Medizinmann gibt die zwei Daltons nur frei, wenn der Cowboy die verloren gegangenen Totemteile aus der Wüste zurückbringt.



Lucky Luke muß das Stützholz abschießen, damit das Zahnrad den Fahrstuhl in Bewegung setzen kann.

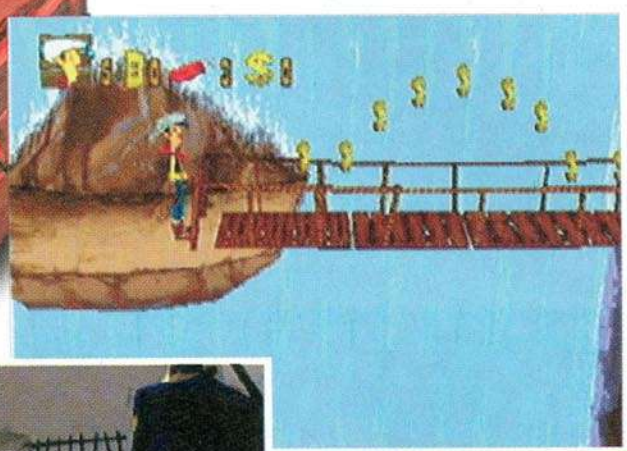
Ist ein Schienenstrang abgebrochen, muß Lucky Luke die Lore auf die Seite kippen.

machen. Neben Dynamitladungen sind auch noch allerhand andere Pick-Ups über die Level verteilt - allen voran natürlich die begehrten Dollarzeichen. Sammelt Lucky Luke in den Stages genug Bares, kann er sich am Leveleende entweder ein Extraleben oder ein Paßwort kaufen.

Im weiteren Spielverlauf wird der Mann, der schneller zieht als sein Schatten, noch vor allerhand weitere knifflige Aufgaben gestellt. In einem von Geistern heimgesuchten, verlassenen Indianerdorf erhält Lucky Luke den Auftrag von einem seltsamen Medizinmann die sogenannten Mondperlen einzusammeln. Dies kann allerdings nur in einer bestimmten Reihenfolge passieren. In dieser Stage hat der dümmste Polizeihund der Welt seinen Auftritt, indem er dem Cowboy den richtigen Weg durch das Geisterdorf zeigt. Ebenso muß sich unser Held unter anderem durch eine alte Mine kämpfen, in einer Wüste nach Teilen eines Totems suchen oder eine Lorenfahrt im klassischem Indiana Jones-Stil überstehen. Während all' dieser Abenteuer wird Lucky Luke stets von einem brillanten Soundtrack begleitet, der das heimische Wohnzimmer mit einem Santa Fe-Ambiente erfüllt, das nur noch den melancholischen Sonnenuntergang vermissen läßt. Die gemächlichen Countrystücke unterstreichen gekonnt den gelassenen Charakter Lucky Lukes und könnten wahrscheinlich ohne weiteres als eigenständige Audio-CD vertrieben werden. Im Spiel sind auch noch einige lustige Bonusrunden integriert, wie zum Beispiel der Wettbewerb im Armdrücken mit Jolly Jumper oder das Abschießen möglichst vieler anfliegender Flaschen in einer Bar.

Lucky Luke Fans werden aber dennoch ihre wahre Freude an dem Spiel haben, da mit akribischer Genauigkeit auf alle Details des von Morris erschaffenen Wild West Szenarios geachtet wurde.

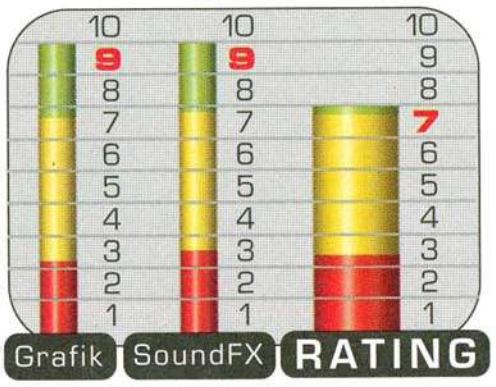
Trotz all dieser positiven Kriterien kann Infogrames' Lizenzumsetzung nicht vollends überzeugen. Lucky Luke zielt zwar auf eine jüngere Altersgruppe, beinhaltet aber dennoch einige beinharte Abschnitte. Die Steuerung des Helden ist im Prinzip gut gelungen, jedoch wünscht man sich besonders in den Sprungpassagen oft etwas mehr Feinfühligkeit. Das Leveldesign ist innovativ und strotzt nur so von lustigen Einfällen. Jedoch wirkt der gesamte Titel immer noch etwas steril und zusammenhangslos. Die Idee mit den Zwischensequenzen ist an und für sich nicht schlecht, hätte aber durch den Einsatz eines motivierteren Sprechers deutlich mehr Pepp bekommen. Lucky Luke-Fans werden aber dennoch ihre wahre Freude an dem Spiel haben, da mit akribischer Genauigkeit auf alle Details des von Morris erschaffenen Wild West-Szenarios geachtet wurde. Aufgrund des kurzweiligen Gesamtcharakters des Produkts bleibt der Langzeitspaß aber leider außen vor. Obwohl die unterschiedlichen Spielabschnitte interessant gestaltet wurden, gibt es keine Secrets oder sonstigen Features, die den Entdeckungstrieb herausfordern. Lucky Luke ist deswegen keinesfalls ein schlechtes Spiel. Mit etwas mehr Feinschliff hätte es nur deutlich besser ausgearbeitet werden können.



Die Daltons sind wieder hinter Schloß und Riegel.

positiv
- innovatives Leveldesign
- herrlich animierte Charaktere
- grandioser Soundtrack

negativ
- wirkt insgesamt etwas steril
- einige unfaire Stellen



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	79,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Blody Roar *	89,90
Bugriders	79,90
Bushido Blade *	79,90
Bust a Move 3 *	59,90
Colony Wars	89,90
Crash Bandicoot 2	89,90
Diablo *	89,90
Deathtrap Dungeons *	89,90
Discworld 2	89,90
Final Fantasy 7	99,90
Formel 1' 97	99,90
Forsaken *	89,90
Hercules	89,90
Lucky Luke *	89,90
Madden NFL' 98	89,90
Magic the Gathering	89,90
MDK	89,90
Resident Evil Directors Cut	89,90
Resident Evil 2 US	129,90
Skull Monkeys	89,90
Time Crisis incl. Gun	139,90
Tomb Raider 2	89,90

Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90
Joypad verschiedene Farben	29,90
Memory Cart 15 Blocks	29,90
3 Memory Carts	79,90
Gun mit Laserpointer	89,90
Gun mit Autoreload	59,90
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

Playstation Grundgerät und ein Platinumspiel nach freier Wahl 333,90

Platinum Box
3 Spiele aus der Platinumserie nach freier Wahl 129,90

Playstation Platinumserie

Air Combat	Fifa 96	Soul Blade*
Alien Trilogie	Int. Track & Field	Soviet Strike*
Crash Bandicoot *	Micro Machines V3 *	Tomb Raider *
Destr. Derby 2	Porsche Challenge *	Wipeout 2097 *
Fade to Blackt	Rayman	Worms

49,90

Yoshi`s Story *

89,90

Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90
Blast Corps	109,90
Bomber Man 64	89,90
Cruis´n USA	89,90
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
Lamborgini 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
Snowboard Kids	89,90
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

Nintendo 64 Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Memory Card 24,90

Nintendo 64 Zubehör:

Controller Nintendo	59,90
N 64 Superpad (Controller)	44,90
Controller Pak	39,90

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 !

N 64 PSX **Running Games** PC

New Generation of Entertainment

Winterburg 38 - 50321 Brühl
Tel.: 02232-922694
Fax: 02232-922695

Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa. : 10.00 - 16.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht !

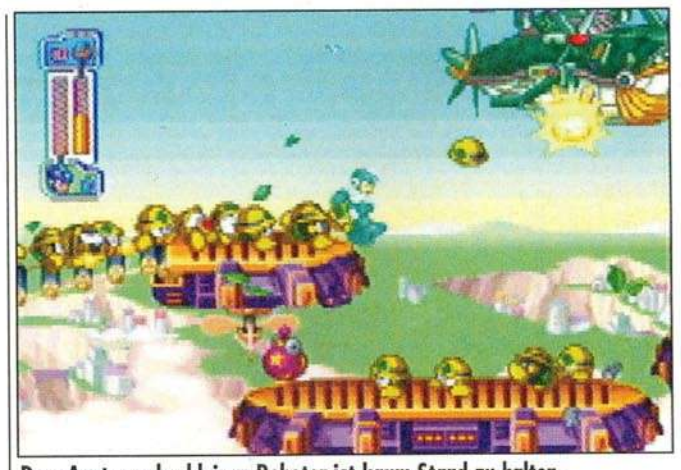
* = Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. 9,90 DM Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von 200 DM (ausgenommen Hardware) 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.

Mark Liebold

Mega Man 8

Genre:	Jump'n Run
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Laguna
Erhältlich ab:	Ende März
Preis:	ca. 109,- DM



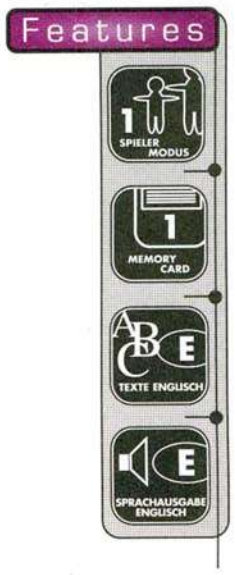
Dem Ansturm der kleinen Roboter ist kaum Stand zu halten.

Mega Man ist wieder da: Das Intro, welches wahrscheinlich aus verschiedenen Teilen der Zeichentrickserie zusammengeschnitten ist, gibt keinen Aufschluß über die genauen Pläne des verrückten Professors.

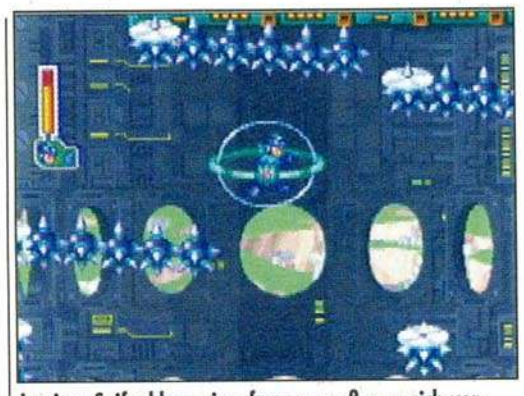
Leider sind bei Mega Man bis auf ein paar wenige Ausnahmen kaum Neuerungen zu entdecken. So wird in Tengu Mans Level aus dem Jump'n Run schnell ein Shoot'em Up. Mega Man verwandelt sich hier mit Hilfe seines Hundes Rush in eine Art Gleiter, sammelt Extras und Drohnen ein und fliegt einen fest vorgeschriebenen Kurs ab, um alle Gegner mit Hilfe seiner Energiewaffe in ihre Atome zu zerstäuben. Weiterhin ist es möglich, neue Upgrades im Labor des Dr. Light zu erstehen und sich in zehn verschiedene Mega Man-Variationen zu verwandeln.

Wenn man sich die Grafik und den Sound von Mega Man 8 genauer betrachtet, haben die Entwickler offensichtlich vergessen, daß die PlayStation eine 32-Bit-Konsole ist.

Capcom hat am Spielaufbau ihrer Kultserie Mega Man fast nichts verändert - wahrscheinlich, weil sich der Mythos um eine Kultfigur immer auf Alter und Tradition des Originals zurückbezieht. Um dies nicht zu gefährden, ließ man schlichtweg alles beim Alten. Wem der blaue Alleskönner und ein klassisches Jump'n Run gefällt, dem sei Mega Man 8 ans Herz gelegt. Allen anderen Gamefreaks, die Anspruchsvolleres gewohnt sind, ist eher davon abzuraten.



In der Shoot'em Up-Sequenz wird man durch Drohnen tatkräftig unterstützt.



In einer Seifenblase eingefangen, muß man sich vorsichtig an den Stacheln vorbeischieben.

PSX Boot Chip

läuft mit allen dt. Konsolen mit allen Importen

Ausführliche Einbauanl.
Einbau für Jedermann
Laserkopie der Platinen
12.95 DM

Anl. in Farbe Din A4
Anl. zur Laserjustage 3x Din A4
Boot Chip vorgelötet
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 Memeory 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

Jp Importe

Tekken 3	119,90
Gundam the Battle Master	139,90
Dead or Alive	139,90
Enigma	139,90
Bushido Blade 2	139,90
Tenchu	139,90
Susume ! Talsen Pazurudama	139,90
Image Fight & X - Multiply	139,90
Evangelion	139,90
Armored Trooper Votomb	139,90
Parasite Eve	139,90
Gran Turismo	119,90
Pocket Fighter	139,90
Kattobi Tune	139,90
Rebus	139,90
Challenger	139,90
Jikkyo Baseball	139,90

Us Importe

Resident Evil 2	139,90
Resident Evil 2 - Hint Book	29,90
Final Fantasy Tactics	109,90
Deathtrap Dungeon	119,90
Spawn	a.Anfr.
Dark Omen	119,90
WCW Nitro	119,90
Need for Speed III	119,90
Rascal	119,90
Tactics Ogre	a.Anfr.
Diablo	129,90
Gex II	119,90
Point Blank - Time Crises II	a.Anfr.
Batman & Robin	a.Anfr.
Saga Frontier	119,90
Pitfall 3 - D	119,90
Theme Hospital	119,90

* Ladenpreise können abweichen

Multinorm PSX inkl. RGB Kabel & 6 Monate GARANTIE NUR 339.- DM

HAENDLERANFRAGEN ERWUENSCHT

RATENKAUF VON NINTENDO 64
SEGA SATURN UND SONY
PLAYSTATION MOEGLICH

BESTELLUNGEN AB 200 DM
SIND VERSANDKOSTENFREI

VORBESTELLUNGEN NOCH
NICHT LIEFERBARER TITEL
WERDEN GERNE
ENTGEGENGENOMMEN

Offizieller
NEO GEO Distributor

MARO VIDEOSPIELE

Hier sind wir für euch da :

Stuttgart LADEN + VERLEIH
MARO
Königstraße 16
70173 Stuttgart
Tel. 0711/221422
Fax. 0711/221425

Ulm LADEN + VERSAND
MARO
Zeitblomstraße 31
89073 Ulm
Tel. 0731/6020755
Fax. 0731/6020756

Reutlingen LADEN + VERSAND
MARO
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 07121/320014
Fax. 07121/320045

Herzogenaurach LADEN + VERLEIH
MARO
Röntgenstraße 24
91074 Herzogenaurach
Tel. 09132/60658
Fax. 09132/75619

Spaichingen LADEN + VERLEIH
MARO
Obere Wiesen 1 (Grosso)
78549 Spaichingen
Tel. & Fax.
07424/503763

Baden-Baden LADEN + VERLEIH
MARO's Frey Spiel
Büttenstraße 4
76530 Baden-Baden
Tel. 07221/38130
Fax. 07221/33568

Ludwigsburg LADEN + VERLEIH
MARO / Topmedia
Solitudestraße 3
71638 Ludwigsburg
Tel. & Fax.
07141/902242

Trier LADEN
Mell´s Gameshop
Metternichstraße 40
54282 Trier
Tel. 0651/9913021
Fax. 0651/9913022

Hamburg LADEN
NRG
Wandsbeker
Chaussee 28
22089 Hamburg
Tel. & Fax. 040/255663

Krefeld LADEN + VERLEIH
First Class
Rheinstraße 28
47799 Krefeld
Tel. & Fax.
02151/602781

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal 20,- DM
Unfreie Sendungen werden nicht angenommen . Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen .
Solange Vorrat reicht . Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten . Ladenpreise können abweichen .

NEO GEO CD

Neo Geo CD Pal Single Speed	DM 449,90
Joypad	DM 69,90
Antennenkabel	DM 49,90
RGB Kabel	DM 39,90

Neo Geo CD Software

Art Of Fighting 2	DM 119,90
Art Of Fighting 3	DM 139,90
Blazing Star (5/98)	DM 149,90
Burning Fight	DM 99,90
Brikinger	DM 139,90
Bubble Bobble Puzzle	DM 49,90
Double Dragon	DM 129,90
Fatal Fury 3	DM 49,90
FF Real Bout Spec.	DM 139,90
King Of Fighters ´94	DM 49,90
King Of Fighters ´95	DM 69,90
King Of Fighters ´96	DM 129,90
King Of Fighters ´97	DM 139,90
Last Blade (4/98)	DM 139,90
Last Resort	DM 119,90
Magican Lord	DM 99,90
Mah Jong	DM 99,90
Metal Slug	DM 139,90
Metal Slug 2 (6/98)	DM 149,90
Ninja Combat	DM 79,90
Ninja Commando	DM 99,90
Ninja Masters	DM 139,90
Powerspikes	DM 119,90
Pulstar	DM 49,90
Robo Army	DM 99,90
Samurai Shodown 3	DM 99,90
Samurai Shodown 4	DM 139,90
Samurai Shodown RPG	DM 139,90
Savage Reign	DM 49,90
Sengoku 2	DM 99,90
Shock Troopers (6/98)	DM 149,90
Street Hoop	DM 129,90
Top Hunter	DM 139,90
Stakes Winner	DM 99,90
View Point	DM 49,90
Windjammer	DM 99,90

NEO GEO MODUL

Neo Geo Module

Fatal Fury Real Bout 2	DM 599,90
Galaxy Fight	DM 499,90
King Of Fighters ´97	DM 599,90
Street Hoop	DM 399,90
Shock Troopers (4/98)	DM 599,90
Blazing Star	DM 599,90
Last Blade	DM 599,90
Metal Slug 2 (4/98)	DM 599,90
Ultimate Eleven	DM 449,90

An- & Verkauf von gebrauchten
Neo Geo Cd´s und Modulen .
ALLE Neo Geo Artikel lieferbar !!!

ANGEBOTE

Playstation Angebote :

Contra	DM 49,90
Descent 2	DM 49,90
Pandemonium	DM 49,90
Pandemonium 2	DM 49,90
Robotron X	DM 49,90
Sukoiden	DM 49,90
Vandal Hearts	DM 49,90

PLAYSTATION

Sony Playstation	DM 299,90
Sony Playstation Multi Umbau + RGB	DM 399,90
Antennenkabel	DM 29,90
Controller ver. Farben	DM 29,90
Memory Card	DM 24,90
Mouse	DM 49,90
RGB Kabel	DM 29,90

Abe´s Oddworld	DM 94,90
Ace Combat 2	DM 99,90
Baphomets Fluch 2	DM 94,90
Beast Wars /Bloody Roar	DM 99,90
Broken Helix	DM 99,90

Bushido Blade	DM 99,90
Bust a Move 3	DM 79,90
Clock Tower	DM 99,90
Colony Wars	DM 74,90
Command & Conquer 2	DM 109,90
Cool Boarders 2	DM 99,90
Crash Bandicoot 2	DM 89,90
Deathtrap Dungeon	DM 99,90
Devils Deception	DM 74,90
Discworld 2	DM 89,90
Fifa Soccer ´98	DM 99,90
Fighting Force	DM 99,90
Final Fantasy 7	DM 109,90
Formel 1 ´97	DM 99,90
G-Police	DM 109,90
Grand Theft Auto	DM 89,90
Grand Tourismo - JP	DM 159,90
Hercules	DM 99,90

Kart Duel 2	DM 99,90
Lucky Luke	DM 99,90
Maximum Force	DM 99,90
Mega Man 8	DM 89,90
Mega Man Battle & C.	DM 89,90
Nagano Winter Olympics	DM 99,90
Nightmare Creatures	DM 99,90
One	DM 99,90
Pang Collection	DM 99,90
Pax Corpus	DM 99,90
Resident Dir. Cut	DM 99,90
Pesident Evil 2 - US	DM 149,90
Resident Evil 2 - JP	DM 159,90
Riven - Myst 2	DM 129,90
Shadow Master	DM 74,90
Sign Of The Sun	DM 89,90
Test Drive 4	DM 99,90
Tekken 3 - JP (4/98)	DM 159,90
Tomb Raider 2	DM 99,90
Toshinden 3	DM 89,90
V-Rally	DM 99,90
Youngblood	DM 89,[illegible]

NINTENDO 64

Nintendo 64	DM 299,90
Memory Card	DM 19,90
Rumble Pak	DM 39,90
Funktioniert ohne Batterien	

Aerofighter Assault (4/98)	DM 139,90
Bomberman 64	DM 99,90
Cruis´n World (6/98)	DM 99,90
Dark Rift	DM 114,90
Diddy Kong Racing	DM 99,90
Dual Heroes	DM 139,90
Extreme G	DM 119,90
Goldeneye	DM 149,90
John Madden ´98	DM 114,90
Mario Kart 64	DM 99,90
Nagano Winter Olympics	DM 149,90
NBA Court Side (5/98)	DM 99,90
NBA Pro´98	DM 149,90
Snowboarding Kids	DM 99,90
Super Mario 64	DM 89,90
Tetrisphere	DM 99,90
Turok (Engl.)	DM 119,90
Turok (Dt.)	DM 99,90
WCW Vs. NWO	DM 149,90
Yoshi´s Story (3/98)	DM 129,90

Sony Playstation

PLATINUM

Air Combat,Alien Trilogy,
Bust a Move 2,
Destruction Derby 2,
Fade To Black,Micromachines,
Porsche Challenge,Rayman,
Ridge Racer Revolution,
Ridge Racer,Road Rash,
Soul Blade,Soviet Strike,
Tekken 2,Tekken,
Thunderhawk,Toshinden,
Track & Field,
Wipe Out,Worms,

Jedes Spiel nur 49,90 DM

SEGA SATURN

Ständig sämtliche Saturn Neuheiten
sowie Saturn - Angebote auf Lager

VERSAND TEL.
0711 / 956 1130
VERSAND FAX.
0711 / 557 563

KOENIG-KARL-STR. 66
70372 STUTTGART

MO - FR 10:00 - 18:00 UHR

PC CD ROM · NEO GEO GAME SYSTEM · NINTENDO 64 · PlayStation · GAME BOY · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · SEGA SATURN

Internet : www.maro-gmbh.com

Mega Man Battle & Chase

Sven Liebold

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Laguna
Erhältlich ab:	April
Preis:	ca. 109,- DM

Im unteren Bildschirmdrittel kann man den jeweiligen Streckenboß beobachten. Rechts hat man den gesamten Kurs im Überblick.

