



32
SEITEN

GEWINNSPIEL: MIT RESIDENT EVIL 2 NACH TOKIO

05/98 Mai

DM 6,50

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



DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PLAY STATION

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

 **TEST**

DIABLO

KULA WORLD

**FRANKREICH 98
DIE WELTMEISTERSCHAFT**

TEKKEN 3 (NTSC)

**GRAN TURISMO (PAL)
Vs NEED FOR SPEED III**

 **PREVIEW**

**ALARMSTUFE ROT
GEGENSCHLAG**

COLIN McRAE RALLY

MEDIEVIL

TOMORROW NEVER DIES



**INKLUSIVE
RESIDENT EVIL 2
AUFKLEBER
FÜR DIE
PLAYSTATION**

RESIDENT EVIL 2

DAS ROCKY HORROR-PICTURE-GAME

14 SEITEN SPECIAL VOR ORT IN JAPAN: TOKYO GAME SHOW, SONY, NAMCO,
HUDSON SOFT, SQUARESOFT, TECMO UND WHOOPEE CAMP

powered by



D-OFFICE

GOLDEN GOAL 98

BETTER THAN LIVE
COMING SOON



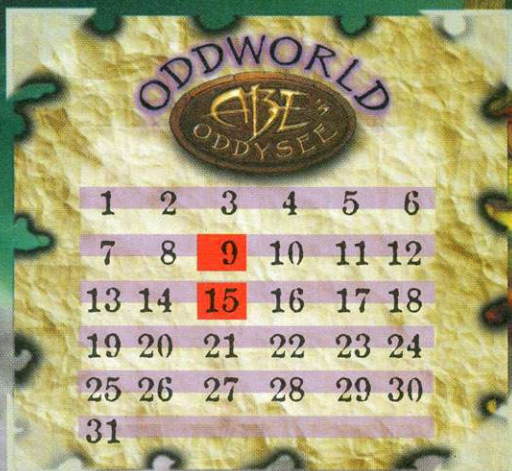


Liebe Leser

Da haben wir uns ja selbst ein richtig faules Ei ins vorosterliche play PLAYSTATION-Nest gelegt. Als Aprilscherz gedacht, konnten eine Menge unserer Leser die Hinweise im Text zur angeblichen Demo-CD von Tekken 3 in der letzten Ausgabe nicht deuten. Zu schwammig war die Formulierung, zu heißbegehrt die Vorabversion zur neuen Referenz im Beat'em Up-Genre. Von Betrug war die Rede, es wurde sogar mit rechtlichen Schritten gedroht. Diese, im nachhinein als dämlich zu bezeichnende Aktion vergessen zu machen, ist selbstredend unser Bemühen, was allerdings nur schwer zu realisieren sein wird. Zwar verhandeln wir mit verschiedenen Softwarefirmen über Demo-CDs, doch nicht um jeden Preis. Ein absoluter Toptitel soll es sein, exklusiv noch dazu, müssen wir uns durch eine Vorgabe von SCEG leider auf einen Hersteller beschränken. Zudem wäre unser Verkaufspreis von 6,50 DM durch die drastisch ansteigenden Produktionskosten nicht haltbar. Ein kalkuliertes Minusgeschäft in sechsstelliger Höhe werden wir keinesfalls leichtfertig provozieren. Obwohl wir die Reaktionen größtenteils nachvollziehen können, sind wir ob der heftigen Angriffe auch ein wenig enttäuscht. Die play 4/98 war mit 148 Seiten die umfangreichste seit unserer Erstausgabe im September letzten Jahres, und mit dem Forsaken-Aufkleber hatten wir tatsächlich ein Gimmick im Heft, was letztlich aber bei manchen Lesern völlig unterging. Endlich weit jenseits der magischen Grenze von 100.000 verkauften Exemplaren angelangt, kann es nicht unser Bestreben gewesen sein, die play-Leser derart zu verärgern, daß diese künftig von einem Kauf absehen. Noch sind wir auf dem Boden der Tatsachen, noch hat uns der riesige Erfolg von play PLAYSTATION nicht abheben lassen - und so soll es auch bleiben!

In Kurzform zum Heftinhalt: Japanspezialist René war eine Woche im Land der aufgehenden Sonne, besuchte dabei die Tokyo Game Show, die Headquarters von u.a. Sony, Squaresoft und Hudson, und sprach ausführlich mit dem Tekken 3-Entwicklerteam von Namco. Die Spielehighlights sind mit den PAL-Versionen von Gran Turismo und Resident Evil 2 sowie EAs FIFA 98-Ableger Frankreich 98 Die Weltmeisterschaft klar definiert. Keine Demo-CD, aber zumindest einen ausführlichen Test zur NTSC-Version von Tekken 3 findet Ihr ebenfalls in dieser play.

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



9. Mai
Unreal
(PC)

15. Mai
Rampage
World Tour
(N64)
Robotron 64
(N64)

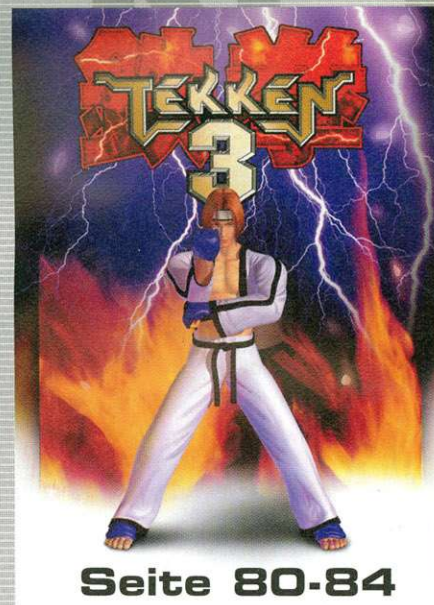
Mai



Medievil
Seite 50-53



Vigilante 8
Seite 54-55



Bushido Blade 2
Seite 76-77



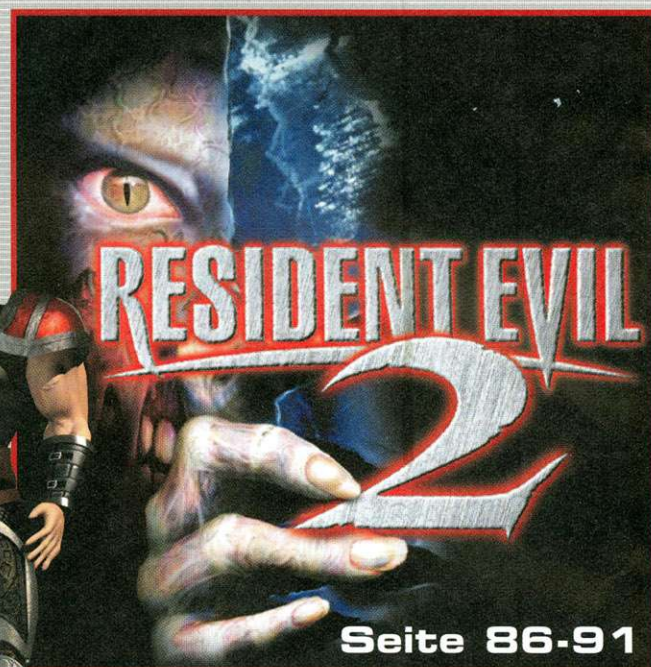
Kula World
Seite 122



Small Soldiers
Seite 38



Diablo
Seite 92-99



Frankreich 98
Die Fußball-WM
Seite 120-121



Deathtrap Dungeon
Seite 112-117



Total NBA 98
Seite 110

七

[illegible]

Riven

The Sequel To Myst

Player's Guide

Seite 70-74

Play Mail	8-12
Play News	14-22
Next Play	130
Impressum	130
Back Issues	78
Wertungssystem	78

Play Cover

Resident Evil 2 86-91

Work In Progress

Colony Wars 2 Vengeance	40-41
Command & Conquer Alarmstufe Rot Gegenschlag	36
Small Soldiers	38
Tomorrow Never Dies	42-43
Viper	56-57

Blast Radius	46
Bushido Blade 2	76-77
Colin McRae Rally	48
Medieval	50-53
Sentinel Returns	58
Shadow Gunner The Robot Wars	44
Tommi Mäkinen Rally	49
Vigilante 8	54-55

Bomberman World	118
Chill	124
CyBall Zone	124
Diablo	92-99
Frankreich 98 Die Fußball-WM	120-121
Gran Turismo - PAL	100-109
Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon	112-117
Kula World	122
Need For Speed III Hot Pursuit	100-109
Snow Racer 98	119
Total NBA 98	110