Ach, wie waren sie schön, die guten alten 16-Bit-Zeiten! Wüßten wir es nicht besser, könnte man glatt annehmen, es handele sich bei Mega Man Battle & Chase um eine perfekte Emulation eines Super NES-Spiels mit FX-Chip. Auf insgesamt zwölf dilettantisch gezeichneten Strecken rast die blaue Legende gegen neun Kontrahenten um die Wette. Jeder Flitzer besitzt eine Kanone und einen Special Move, mit denen man seinen Mitstreitern ordentlich Kontra geben kann. Nach jedem Sieg ist es möglich, sich vom jeweiligen Gastgeber des Kurses einen Teil dessen Wagens abmontieren und nach Belieben an den eigenen Boliden schrauben zu lassen. Klaut man dem Gegner sogar alle verfügbaren Autoteile (Reifen, Motor, Spoiler), so besitzt man die Möglichkeit, den kompletten Wagen in sein Repertoire aufzunehmen.

Auf der Rennpiste kann man sich Turbos und Sprünge zunutze machen, um die Mitstreiter schnell im Hinterfeld zurückzulassen. Nach zehn bis zwölf Rennen steigt auch der anfangs kindisch leichte Schwierigkeitsgrad rapide an, da alle Fahrer gnadenlos ihre Waffen einsetzen und gekonnt durch die Kurven driften. Sind alle zehn Strecken bewältigt, bekommt man Zugang zu den letzten zwei Kursen gewährt, die um Dr. Wilys Festung führen.

Nostalgiefreunde können durchaus einen Blick auf die erschreckend ruckelnde Grafik riskieren. Bei derartig wenigen Objekten und Aktionen auf dem Bildschirm erweist es sich schon fast als eine Kunst, die Grafikengine überhaupt ins Stocken geraten zu lassen. Mega Man-Kult hin oder her - dieses Spiel entspricht einfach in keinster Weise den üblichen technischen Standards. Wäre der Spielspaß entsprechend höher angesiedelt, könnte man Abstand von der tristen Optik nehmen. Leider will jedoch keine rechte Motivation aufkommen, denn mehr als fünf oder sechs Stunden sind völlig ausreichend, um das Spiel abzuschließen. Da kann auch kein Zwei-Spieler-Modus mehr helfen. Entweder wurde dieses Produkt einfach nur lieblos hingeschludert oder von absoluten Dilettanten verzapft. Aufwachen Leute, wir befinden uns im Jahr 1998!

Jedes Hindernis kann aus dem Weg geballert werden.

Features

Lieferung versandkostenfrei ☎ 0531/24460-60

innerhalb Deutschlands

Sony-Playstation

5th Element	* a.A.
Ace Combat 2	94,95
Actua Golf 2	99,95
Agent Armstrong	84,95
Alien Trilogie	49,95
Armoured Core	* 94,95
Auto Destruct	* 89,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	* 84,95
Baphomets Fluch 2	94,95
Batman & Robin	* 84,95
Battle Arena Toshinden 3	94,95
Battle Station	89,95
Beast Wars	84,95
Bleifuß 2	* 74,95
Bloody Roar	84,95
Brahma Force	* 84,95
Breath of Fire 3	* 94,95
Bubble Bobble 2	* 84,95
Bug Riders	79,95
Buggy	* 99,95
Bushido Blade	94,95
Bust-a-Move 2: The Arcade	49,95
Bust-a-Move 3	69,95
Caesars Palace	84,95
CART World Series	* 84,95
Colony Wars	94,95
Command & Conquer	99,95
Command & Conquer 2	99,95
Constructor	* 84,95
Cool Boarders 2	94,95
Courier Crises	84,95
Crash Bandicoot	49,95
Crash Bandicoot 2	94,95
Critical Depth	* 79,95
Croc	89,95
D	49,95
Dark Omen	89,95
Darklight Conflict	89,95
Dead or alive	* a.A:
Deathtrep Dungeon	* 99,95
Destruction Derby 2	49,95
Devils Deception	84,95
Diablo	* 89,95
Discworld 2	94,95
Dungeon Keeper	* 89,95
Dynasty Warriors	94,95
Explosive Racing	89,95
Fade to Black	49,95
Fantastic Four	49,95
FIFA 98 Die WM	89,95
FIFA Soccer 96	49,95
Fighting Force	99,95
Final Fantasy VII	109,95
Firetrap	* 89,95
Fluid (=Depth)	* 84,95
Formel 1 97	109,95
Forsaken	* 94,95
Frogger	84,95
Gex - Enter the Gecko	84,95
Ghost in the Shell	* 94,95
G-police	109,95
Grand Theft Auto	84,95
Grand Turisimo	*109,95
Grid Run	* 84,95
Heart of Darkness	* 94,95
Hercules	94,95
Herks Adventure	89,95
Indy 500	* 84,95
Int. SuperStar Soccer Pro	89,95
Isnogud	99,95
Jersey Devil	94,95
Jet Rider 2	* 84,95
John Madden NFL 98	89,95
Kula World	* 94,95
Kurushii	84,95
Legacy of Kain	84,95
Little Big Adventure	89,95
Lost World. Jurassic Park	89,95
Lucky Luke	* 94,95
Mace : The Dark Age	* 89,95
Magic the Gathering	84,95
Mass Destruction	84,95
Master of Teras Kasi	* 84,95
Maximum Force	* 89,95
MDK	94,95
Mechwarrior 2	94,95
Megaman 8	* 94,95
Men in Black	* 99,95
Micro Machines 3.0	49,95
Monopoly	84,95
Monster Truck	94,95
Moto Racer	89,95
Motor Mash	84,95
Nagano Winter Olympics	99,95
Nascar 98	89,95
NBA 98	89,95
NBA Hangtime	* 84,95
Need for Speed 3	* 89,95
Newmann Haas	* 94,95
NHL 98	89,95
NHL Breakaway 98	84,95
NHL Face Off 98	* 84,95
NHL Powerplay Hockey 98	* 84,95
Nightmare Creatures	94,95
Nuclear Strike	89,95
Oddworld - Abe´s Oddysee	89,95
One	84,95
Overblood	89,95
Overboard	94,95
Pandemonium 2	89,95
Pax Corpus	* 89,95
Peak Performance	84,95
Pet in TV	* 84,95
Pitfall 3D	* 89,95
Point Black	* 94,95
Populous 3	* 89,95
Porsche Challenge	49,95
Power Soccer 2	94,95
Powerboat Racing	* 94,95
Premier Manager 98	* 99,95
Pro Pinball Timeshock	94,95
Psychic Force	49,95
Rage Racer	99,95
Rally Cross	84,95
Rampage World Tour	79,95
Rapid Racer	84,95
Rascal	94,95
Ray Tracer	84,95
Raystorm	84,95
Rebel Assault 2	99,95
Reboot	* 89,95
Resident Evil 2	* 99,95
Resident Evil 2 US	139,95
Resident Evil Directors Cut	84,95
Resident Evil Directors Cut US	99,95
Ridge Racer Revolution	49,95
Risiko	84,95
Riven	119,95
Road Rash	49,95
Robotron "X"	* 84,95
Rock ´n´ Roll Racing 2	94,95
Rosco McQueen	94,95
San Francisco Rush	* 89,95
Shadow Master	94,95
SimCity2000	84,95
Skull Monkeys	89,95
Snow Racers	99,95
Soul Blade	* 49,95
Soviet Strike	49,95
Space Jam	49,95
Spawn	* 84,95
Speedster	94,95
Spice World	* 49,95
Sreetfighter Collection	* 84,95
Steel Reign	84,95
Streetfighter ex plus alpha	84,95
Suikoden	89,95
Sup.Puzzle Fighter 2 Turbo	64,95
Super Pang Collection	* 94,95
Syndicate Wars	89,95
Tekken 2	* 49,95
Tenka	99,95
Test Drive 4	89,95
Tetris plus	79,95
Theme Hospital	* 89,95
Time Crisis incl. Lightgun	159,95
Time Crisis ohne Lightgun	* 94,95
TOCA	89,95
Tomb Raider	49,95
Tomb Raider 2	99,95
Total Driving	84,95
Total NBA 98	* 84,95
Transport Tycoon	94,95
Treasures in the Deep	* 84,95
Twisted Metal 2	94,95
Vandal Hearts	79,95
Virtual Pool	84,95
VMX Racing	* 89,95
V-Ralley	89,95
Warcraft 2	89,95
WCW	99,95
Wipe Out 2097	49,95
Worms	49,95
Z	84,95

Hardware

Analog Joystick Sony	119,95
Analog-Controller Sony	59,95
Controller	19,95
Controller programierbar	29,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	19,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	49,95
Joystick	59,95
Lenkrad m. Pedalen	119,95
Link-Kabel	19,95
Memory Card 120 Blocks	49,95
Memory Card 360 Blocks	69,95
Memory Card Sony	34,95
Mouse Sony	59,95
Multi-Tap Sony	69,95
neGcon Sony	79,95
Playstation-Tasche	89,95
Spec. Joystick Sony	109,95
Playstation Grundgerät	299,00

Wir führen auch N64 und PC-Spiele
Händleranfragen erwünscht

Need for Speed 3* 89,95

Grand Tourismo* 109,95

Resident Evil 2* 99,95

Forsaken* 94,95

Tekken 2* 49,95

Lucky Luke* 94,95

Diablo* 89,95

One 84,95

MieKro MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig
Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

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

Playcom

Internet-eMail info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

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

Sony PSX

"Z"	dt	79.00
Adidas Power Soc. 2	dt	89.00
Alphastorm	dt *	89.00
Alundra	dt *	84.99
Ark of Time	dt	89.00
Ayrton Senna Kart 2	dt	84.99
Baphomets Fluch 2	dt	89.00
Batman & Robin	dt *	89.99
Blaze 'n' Blade	dt *	94.99

Bloody Roar (Beast)	dt *	89.00
Breath of Fire 3	dt *	89.99

Broken Helix	dt	99.00

Bug Riders	dt	79.99
Burning Road	dt	69.99
Bushido Blade	dt	79.00
Bust a Move 3	dt	69.99
Caesar's Palace	dt	89.00
Castlevania	dt	89.00
Chill	dt *	79.00

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

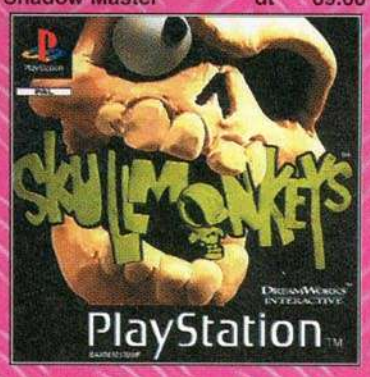
Kostenlos !

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.

Croc - T.Legend o.G.	dt	89.00
Deathtrap Dungeon	dt *	99.00
Diablo	dt *	89.99
Discworld 2	dt	89.00
Need for Speed 3	dt *	89.99
Dungeon Keeper	dt	89.00
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
Forsaken	dt *	89.00
G-Police	dt	109.00
Gex 3D	dt *	89.00
Grand Theft Auto	dt	79.00
GT Gran Tuorismo	dt *	99.99
Hercules	dt	89.00
Hugo 1	dt *	89.99
Isnogud	dt	89.00
Jet Rider 2	dt *	79.99
K-1 The Arena Fight.	dt	99.00
Lucky Luke	dt *	89.99
Magic the Gathering	dt	84.99
Mass Destruction	dt	79.99
Match Day 3 Soccer	dt	89.00
Maximum Force	dt	89.00
MDK	dt	69.00
Men in Black	dt *	94.99
Midnight Run	dt	99.00
Monopoly	dt	84.99
Moto Racer	dt	89.99

Nagano Olympics W.98	dt	109.00

Nascar Racing 98	dt	89.00
NBA Hangtime	dt	99.00
NBA Live 98	dt	89.00
NBA Pro 98	dt *	99.00
Newmann Haas Racing	dt *	89.00
NHL Breakaway 98	dt	69.00
NHL Face Off 98	dt *	79.99
NHL Hockey 98	dt	89.00
NHL Open Ice	dt	99.00
NHL Powerp.Hockey 98	dt *	89.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Oddworld Abe's Odd.	dt	84.99
One	dt *	89.00
Pandemonium 2	dt	84.99
Pax Corpus	ml *	89.00
Pitfall 3D	dt *	89.99
Populous The 3rd C.	dt *	89.00
Powerboat Racing	dt *	94.99
Premier Manager 98	dt *	89.99
Pro Pinball-Timesho.	dt	84.99
Quest for Fame	dt *	94.00
Rascal	dt *	89.00
Resident Evil 2	dt *	99.00
Resident Evil Direct	dt	89.00
Risiko	dt	84.99
Riven	dt	114.00
Road Rash 3D	dt *	89.99
Rock'n Roll Racing 2	dt	59.99
Shadow Master	dt	89.00



Skull Monkeys	dt	89.99
Soul Blade Platinum	dt	49.00
Spawn	dt *	79.99
Masters o.Teräs Käsi	dt *	89.00
Steel Reign	dt	79.00
Streetfighter Colle.	dt *	89.00
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 2	dt	99.00
Turok	dt *	89.00
Ubik	dt	89.00
V-Rally	dt	89.00

Virtual Snooker	dt	89.00
VMX Racing	dt	89.00
Vs.(Versus)	dt	99.00
Warcraft 2	dt	89.00
Warhammer 2 Dark Om.	dt *	89.00
WCW World Wrestling	dt	99.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
X2 Project	dt	79.99

Sonderangebote

Alien Trilogy	uk	49.00
Alien Trilogy	dt	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
Davis Cup Tennis	dt	44.99
Descent 2	dt	49.00
Destruction D.2	dt	49.00
Disruptor	uk	49.00
Int.Superstar Soccer	dt	39.00
Intern. Motocross	dt	49.00
Iron & Blood	dt	44.99
Konami Open Golf	dt	29.99
Lemmings 3D Platinum	dt *	49.00
Lost Vikings 2	dt	49.00
Micro Machines V3	dt	49.00
Parodius Deluxe	dt	39.99
Poed	dt	49.00
Porsche Challenge P.	dt *	49.00
Power Rangers Pinb.	dt	49.00
Rayman Platinum	dt	49.00
Revolution X	dt	29.99
Ridge Racer Revol.Pl	dt	49.00
Road Rash Platinum	dt	49.00
Soul Blade Platinum	dt	49.00
Soviet Strike Platin	dt	49.00
Space Jam	dt	49.99
Spice World	dt *	49.00
Striker	dt	39.99
Tempest X3	dt	49.00
Thunderhawk 2	dt	49.00
Track & Field	dt	49.00
Trash It	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 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	29.99
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

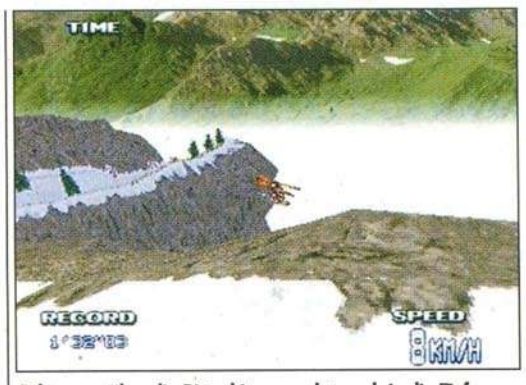
Extreme Snowbreak

Sven Liebold

Genre: . . . . . Rennspiel	Testmuster: . . . . Laguna
Hersteller: . . . . . Atlus	Erhältlich ab: . . . . . April
Entwickler: . . . . Videologic	Preis: . . . . ca. 100,- DM

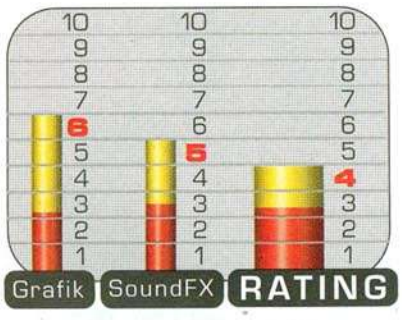
Auf die Durchfahrt in der Mitte der Mühle muß man keinen Rücksicht nehmen, da man dank der ungenauen Kollisionsabfrage genausogut durch die Mauer fahren kann.

Die Winterolympiade scheint einen langen Schweif an alpinen Sportspielen hinter sich herzuziehen. Extreme Snowbreak ist ein weiterer Kandidat, der um die Gunst der Abfahrtsfreunde wirbt. Nach dem kurzen Intro kann man die Wahl zwischen je zwei Ski- oder Snowboardfahrern treffen, die sich in puncto Geschwindigkeit und Handling unterscheiden. Auf insgesamt sechs Strecken tritt man gegen jeweils zwei Computergegner an, die wahrscheinlich - kurz bevor sie in das Spiel integriert wurden - einen zweiwöchigen Ski-Anfängerkurs hinter sich gebracht haben; denn von künstlicher Intelligenz ist hier keine Spur zu finden. Mit richtiger Wonne rammen diese Euch nach Belieben in den Rücken oder drücken den Fahrer an den Bildschirmrand. Konnte das Streckendesign noch halbwegs überzeugen, schlägt man spätestens bei der Spielmechanik die Hände über dem Kopf zusammen. Das klobige, mit Clipping-Fehlern übersäte Polygonmodell der Fahrer kämpft sich nur quälend die Pop-Up Piste hinunter. Die Kamera schwenkt dabei ohne weiche Bewegungen hektisch auf und ab, so daß eine Orientierung bei schnellen Abfahrten gänzlich ausbleibt. Snowboardfreunde kommen ebenfalls nicht auf ihre Kosten, da bei den Sprüngen keine akrobatischen Moves ausgeführt werden können. Die wenigen Tricks, die die Fahrer zeigen, werden automatisch ausgelöst. Besonders spaßig wird es vor allem dann, wenn ein zweiter Spieler das Joypad in die Hand nehmen will, in der Hoffnung, einem Split-Screen Duell zu frönen. Weit gefehlt! Der Zwei-Spieler-Mode beschränkt sich auf „spannendes" abwechselndes „Den Berg Hinunterfahren"-, um dabei den Ghost des anderen zu besiegen.

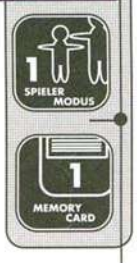


Fährt man über die Piste hinaus, geht es ab in die Tiefe.

Wer begierig auf alpine Rennkost wartet, sollte auf Infogrames´ Snowracer 98 warten, welches wir ausgiebig in der nächsten Ausgabe testen werden. Eines können wir aber bereits vorwegnehmen: Im Gegensatz zu Extreme Snowbreak wird dieser Titel mehr als doppelt so schnell an der Konkurrenz vorbeizischen.



Features



PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen.

Nix für Loser!

Infrarot Controller-Set
Die zwei kabellosen PSX-Joypads verfügen über eine Auto-, Turbo- und Zeitlupenfunktion. Reichweite: 10 Meter. **Unverb. Preisempf. 79,95 DM**

Dual-Analog Joypad
Optimale Spielkontrolle dank der zwei analogen Mini-Joysticks. Dank Umschaltfunktion ist das Joypad für jedes PSX-Spielverwendbar. Mit zusätzlicher Auto- und Turbofeuer-Funktion. **Unverb. Preisempf. 49,95 DM**

Neu!