Bloody Roar, Bushido Blade, Croc Legend Of The Gobbos, Dead Or Alive, Diablo, Formel 1 - Platinum, Gex 3D Return Of The Gecko, Klonoa Door To Phantomile, Need For Speed III Hot Pursuit, R-Types, Shadow Master, Skull Monkeys, Tekken 3 - NTSC-Version, Tenchu - NTSC-Version, TOCA Touring Car Championship, X-Men Vs. Street Fighter59-65
Riven: The Sequel To Myst Player's Guide (Part 2)70-74
Warhammer: Dark Omen Player's Guide (Part 2)66-69

Edition Kunst Der Comics	22
Virgin Interactive	91



HOUSE
ESSEX

HEISC
KURV

Super

erBra and all associated logos are trademarks of

III NEED FOR SPEED HOT PURSUIT III



ELECTRONIC ARTS™

Play Mail

Fragen, Anregungen, konstruktive Kritik? Schreibt uns!

Redaktion play PLAYSTATION

Play Mail

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 43 711

...oder via Elektropost: cypress@mainfranken.de

Ich bin ein Leser der play PLAYSTATION aus der Schweiz und habe einige Fragen an Euch:

Ich will meine PSX gerne umbauen lassen. Mein Fernseher ist aber schon ca. sieben Jahre alt und hat nur eine Euro-AV-SCART-Buchse. In dem Geschäft, in dem ich meine PlayStation umbauen lassen will, sagte man mir, daß mein TV RGB-tauglich sein müsse. Stimmt das, oder kann ich meine PlayStation auch an meinen neuen Sony-Videorecorder anschließen?

In allen PSX-Zeitschriften gibt es Inserate von deutschen Spielehändlern. Kann ich mir als Schweizer dort auch ohne große Versandkosten Games bestellen? Die meisten Geschäfte verlangen fast immer mindestens 14,- DM Versandkosten und mehr. Das ist mir einfach zu viel Geld. Gibt es nicht eine billigere Lösung?

Pascal Tobler, Schweiz



Um japanische oder amerikanische Titel spielen zu können, brauchst Du in der Tat ein RGB-Kabel plus einen RGB-tauglichen Fernseher. Da Dein TV aber mit einer Euro AV-Buchse ausgestattet ist,

dürfte es trotz des Alters des Gerätes keine Schwierigkeiten geben. Vom Anschluß an den Videorecorder müssen wir abraten, da dies in nur ganz seltenen Fällen funktioniert bzw. abhängig vom jeweiligen Modell ist.

Auf die Geschäftspolitik der einzelnen Händler können wir leider keinen Einfluß nehmen. Die günstigste Lösung wäre, wenn Du einen Freund oder Bekannten in Deutschland hättest, der für Dich die Spiele besorgt und dann in die Schweiz schickt.

Ich lese Euer Mag nun schon seit der ersten Ausgabe und möchte jetzt aus aktuellem Anlaß einen Brief an Euch schreiben. In der Ausgabe 4/98 habt ihr über den Game Buster berichtet. Zu diesem Thema hätte ich noch ein paar Fragen.

Ihr schreibt, daß bestimmte Spiele einen Hauptcode benötigen, damit die anderen Codes funktionieren. Da ich schon einmal den Game Buster auf dem Saturn besessen habe, weiß ich, daß dort JEDES Spiel einen solchen Hauptcode braucht. Brauchen PlayStation-Spiele eigentlich überhaupt einen solchen Code, da ich noch nie einen benötigte?

Soll man den Game Buster nach Benutzen aus dem Parallelport der PSX (bei ausgeschalteter Konsole) wieder ent-

fernen oder einfach stecken lassen? Bei meinem Saturn-Game Buster habe ich beides ausprobiert und trotzdem ist der Game Buster insgesamt sechs Mal kaputt gegangen.

Worin liegt der Unterschied zwischen dem Game Buster und dem Game Buster Pro?

Verkratzen die Kontakte einer Memory Card nicht nach einiger Zeit, wenn man laufend umsteckt?

René Ronschkowski

Ein Hauptcode wird nur von einigen Spielen benötigt.

Befinden sich Konsole und Game Buster in einwandfreiem Zustand, macht es keinen Unterschied, ob Du den Game Buster bei ausgeschalteter PlayStation stecken läßt oder nicht.

Unseres Wissens gibt es keinen Game Buster Pro. Es existierte lediglich einmal ein Action Replay bzw. Action Replay Pro, welches dann aus lizenzrechtlichen Gründen umbenannt wurde.

Über die Kontakte mußt Du Dir keine Gedanken machen. Ein natürlicher



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



Darf's auch ein bißchen schneller sein?

Bleifuß oder Hasenfuß. Finden Sie heraus, ob Sie für eine GT-Karriere geeignet sind.

1) Wie schätzen Sie sich im Verkehr ein?

- ☐ a) Die Frage ist mir zu intim
- ☐ b) Aberichhabegarkeineauto
- ☐ c) Als Sieger

2) Welches Schimpfwort benutzen Sie beim Autofahren am häufigsten?

- ☐ a) Ich Idiot
- ☐ b) Frauen
- ☐ c) *Ω#Δ!∞xyz•+++

(Genauer Wortlaut ist der Red. bekannt)

3) Wie heißt die Faustregel für den Sicherheitsabstand?

- ☐ a) Faustregel für den Sicherheitsabstand
- ☐ b) 3 Monatsmieten
- ☐ c) Platz da

4) In einem Stau benutze ich ...

- ☐ a) meine(n) Freundin/Freund
- ☐ b) ein gutes Buch
- ☐ c) den Bürgersteig

5) Winterreifen sind ...

- ☐ a) meistens zu viert
- ☐ b) mein Weihnachtsgeschenk für die ganze Familie
- ☐ c) beim ersten Sonnenschein im Keller

6) Was ist Ihr Lieblingslied?

- ☐ a) Geronimo's Cadillac
- ☐ b) Hoch auf dem gelben Wagen
- ☐ c) Highway to hell

7) Was fällt Ihnen zum Begriff Grenzbereich ein?

- ☐ a) Zollkontrolle
- ☐ b) Fahrbahnmarkierung
- ☐ c) Ja, ich bin interessiert. Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

8) Sie fahren an eine Kreuzung, ein blauer PKW kommt von rechts, wer hat Vorfahrt?

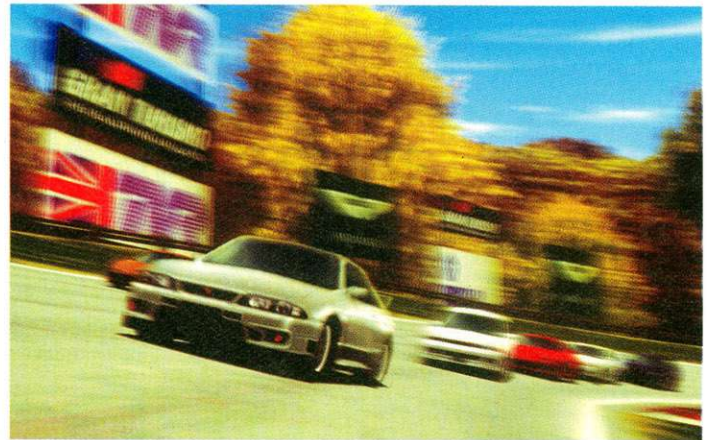
- ☐ a) Fragen Sie meinen Chauffeur
- ☐ b) Die Art und Farbe eines PKW spielt bei der Vorfahrt keine Rolle
- ☐ c) Schon vorbei

9) Was ist eine Nockenwelle?

- ☐ a) Aquaplaning beim Fußball
- ☐ b) Die österreichische La Ola
- ☐ c) Zu wenig

10) Wovor haben Sie beim Autofahren am meisten Angst?

- ☐ a) Mutter
- ☐ b) Mütter
- ☐ c) Von a oder b überholt zu werden



Punkte: a = 2 / b = 4 / c = 57

0-33 Punkte: Der blutige Anfänger

Nicht nur Ihr Blut ist gemeint, auch das der anderen Verkehrsteilnehmer, die Sie mal wieder nicht gesehen haben. Entweder Sie werden Beifahrer oder besser: Lassen Sie sich im Führerschein-Modus von Gran Turismo auf die Ideallinie trimmen, und stellen Sie sich dann dem Ernst des Lebens: einer Karriere als GT-Profi mit allen Drum und Dran.

34-87 Punkte: Der Auto-Spießer

Wackeldackel im Fond, Mini-Perser vor den Pedalen und hygienisch unbedenklich: Auf der Rückbank Ihres PKW ist eine Gehirnchirurgie möglich. Jetzt werden Sie jauchzen: Gran Turismo – das ist so real, daß es sogar eine Waschstraße gibt. Bedenken Sie nur: über 300 wählbare Autos von Austin Martin bis TVR tage- und nächtelang auf Hochglanz bringen. Als wäre jeder Tag Samstag.