PSX Lenkrad MK II
Das meistverkaufte PSX-Lenkrad jetzt neu mit verbessertem Handling. **Unverb. Preisempf. 149,95 DM**

PSX I Joypads
Die verschiedenfarbigen PSX-Joypads sorgen dank des Floating-Steuerkreuzes für eine bessere Spielkontrolle. **Unverb. Preisempf. 29,95 DM**

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Bestell-Coupon

Ich finde das neue PlayStation-Zubehör super und möchte über den Vidis-Service bestellen, weil sich in meiner Nähe kein Fachhändler befindet. Lieferung zzgl. 6,95 DM Versandkosten. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme. **Ich bestelle:**

- ☐ Stück **PSX Lenkrad MK II** . . . . . je 149,95 DM
- ☐ Stück **Infrarot Controller-Set** . . . . . je 79,95 DM
- ☐ Stück **Dual-Analog Joypad** . . . . . je 49,95 DM
- ☐ Stück **PSX I Joypads** (in grau, schwarz, rot, blau u. transparent) . . . je 29,95 DM

Name: .....
Straße: .....
PLZ/Ort: .....
Datum/Unterschrift: .....
(Bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Coupon einsenden an:
Vi
Electro
Vertriebs Gm
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamb
Tel. 040 - 51 49 19 27 • Fax 040 - 51 48 40

Exklusiv-Ver
für GAMESTER Prod

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

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

Tamagotchi 29,90 Dinkie Dino

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

SNES

Casper	Dt	109
Donkey Kong 2	GV	109
Donkey Kong 3	Dt	129
Donald in Maui Mall.	Dt	129
Front Mission 2	JP	149
FIFA Soccer'98	Dt	89
Harvest Moon	Dt	99
Lost Vikings 2	Dt	89
Lucky Luke	Dt	119
Lufia	Dt	109
NHL Hockey '97	Dt	99
NBA Live'97	Dt	99
Operation Starfish	Dt	59
Primal Rage	Dt	69
Pinocchio	PV	99
Secret of Mana 2	JP	199
Terranigma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	79
Theme Park	Dt	99
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Worms	Dt	119
WWF Wrestlemania	Dt	79
Yoshi's Island	Dt	119

Sonstiges

Soundtracks		
z. B. Final Fantasy III		59
Final Fantasy VII		99
Resident Evil		39
Virtua Fighter 3		59
Y's 5		59
Manga Video's		
z. B. M D Geist		39
M D Geist 2		39
Bubblegum Crisis 1-3		je 49
Devil Hunter Yoko 1+2		je 49
Cheatbuch		28
Players Guide's		
z. B. No Name		10
Tekken 2		34
Final Fantasy VII		29
Pandemonium		34
Shadow of Empire		34
Crash Bandicoot		34
Resident Evil	ab	29
Resident Evil 2		39
Legacy of Kain		34
Mace the Dark Age		39
Diddy Kong Racing		34
Turok		34
Tomb Raider 2		19
Nightmare Creatures		34

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau		99
Sony PSX Bausatz		19
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster		89
Saturn 60 Hz Umbau		99
US/JP Umbau N 64		19
Vibra-Pack für Analog Pad PSX (Bausatz mit Anleitung)		35

Sega Saturn

Bomberman	Dt	99
Bomberman Fight	JP	129
Croc	Dt	89
Fatal Fury Real Bout	JP	99
Fighters Megamix	Dt	99
Fighting Force	Dt	89
FIFA '98	Dt	89
Grandia	JP	169
Jung Rythm	JP	129
Last Bronx	Dt	99
Manx TT	Dt	99
NBA Live '98	Dt	89
NHL '98	Dt	89
SEGA Touring Car	Dt	109
Shining Force 3	JP	139
X-Men vs. Streetfighter	JP	169

Nintendo 64

Konsole + Spiel	Dt	369
Lenkrad mit Vibration	Dt	139
Antennenkabel	Dt	39
Chameleon Twist	Dt	119
Clayfighter 63 1/3	Dt	99
Diddy Kong Racing	Dt	89
Extreme G	Dt	119
F1 Pole Position	Dt	119
FIFA '98	Dt	119
Golden Eye	Dt	139
Mace the Dark Age	Dt	129
Madden Football 64	US	129
Memory Card 1Meg	Dt	39
Memory Card 4 Meg	Dt	79
Mischief Makers	Dt	89
Mario Kart	Dt	89
Multi Racing Championchip	Dt	129
NBA Hang Time	Dt	119
Pad		ab 49
Superstar Soccer 64	Dt	119
Star Fox incl. Vibr.	Dt	129
Shadow of Empire	Dt	139
Tetrispher	Dt	89
Top Gear Rally	Dt	129
Waverace	Dt	99
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US	129
WCW vs NWO Worldtour	US	169
Wild Choppers	JP	149
Turok	Pal	119
Verlängerungskabel	Dt	24
Wayne Gretzky Hockey	Dt	129
Lamborghini	Dt	129
Vibration Pack	ab	34
Gamebuster	Pal	99

Nagano Winter-Olympiade '98	Dt	149
Yoshi's Story	Dt	89
Yoshi's Story	JP	159
Virtua No Ken	JP	179
Dual Heroes	JP	179
Fighter's Destiny	Dt	119
Fighter's Destiny	US	169
San Francisco Rush	Dt	129
Bomberman	Dt	89
Aero Fighters Assault	JP	149
Yuke Yuke mit Adapter		100

Airbrush PSX schon ab 99,90 DM Infos auf Anfrage

Nintendo 64

Starfox Adapter: 39,90 DM

Umbauten auf Nachfrage

Bomberman 64 JP + Adapter 100,-

Sony Playstation

Abe's Odysee	Dt	89
Ace Combat 2	Dt	94
Agent Armstrong	Dt	79
Analog Pad	Dt	59
mit Vibrationpack		99
Baphomets Fluch	Dt	94
Castlevania	Dt	89
Command & Conquer 2	Dt	99
Crash Bandicoot 2*	Dt	94
Destruction Derby 2	Dt	49
Discworld 2*	Dt	99
Disruptor	Dt	59
Excalibur	Dt	89
Exhumed	Dt	59
Fantastic Four	Dt	59
FIFA '98	Dt	89
Fighting Force	Dt	99
Final Fantasy VII*	Dt	109
Formel 1 '97*	Dt	119
G-Police*	Dt	109
Hercules*	Dt	94
Hexen	Dt	69
VR Baseball '99	Dt	94
Ayrton Senna 2	Dt	94
San Francisco Rush	Dt	89
Bug Riders	Dt	89
Mageslayer	Dt	89
Skull Monkeys	Dt	89
Cool Boarders 2*	Dt	99
Bust A Move 3	Dt	69
Batman & Robin	Dt	89
Riven	Dt	119
Riven	US	119
Steel Reign	Dt	89
Actua Ice Hockey	Dt	94
Premier Manager '98	Dt	94
VMX Racing	Dt	94
Crash Bandicoot	Dt	49
Bloody Roar	**Dt**	**79**
Resident Evil 2	**US**	**139**
Gran Tourismo	**JP**	**149**
Brahma Force	Dt	89
Indy 500	Dt	85
Streetfighter Collection	Dt	85
NHL Powerplay '98	Dt	85
Nagano Olympiade '98	Dt	95
NHL Open Ice	Dt	94
Clock Tower	Dt	94
Vs.	Dt	94
Wrecking Crew	Dt	94
Deathtrap Dungeon	US	119
Spiceworld	Dt	49
Mega Man Battle Chase	Dt	89
Mega Man 8	Dt	89
Tekken 3	**JP**	**auf Anfr.**
Final Fantasy Tactics	US	119
Theme Hospital	Dt	89
K 1 Fighting Arena	Dt	95
Bushido Blade*	Dt	99
Young Blood	Dt	85
Magic the Gatering	Dt	79
Mechwarrior 2	Dt	59
Mega Man X 3	Dt	79
Micro Machines V	Dt	79
NBA Hang Time	Dt	89
NBA in the Zone II	Dt	59
NBA live '98	Dt	89
NBA Pro '98	**Dt**	**99**
Need for Speed 2	Dt	89
Nightmare Creatures*	Dt	99
Nuclear Strike	Dt	89
Overboard*	Dt	94
Power Move Wrestling	Dt	59
Pro Pinball the Web	Dt	89
Pandemonium 2	Dt	79
Player Manager	Dt	89
Porsche Challenge*	Dt	89
Powerplay Hockey	Dt	79
Power Rangers Pinnball	Dt	89
Rage Racer*	Dt	99
Rally Cross*	Dt	89
Rampage World Tour	Dt	89
Rapid Racer*	Dt	94
Rayman 2	US	119
Return Fire	Dt	59
Resident Evil Director Cut	Dt	79
Road Rage	Dt	89
Saga Frontier	JP	159
Sentient*	Dt	99
Soul Blade*	Dt	99
Speedster*	Dt	89
Spider	Dt	69
Star Treck Generation's	US	119
Streetfighter Ex	Dt	89
Suikoden	Dt	94
Superstar Soccer Pro	Dt	89
Syndicate Wars	Dt	89
Tenka	Dt	99
Test Drive 4	Dt	89
Time Crisis	Dt	159
Xenogears	JP	179
Total NBA 97*	Dt	89
Total Driving	Dt	89
Toshinden 3	Dt	89
Tekken 2*	Dt	109
Tomb Raider 2	Dt	95
Tilt!	Dt	89
Transport Tycoon	Dt	89
Treasure of the Deep	US	119
Touringcar Championship	Dt	89
V-Rally	Dt	79
Vandal Hearts	Dt	89
Virtua Pool	Dt	79
Warhammer	Dt	94
Warcraft 2	Dt	89
Z*	Dt	95
Zero Divide 2	US	119
Control Pad	ab	29
Game Gun	ab	39
Lenkrad für 3 Systeme		139
Memory Card	ab	25
Negcon Pad		89
RGB Kabel		19
Sony PSX+Tasche	Dt	299

ANGEBOT DES MONATS

Game Buster-Nachbau	69
Memory Card 1Meg-Nachbau	25
RGB-Kabel	19

PSX-Umbauchip zum Selbsteinbau incl. Anltg. nur 19,90

SPEZIALUMBAU PSX nur 49,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU Verkauf & Verleih
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80

Laden/Versand Verkauf
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

PRENZ'L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str
Verkauf & Verleih

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!

Alle Dt-Titel auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!!

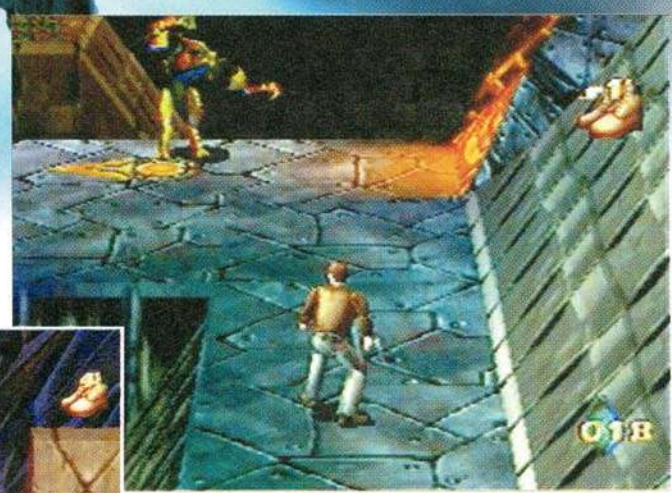
*** Versand kostenfrei**

Pitfall 3D
Beyond The Jungle

Sven Liebold

Genre:.....3D-Jump'n Run
Hersteller:.....Activision
Entwickler:.....Activision
Testmuster:...Activision
Erhältlich ab:.....27. März
Preis:....ca. 109,- DM

An diesen Stellen kann Harry seinen Energievorrat wieder auffrischen.

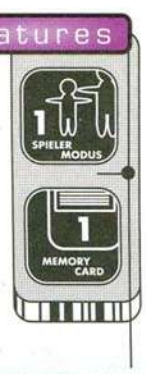


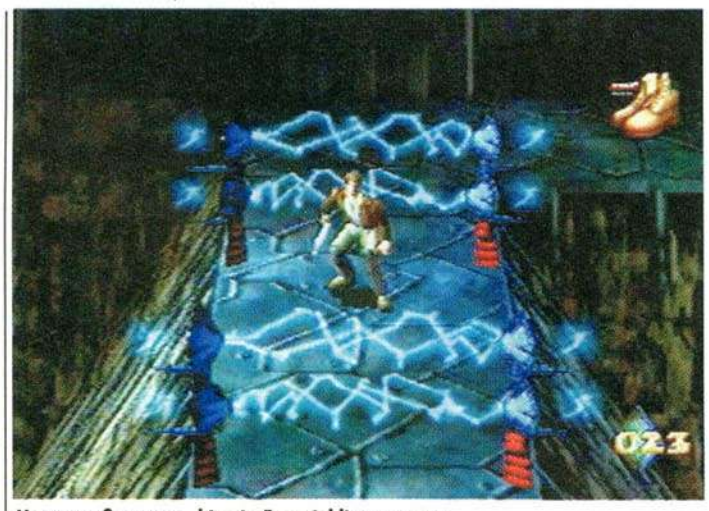
Die Gegner geben sich rechtzeitig als solche zu erkennen.

Nach dreijähriger Pause entschließt sich Harry Jr. diesmal, auf der PlayStation noch mehr Schätze der versunkenen Majakultur zu bergen. Als Harry gerade den undurchdringlichen Dschungel Südamerikas erforscht, wird er durch ein Dimensionstor, dessen Ausgang sich auf der lebensfeindlichen Todeswelt Djinn befindet, gezogen. Unterjocht und versklavt lebt das Volk der Moku voller Erfurcht vor der bösen und mächtigen Temptress. Ihr letztes Ziel war die Unterwerfung des Planeten Djinn, das nächste wird die Bezwingung der Erde sein. Harry ist sich schnell bewußt, daß es nun an ihm liegt, die Bevölkerung der Erde vor einem ähnlichen Schicksal, wie es dem Stamm der Mokus widerfahren ist, zu bewahren.

Obwohl Ptifall 3D: Beyond the Jungle keinem seiner drei Vorgänger auf den ersten Blick nur entfernt nahe kommt, wird dennoch nach kurzer Zeit die Verwandtschaft zur Serie, die 1980 ihren Anfang nahm, deutlich. Nach wie vor schlüpft man in die Rolle des Abenteurers Harry, um sich tollkühn an Lianen entlangzuschwingen oder einen der über 24 Gegner auszuschalten. Diese beschränken sich aber nicht auf die traditionellen Scorpione und Alligatoren: Magmoids oder Ipos, die trotz ihrer Größe und Unberechenbarkeit noch zu den harmloseren Monstern zählen, versuchen mit allen Mitteln, Harry von seinem Ziel - der Rettung der Erde - abzubringen. Um der Temptress letztlich gegenüberzutreten, muß man sich zuvor durch vier Episoden mit insgesamt über 14 Leveln kämpfen. Zunächst ist es für Harry wichtig, in den Ruinen der unterdrückten Mokustadt die Energieversorgung wiederherzustellen, um am Ende der ersten Episode einen gigantischen Gladiator, dessen Beine fest am Boden verankert sind, in Lucense zu ertränken. Lucense ist eine magische Flüssigkeit, auf der man relativ unkontrollierbar schwebt, statt - wie normalerweise üblich - zu schwimmen. Eine innervulkanische Fabrik, die zur Gewinngung roter Lucense dient, führt Harry direkt in ein Gefangenenlager. Von dort aus muß er einen Fluchtweg und durch den inzwischen ausgebro-

Features

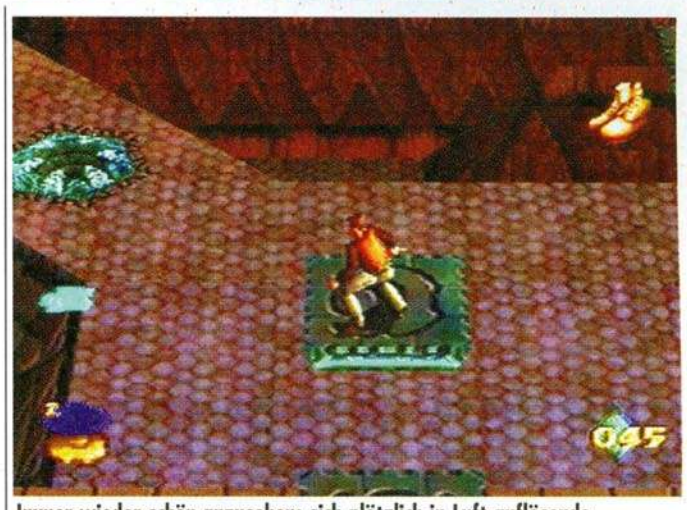



Harry muß warten, bis ein Energieblitz aussetzt.

Vor jedem neuen Level wird man genau über die Missionsziele informiert.

Die Lianen ermöglichen es, sowohl horizontale, als auch vertikale Stellen zu erreichen.

Der Kreisel sieht gefährlicher aus, als er in Wirklichkeit ist.


Immer wieder schön anzusehen: sich plötzlich in Luft auflösende Plattformen.

Findet Ihr ein Memory Card-Symbol, könnt Ihr nach Belieben abspeichern.

Heiß muß jedem recht sein?

chenen Krieg finden, um den Palast der Temptress zu erreichen. Nur mit einer Spitzhacke bewaffnet, mit der man allenfalls noch Schalter umlegen und sich an frei schwebenden Haken entlangschwingen kann, stehen Harry noch zusätzlich verschiedene Extras zur Verfügung; sie reichen von Feuerbomben bis zu Energiefeldern, die kleine Blitze um den Helden kreisen lassen und jegliche Gegner in der Nähe des Protagonsiten augenblicklich töten.

Pitfall 3D: Beyond the Jungel wird aus der Sicht der dritten Person gespielt. Die gesamten Kreaturen und Umgebungen sind allesamt texturierte Polygonmodelle. Bei Pitfall 3D findet man keinerlei langweilige Sprites und Bitmap Hintergrundgrafiken, dafür aber umso beeindruckendere Lichteffekte. Hierfür ist ein erfahrenes Entwicklerteam verantwortlich, das sich aus ehemaligen Mitarbeitern von LucasArts´ und dem Virtua Fighter/ Virtua Cop-Team zusammensetzt. Bruce Campell, der spätestens seit dem Film „Armee der Finsternis" oder aus kleineren Gastrollen in Serien wie „Xena" oder „American Gothic" bekannt sein sollte, stellte Harry seine markante Stimme zur Verfügung, um während des Spiels kleinere Tips oder einfach nur sarkastische Kommentare abzugeben. Zwar besitzt man bei Pitfall 3D: Beyond the Jungle volle Bewegungsfreiheit in alle Richtungen, die jedoch durch Abgründe oder Lavaseen ohnehin sehr eng eingeschränkt ist.

Activison ist mit Pitfall 3D: Beyond the Jungle ein durchaus ordentliches Sequel gelungen, das allerdings nur fortgeschrittenen Spielern empfohlen werden kann, da vor allem Neulinge schnell den Spaß am Spiel verlieren würden.

Pitfall 3D ist ein überdurchschnittlich gutes Jump ´n Run. Es enthält neben den über 14 Leveln noch vier Bonusstages, bei denen man z.B. auf dem Rücken eines Krokodils reiten muß. Aufgrund der Spannung und des Nervenkitzels, die durch die andauernden knappen Sprünge auf die sich ständig bewegenden Plattformen aufkommen, sind Adrenalinstöße und schweißnasse Hände garantiert. Lediglich der hohe Schwierigkeitsgrad und die mitunter ungenaue Steuerung, die selbst hartgesottenen Jump ´n Run-Enthusiasten zu schaffen machen, können zu unkontrollierbaren Wutausbrüchen führen, die aber trotz alledem den Spielspaß kaum abreißen lassen. Activison ist mit Pitfall 3D: Beyond the Jungle ein durchaus ordentliches Sequel gelungen, das allerdings nur fortgeschrittenen Spielern empfohlen werden kann, da vor allem Neulinge schnell den Spaß am Spiel verlieren würden.

Der Skorpion bekommt Harry´s Spitzhacke zu spüren.

positiv
- gute 3D-Grafik
- spannungsgeladene Spielstunden sind garantiert

negativ
- hoher Schwierigkeitsgrad
- teilweise ungenaue Steuerung

Grafik	SoundFX	RATING
8	7	7

play PLAY STATION BEST BUY!

play PLAYSTATION

Mischa Strecker

Alundra

Genre:.....Action-RPG
Hersteller:.....Psygnosis
Entwickler:.....Matrix
Testmuster:...Psygnosis
Erhältlich ab:.....Anfang April (englische Version)
Anfang Mai (deutsche Version)
Preis:....ca. 109,- DM

Von Bösewichtern umzingelt: Allerdings ist nur einer davon der eigentliche Endgegner, den man auch verletzen kann.

Die Wüste der Verzweiflung - wahrlich kein Ort, an dem man gerne seinen Urlaub verbringen würde.

Den rechten oder den linken - das ist hier die Frage.

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Alundra, einem Elfenjungen, der die Gabe besitzt, in die Träume anderer einzusteigen und deren Verlauf zu beeinflussen. Die Geschichte beginnt auf einem Schiff. Alundra hat es bestiegen, um zu Inoa, einem kleinen Dorf zu gelangen, wovon er in einer seiner unzähligen Visionen geträumt hat. Unterwegs gerät das Schiff in einen Sturm und sinkt. Glücklicherweise wird Alundra in der Nähe von Inoa an Land gespült und von Jess, dem Dorfschmied, gefunden. Jess päppelt den Elfenjungen auf und schließt ihn vom ersten Augenblick an in sein Herz. Daß Alundra über die Fähigkeit des Traumwandelns verfügt, stellt sich als echter Glücksfall heraus, da einige der Dorfbewohner unter schrecklichen Alpträumen leiden. Geleitet durch Septimus, dem Heiler des Dorfes, beginnt Alundra, die Menschen von ihren Alpträumen zu befreien, und nimmt als „Befreier" den Kampf gegen den Bösewicht Melzas auf, der das Land zu unterjochen und seine dunkle Herrschaft anzutreten gedenkt...

Die Grafik im Spiel ist im Stil von Zelda gehalten, d.h. man sieht aus einer Dreiviertel-Draufsicht auf das Spielgeschehen hinab, die Figuren und Hintergründe bestehen - wie in alten Nintendo-Tagen - größtenteils aus Sprites. Hier und da kann man aber auch einige Polygongrafiken entdecken, wenn es zu Spezialeffekten in den Träumen oder beim Durchforsten der Dungeons kommt. Bedingt durch die Perspektive stellen sich in Alundra teilweise Probleme, vor allem wenn es um das Abschätzen von Entfernungen und Höhenunterschieden geht. Häufig bietet es sich einfach nur an, auszuprobieren, ob man über eine Schlucht springen kann oder nicht.