88-570 Punkte: Das Renntier

Ihr After-Shave ist eine herbe Mischung aus Super bleifrei und synthetischen Additiven. Der Mechaniker um die Ecke überlebt dank Ihnen jede Inflation. Die Lösung für Sie: Gran Turismo, die realistischste Rennsimulation aller Zeiten. Erstens gibt's vor der PlayStation* so gut wie keine Blechschäden, und zweitens können Sie damit dem Schumi in Ihnen mit Millionen von Tuning- und Einstellmöglichkeiten und 8 anspruchsvollen Strecken Zucker geben. Freuen Sie sich schon mal auf den Einbau einer Kohlenstoff-Gelenkwelle (sonst schwer zu kriegen).

* Die PlayStation

- erfolgreichste Videospiel-konsole aller Zeiten
- über 350 Spielewelten
- in 3-D und Echtzeit
- mit CD-ROM-Technologie
- auch für mehrere Spieler
- einfacher als jeder PC



PlayStation empfiehlt: Die unbeschreibliche Grafik verdeutlicht nur eine Probefahrt bei Ihrem Händler.

Verschleiß tritt bestimmt auf, jedoch beeinträchtigt dieser nicht die Funktionsfähigkeit der Memory Card.

Hi play PLAYSTATION, erstmal ein dickes Lob an Euch. Eure Spielewertungen sind übersichtlich gestaltet und die Berichte spannend geschrieben. Ich las schon ein paar Mal von einem Anbieter namens Micronik Computer Service. Dieser mir noch unbekannte Versand bietet einen sogenannten ScanDex an, welcher das Anschließen der PlayStation an einen PC-Monitor möglich macht. Meine Fragen zu diesem Adapter:

Wie läuft das mit der Musik bzw. den FX? Laut Abbildung wird der Anschluß in den gesamten Output der PlayStation eingesteckt.

Wie kann man ihn bestellen?

Wie teuer ist er?

Mein PC-Monitor hat einen Anschluß mit 2 Reihen. Laut Abbildung hat er aber 3. Muß ich mir da einen Adapter kaufen?

Da die ScanDex-Adapterbox an dem RGB-Ausgang der PlayStation angeschlossen wird, wird auch das Audiosignal der PlayStation an den PC-Monitor übertragen. Beziehen kann man die ScanDex-Box über den gutsortierten Fachhandel oder direkt bei Micronik Computer Service, Brückenstraße 2, 51379 Leverkusen, Tel.: 02171/72450, Preis: ca. 199 DM. Die ScanDex-Box verfügt monitorseitig über eine 15-polige VGA-Buchse, d.h. Du benötigst einen Adapter, der im PC-Fachhandel erhältlich ist.

Ich hatte neulich die Gelegenheit, Tekken 3 mit einem Dual Shock Analog Controller zu spielen. Das Ding rüttelt nur so vor Freude, echt genial. Meint Ihr, es lohnt sich, den Controller zu einem Preis von 100 DM zu kaufen? Welche Spiele werden außer den Importen von Gran Turismo, Tekken 3 und Dead Or Alive noch unterstützt? Wird es auch PAL-Spiele

mit Rüttelleffekt geben? Klappt es auch ohne Probleme mit meiner umgebauten Konsole?

Mustafa Aktepe, Eitdorf



Der Dual Shock Analog Controller wird voraussichtlich Mitte Mai in Deutschland zu einem Preis von 79 DM auf den Markt kommen. In Japan unterstützen bereits die meisten Softwarehäuser Sonys Analog Controller, zum Teil auch dessen Dual Shock-Funktion. Das erste PAL-Spiel mit Dual Shock-Unterstützung stellt Gran Turismo dar. Wegen Deiner Multinorm-Konsole mußt Du Dir nicht den Kopf zerbrechen, da der Controller darauf keinen Einfluß nimmt.

Galaxy Mega Play

Bestell Hotline 02323 451885

TEKKEN 3 JP. 119,90
DEAD OR ALIVE JP. 139,90
TENCHU JP. 139,90
BUSHIDO BLADE 2 JP. 139,90
PARASITE EVE JP. 139,90
GRAN TOURISMO JP. 119,90
RESIDENT EVIL 2 US. 139,90
RE. EVIL 2 HINT BOOK 39,90
F. F. TACTICS US. 109,90
TEKKEN 3 SPEZ. EDITIO. 219,90
GRAN TOURISMO PAL 99,90
SAGA FRONTIER PAL 99,90
NEED FOR SPEED 3 PAL 99,90
DEATHTRAP DUNG. PAL 99,90
X-MEN VS STREET PAL 99,90
GEX 3 D PAL 99,90
DIABLO PAL 99,90
THEME HOSPITAL PAL 99,90
BATMAN - ROBIN US. 129,90
EVANGELION JP. 139,90