Die Musik in Alundra trägt sehr zur stimmungsvollen Atmosphäre des Spiels bei. Von leicht getragenen über dramatische Klänge bis hin zu regelrechter Schauermusik unterstützt und vereinfacht das musikalische Repertoire die Eingliederung des Spielers in das Geschehen. Insgesamt verwöhnen mehr als 30 Musikstücke die Spielerohren. Hintergrundgeräusche gibt es zudem mehr als genug. Geräusche von Explosionen, Loren, die über Schleimmonster hinwegrasen, und Gebüsche, die gemäht werden, weil sich Geld oder Lebenspunkte darin verbergen könnten, untermalen das jeweilige Szenario. Die Bedeutung jeder einzelnen Situation wird durch die passende Akustik unterstrichen.

Kampfhandlungen spielen in Alundra eine sehr große Rolle. Durch die Echtzeitkämpfe kann man - anders als z.B. in Final Fantasy VII oder Suiko-

Features

Das Dorf der Murgg, den größten Feinden der Bewohner von Inoa.

Eine nette Dame macht Bonnaire die Aufwartung.

Aus dem Rucksack kann man sich diejenigen Items und Waffen aussuchen, die man benutzen möchte.

Selbst der Handel läuft in Echtzeit ab. Der Händler zeigt einem keine Liste, sondern man kann - fast wie im richtigen Leben - die Sachen von der Ladentheke nehmen und zur Kasse bringen.

den - Auseinandersetzungen von vornherein ausweichen bzw. schlicht und einfach Fersengeld bezahlen. Allerdings ist letztere Handlungsvariante nicht ratsam, da viel zu oft neue Ausgänge oder Gegenstände nur dann freigegeben werden, wenn man alle Monster in einem Raum besiegt hat. Die Kämpfe sind mittelprächtig schwer zu bewältigen. Einzelne Monster greifen immer nach dem gleichen Schema an, welches man schnell begriffen und infolgedessen die richtigen Gegenreaktionen parat hat.

Nicht ganz so oft, aber auch nicht allzu selten muß man sich auf seine Hirnwindungen verlassen. Einiges an Puzzles muß gelöst werden, um im Spiel weiterzukommen. Von Geschicklichkeitstests bis hin zu anspruchsvollen Rätseln ist in Alundra alles vorhanden. Insgesamt sind sie jedoch mit ein wenig Überlegung schnell zu knacken. Die Gefahr, einmal so richtig hängenzubleiben und im Spiel überhaupt nicht mehr voranzuschreiten, besteht nicht.

Alundra und Sybill...

Durch einfaches Verlassen eines Raumes werden die Gegenstände wieder an ihre ursprünglichen Orte versetzt, woraufhin man eine neue Chance erhält. Selbiges gilt aber auch für die Gegner! Jene sind dann ebenfalls wieder zur Stelle und harren einer neuen Chance, einem das Leben schwer zu machen.

Die Wälder rund um Inoa werden von Orks und anderem Geschmeiß unsicher gemacht.

Die Macher von Alundra versprechen - sofern man dieses Spiel im Schnelldurchgang zu spielen beabsichtigt - ca. 40 Stunden Spielspaß. Wenn man sich Zeit nimmt und die Dungeons richtig

Die Macher von Alundra versprechen - sofern man dieses Spiel im Schnelldurchgang zu spielen beabsichtigt - ca. 40 Stunden Spielspaß. Wenn man sich Zeit nimmt und die Dungeons richtig erforscht, kann sich diese Zeit allerdings leicht verdoppeln. Massig Dungeons wollen ergründet, Rätsel gelöst, Gegenstände eingesackt und etliche Monster geplättet werden.

Sehr positiv an Alundra ist zu bemerken, daß die Leute in der Umgebung jeweils völlig unterschiedliche Persönlichkeiten besitzen. Allerdings laufen Gespräche vom Spieler unbeeinflußbar ab.

Die Steuerung ist sehr genau, wobei sich in manchen Situationen Schwierigkeiten auftun können, so z.B. wenn man sich beim Sprung über Plattformen und Schluchten in der Breite des Spaltes oder der Richtung verschätzt und einfach danebenhüpft. Dann hilft nur eines: Zurück in die Ausgangsposition und (motivierter) Neubeginn!

erforscht, kann sich diese Zeit allerdings leicht verdoppeln. Massig Dungeons wollen ergründet, Rätsel gelöst, Gegenstände eingesackt und etliche Monster geplättet werden.

Fans von weniger Echtzeitorientierten Rollenspielen werden sich zwar erst einmal eingewöhnen müssen - allerdings lohnt sich jegliche Mühe. Alundra stellt sicherlich eines der vielversprechendsten Spiele in diesem Jahr dar und ist für Psygnosis ein äußerst gelungener Action-RPG-Einstand für die PlayStation.

Die vielen Dungeons in Alundra sind unterschiedlich aufgebaut, wobei in jedem andere Gefahren locken.

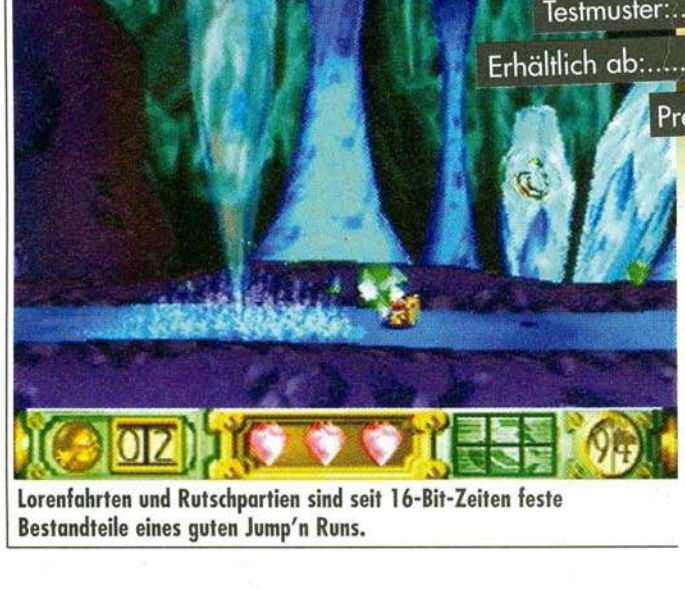
positiv
- phantastisch gestaltete Dungeons
- passende Hintergrundmusik

negativ
- Grafik nur auf 16-Bit-Niveau
- Steuerung leidet unter der Perspektive

Martin Weidner

Klonoa
Door To Phantomile

Genre:.....Jump'n Run
Hersteller:.....Namco
Entwickler:.....Namco
Testmuster:...SCEE
Erhältlich ab:.....Juni
Preis:....ca. 99,- DM


Lorenfahrten und Rutschpartien sind seit 16-Bit-Zeiten feste Bestandteile eines guten Jump'n Runs.

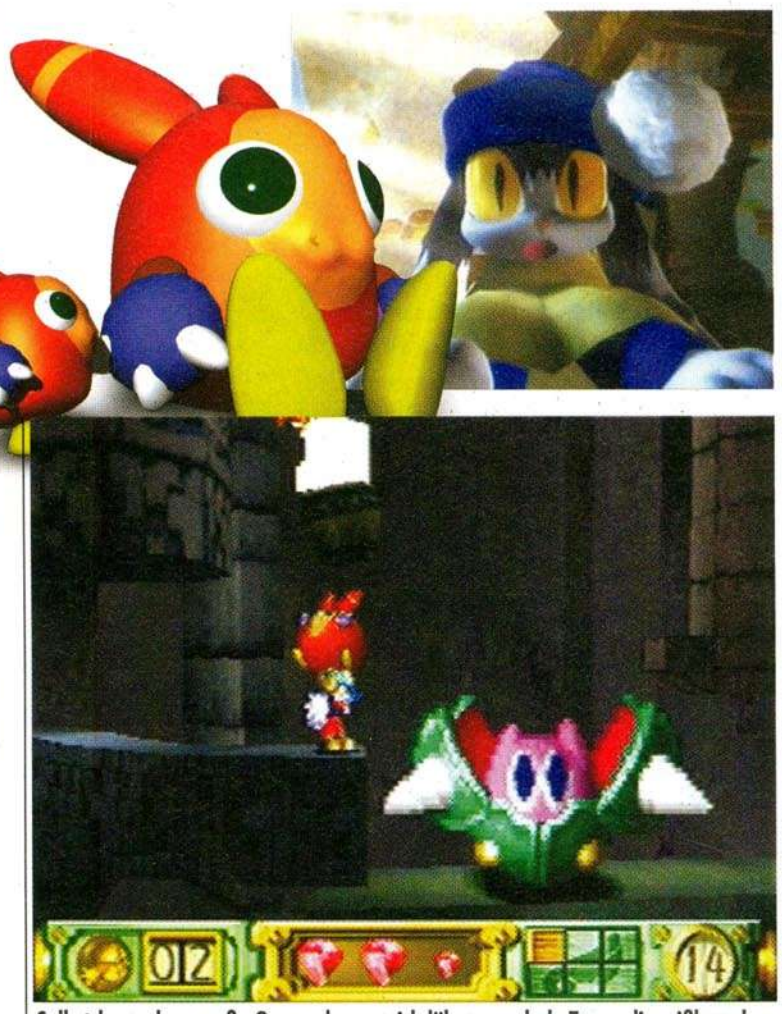
Klonoa nutzt die dritte Dimension auch spielerisch zur Genüge: Zunächst solltet Ihr einen Gegner aus dem Vordergrund auf den auf der Plattform befindlichen schleudern, um anschließend völlig unbeschadet im Hintergrund agieren zu können.

Innovative Elemente im Spieldesign sind recht spärlich gesät. Erfahrungsgemäß entstehen viele Genreklassiker nicht aus dem wirklichkeitsfremden Bestreben der Entwickler heraus, das Rad neu zu erfinden, sondern aus dem Wunsch, bewährte Spielelemente zu einem neuen, stimmigen Ganzen zu verschmelzen. Nicht anders verhält es sich bei Namco.

Grafisch erinnert Klonoa: Door To Phantomile sehr an Crystal Dynamics' Pandemonium. Dies betrifft aber nicht bloß die psychedelischen Farbspielereien und pastellfarbenen Hintergründe, sondern erst die rasanten Kameraschwenks verleihen Klonoa eine dritte Dimension. Namco arbeitete dieses Feature hingegen deutlich schlüssiger heraus - die Tiefenwirkung in zum Teil schwindelerregender Höhe ist beachtlich, bleibt aber stets überschaubar und zieht nachhaltige spielerische Auswirkungen nach sich.

Klonoa selbst möchte man am liebsten gleich ans Herz drücken, derart knuddelig ist die Hauptfigur animiert. Mit Pfeif- und Piepsgeräuschen, die zugunsten eines besseren Verständnisses mit englischen Untertiteln versehen sind, verständigt sich Klonoa mit den Bewohnern seines Heimatdorfes Breezegale und mit Huepow, einem Ringgeist, dem er schon seit Kindestagen freundschaftlich zugetan ist.

Der vierte Endgegner ist an seinen blinkenden Flügeln verwundbar.


Selbst besonders große Gegner lassen sich lähmen und als Trampolin mißbrauchen - wenn auch nur für kurze Zeit.

Schnappt Euch einen Gegner und betretet die sich langsam über der Lava hin- und herbewegende Plattform. Schleudert ihn auf den Schalter im Bildhintergrund, der - wie sich erst später herausstellen wird - den weiteren Weg ebnet.

GAMERS POINT

GAMERS POINT

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

..... Section PLAYSTATION

... Level 2 -.... Section PSX

Level 1...

.. Hardware .-*/- Zubehör

Konsole PAL	299,00
Konsole SILVER PACK PAL	333,00
Gamebuster Dataflash	79,85
Interactor Rumble Pack (Körper)	79,85
Memory Card 1 Meg EE	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 Original	39,85
Lunar-Gun incl. Laser	119,85
PREDATOR Gun Logic3	49,85
Joypad ALPS Gamepad	79,85
Joypad Analog	59,85
Joypad Farbig Original	44,85
Joypad Glove (Cyber-Handschuh)	179,85
Joypad Infra Rot Naki	99,85
Joypad Verlängerrung Logic3	19,85
Linkkabel Logic3	39,85
RGB-Scart Kabel Logic3	39,85
Lenkrad Top Drive 3 Systeme	139,85

..Software I - ...

Ayrton Senna Kart Duel 2	89,85
Batman & Robin	89,85
Brahama Force	84,85
Buggy	94,85
Cart Indy Car	*
Chill	*
Dark Omen	*
Deathtrap Dungeon	94,85
Diabolo	89,85
Dodgem Arena	89,85
Final Fantasy 7	109,85
Final Fantasy Tactics	109,85
Gex 2 - Enter the Gecko	89,85
Indy 500	84,85
Masters of Teräs Käsi	84,85
MediEvil	*
MegaMan 8	84,85
Midway - Arcade Greatest Hits	84,85
NBA Fastbreak 98	*

.... Software II -.

Need for Speed 3	89,85
Newman Haas Racing	*
NHL Face Off Hockey 98	84,85
NHL Open Ice	94,85
NHL PowerPlay Hockey 98	84,85
One	89,85
Pax Corpus	89,85
Power Boat Racing	89,85
Pro Pinball Timeshock	89,85
Rascal	89,85
Reboot	89,85
Resident Evil 2	139,85
Snowracer	94,85
Theme Hospital	89,85
Triple Play 99	89,85
VMX Racing	89,85
Vs. (Versus)	*
Wayne Gretzkys 3D Hockey 98	*
Wrecking Crew	94,85
Zap Snowboarding Trix '98	129,85

- 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 -

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

OBERHAUSEN

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

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver >>>>>

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE

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

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

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

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

Ace Combat 2	89,95
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 & Joypad	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

Über 50.000 Videospiel-artikel auf Lager !!!

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 Crises	79,95
Crash Bandicoot 2	89,95
Crime Killer*	89,95
Critical Depth	79,95
Croc	89,95
Dark Omen*	89,95

a = Ausländische Anleitung

Deathtrap Dungeon*	89,95
Devils Deception	84,95
Diablo*	89,95
Disc World 2	89,95
Dodgem Arena*	89,95
Dynasty Warrior	89,95

Play Station & 2. Joypad & Memory Card & Grid Run oder Slam'n Jam 333,-

Excalibur	69,95
FIFA '98	89,95
Final Fantasy 7	89,95
Final Fantasy 7 <a>	69,95
Final Fantasy 7 <a> & dt. Spielberater	89,95
F. Fantasy Tactics <us>	119,95
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
Judge Dredd	89,95
Jurassic Park 2	79,95
K 1 - Kickboxer*	89,95
Kart Dual 2*	89,95
Little Big Adventure	69,95
Lifeforce Tenka <a>	69,95
englisch & ungeschnitten	
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
MDK	79,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Ch.*	89,95
Men in Black*	89,95
Midnight Run	89,95
Monopoly	84,95
Nagano Winter Games	99,95
Nascar Racing '98	89,95
NBA - In the Zone 2	69,95
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*	94,95
Overblood <a>	59,95
Pandemonium & Pad	79,95
Pax Corpus*	89,95
Perfect Assasin*	89,95
PGA Tour Golf '98	89,95
Populous - 3rd Coming*	89,95
Powerboat Racing*	89,95
Power Soccer 2	89,95
Pro Pinball Time Shock	89,95
Pulse*	89,95
Rampage World Tour*	89,95
Rapid Racer	69,95
Reboot*	89,95
Resident Evil D.C.	79,95
Resident EVIL 2*	99,95

*** geplante Neuheit / Platinum**

Resident Evil 2* & farb. Spielbarater 114,95

Return Fire	59,95
Risiko	84,95
Riven - Myst 2	99,95
Road Rash 3*	89,95
Samurai Shodown 3	59,95
San Francisco Rush*	89,95
Shadowmaster	89,95
Sim City 2000	89,95
Skull Monkeys	89,95
Steel Reign	79,95
Streetfighter Collection*	89,95
Streetfighter Ex	79,95
Strikepoint	59,95
Suikoden	69,95
Swagman	69,95
Tetris Plus	79,95
Theme Hospital*	89,95
Toca Touring Car	89,95
Tokyo Highway Battle	59,95
Tombraider 2	89,95
Total Driving	84,95
Treasure of the Deep*	89,95
Ubik*	89,95
UEFA Soccer*	89,95
V-Rally	79,95
Vandal Hearts	69,95
Virtual Pool	69,95
VMX Racing*	89,95
VR 3000*	89,95
Wild Arms*	89,95
Wing Over	89,95
Wreckin' Crew*	89,95
X-Com 1 <a>	89,95
X-Men - Children	89,95
Xenocracy*	89,95

Sonderangebote

Battle Sport	49,95
Blam! Machinehead	49,95
Casper	49,95
Cheesy	49,95
Crash Bandicoot*	49,95
Criticom	39,95
Cyberspeed	39,95
D	49,95
Darklight Conflict <a>	49,95
Darkstalkers	49,95
Destruction Derby 2*	49,95
Exhumed	49,95
Fantastic Hour	49,95
Grid Run	49,95
Inredible Hulk	39,95
Micro Machines V3*	49,95
NBA Jam Extreme	49,95
Pandemonium 2*	49,95
Perfect Weapon	39,95
Pitball	39,95
Porsche Challenge*	49,95
Primal Rage	49,95
Ran Soccer	39,95
Ridge Racer Revolution	49,95
Road Rash	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
Starfighter 3000	39,95

Sonderangebote

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
Gun "Pistole"	39,95
Gun & Laseraufsatz	89,95
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 16 MB	79,95
Memory Card 32 MB	99,95
Ultra Racer	69,95
Umbauchip & Anl.	19,95

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

Freaks Magazine I/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

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (+ DM 16,- Porto) * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! * Keine Garantie auf Kompatibilität!

Die meisten Bonusräume sind erst durch die geschickte Kombination von Sprung- und Wurftechniken erreichbar.

Im Verlauf seines Abenteuers findet Klonoa u.a. Traumfragmente, Herzcontainer, Wecker, die als Rücksetzpunkte dienen, Eier, in denen Items verborgen sind, Bonusleben und Feen, welche die Anzahl der Traumfragmente, die man innerhalb eines bestimmten Zeitlimits aufsammelt, verdoppeln. Für 100 Traumfragmente erhält man ein Bonusleben.

Klonoa gönnt sich eine kurze Verschnaufpause im Königreich der Monde...

Pseudo 3D-Jump'n Run" verdienen, wenn die Medaille nicht auch eine Kehrseite hätte: Die sechs Welten sind nämlich schlicht und ergreifend nicht umfangreich genug. Alternative Routen, mehr Rätsel, unterschiedliche Taktiken für die Levelbosse und ein variabler Schwierigkeitsgrad hätten hier Wunder bewirkt. Schade um das brillante Leveldesign, aber Namco wollte mit Klonoa wohl vor allem eine jugendliche

Der Levelaufbau orientiert sich auffallend an 2D-Plattformspielen wie Yoshi's Island und Castle Of Illusion - eine Tatsache, die aber als Kompliment zu verstehen ist. Namco hat es nämlich verstanden, deren Tugenden in der dritten Dimension treu zu bleiben, als da wären: ein abwechslungsvolles Leveldesign, kleinere Rätsel und ein durchwegs fairer Aufbau.

Features

Während ein gerendertes Intro auf die Hintergrundgeschichte einstimmt (vgl. PreScreen in play PLAYSTATION 3/98), wird der weitere Verlauf der Handlung in nahtlos in das Spiel übergehenden Zwischensequenzen erzählt.

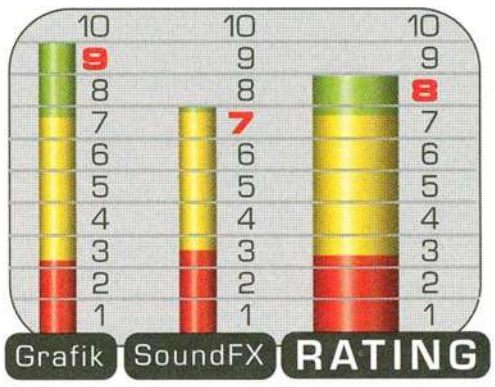
Bemerkenswert an Klonoa sind vor allem die verschiedenen Sprung- und Wurftechniken, die einem alsbald in Fleisch und Blut übergehen und sich für das Lösen der Rätsel auch als unabdingbar erweisen. Viele der anderweitig unzugänglichen Vorsprünge, Plattformen, Schalter, Boni und nicht zuletzt Gegner werden erst erreicht, wenn man seine Gegner kurzerhand Huckepack nimmt und sie als Trampolin mißbraucht, um höher gelegene Stellen zu erreichen, oder indem man das feindliche Gesindel auf Gegenstände schleudert - und das in sämtliche Himmelsrichtungen, sprich, sowohl in den Bildschirm hinein als auch aus dem Screen heraus!

▶ *Der Levelaufbau orientiert sich auffallend an 2D-Plattformspielen wie Yoshi's Island und Castle Of Illusion - eine Tatsache, die aber als Kompliment zu verstehen ist. Namco hat es nämlich verstanden, deren Tugenden in der dritten Dimension treu zu bleiben, als da wären: ein abwechslungsvolles Leveldesign, kleinere Rätsel und ein durchwegs fairer Aufbau. Klonoa würde durchaus die Auszeichnung „Bestes Klientel ansprechen, die an diesem Spiel auch zweifellos ihre helle Freude haben wird, jedoch für wie lange?!*

Erst die vier Anhänger öffnen im Königreich der Monde die Pforte, die zu Ghadius' Gesellen Jako führt.

positiv
- sehr abwechslungsreiches und faires Leveldesign
- technisch gesehen absolut herausragend inszeniert

negativ
- nicht sonderlich umfangreich
- zu wenige Rätsel
- linearer Levelaufbau



MEDIA ATTACK *Ihr Spezialist in Berlin*

- Sony PlayStation
- Sega Saturn
- Sega Mega Drive

Neu- und Gebraucht-Spiele

- Nintendo 64
- Super Nintendo
- PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

Aus unserem PSX-Angebot:

Iznogoud
Deutsch 89,90

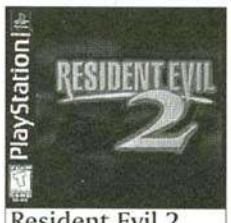
Clock Tower
Deutsch 89,90

Devil's Deception
Deutsch 89,00

WCW vs. The World
Deutsch 89,90

Steel Reign
Deutsch 79,90

BugRiders
Deutsch 89,90



Resident Evil 2
US-Version 139,90

Skullmonkeys
Deutsch 89,90

Umbau (PAL/NTSC) 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

MEDIA ATTACK
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,-).

Game It!

Titel des Monats April: Newman Haas Racing* 89,95

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

C & C 2	89,95
Diablo*	89,95
F1 '97	89,95
Final Fantasy 7	89,95
Nightmare Creatures	79,95
One*	84,95
Resident Evil 2*	89,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Riven (Myst 2)	99,95
Tomb Raider 2	89,95

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 5.3.98
*= noch nicht verfügbar am 5.3.
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*
H = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX

Abe's Odysee	77,95
Ace Combat 2	84,95
Actua Eishockey*	89,95
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
Agent Armstrong	74,95
Air Combat Platinium	39,95
Air Race	89,95
Alien Triology	42,95
Alundra*	79,95 N
Ark of time	79,95
Armored Core*	79,95 N
Atari Arcade Hits	69,95
Atari Arcade Hits 2	74,95
Auto Destruct	89,95
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95
Baphomets 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
Blazing Dragons	74,95
Bleifuß 2*	69,95
Bloody Roar	79,95
Brahma Force	79,95 N
Breath of Fire*	84,95 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
Cart World Series*	74,95 N
Cheatbuch	**24,95**
Chill *	74,95 N
Clocktower	84,95 N
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot	89,95
Colony Wars	79,95
Cool Boarders 2	84,95 P
Crash Bandicoot 1 Platinum	39,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Courier Crises	79,95
Crime Killer	a.A.
Critical Depth	72,95
Croc	84,95
Crow: City of Angles	74,95
Deathtrap Dungeon	89,95 P
Destruction Derby 2	39,95
Devil Deception	79,95
Diablo*	89,95
Discworld 2	89,95
Dogdem Arena	79,95
Dungeon Keeper*	79,95
Dynasty Warriors	89,95
Extreme Games 2	69,95
Extreme Snowbreak	79,95 N
Fade to Black	39,95
Felony 11-79	89,95
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
Forsaken*	84,95
Frogger	69,95
G-Police	89,95
Gex 3D*	87,95
Ghost in the Shell*	84,95P
Gran Tourismo*	97,95 P
Grand Theft Auto	79,95
Hard Boiled	84,95
Heart of Darkness*	87,95 N
Hercules	79,95
Herks Adventure	84,95
Hexen	84,95
Hugo 1*	84,95 N
Indy 500*	79,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,95
Int. Superstar Soccer Pro	79,95
International Track & Field	39,95
Isnogud	84,95 N
Jersey Devil	89,95
Jet Moto 2*	84,95
Jet Rider 2*	79,95
John Madden NFL 98	84,95
K 1 Fighting	89,95
Klonoa*	79,95 P
Kula World*	79,95 N
Kurushi	69,95
Lost World: Jurassic Park	84,95
Lucky Luke*	89,95
Magic the Gathering	74,95
Marvel Super Heroes	79,95
Masters of Teras Kasi*	79,95
Match Day 3*	89,95
Maximum Force	84,95
MDK	79,95
Megaman X3	79,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Men in Black*	89,95 N
Micro Machines V3 Platin.	39,95N
Midnight Run	89,95
Midway's Arcade Gr. Hits 2*	89,95N
Monopoly	79,95
Monster Truck	79,95
Motocross*	a.A.
Moto Racer	84,95
Motor Mash	79,95
Myst	77,95
Nagano Winter Olympics	99,95
Namco Museum 5	79,95
Nascar 98	79,95
NBA Fast Break*	69,95 N
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	89,95
NHL Breakaway '98	79,95
NHL Faceoff 97	79,95
NHL Face Off 98	72,95 P
NHL Hockey 98	84,95 P
NHL Powerplay Hockey '98	74,95
Nightmare Creatures	79,95
Nuclear Strike	84,95
One*	84,95
Overboard	79,95
Pandemonium Platinium*	42,95 N
Pandemonium 2	79,95
Panzer General 2	79,95
Parappa the Rapper	69,95
Pax Corpus*	84,95
Perfect Assasin*	79,95 N
PGA Tour Golf 98	89,95
Player Manager	84,95
Pitfall 3D-Beyound the j.*	84,95N
Point Blank*	79,95 N
Porsche Challenge Plat.*	39,95P
Powerboat Racing*	89,95
Premier Manager 98	89,95
Pro Pinball · Timeshock	84,95 P
Pulse (Depth)*	74,95 P
Rage Racer	84,95
Rallye Cross	69,95
Rampage World Tour	74,95
Rapid Racer	79,95
Rascal	87,95
Rayman	39,95
Raystorm	69,95
Ray Tracer	69,95
Rebel Assault 2	84,95
Reboot*	89,95
Resident Evil Directors Cut	79,95
Resident Evil 2*	89,95 P
Return Fire	84,95
Ridge Racer Revolution Plat.*	39,95
Risiko	79,95
Riven	99,95 P
Road Rash	44,95
Road Rash 3D*	84,95
Rock'n'Roll Racing	79,95 P
Rosco McQueen	79,95
San Francisco Rush*	84,95
Sensible Soccer 2000*	79,95 N
Shadow Gunner *	79,95 N
Shadow Master	87,95
Skull Monkeys	89,95
Slam'n'Jam	74,95
Snowracer*	84,95 N
Soul Blade Platinum*	39,95P
Soviet Strike Platinum	39,95 P
Spawn *	56,25 N
Spice World*	42,95 N
Street Fighter Collection	79,95
Street Fighter EX Plus	74,95 P
Street Racer	54,95
Suikoden	84,95
Supercross 98 feat.McG.*	79,95
Super Pang Collection*	89,95
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,95
Syndicate Wars	84,95
Tekken 2 Platinium*	39,95 P
Tenka Life Force	84,95
Tennis Arena*	79,95 N
Test Drive 4	84,95
Tetris Plus	74,95
Time Crisis	79,95 N
Tilt	69,95
TOCA	84,95
Tomb Raider 1 Platinum*	39,95 N
Tomb Raider 2	89,95
Total Driving	79,95
Total NBA 98*	74,95 N
Transport Tycoon	74,95
Treasures of the Deep*	79,95 P.
Tripple Play 99*	84,95
Twisted Metal World Tour	79,95
Ubik*	84,95
V-Rallye	79,95
Vandal Hearts	84,95
Virtual Baseball 99	79,95
VMX Racing*	84,95
VR 3000*	79,95 N
VR Baseball	74,95
VR Pool	74,95
Warcraft 2	84,95
Warhammer 2:Dark Omen*	84,95 N
Wayne Gretzky 98*	74,95
WipEout 2097 Platinium	39,95 N
World Rallye Championship	79,95 N
Worms Platinium	44,95
Wreckin' Crew	89,95
X-Men	79,95
Xenogracy*	79,95 N
Zero Devide	84,95
Z	69,95

PSX HARDWARE

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

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

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Controller Infrarot*	77,95
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**
Umbauchip für US+Jap	**14,95**
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Controller	79,95
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:
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 **Neu ab April**

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

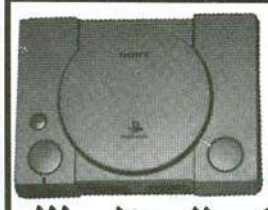
89073 Ulm
Frauenstr. 118 · 0731/921 64 97

MLC - Hard & Software

✆ 02841-94260
Email: vertrieb@mlc-moers.de

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623
Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)
http://www.mlc-moers.de

Multinorm Playstation



Finanzierung
12 x 39.-

359.95

!!! mit voller Garantie !!!

Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von allen Games. Natürlich mit voller Garantie!!!

PSX Multinorm Umbausatz

Multinorm Chip + Anleitung + RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. **54.95**

1 Meg Memory Card	24.95
8 M. Memory Card	**49.95**
48 Meg Memory Card	99.95
Gamebuster	**79.95**
Scart/RGB Kabel	19.95
Ultra Racer Pad	79.95
PSX Contoller Pad	24.95
Laser Gun	29.95
Laser Gun + Redlight	89.95

Orginal Playstation Tasche

Orginal Tasche incl. Pad und 1M Memory Card. **59.95**

PSX-Games Versandfrei !

RESIDENT EVIL 2	104.95
NIGHTMARE CREATURES	94.95
MEGA MAN 8	89.95
RESIDENT EVIL D.C.	84.95
FIFA,NBA,NHL 98	JE 89.95
RIVEN	94.95
GRAN TURISMO	109.95
SKULL MONKEY`S	89.95
NEED FOR SPEED 3	89.95
MASTER OF TERÄS KÄSI	94.95
BLOODY ROAR	89.95
COOL BOARDERS 2	89.95
BUSHIDO BLADE	94.95

Multinorm Chip

incl. Einbauanleitung

Ermöglicht das Spielen von allen Games. **39.95**

V3-RACING WHEEL

129.95

Baracuda Analog Pad

59.95

PSX Multinorm Umbau Aktion !

Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von allen Games . Also Konsole einschicken und 24Std Geduld aufbringen.. **59.95**

Resident Evil 2 - lieferbar....

US: 139.95 JP: 149.95

Interact by Jöllenbeck und play PLAYSTATION präsentieren

das große Interact-Gewinnspiel mit Preisen im Gesamtwert von 3.200 DM

5 V3 Racing Wheels mit Pedalen

10 Barracuda Dual Analog Controller

10 transparente Program Pads

30 15 Blocks Memory Cards

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

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Einsendeschluß ist der 7. April 1998, die Gewinner werden in der nächsterreichbaren Ausgabe bekanntgegeben.

Die nächste
play Playstation
erscheint
am 29.4.

Anzeigen-schluß
ist
am 01.4.

PSX Boot-Chip

8,95 DM

PSX RGB Kabel

12,95 DM

PSX Memory Card

15 Block 19,95 DM

360 Block 54,95 DM

05331-906262

BauConTec
Triftweg 12
38321 Denkte

http://www.baucontec.de
FAX 05331-906264
Händleranfragen erwünscht!

WHAT DO YOU WANT TO PLAY TOMORROW?

Versand und Verleih!!!

Hardware

PSX erweitert mit RGB Kabel	**349,-**
[redacted]	
Kühler zum Selbsteinbauen	49,-
Memory Card Sony	33,95
Memory Card 1MB/15 Block	29,-
Link-Kabel	**12,95**
Scart/RGB Kabel	**15,-**
Padverlängerung	**9,95**
Mouse Sony	49,-
MicroniK PSM Mouse	45,-
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,-
Baphomet's Fluch 2	82,-
Command & Conquer 2	99,-
Crash Bandicoot 2	**74,-**
Croc	89,-
Fifa 98	89,-
Final Fantasy VII	99,-
Formel 1 '97	99,-
G-Police	94,-
Intl. Superstar Soccer Pro	89,-
MDK	85,-
NHL 98	89,-
Nagano Olympics	**94,-**
Resident Evil 2	89,-
Tekken 2	89,-
Toca Touring Car Champ.	89,-
Tomb Raider	89,-
Tomb Raider 2	94,-
V-Rally	84,-

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.

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**

PlayStation ist eingetragenes Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc.

ACTIV

Als erster unabhängiger Softwarepublisher kann Activision natürlich auf einen sehr umfangreichen Fundus an Lizenzen zurückgreifen, wenn es darum geht Spieleklassiker in neuem Gewand auf den Markt zu bringen: Pitfall!, Kaboom!, Shanghai, Zork, um nur einige zu nennen. play unterhielt sich mit David Pass, Director Activision USA, und Sarah Ricchiuti, PR Manager Export Territories Activision UK, über ihren Einstieg in die Videospielbranche, ihre beiden neuen PlayStation-Projekte Pitfall 3-D und Vigilante 8, Hürden in der Spieleentwicklung und Zukunftspläne.

Martin Weidner

Activision – Ein Firmenprofil

Activision bekam im Verlauf ihrer fast 20jährigen Firmengeschichte nahezu alle Höhen und Tiefen der Videospielindustrie zu spüren - von der Goldgräberstimmung in den Gründerjahren, die von Millionensellern wie Pitfall! (1980) und Kaboom! (1981) für das Atari 2600 getragen wurde, über den Gang an die Börse (1983) bis hin zu der Übernahme von Infocom und dem Treffen einer Vereinbarung mit Nintendo, als erster US-Publisher Software für das NES zu entwickeln (1987). Die Zeit, in der Activision unter „Mediagenic" auftrat, brach dem Softwarehaus aber beinahe das Genick.

1991 ging BHK eine Mehrheitsbeteiligung an Mediagenic ein. Dem neuen Management unter Bobby Kotick, der heute Chairman und CEO von Activision ist, gelang es, die angeschlagene Firma auf neuen Kurs zu bringen. Umstrukturierungen und strategische Wiederveröffentlichungen aus dem Backkatalog der Firma brachten das nötige Geld in die Kasse, um den schwierigen Übergang zurück zum Spielepublishing zu schaffen. Zu den bekanntesten und erfolgreichsten Produkten dieser Umbruchsphase zählen Return To Zork (1993), Pitfall: The Mayan Adventure (1994) und nicht zuletzt MechWarrior 2 (1995).

Den Einstieg in den PlayStation-Markt fand Activision erst 1996. Das anfängliche Engagement beschränkte sich aber vorwiegend auf den Erwerb von Lizenzen für den amerikanischen Markt. In Europa erschienen 1996 nur zwei Titel von Activision: PowerMove Pro Wrestling, eine überarbeitete Version der Wrestlingsimulation Toukon Retsuden, und Blast Chamber von Attention To Detail, das sich trotz oder gerade wegen der ungewöhnlichen Spielidee als ein kommerzieller Flop erwies.

1997 sollte sich als das Jahr herausstellen, in dem Activision ihre starke Position im Markt weiter festigte und ausbaute. Die internationale Distribution wurde ausgeweitet, neue Lizenzen und Publishingrechte an Land gezogen - gerade id Software für sich zu gewinnen, war ein gelungener Coup - Activision schreckte aber auch vor Firmenübernahmen nicht zurück. Mit Centresoft und NBG übernahm Activision zwei bedeutende Distributoren und mit Raven Software ein sehr renommiertes Entwicklungsstudio. Das Produktportfolio beschränkte sich auch in diesem Jahr vorwiegend auf den PC-Markt.

In diesem Jahr soll aber alles anders werden. Pitfall 3-D und Vigilante 8 sollen Activisions erstarkendes Engagement im Videospielesektor endlich auch in Europa unter Beweis stellen, auf der E3-Messe weitere fünf Titel vorgestellt werden und Apocalypse ist immer noch im Gespräch, auch wenn die Weiterentwicklung mittlerweile an ein externes Team abgegeben wurde. Die Zeichen für ein Comeback des altehrwürdigen Labels „Activision" auch im Videospielebereich sind jedenfalls gesetzt, und mit Pitfall 3-D und gerade mit Vigilante 8 hat Activision zwei sehr heiße Eisen im Feuer.

ISION

Im Gespräch mit David Pass, Director Activision USA, und Sarah Ricchiuti, PR Manager Export Territories, Activision UK

play: Wie lange arbeitest Du schon in der Videospielbranche, David?

David Pass: Seit etwa vier Jahren.

play: Und bei Activision?

David Pass: Beinahe 2 1/2 Jahre.

play: Für welche Firma warst Du in der Zeit zuvor tätig?

David Pass: Ich arbeitete für Trimark Interactive, eine Firma, die nicht unbedingt mit dem besten Ruf behaftet war. Aber es war ein schöner Einstieg und ich habe dort viele interessante Leute kennengelernt. Mein ehemaliger Chef leitet heute die Entwicklungsabteilung von Sony America.

play: An welchen Titeln hast Du während dieser Zeit mitgewirkt?

David Pass: Ich bin auf keinen dieser Titel besonders stolz. Ich fing ganz unten an, d.h. als Spieletester und habe mich allmählich nach oben gearbeitet, viele Spiele designt, und arbeitete gerade an einem 3D-Echtzeit-Strategiespiel, als Trimark auseinanderbrach. Viele kleine Firmen bestehen nicht lange.

play: Und wie erging es Dir, Sarah?

Sarah Ricchiuti: Ich arbeite erst seit Mitte Januar bei Activision. Unsere Londoner Niederlassung war auf der Suche nach jemandem, der in direkten Kontakt zu den Journalisten auf dem Kontinent treten sollte. Activision UK betreut 24 europäische Länder sowie Südafrika, Israel und Rußland. In der Zeit davor arbeitete ich in London für einen Distributor von Multimediasoftware. Der Konsolenmarkt ist für mich noch ganz frisch, aber ich empfinde die Zeit als sehr aufregend.

play: In der Vergangenheit galt Activisions Hauptaugenmerk dem PC-Markt. Glaubt Ihr, daß Activision der PlayStation bisher nicht genug Aufmerksamkeit geschenkt hat?

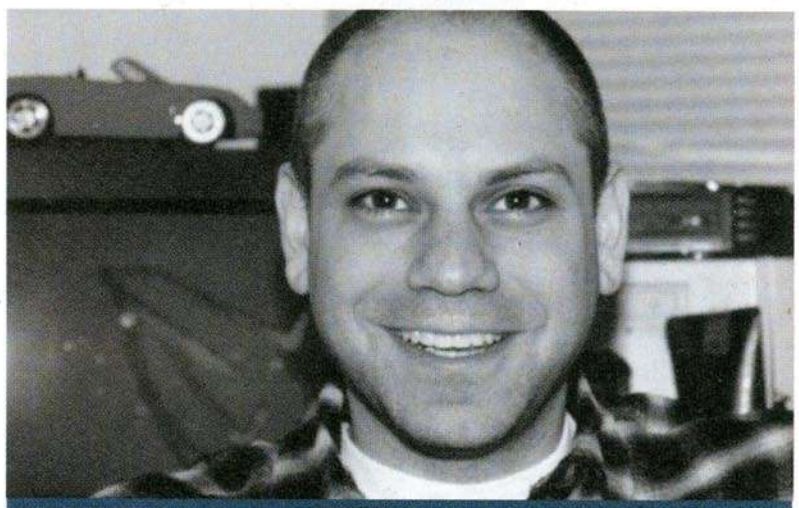
Sarah Ricchiuti: Ich glaube nicht, daß es Activisions vorrangiges Ziel ist, den PC-Markt zu bedienen. Wir halten nach allen Produkten Ausschau, was das Gameplay betrifft, sei es der PC- oder der PlayStation-Markt.

David Pass: Ich glaube nicht, daß wir die PlayStation links liegengelassen haben, denn der Markt wächst nachwievor. Die PlayStation ist im Begriff eine massive Marktdurchdringung in allen Ländern der Welt zu erzielen. Es ist für uns nicht zu spät, jetzt einzusteigen und es weit zu bringen; denn die PlayStation wird auch in einigen Jahren noch sehr verbreitet sein. Der Markt boomt. Auf der nächsten E3-Messe wird unser reges Engagement im Konsolensektor deutlich zu spüren sein. Wir arbeiten an vielen weiteren Konsolentiteln, die wir nur noch nicht offiziell bekanntgegeben haben.

play: An wievielen genau?

David Pass: Allein für die PlayStation arbeiten wir an fünf Titeln, wir fassen aber auch andere Konsolen ins Auge.

„Es ist für uns nicht zu spät, jetzt einzusteigen und es weit zu bringen; denn die PlayStation wird auch in einigen Jahren noch sehr verbreitet sein. Der Markt boomt. Auf der nächsten E3-Messe wird unser reges Engagement im Konsolensektor deutlich zu spüren sein. Wir arbeiten an vielen weiteren Konsolentiteln, die wir nur noch nicht offiziell bekanntgegeben haben. Allein für die PlayStation arbeiten wir an fünf Titeln." David Pass, Director Activision USA



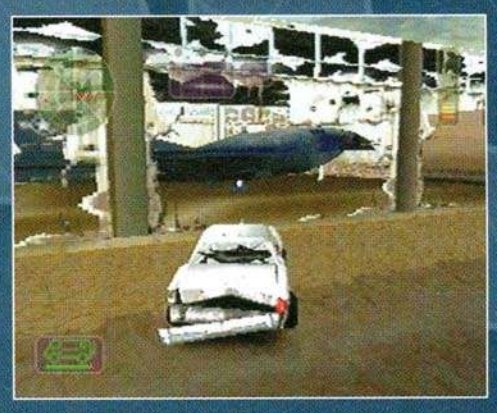
vig·i·lan·te [ˌvɪdʒɪˈlæntɪ] s. Mitglied

Activision – Vigilante 8

1975 irgendwo im amerikanischen Südwesten: Die „Kojoten", gesetzloses Gesindel, versuchen, die Wirtschaft in die Knie zu zwingen und sabotieren systematisch Ölraffinerien, Handelszentren und Industriekomplexe. Die „Vigilantes", eine Bürgerwehr nimmt das Gesetz in ihre eigene Hand...

Vigilante 8 läßt die Twisted Metal-Serie von Sony Interactive Studios America anklingen, ähnlich destruktiv kurvt man mit seinen Vehikeln in den Arenen herum und nimmt alles aufs Korn, was kreucht und fleucht. Das Waffenarsenal, das einem hierfür zur Verfügung steht, ist sehr beachtlich, angefangen bei hitzesuchenden Raketen und Mörsern über Geschütze und Minen bis hin zu Lasern und einem Gammaschwarm, der einem Flächenbombardement gleichkommt. Die Schwierigkeit liegt darin, diese Waffensysteme genauso wie deren Upgrades erst einmal zu finden, denn das Areal ist sehr weitläufig und mit den Arenen in Twisted Metal kaum mehr zu vergleichen

In der uns zur Verfügung stehenden Betaversion waren bereits 12 Vehikel und 10 Arenen voll spielbar, darunter



play: Im Laufe des letzten Jahres hat Activision viele Lizenzen erworben, wie z.B. zu Heavy Gear und Battlezone, aber auch einige Firmen wie Raven Software akquiriert. Beabsichtigt Activision, zu den Marktführern wie Electronic Arts oder GT Interactive aufzuschließen?

David Pass: Wir hoffen, dieses Ziel im nächsten Jahr verwirklichen zu können.

Sarah Ricchiuti: Nächstes Jahr werden wir die No. 2 im Markt sein.

David Pass: Das kommende Jahr wird sich für uns wieder sehr erfolgreich gestalten, wenn man die Menge und die Qualität unser Produkte in Betracht zieht. * ist ganz groß herausgekommen, Nightmare Creatures kam in den Staaten sehr gut an und ich glaube, daß auch Battlezone ein Kracher werden wird.

„Pitfall 3D ist das erste wirkliche 3D-Plattformspiel. Tomb Raider gerät eher in Richtung Adventure und Crash Bandicoot ist zwar ein sehr schönes Plattformspiel, aber der Spieler wird hier in seiner Bewegungsfreiheit doch sehr eingeschränkt. Außerdem setzen wir die Pitfall-Tradition fort. Die Pitfall-Serie wurde im Laufe ihrer Geschichte weltweit über 5 Millionen Mal verkauft. Ich glaube, daß jeder Videospieler das Original kennt und gerne erleben würde, was als nächstes mit Pitfall Harry geschieht." David Pass, Director Activision USA

play: Hat sich das Erscheinungsbild von Activision sehr gewandelt, seit Ihr damit begonnen habt, für die Next Generation-Formate zu entwickeln?

David Pass: Activision ist stets im Wandel begriffen, und dies ist ein Teil unseres Vorhabens, einer der größten Entwickler und Publisher zu werden. Alle unsere Niederlassungen expandieren zur Zeit.

Sarah Ricchiuti: In London haben wir von 9 Leuten auf 30 aufgestockt und wir expandieren jeden Monat weiter. Darüber hinaus öffnen wir bald ein Büro in Paris.

David Pass: Im letzten Jahr lag unser vorrangiges Ziel darin, unsere internationalen Vertriebskanäle auszuweiten. Wir haben inzwischen in ganz Europa so viele Partner, daß ich glaube, daß wir dieses Ziel wirklich erreicht haben.

play: Activision hat nur ein Entwicklungsstudio. Sind angesichts der expansiven Firmenpolitik weitere geplant?

David Pass: Wir haben viele Partner und Entwickler in Großbritannien und in Frankreich. Es wäre durchaus denkbar, daß sich eine Gelegenheit bietet, in Japan und in London zu entwickeln. Unser Hauptquartier in Los Angeles, ein dreistöckiges Gebäude, ist aber sehr beeindruckend. Im Erdgeschoß befindet sich unsere Quality Assurance- und unsere Customer Support-Abteilung. Das obere Management, das Marketing und der Verkauf liegen im ersten Stock, und die Entwicklungsabteilung ganz oben. Insgesamt arbeiten bei uns in LA über 300 Leute.

play: Wann hat eigentlich die Arbeit an Pitfall 3D: Beyond The Jungle begonnen, David?

David Pass: Vor knapp 2 Jahren.

play: Das ist aber ein sehr langer Zeitraum. In der Regel dauert es 12-15 Monate, um ein Spiel zu designen.

David Pass: 1 Jahr ist ein kurzer Produktionszeitraum für die Art von Spielen, die wir bei Activision entwickeln. Wir benötigen etwa 1 1/2 Jahre für ein Spiel, manchmal auch mehr; denn wir investieren in der Anfangsphase, noch bevor ein Programmierer oder ein Grafiker hinzugezogen wird, sehr viel Zeit in die Spielstruktur. Dieser „Pre Developing"-Prozeß dauert etwa 3 Monate, erst danach fängt mit einem sehr kleinen Team die eigentliche Entwicklung an. Während der heißen Produktionsphase

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

n einer Bürgerwehr, Selbstschutzgruppe

u.a. Las Vegas, der Grand Canyon, Area 51, ein Ölfeld in New Mexiko, der Hoover Damm in Arizona, eine Geisterstadt, Plantagen und ein Skigebiet in Colorado. Der Fuhrpark besteht aus Wagen, deren Baujahr den Zeitraum 1966-1976 umfaßt, mit Sportwagen, Jeeps, Trucks, Buggies, Pickups und Schulbussen.

Zwei-Spieler-Duelle werden wahlweise horizontal oder vertikal gesplittet oder via Linkkabel ausgetragen. Aber auch für Solospieler hat Vigilante 8 einiges zu bieten. Im Arcade-Modus stehen einem zwar 10 Arenen und 12 Wagen zur Auswahl, aber erst im Quest Mode werden nach und nach weitere Charaktere, Vehikel und Tracks freigeschaltet, vorausgesetzt man geht als Sieger aus dem Gefecht hervor.

In spielerischer Hinsicht deutet sich mit Vigilante 8 bereits jetzt ein ausgesprochener Überflieger an, auch wenn unsere Vorabversion noch mit deutlichen Clipping-Problemen behaftet war. Eine wohldurchdachte Steuerung, ein kurzweiliges Streckendesign, ein herausfordernder Zwei-Spieler-Modus - Spielerherz, was willst Du mehr? Shooterfans werden voll auf ihre Kosten kommen, zumal das Gameplay sehr arcadeorientiert ist und Vigilante 8 nicht gerade mit PlayStation-spezifischen Special Effects wie Lens Flare und Light Sourcing geizt.

Activision – Ein Jahr des Umbruchs

1997

Januar
Ronald Millar, der zuvor für Blizzard Entertainment an Warcraft II, Diablo und StarCraft arbeitete, übernimmt eine beratende Funktion bei Activisions Dark Reign-Projekt. Bei der Entwicklung ihres Shooters Apocalypse arbeitet Activision mit Bruce Willis zusammen. Willis soll dem Spieler hier unter Zuhilfenahme von Motion Capture-Technologie als virtueller Partner zur Verfügung stehen.

Februar
Activision sichert sich die Publishingrechte an Ritual Entertainments Ego-Shooter Sin für den PC sowie die Rechte an Mission Packs, Konsolen-Konvertierungen und an einem Sequel. Die weltweiten Distributionsrechte an id Softwares Hexen II für PC, Macintosh, PlayStation und Saturn gehen ebenfalls an Activision. Entwickelt wird die PC-Version von Raven Software.

März
Activision kündigt für Herbst Pitfall 3D: Beyond The Jungle an.

April
Activision bringt eine überarbeitete Version von MechWarrior 2 für die PlayStation und den Saturn auf den Markt.

Mai
Activision sichert sich die weltweiten Distributionsrechte an dem Sequel zu id Softwares indiziertem Ego-Shooter. GT Interactive bemüht sich zwar darum, ihre auslaufenden Verträge mit id Software zu verlängern, letztendlich bekommt aber Activision den Zuschlag.

Juni
Activision sichert sich für Total Drivin' die Lizenz des US-Automobilmagazins Car And Driver und akquiriert die deutsche Marketing- und Consultingfirma Take Us. Take Us fungiert in Zukunft als Activisions Deutschlandvertretung.

Juli
Activision akquiriert das in Madison, Wisconsin, ansässige Entwicklungsstudio Raven Software für 12 Millionen Dollar.

September
Activision sichert sich die Publishingrechte an den ersten drei Titeln von Redline Games und geht eine Minderheitsbeteiligung an den Entwicklern ein. Ins Leben gerufen wurde Redline Games von Ronald Millar und James Anhalt, die zuvor u.a. an Diablo, Warcraft II, MechWarrior 2 und Pitfall: The Mayan Adventure gearbeitet hatten. Auf der Londoner ECTS Show werden Pitfall 3D: Beyond The Jungle und Apocalypse vorgestellt. Am 19. September wird Hexen II für den PC veröffentlicht. Darüber hinaus erwirbt Activision von Atari/JTS die Rechte an einer Neuauflage von Asteroids und Battlezone.

Oktober
Activision veröffentlicht Nightmare Creatures und Car And Driver Presents: Grand Tour Racing '98 in den Vereinigten Staaten.

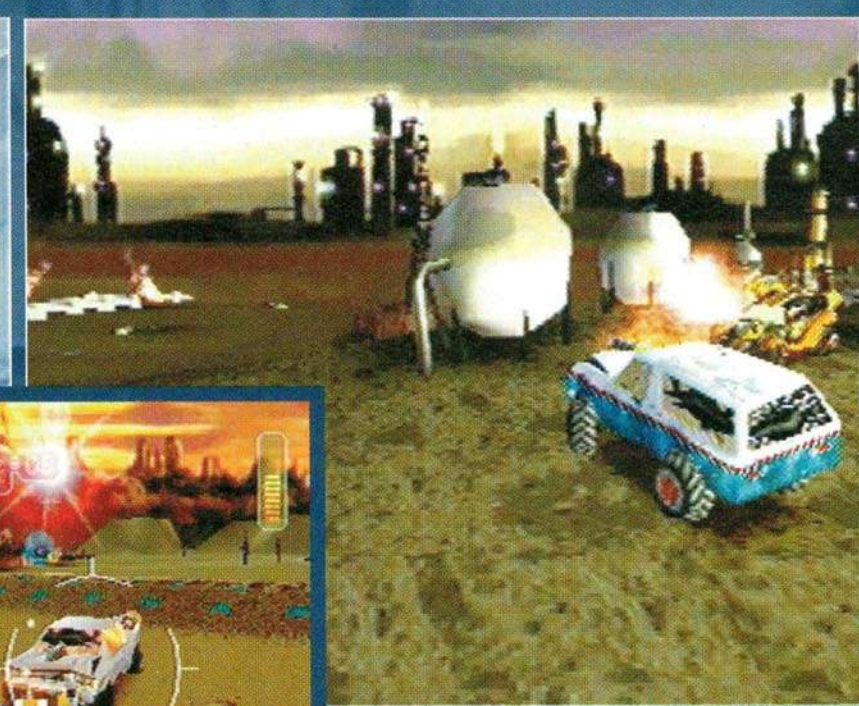
November
Activision übernimmt Combined Distribution, die Muttergesellschaft des britischen Distributors Centresoft für 44 Millionen Dollar und den deutschen Distributor NBG für 4,4 Millionen Dollar.

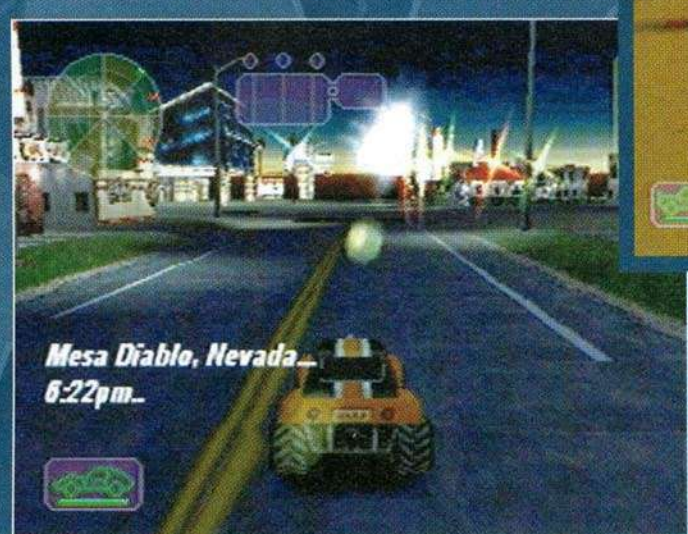
Dezember
Activision bringt das Sequel zu id Softwares indiziertem Ego-Shooter auf den Markt. Die für den deutschen Markt lokalisierte Version wurde zwar fertiggestellt, aber wegen der Gefahr einer erneuten Indizierung erst gar nicht veröffentlicht. Ironie am Rande: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BP¡S) indiziert die britische Version.

1998

Februar
Activision dementiert in der Branche kursierende Gerüchte, daß das Projekt Apocalypse auf Eis gelegt worden wäre.

März
Activision veröffentlicht Pitfall 3D: Beyond The Jungle. In Deutschland erscheint eine komplett lokalisierte Version.





stocken wir das Team schließlich auf bis zu 20 Leute auf. Wenn das Projekt nahezu fertiggestellt ist, kann man zwar wieder einige Leute abziehen, aber der Entwicklungsprozeß selbst ist ausgesprochen langwierig, und man muß auch sehr vorsichtig sein. Über den gesamten Zeitraum hinweg ziehen wir Spieletester zu Rate, und wenn wir glauben, daß etwas an dem Spiel noch nicht gut genug ist, arbeiten wir noch mehr daran. Wir haben die Steuerung mehrmals überarbeitet, aber auch die Kameraschwenks. Gerade die Kameras richtig zu positionieren hat sehr viel Zeit in Anspruch genommen.

play: In der Zwischenzeit sind auch einige andere Publisher auf den Plan getreten: Ocean Software mit Jersey Devil, Crystal Dynamics mit Gex 3-D. Glaubt Du nicht, daß Pitfall 3D: Beyond The Jungle etwas zu spät kommt?

David Pass: Nein, denn die anderen Publisher kämpfen mit den gleichen Verzögerungen wie wir. Ich glaube, daß Gex 3-D erst nach Pitfall auf den Markt kommen wird. Crystal Dynamics hat etwa zur gleichen Zeit mit ihrem Spiel begonnen. Ich bin überhaupt nicht besorgt darüber, da ich glaube, daß wir sie mit einem hoffentlich besseren Produkt schlagen werden.

play: Was sind die verkaufsstärksten Argumente von Pitfall 3D?

David Pass: Pitfall 3D ist das erste wirkliche 3D-Plattformspiel. Tomb Raider gerät eher in Richtung Adventure, und Crash Bandicoot ist zwar ein sehr schönes Plattformspiel, aber der Spieler wird hier in seiner Bewegungsfreiheit doch sehr eingeschränkt. Außerdem setzen wir die Pitfall-Tradition fort. Die Pitfall-Serie wurde im Lauf ihrer Geschichte weltweit über 5 Millionen Mal verkauft. Ich glaube, daß jeder Videospieler das Original kennt und gerne erleben würde, was als nächstes mit Pitfall Harry geschieht.

„Ein Spiel für die Konsole unterscheidet sich sehr von einem Spiel für den PC. Konsolenspieler sind von einem raschen Erfolgserlebnis angetan, während PC-Spielern der Sinn etwas mehr nach Strategie und realitätsnaher Simulation steht. Es handelt sich einfach um zwei grundverschiedene Welten. Obwohl es sicherlich einige Spieler gibt, die beiden etwas abgewinnen können, wird die Konsole für andere Spiele eingesetzt als der PC."
David Pass, Director Activision USA

play: Kam es zu irgendwelchen Schwierigkeiten in der Entwicklung?

David Pass: Es gibt immer Schwierigkeiten in der Entwicklung eines Spiels. Eine der größten Herausforderungen, vor die wir gestellt wurden, war es, die Spieler mit einer 3D-Welt vertraut zu machen. Alle kennen 3D-Spiele, aber in Realität haben nur die wenigsten wirkliche 3D-Spiele auf der PlayStation gespielt. Den meisten Einsteigern ist das Gefühl einer 3D-Welt vor den Augen völlig fremd. Wir wollten sie Schritt für Schritt an die neue Perspektive gewöhnen. Wenn man ein Plattformspiel in die dritte Dimension befördert, erweisen sich selbst die einfachsten Dinge als sehr schwierig, wie z.B. die banale Frage, von welchem Punkt aus man losspringen soll, um von hier nach da zu gelangen.

play: Glaubst Du, daß Pitfall 3D ausgiebig vom Potential der Hardware Gebrauch macht?

David Pass: Ja, das glaube ich wirklich. Viele der Dinge, die Du in Pitfall 3D gesehen hast, die Grafik z.B., die Texturen und die detaillierten Animationsphasen wären nicht realisierbar gewesen, wenn wir die PlayStation nicht direkt programmiert und die Sony Libraries links liegengelassen hätten.

play: Gibt es abgesehen von der Originalversion für das Atari 2600 noch weitere versteckte Features in Pitfall 3D?

David Pass: Während des Spiels versucht man eine Frau zu retten, die einem schließlich dabei hilft, den letzten Endgegner zu besiegen. Über einen Cheat ist es möglich, diese Frau anstelle von Pitfall Harry Jr. zu steuern, aber es gibt noch einige weitere Geheimnisse in Pitfall 3D. Genauso verhält es sich mit der alten Version für das Atari 2600. Es gibt eine Menge zu entdecken.

Blast Chamber

Car And Driver Presents: Grand Tour Racing '98

Nightmare Creatures

Apocalypse

Activision – The Next Generation Games

	Titel	Entwickler	Format
1996			
	Blast Chamber	Attention To Detail	PlayStation Saturn
	Blood Omen: Legacy Of Kain*	Crystal Dynamics	PlayStation
	PowerMove Pro Wrestling	Tomy	PlayStation
	Time Commando**	Adeline Software	PlayStation
1997			
	Car And Driver Presents: Grand Tour Racing '98***	Eutechnyx	PlayStation
	MechWarrior 2	Activision Studios	PlayStation Saturn
	Nightmare Creatures****	Kalisto Entertainment	PlayStation
1998			
	Apocalypse	Activision Studios	PlayStation
	Pitfall 3D: Beyond The Jungle	Activision Studios	PlayStation
	Vigilante 8	Luxoflux	PlayStation

* erschien in Europa über BMG Interactive.
** erschien in Europa über Electronic Arts.
*** erschien in Europa unter dem Titel Total Drivin' über Ocean Software.
**** erschien in Europa über Sony Computer Entertainment Europe.

play: Unterstützt Pitfall 3D auch den Sony Analog Controller?

David Pass: Der Analog Controller kam in unserem Produktionszyklus sehr spät an die Reihe, weswegen wir ihn nicht in dem Maße berücksichtigen konnten, wie wir gerne gewollt hätten. Man kann Pitfall 3D zwar mit einem Analog Controller spielen, die Steuerung ist aber nachwievor auf digitale Kontrolle ausgelegt.

play: Activision stellte auf der E3 Show im Juni letzten Jahres das Spiel Apocalypse vor, das von vielen Messebesuchern als eines der Highlights der Messe gehandelt und zu dem von Seiten der Fach- und Publikumspresse viel Hype aufgebaut wurde. Was ist in der Zwischenzeit aus diesem Spiel geworden?

David Pass: Das ist eine andere Geschichte. Wir haben zu Apocalypse viel Feedback bekommen und uns gedacht, daß wir das Spiel noch einmal überdenken sollten, was wir auch getan haben. Wir haben die Entwicklung an ein externes Studio abgegeben, und Apocalypse schreitet seitdem wirklich sehr gut voran.

play: Vigilante 8 schlägt eine ähnliche Richtung wie Sonys Twisted Metal ein. Habt Ihr Euch dessen Verkaufszahlen zum Vorbild genommen?

David Pass: Das war nicht unsere Absicht. Wir wollten ein Spiel herstellen, das so ähnlich sein sollte wie eines, das wir bereits entwickelt hatten, nämlich Interstate '76 für den PC. Mit diesem Leitgedanken sind wir das Projekt angegangen. Verglichen mit Twisted Metal haben wir in Vigilante 8 deutlich mehr Features. Unsere Arenen sind viel größer und abwechslungsreicher, in jeder Arena befindet sich eine Menge an Special Features und wir bieten eine beträchtlich größere Zahl an Wagen und Waffen an.

play: Habt Ihr das Gameplay gegenüber Interstate '76 etwas verändert, um exakter auf die unterschiedliche Zielgruppe der PlayStation einzugehen?

David Pass: Ja, sogar sehr. Wir peilen nicht nur eine unterschiedliche Zielgruppe an, sondern das Spiel hebt sich deutlich von Interstate '76 ab. Ein Spiel für die Konsole unterscheidet sich sehr von einem Spiel für den PC. Konsolenspieler sind von einem raschen Erfolgserlebnis angetan, während PC-Spielern der Sinn etwas mehr nach Strategie und realitätsnaher Simulation steht. Es handelt sich einfach um zwei grundverschiedene Welten. Obwohl es sicherlich einige Spieler gibt, die beiden etwas abgewinnen können, wird die Konsole für andere Spiele eingesetzt als der PC.

play: Gibt es in Vigilante 8 auch einige Bonuswagen?

David Pass: Wenn man im Quest Mode, d.h. im Ligamodus von Vigilante 8 die einzelnen Strecken erfolgreich absolviert, werden zusätzliche Tracks, Charaktere und Waffen freigeschaltet.

play: Vielen Dank für das Interview.

Apocalypse

FRANKFURTS EISKALTE SEITE...

SCEG & play PLAYSTATION präsentieren die

FRANKFURT LIONS

Noch in der vergangenen Saison stand das Eishockeyteam der Frankfurt Lions praktisch vor dem Nichts. Vor knapp vier Jahren mit großen Ambitionen in das Unternehmen Deutsche Eishockey Liga (DEL) gestartet, waren die Lions sowohl finanziell wie auch sportlich in marodem Zustand. Jetzt, ein Jahr später, hat sich die Situation ins Positive verkehrt: Die Lions bauen auf ein gesundes Finanzfundament, spielen in der Meisterschaftsrunde und dürfen sich sogar Hoffnungen auf den Titel machen. Hauptverantwortlich für den kometenhaften Aufstieg der Frankfurter Löwen ist der Kanadier Bernie Johnston, ehemaliger NHL-Spieler und Stanley Cup-Gewinner, der als Manager für die aktuelle Spielrunde verpflichtet werden konnte. Als erste Amtshandlung kündigte dieser an, das gesamte Team der Lions mit einem Bulldozer in den Main zu schieben, um nur denjenigen, die es wieder ans Ufer schaffen würden, einen neuen Vertrag auszuhändigen - bis auf drei Ausnahmen ist die komplette Mannschaft abgesoffen! Genau 40 Spiele später trauert allerdings niemand mehr den Nichtschwimmern nach - hat sich doch endlich der Erfolg eingestellt, den sich die Lions-Fans immer gewünscht haben.

Ein feines Näschen hat SCEG bewiesen, als man trotz der prikären Ausgangssituation vor dem Saisonstart den Part des zweiten Hauptsponsors der Lions übernahm und sich damit auf gefährliches Glatteis begab. Auf dem Spiel standen das hervorragende Image Sonys und der Name PlayStation - doch haben die Sony-Mannen den Erfolg scheinbar in jeglicher Hinsicht gepachtet. Vielleicht liegt der Löwenaufschwung ja zu einem Teil auch in den neuen Trainingsmöglichkeiten der Spieler begründet, die laut Aussage von Manager Bernie Johnston ihre PlayStation nicht bloß als Dekoration, sondern tatsächlich zum Spielen benutzen, wobei NHL Face Off 98 natürlich mit an erster Stelle steht; auch deswegen, weil einige der Profis ihr virtuelles Abbild in der Simulation wiederfinden.

Auf Einladung von Sony hin hatten wir das Vergnügen, das Meisterschaftsspiel der Lions gegen die Düsseldorfer EG live im Eisstadion miterleben zu dürfen. Angesteckt von der tobenden Zuschauermenge fieberten wir mit der Frankfurter Mannschaft, die in einer höllisch spannenden Auseinandersetzung nach einer traumhaften Kombination kurz vor Schluß den vielumjubelten Siegtreffer zum 4:3 landen konnte. Unser Tip kann nur lauten: schaut Euch, wenn nur irgend möglich, ein Eishockeyspiel live an! Die Stimmung ist wirklich kaum mehr zu überbieten!

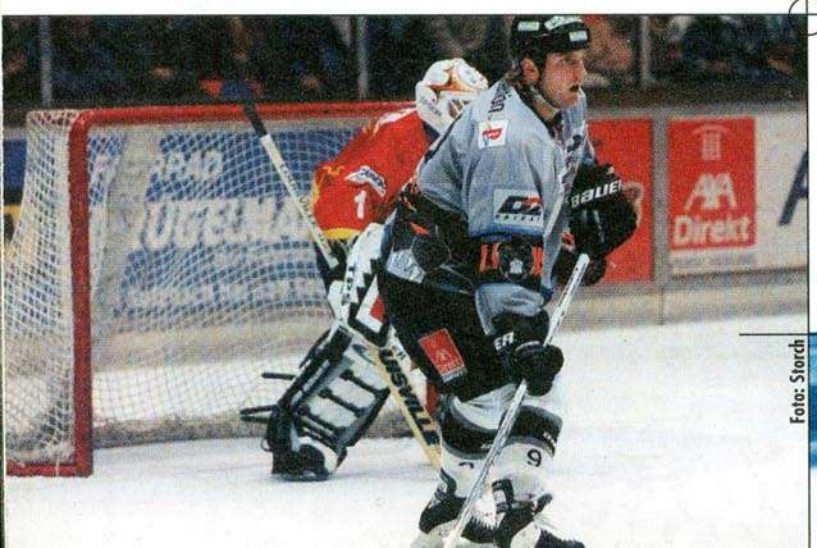


Foto: Storch

Foto: Storch

Die Top 3-Eishockey-Simulationen

NHL 98
Test in play 10/97

NHL Breakaway 98
Test in play 10/97

NHL Face Off 98
Test in play 01/98

Interview mit Bernie Johnston, Manager Frankfurt Lions

play: Wie beurteilen Sie den heutigen Sieg der Frankfurt Lions?

Bernie Johnston: Meine Mannschaft hat ein sehr gutes, weil diszipliniertes Spiel abgeliefert. Besonders der Spielzug zum entscheidenden Treffer kurz vor Schluß war hervorragend. Die Zuschauer haben praktisch bis zur letzten Sekunde ein ungemein spannendes Kampfspiel gesehen, das schon einen starken Playoff-Charakter hatte.

play: Der Ausländeranteil an Spielern innerhalb der DEL ist enorm. Wieviele Nationalitäten finden sich im Team der Frankfurt Lions?

Bernie Johnston: Das ist meiner Meinung nach völlig unerheblich. Für mich existiert nur ein Paß, und das ist der der Frankfurt Lions.

play: Wie sehen Sie den Unterschied zwischen der NHL und der DEL?

Bernie Johnston: Wenn man bedenkt, daß bspw. bei den Frankfurt Lions immerhin 11 Spieler, also fast die Hälfte des Kaders, über NHL-Erfahrung verfügen, kann der Unterschied nicht mehr so groß sein wie allgemein angenommen. Die DEL ist in der jetzigen Form wirklich auf einem guten Weg.

play: Eishockey ist nun wirklich keine Sportart für „Memmen". Die Spieler gehen während eines Spiels zwangsläufig nicht unbedingt friedfertig miteinander um. Sind solche Auseinandersetzungen nach einem Match völlig vergessen oder bleiben Ressentiments haften?

Bernie Johnston: Bis auf ganz wenige Ausnahmen sind nach dem Abpfiff durch den traditionellen Handshake alle Streitigkeiten beigelegt. Unsere Profis stehen wöchentlich bis zu dreimal auf dem Eis, da bleibt überhaupt keine Zeit für persönliche Fehden.

play: Wie äußert sich die Zusammenarbeit der Mannschaft mit SCEG, und spielen die Akteure auch tatsächlich auf der Sony PlayStation?

Bernie Johnston: Wie man sieht, ist der komplette VIP-Raum mit PlayStation-Displays ausgerüstet, auf denen die neuesten Spiele vorgestellt werden. Zur diesjährigen Spielwarenmesse in Nürnberg haben wir bspw. gleich drei unserer Profis geschickt. Die Zusammenarbeit mit Sony ist leichter als mit anderen Sponsoren, da die meisten Spieler wirklich sehr gerne auf der PlayStation spielen. Basketball-Simulationen, Rennspiele und natürlich auch Prügelspiele stehen dabei in der Gunst der Spieler am höchsten. Bei NHL Face Off 98 wird deutlich, daß der Unterschied zwischen realem und virtuellem Eishockey fast schon erschreckend gering ist. Momentan allerdings fiebern unsere Jungs Sonys Everbody´s Golf entgegen. Das Sponsoring im allgemeinen lebt vom Nehmen und Geben, was mit Sony wunderbar funktioniert.

play: Vielen Dank für das Interview, Herr Johnston.

Bildquelle: Das Offizielle PlayStation Magazin

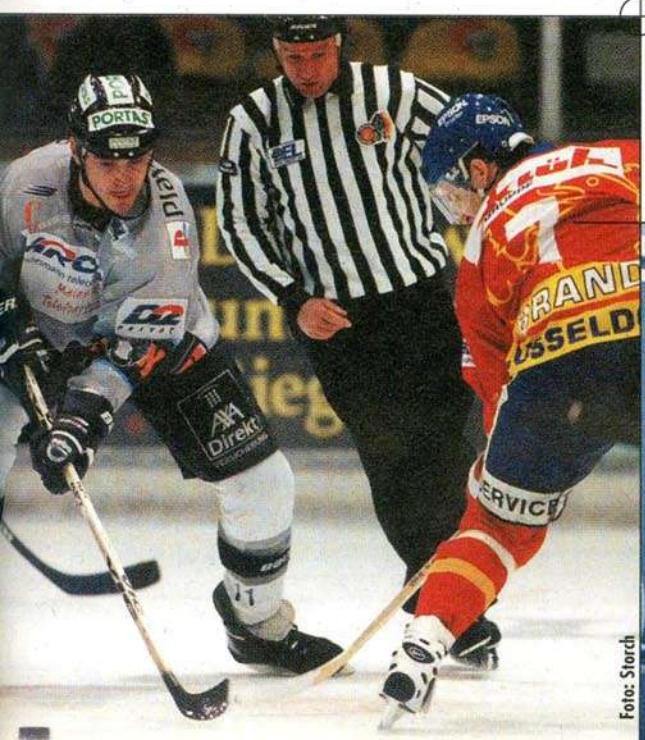


Foto: Storch

In Zusammenarbeit mit SCEG verlosen wir eine PlayStation mit allen Spieler-Unterschriften der Frankfurt Lions.

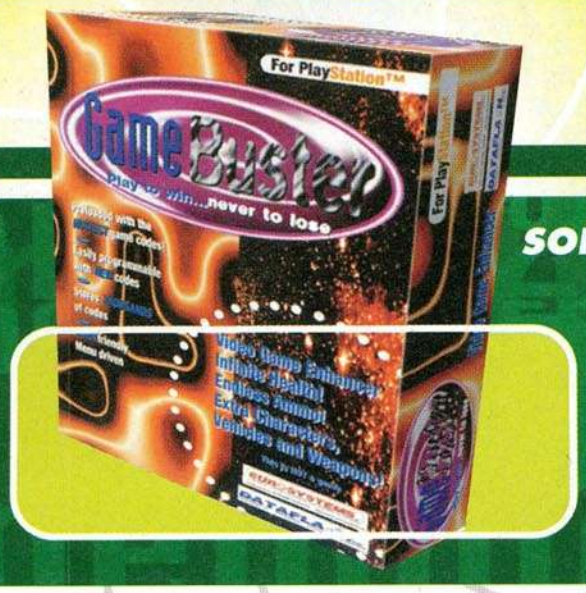
Schickt eine Postkarte an:
play PLAYSTATION
Stichwort: „Lions"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder per Fax: 09 31/40 43 711
oder Elektropost: cypress@mainfranken.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Einsendeschluß ist der 7. April 1998, der Gewinner wird in der nächstmöglichen play bekanntgegeben.

GAME BUSTER

René Meyer



SOLANGE ES SPIELE GIBT, SOLANGE WIRD VERSUCHT ZU MOGELN. OB DAS SPIEL SCHWER IST ODER MAN EINFACH MAL LUST VERSPÜRT, ALS SUPERHELD AUFZUTRETEN, UNVERWUNDBAR, MIT NIE ENDENDER MUNITION - CHEATEN IST „IN". WOHER STAMMEN CHEATS UND WIE KANN MAN BEI PLAYSTATION-SPIELEN MIT DEM GAMEBUSTER MOGELN - DAS SOLL FOLGENDER BEITRAG KLÄREN.

CHEATS

Heutzutage ist ein ganzer Stab von Programmierern, Grafikern und Musikern beschäftigt, ein tolles Spiel auf die Beine zu stellen. Es ist mehr als ärgerlich, wenn im fertigen Programm Fehler auftauchen, die das Vergnügen zur Hölle machen. Aus diesem Grund wird beträchtlicher Aufwand mit dem Bugfixing, der Fehlerbeseitigung, betrieben. Für die beiden Stadien Produktion und Test erweisen sich eingebaute Erleichterungen, allgemein als Cheats bezeichnet, als unerläßlich: Wie will der Tester denn in Ruhe spielen, wenn er andauernd sein Leben verliert? Und wenn irgend etwas in Level 67 nicht stimmt, soll man dafür extra die vorherigen Ebenen durchspielen? Praktisch in jedem Spiel sind Cheats eingebaut: Da reicht das Drücken einer bestimmten Tastenfolge, und man ist unverwundbar, voll ausgerüstet oder einen Level weiter. Einigen Programmierern gefällt es nicht, diese Cheats im fertigen Spiel zu lassen, andere sehen es lockerer. Die Verbreitungswege von Cheats sind mannigfaltig: Da ruft ein genervter Redakteur die Softwarefirma verzweifelt an: „Bis Mittag muß der Artikel stehen, aber ich komme da und dort nicht weiter". Und schon weiß es einer mehr. Da ruft ein verzweifelter Spieler bei der Hotline genervt an: „Seit Wochen hänge ich an dieser Stelle." Und schon weiß es einer mehr.

Um noch mal auf das Gefallen oder Nichtgefallen von Cheats im endgültigen Produkt zurückzukommen: Man muß sich vorstellen, das Spiel ist soweit fertig, die Tester finden nichts mehr, und die Programmierer sind am Ende. Die Presse sitzt im Nacken, die Marketingabteilung fragt zweimal am Tag nach. Wer will so kurz vor dem Erscheinen des Spiels den Programmcode für die Cheats entfernen und damit verantworten, daß nun unter Umständen das komplexe Gebilde, das ein Videospiel darstellt, einen Riß erhält? Na also, kommt das Spiel halt mit Cheat auf den Markt, der ist eh gut versteckt. Demzufolge gibt es Cheats, die jedem bekannt sind, und viele, von denen nahezu niemand etwas ahnt.

Hintergründig verbessert so mancher Cheat den Komfort eines Spiels gewaltig: Wir müssen eben bei vielen Spielen keine Spielstände mehr aufbewahren, weil wir mit Hilfe eines Cheats problemlos in jeden Level gelangen.

LEVELCODES

Mit Hilfe von Paßwörtern soll erzwungen werden, daß ein Spiel zunächst in der Reihenfolge „abgearbeitet" wird, wie von den Programmierern vorgesehen. Hat man einen Level geschafft, erhält man den Zugriffscode, mit dessen Hilfe der Level direkt angewählt wird.

Einerseits - sinngemäß argumentierte die Pressestelle eines Softwarehauses, die keine herausrückte - sind Levelcodes ein Garant für langanhaltenden Spielspaß, den man für 100 Mark erwarten kann. Wer den stolzen Preis aufbringt, der möchte bestenfalls über Wochen beschäftigt werden.

Andererseits sind Levelcodes eine Frechheit. Warum ist man gezwungen, erst hundert Level durchzuspielen, ehe man sich einen beliebigen auswählen kann? Da komme uns keiner mit Handlung: Spiele mit separaten Rätseln haben ohnehin keine, und bei vielen anderen ist eine Story eh nur schmückendes Beiwerk ohne Nährwert. Zudem tritt die Paßwort-Organisation kritikwürdig genug auf: In den seltensten Fällen kann man schon gespielte Level einfach anwählen, ohne einen behämmerten zigstelligen Code eingeben zu müssen.

Der kaum lesbare Zettel mit den erspielten Paßwörtern ist immer weg, wenn man ihn braucht, und Fehler lassen sich auch nicht ausschließen.

Noch unsäglicher kommen abgespeicherte Spielstände daher. In Spielen mit fortlaufender Handlung sind sie natürlich unverzichtbar, aber mitunter ist es schon unzumutbar, für jeden Level einen separaten Spielstand zu konservieren, wo der Kauf einer Speicherkarte kein Zuckerschlecken ist.

Und wenn diese mühevoll erkämpften Spielstände mal verlorengehen - sowas soll's ja geben - kann man

Mission 25 erst dann nochmals spielen, wenn man auch den 24 vorangestellten Levels nächtelange Aufmerksamkeit geschenkt hat. Somit ist ein Cheat zur freien Levelwahl auch dann nützlich, wenn man das Spiel durchweg ehrlich angeht.

Wie dem auch sei, wer sich ein Spiel kauft, der soll es anwenden können, wie er möchte. Schließlich wird beim Kauf einer Sting-CD auch nicht verlangt, die Titel der Reihe nach zu hören, um die musikalische Entwicklung nachvollziehen zu können. Oder war das Beispiel albern?

Neben Cheats, die das Spielgeschehen vorantreiben, lassen sich die Entwickler allerlei Späße einfallen - da bekommen Fußballer Wasserköpfe, die furchtlose Kriegerin steht plötzlich im Bikini da, und der Kommentator erzählt plötzlich nur Unsinn. Auch solche Jokes zählen als Cheats.

AUF DEM PC LÄSST SICH'S BESSER CHEATEN

Wer nicht resignieren will, wenn kein eingebauter Cheat zur Verfügung steht, der faßt den Programmcode oder abgespeicherte Spielstände ins Auge. Das Verfahren ist einfach erklärt: Wenn in einem Spiel das Startkapital 100 Credits beträgt, dann sind diese „100" irgendwo auf der schwarzen Spiel-CD-ROM gespeichert und lassen sich theoretisch auf „999" erhöhen. Und Angaben über die aktuelle Zahl der Credits sind nach dem Speichern auf der Speicherkarte zu finden - und warten darauf, manipuliert zu werden.

Und hier tritt ein grundsätzliches Mogel-Problem bei Spielkonsolen zutage: Auf dem PC werden die (wichtigsten) Programmdateien und auf jeden Fall die Spielstände auf der Festplatte abgelegt. Die Daten sind damit leicht zugänglich und lassen sich mit geringem Aufwand manipulieren. Bereits mit den Mitteln, die das Betriebssystem zur Verfügung stellt, kann Einblick in den Programmcode genommen werden, lassen sich Texte und Levelcodes entdecken. Wer sich die (relativ geringe) Mühe macht, das Hantieren mit Hexadezimalzahlen und einem Hexeditor zu erlernen, kann schon bald seinen Reichtum ins Unermeßliche mehren.

Die PlayStation hingegen ist eine Black Box - man bekommt nur die Oberfläche des Spiels zu sehen, kann nicht hinter die Kulissen schauen.

Oder fast nicht - denn die Daten einer PlayStation-CD sind in einem bestimmten Format gespeichert, das auf dem PC nicht unbekannt ist: ISO-9000. Das bedeutet, Inhaltsverzeichnis und Dateien lassen sich, wie bei einer PC-CD-ROM, ganz normal betrachten.

Mit ein wenig Glück findet man Hinweise, die weiterhelfen- Levelcodes, Missionsbeschreibungen, Credits. Wörter offenbaren sich dabei als Levelcodes leichter; Zahlen praktisch nie.

Alles schön und gut. Man wird aber nicht ermitteln können, welche drei Tasten gleichzeitig gedrückt werden müssen, um unverwundbar zu werden. Langer Rede kurzer Sinn: Cheaten von PlayStation-Spielen macht fast nur Sinn, wenn man die Cheats schon kennt.

GAMEBUSTER

Aber es gibt einen Ausweg aus dem Dilemma. Gamebuster heißt die Lösung, ein Steckmodul, mit dem die PlayStation verbunden wird. Der maßgebliche Zweck des Gamebusters von Datel ist: Cheaten. Hierzulande werden Datel-Produkte von der Firma Dataflash aus Emmerich vertrieben.

WIE ARBEITET DER GAMEBUSTER?

Eine Spiele-CD ist schreibgeschützt. Um ein Programm auszuführen, wird es von der CD (ROM) in den Arbeitsspeicher (RAM) kopiert. Und der kann nach Herzenslust verändert werden.

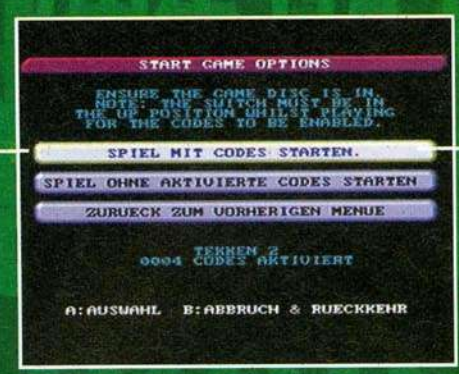
Der Gamebuster implementiert ein Wächter-Programm, das parallel zum PlayStation-Spiel läuft und im rechten Moment eingreift. Die Aufgabe des Gamebusters ist es vor allem, dafür zu sorgen, daß bestimmte Speicherzellen konstant bleiben. Ein Beispiel: In vielen Spielen hat man eine bestimmte Anzahl Leben (oder Continues). Man fängt mit z.B. drei Leben an, und bei jeder ungeschickten Handlung wird ein Leben abgezogen. Das Spiel speichert die aktuelle Anzahl der Leben in einer Speicherzelle. Der Gamebuster mogelt nun, indem er dafür sorgt, daß genau diese Stelle immer den Wert 3 hat, somit unendlich viele Leben zur Verfügung stehen.

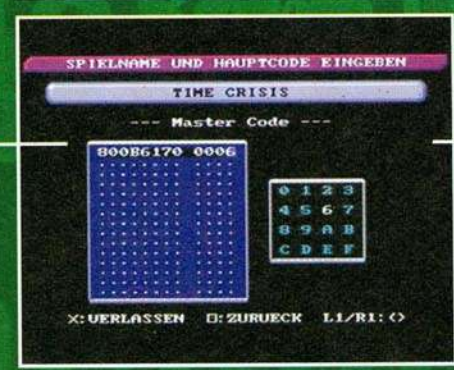
Diese Technik verbirgt sich in einem kleinen grauen Kasten, der mit dem Erweiterungsport der PlayStation verbunden wird. Dazu entfernt man die Blende an der Rückseite der Konsole (PARALLEL I/O) und steckt den Gamebuster an. Der Gamebuster besitzt einen Schalter an der Seite. Befindet er sich in der unteren Stellung, ist das Cheatmodul inaktiv. Wurde er nach oben geschoben, meldet sich nach dem Start der PlayStation das deutschsprachige Menü des Gamebusters. Es besteht aus vier Einträgen:

SPIEL STARTEN
Startet ein Spiel.

CODES WEHLEN
„Wehlt" Cheats aus einer Liste von derzeit mehr als 500 Codes zu 85 Spielen aus. Hm, vielleicht ist damit „wählen" gemeint?

SPEICHERKARTEN-MANAGER
Ruft die Funktionen für die Verwaltung von Memory Cards auf. Hier lassen sich Spielstände von einer Karte auf die andere übertragen sowie löschen. Außerdem kann eine Memory Card komplett gelöscht (formatiert) werden. Zuguterletzt können bis zu zehn Spielstände zu einem Slot komprimiert werden, so daß mehr Slots frei bleiben. Auf der Memory Card erscheinen sie als **GT KOMPRIMIERT.** Um die Spielstände zu verwenden, müssen sie wieder dekomprimiert werden. Das Verfahren lohnt sich also nur, wenn Spielstände platzsparend für eine längere Zeit aufbewahrt werden.





INFORMATIONEN

Zeigt einen Bildschirm mit den Namen der Programmierer des Gamebusters.

Außerdem kann die Anzeige zwischen dem europäischen TV-Format PAL und dem US-Format NTSC getauscht werden, was aber für unsereinen ohne Bedeutung ist.

Der interessanteste Punkt ist das Code-Menü. Hier steht eine stattliche Liste von (älteren) Spielen mit zum Teil mehreren Codes und einer knappen englischsprachigen Beschreibung wie **INFINITE LIFES,** die sich selbst mit rudimentären Englischkenntnissen und/oder einem Wörterbuch erklären sollten.

Aus der Beschränkung des Gamebusters auf das Achten des Zustands von Speicherzellen resultiert die Art der Cheats. Der Gamebuster kann überall dort helfen, wo Speicherstellen konstant bleiben sollen, etwa Anzahl von Leben (Continues), Energie, Munition und ähnlichem, oder erst einen bestimmten Wert annehmen sollen, meist um einen Status herzustellen, etwa die Verfügbarkeit bestimmter Waffen.

Weil mit Hilfe des Gamebusters aber nicht nur Daten, sondern auch kurze Programmteile verändert werden können, ist theoretisch das Einsatzgebiet des Gamebusters unbegrenzt. In der Praxis setzt allerdings der enorme Aufwand, ein Spiel soweit zu entschlüsseln, daß Manipulationen des Programmablaufes möglich sind, Schranken.

Jeder Code aus der Liste läßt sich einzeln aktivieren. Bei manchen Spielen ist ein Master-Code aufgeführt. Seine Aktivierung ist Voraussetzung für das Verwenden aller anderen Cheats für das betreffende Spiel; er ist sozusagen der Schlüsselcode.

Sind die Codes für das gewünschte Spiel aktiviert, wird es mit Hilfe des Menüpunktes **SPIEL STARTEN** aufgerufen, wobei zunächst die Frage erscheint, ob mit oder ohne aktivierte Codes gespielt werden soll.

Die Codeliste für ein Spiel läßt sich erweitern. Die neuen Daten werden auf dem Flash-ROM des Moduls gespeichert und sind damit dauerhaft verfügbar. Auch Codes für Spiele, die bisher nicht in der Liste eingetragen sind, lassen sich einspeisen. Dazu wählt man den ersten Eintrag **NEUES SPIEL** in der Spieleliste. Ein Code besteht aus drei Teilen: einer Beschreibung wie **UNENDLICHE LEBEN** und dem eigentlichen, zweiteiligen Code. Die erste (achtstellige) Ziffernfolge steht für die Speicheradresse, die zweite (vierstellige) für den Wert, der in dieser Adresse konstant gehalten werden soll. Ein Beispiel:

Infinite missiles
800EEB40 0041.

Für Experten: Die erste Ziffer der Adresse signalisiert, ob der nebenstehende Wert 8 Bit („3") oder 16 Bit („8") groß ist.

Aber woher neue Codes nehmen? Listen mit Gamebuster-Codes finden sich vor allem in der Fachpresse und in Cheatbüchern.

Gamebuster-Codes werden auch als Freezer-Adressen oder Freezer-Codes bezeichnet, was den Nagel auf dem Kopf trifft: Die Speicherstellen werden ja eingefroren (Freezer = Gefrierschrank).

DAS PC-LINK-SET FÜR DEN GAMEBUSTER

Einen Gamebuster-Code einzutragen und zu aktivieren, ist keine allzu große Herausforderung. Wie wäre es, selber nach Codes zu fahnden? Das geht, aber - merkwürdigerweise - nur mit einer zusätzlichen Hardware, dem PC-Link-Set, für das, wie der Name signalisiert, wiederum ein PC notwendig ist.

Das Set besteht aus einer normalen ISA-Steckkarte (8 Bit), einem seriellen Verbindungskabel zwischen der Karte und dem Gamebuster sowie einer

Diskette mit Software und Anleitung.

Mit Hilfe des PC-Link-Sets lassen sich Spielstände von der Memory Card auf die Festplatte eines PCs übertragen. Das eröffnet eine Vielzahl von Möglichkeiten.

Zum einen ist das Aufbewahren von Spielständen auf einer Diskette um Längen preiswerter als auf einer Memory Card.

Zum anderen können Spielstände endlich per Briefpost oder E-Mail verschickt werden, ohne sich von einer teuren Memory Card zu trennen. Im Internet und in Mailboxen lassen sich Tauschplätze für Spielstände einrichten.

Und zuletzt, was uns wieder direkt zum Thema bringt: Spielstände lassen sich manipulieren. Das allerdings ist eine Aufgabe für Könner, die hier nur angedeutet werden soll:

Alle Daten, die über einen Spielstatus wiederhergestellt werden müssen, finden sich auch im Spielstand - etwa Zahl der Leben, Gesundheits-, Magie- und Erfahrungswerte einer Figur, Anzahl der bereits bewältigten Level, mitgeführte Gegenstände. Zahlenwerte dürften, in das hexadezimale System umgerechnet, im Spielstand zu finden und veränderbar sein. Die Angabe, welche von 100 möglichen Gegenständen mitgeführt werden, könnte im Spielstand durch eine Liste abgelegt sein, bei der jedem Gegenstand ein Eintrag zugewiesen ist. Wird der Gegenstand vom Spieler mitgeführt, wird an die betreffende Stelle in der Liste eine „1" eingetragen, ansonsten eine „0". Weil die PlayStation-Spielstände nicht sonderlich groß sind, dürfte sich der Suchaufwand in Grenzen halten - trotz des Umwegs über den PC.

Kommen wir zur Hauptaufgabe des Moduls - das halbautomatische Suchen von Cheats. Das Verfahren ist im Online-Handbuch detailliert beschrieben, so daß an dieser Stelle eine kurze Beschreibung genügt.

Nehmen wir an, das Ziel soll eine unendliche Anzahl Leben sein. Dafür muß das Modul die Speicherstelle finden, an der die Zahl der Leben abgelegt ist. Folgendermaßen: Der Status des Spiels wird hintereinander mit verschiedenen Leben gespeichert - etwa mit drei, zwei und einem Leben. Das Cheatprogramm vergleicht alle drei Speicherabzüge miteinander, ob es eine Adresse gibt, die beim ersten Mal „3", beim zweiten Mal eine „2" und beim dritten Mal eine „1" enthält - das ist mit relativ hoher Wahrscheinlichkeit die Speicherstelle, in der die Zahl der Leben abgelegt ist. Zur Sicherheit überprüft das Programm zwei Situationen mit der gleichen Anzahl Leben, wobei der Inhalt der Zelle in beiden Fällen identisch sein sollte. Man spielt also immer ein Stück, gibt dem Gamebuster ein Signal und legt fest, ob im derzeitigen Status der Wert, um den es geht, erhöht oder erniedrigt wurde oder gleichgeblieben ist. Dieses Spiel läuft solange, bis die Zahl der verdächtigen Speicherstellen auf 1 reduziert wurde - das dürfte dann mit sehr, sehr hoher Wahrscheinlichkeit die Speicherzelle sein, die die Zahl der Leben speichert. Das Werk ist vollbracht.

Nicht immer geht es so leicht. Manchmal hat man keine konkreten Zahlenwerte, sondern kann nur schätzen, zum Beispiel beim Energiebalken eines Prügelspiels. Hier wird ähnlich verfahren, wobei das Modul nur Adressen berücksichtigt, deren Inhalt sich verkleinert oder vergößert.

Manchmal funktioniert der Code im ersten Level, aber nicht mehr im zweiten. In diesem Fall muß der Code für jeden Level separat ermittelt werden. Eine weitere unangenehme Sache: Es bleiben am Schluß mehrere mögliche Speicherzellen übrig. Hier sollte man nach und nach jede Speicherzelle ausprobieren; das Set bietet eine Testmöglichkeit.

Über die Kabelverbindung läßt sich der Gamebuster updaten. Neue Versionen der Modulsoftware sind auf der Datel-Homepage zu finden.

Und außerdem läßt sich das Modul auch bequem mit frischen Cheats versorgen, ohne sie mühsam eintippen zu müssen.

FAZIT

Der Gamebuster ist eine feine Angelegenheit, wird aber erst durch das PC-Link-Set voll ausgereizt. Bedauerlicherweise kostet die Kombination beider Teile mit 130 + 90 DM ein Vermögen. Die Investition lohnt sich aber, wenn viele Spiele genutzt werden; zudem löst das erfolgreiche Finden von Cheats ein gewisses Befriedigungsgefühl aus.

Zusammen mit den weiteren Merkmalen, vor allem Ablegen von Spielständen auf PC, läßt sich sagen, daß man das Mogel-Ensemble schnell schätzen lernt.

Wo Licht ist, fällt auch Schatten. Sowohl die im Modul eingespeicherten Codes wie die zusätzlichen Adressen auf der Diskette des PC-Link-Sets helfen nur bei alten Mützen; für neuere Spiele heißt es: Fehlanzeige. Dieser Mangel wird durch die Möglichkeit, Cheats selber zu finden sowie neue Spiele einzutragen, relativiert. Freezer-Adressen für neue Spiele findet man vor allem in der Fachpresse und im Internet. Die Codelisten auf den Internet-Seiten des Herstellers Datel (www.datel.co.uk) und des deutschen Vertriebs Dataflash (www.dataflash.com) sind allerdings veraltet. Dataflash ist sich des Problems bewußt und gelobt Besserung. Ein signifikanter Mangel ist das aber nicht, weil es im Internet Unmengen von Seiten gibt, die topaktuelle Freezer-Adressen anbieten. Über die lieblose Dokumentation beider Produkte - das deutsche Hand„buch" des Gamebusters sind zwei Läppchen; die Anleitung des Link-Sets liegt nur auf Diskette vor - kann man ein Auge zudrücken.

Das PC-Link-Set besteht aus einer 8-Bit-Steckkarte, einem seriellen Verbindungskabel und einer Diskette mit Treibersoftware und der Anleitung.

Unser Mitarbeiter René Meyer, Autor dieses Beitrags, ist Berufscheater: Seit 1994 gibt er zusammen mit Sven Letzel jährlich das Buch „Mogel-Power" heraus, dessen 98er Ausgabe (ISBN 3-8272-9021-X) Cheats und Levelcodes für 900 PC-Spiele enthält.
Nach der bereits im dritten Jahr erschienenen CD-ROM-Sammlung „Die Spiele- und Mogel-Power" (ISBN 3-8272-0131-4), die auch viele Lösungen und Cheats für PlayStation-Spiele enthält, erscheint Ende März zum ersten Mal „PlayStation-Mogel-Power", die mit 370 Spielen mit Abstand umfangreichste Cheatsammlung für PSX-Spiele.
René Meyer: PlayStation-Mogel-Power, Verlag Markt & Technik (X GAMES), ISBN 3-8272-9025-2, DM 19,95

Bezugsquelle: Gut sortierter Fachhandel oder direkt bei Dataflash (Wassenbergstraße 34, 46446 Emmerich, Tel.: 02822/68545), Preise: ca. 89 DM (Gamebuster), ca. 129 DM (PC-Link-Set).

Schockierend

Resident Evil 2

Mega-Test + Mega-Gewinnspiel + Aufkleber

Der Erlkönig

Tekken 3

Das definitive Prügelspiel?

Was lange währt, wird endlich gut

play zu Besuch bei Sony Computer Entertainment

Im Gespräch mit den Designern von Medievil

und War Games, Diablo, The Need For Speed III, Total NBA '98, Colin McRae Rally, Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon, Vigilante 8, ...

play PLAYSTATION 5/98:
ab 29. April überall erhältlich.

IMPRESSUM

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 Bogon

Textkorrektur:
Barbara Strobel

Freie Mitarbeiter:
Sascha Abb, Gunter Glos, Mark Liebold, René Meyer, Mischa Strecker, Pascal Schmidt Michael Holzapfel, Michael Dees, Mathias Neumann

Titel:
Acclaim, play PLAYSTATION

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 4043729

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie play PLAYSTATION abonnieren:
Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 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 Bahnhofsbuchhandlung): 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 übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher 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 enthalten, 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.

© copyright by play PLAYSTATION, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

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 VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

DER VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND

& LÄDEN Juliuspromenade 11, Würzburg • Bahnhofstraße 28, Passau

*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER F3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD	
SOLANGE VORRAT REICHT: SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE (SONST S.O.)	299,-
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN)	29,-
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN)	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
CONTROL PAD CONTROL STATION AF	29,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PED.)	119,-
LENKRAD TOP GEAR WHEEL (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)	149,-
JOYSTICK DOMINATOR	69,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. (VERSCHIEDENE FARBEN)	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	89,-
ACE COMBAT 2	89,-
ACTUA TENNIS (APRIL)	89,-
ALUNDRA (APRIL)	89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2	84,-
BAPHOMETS FLUCH 2	89,-

BATMAN & ROBIN 84,- | C & C 2 89,-
DEATHTRAP DUNGEON 89,- | Diablo 99,-

BATMAN UND ROBIN (MAI)	84,-
BEAST WARS	89,-
BLAZE N BLADE (APRIL)	89,-
BLOODY ROAR - BEAST	84,-
BRAHMA FORCE	84,-
BREATH OF FIRE 3 (MAI)	89,-
BROKEN HELIX	99,-
BUGGY (APRIL)	94,-
BUSHIDO BLADE	89,-
BUST A MOVE 3	59,-
CART INDY CAR-WORLD SERIES(MAI)	79,-
CHILL	79,-
CLOCK TOWER	99,-
COMMAND & CONQUER 2	89,-
COOL BOARDERS 2	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-
CRIME KILLER (JUNI)	89,-
CROC	89,-
DEATHTRAP DUNGEON	89,-
DIABLO	89,-
DISCWORLD 2	89,-

DODGEM ARENA (MAI)	84,-
DREAMS (APRIL)	89,-
EVERYBODYS GOLF	79,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	99,-

FIFA 98 89,- | FINAL FANTASY VII 99,-
FORSAKEN (MAI) 89,- | GEX 3D 89,-

FORMEL 1 97	109,-
FORSAKEN (MAI)	89,-
FRANKREICH 98 - FUßBALL WM (MAI)	89,-
G-POLICE	109,-
GEX 2 (GEX 3D) (APRIL)	89,-
GHOST IN THE SHELL (MAI)	89,-
GRAN TURISMO (MAI)	99,-

RASCAL 89,- | LUCKY LUKE (APRIL) 94,-
MASTERS OF... 99,- | NEWMAAN HAAS 89,-

GRAND THEFT AUTO	89,-
HERCULES	89,-
INDY 500	89,-
ISNOGUD	94,-
JET RIDER 2 (APRIL)	79,-
K1 - THE ARENA FIGHTER	99,-
KLONOA (MAI)	89,-
KULA WORLD (MAI)	89,-
LEGEND (APRIL)	89,-
LUCKY LUKE (APRIL)	94,-
MAGESLAYER (MAI)	89,-
MASTERS OF TERAS KÄSI (APRIL)	99,-
MATCH DAY 3	84,-
MDK	84,-
MEDIEVAL (APRIL)	89,-
MEGA MAN 8 (APRIL)	89,-
MEGA MAN BATTLE & CHASE (APRIL)	89,-
MEN IN BLACK (APRIL)	89,-
MONOPOLY	84,-
MOTO RACER	89,-
N2O-NATURAL ADRENALIN (APRIL)	89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	94,-
NASCAR 98	89,-
NBA FASTBREAK	79,-
NBA LIVE 98	89,-
NBA PRO 98	99,-
NEED FOR SPEED 3	89,-
NEWMAN HAAS RACING (APRIL)	89,-
NHL 98	89,-

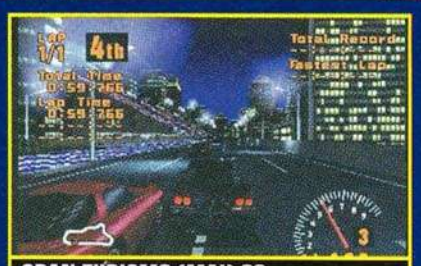
ONE 94,- | PANDEMONIUM 2 59,-
PITFALL 3D 89,- | RIVEN-MYST 2 114,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ADIDAS POWER SOCCER PLATINUM	49,-	RAYMAN - PLATINUM	44,-
AIR COMBAT - PLATINUM	49,-	RIDGE RACER REVOLUTION-PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,-	ROAD RASH - PLATINUM	44,-
CRASH BANDICOOT - PLATINUM (APRIL)	49,-	SOUL BLADE - PLATINUM (APRIL)	49,-
DESTRUCTION DERBY 2- PLATINUM	49,-	SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	44,-	TEKKEN 2 - PLATINUM (APRIL)	49,-
INT. TRACK & FIELD - PLATINUM	44,-	THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	44,-
MASS DESTRUCTION	69,-	TIME COMMANDO	39,-
MICRO MACHINES V3	49,-	TOMB RAIDER - PLATINUM	49,-
PANDEMONIUM - PLATINUM (APRIL)	49,-	TRUE PINBALL - PLATINUM	44,-
PANDEMONIUM 2	59,-	WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49,-
PORSCHE CHALLENGE-PLATINUM	49,-	WORMS - PLATINUM	44,-

NHL FACE OFF 98 (APRIL)	79,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,-
NIGHTMARE CREATURES	79,-
NINJA (APRIL)	99,-
ONE (APRIL)	94,-
PAX CORPUS	89,-
PERFECT ASSASIN (APRIL)	94,-
PITFALL 3D (APRIL)	89,-
POWERBOAT RACING	84,-
PREMIER MANAGER 98 (APRIL)	89,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK	79,-
PULSE (=DEPTH) (MAI)	79,-
RASCAL	89,-


GRAN TURISMO (MAI) 99,-

REBOOT	89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,-
RESIDENT EVIL 2 (MAI)	99,-
RISIKO	84,-

RESIDENT EVIL 2 (MAI) 99,-

RIVEN - MYST 2	114,-
ROAD RASH 3D (APRIL)	89,-
SAN FRANCISCO RUSH (APRIL)	89,-
SHADOW GUNNER (MAI)	94,-
SHADOW MASTER	84,-
SKULL MONKEYS	89,-
SNOWRACER 98	89,-
SPAWN (APRIL)	79,-
STEEL REIGN	79,-
STREETFIGHTER COLLECTION	84,-
SUPERCROSS 98 (MAI)	84,-
SUPER PANG COLLECTION (APRIL)	89,-

KLONOA (MAI) 89,- | TOMB RAIDER 2 89,-
WARHAMMER 2 89,- | THEME HOSPITAL 89,-

SUPERSONIC RACERS 2XS (APRIL)	94,-
TENNIS ARENA 2 (MAI)	94,-
TEST DRIVE 4	89,-
THEME HOSPITAL	89,-
TIME CRISIS OHNE GUN (APRIL)	89,-
TOCA TOURING CAR CHAMP.	89,-
TOMB RAIDER 2	89,-
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOTAL NBA 98 (MAI)	79,-
UBIK (APRIL)	99,-
V-BALL (APRIL)	89,-
V-RALLY	89,-
VIGILANTE (MAI)	89,-
VMX RACING	89,-
VS (VERSUS) (MAI)	99,-
VR 3000 (APRIL)	94,-
WARCRAFT II	89,-
WARGAMES (MAI)	89,-
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	79,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL (APRIL)	89,-
WRECKING CREW (APRIL)	99,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM	84,-
XENOCRACY (APRIL)	94,-
YOUNGBLOOD (APRIL)	89,-
Z	79,-

SATURN

SATURN MAXI SET GRUNDGERÄT+SOVIET STRIKE	299,-
ATLANTIS (2CD)	99,-
HOUSE OF DEAD (APRIL)	89,-
PANZER DRAGOON SAGA (APRIL)	89,-
SHINING FORCE 3 (MAI)	89,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
F1 POLE POSITION 64	89,-
FIGHTERS DESTINY	129,-
YOSHI'S STORY	89,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an. Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,-- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH: LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049 85 17 37 77
1 DM=7,5 ÖS;PORTO 6,90 ZZGL NN-GEB.

0931 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell Hotline: 0931 354520

DIABLO

ZUR HÖLLE MIT IHNEN!

Jetzt für PlayStation mit 2-Spieler-Modus!

Erleben Sie die Hölle auf Erden, wenn Sie versuchen, Diablo, den Fürsten der Finsternis, zu besiegen.

in Zusammenarbeit mit

www.blizzard.com

Vertrieb durch

ELECTRONIC ARTS™

Diablo™ Software ©1998 Electronic Arts. Teile ©1996 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Diablo ist ein Warenzeichen und Blizzard ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen von Davidson & Associates, Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.