119,90
139,90
139,90
139,90
139,90
119,90
139,90
39,90
109,90
219,90
99,90
99,90
99,90
99,90
99,90
99,90
99,90
99,90
129,90
139,90

RGB KABEL 19,90
LINK KABEL 19,90
PADVERLAENGERUNG 19,90
ARCADE GUN - GUN CON 139,90
JUST A GUN LASER. 99,90
TEKKEN 3 BOARD 99,90
SONY ANALOG PAD 59,90
SONY DUAL SHOCK 129,90
BARRACUDA ANALOG 69,90
INFRAROT CONTROLLE 69,90
BIOHAZARD ASCII PAD 99,90
ULTRA RACER 69,90
GAMAR MOVIE CARD 229,90
15 BLOCK MEM. CARD 39,90
120 BLOCK MEM. CARD 59,90
360 BLOCK MEM. CARD 89,90
720 BLOCK MEM. CARD 109,90
GAME BUSTER DATAFL. 89,90
V 3 RACING WHEEL 139,90
PC LINK BET 89,90

19,90
19,90
19,90
139,90
99,90
99,90
59,90
129,90
69,90
69,90
99,90
69,90
229,90
39,90
59,90
89,90
109,90
89,90
139,90
89,90

BUSHIDO BLADE 2

PlayStation Boot Chip inkl. Einbauanleitung 12.95 DM !!

PlayStation Multinorm inkl. RGB Kabel & 6 Monate Garantie nur 339.90 DM



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

SONY PLAYSTATION

Playstation komplett	dt	DM284,00
PSX kpl. Value Pack SILVER	dt	DM319,00
PSX kpl. SILVER+Crash B.1	dt	DM349,00
Gamebuster Schummelmodul	dt	DM 84,00
Gamebuster Cheatbuch 120 S.	dt	DM 25,00
GUN mit Rückschlag	dt	DM 79,00
Interactor Rucksackvibrator	dt	DM 79,00
Lösungsbuch F. Fantasy VII 224 S.	USD	DM 39,00
Lösungsbuch Res. Evil 2, farbig	dt	DM 19,90
Memory Card 15 Blocks farbig	DM	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
Blaze 'n Blade	dt.	DM 89,00
Bloody Roar (Beast)	dt.	DM 84,00
Brahma Force	dt.	DM 84,00
Breath of Fire 3	kpl.dt.	DM 89,00
Bubble Bobble 2	dt.	DM 79,95
Bushido Blade - uncut -	dt.	DM 89,00
Dark Omen	kpl.dt.	DM 89,00
Deathtrap Dungeon	kpl.dt.	DM 89,00
Diablo	kpl. dt.	DM 89,00
Dodgem Arena	dt.	DM 89,00
FINAL FANTASY VII	kpl.dt.	DM 99,00
Formel 1 '96 Platinum	dt.	DM 49,00
Formel 1 '97	kpl.dt.	DM 99,90
Forsaken	dt.	DM 89,00
Frankreich 98: Fußball WM*	kpl.dt.	DM 84,90
Gran Turismo	kpl. dt.	DM 99,00
HUGO	dt.	DM 94,00
INDY 500	dt.	DM 89,00
Isnogud	dt.	DM 94,00
Klonoa	dt.	DM 84,90
Legend	dt.	DM 89,00
Lucky Luke	dt.	DM 89,90
Masters of Teräs Käsi	dt.	DM 89,00
MDK	dt.	DM 49,00
Men in Black	dt.	DM 94,00
Micro Machines Platin.	kpl.dt.	DM 49,00
Midway Arcade's G. Hits 2	dt.	DM 84,00
N'O-Natural Adrenalin	dt.	DM 94,00
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 84,00
One	dt.	DM 89,00
Populous-the 3rd Coming*	kpl dt.	DM 84,90
Rascal	dt.	DM 89,00
Reboot	kpl. dt.	DM 79,90
Resident Evil DC -uncut-	kpl. dt.	DM 79,90
Resident Evil 2	kpl. dt.	DM 99,90
Road Rash 3D	kpl. dt.	DM 89,00
San Francisco Rush	dt.	DM 89,00
Sensible Soccer 2000	dt.	DM 89,00
Skull Monkeys	kpl.dt.	DM 84,90
Soviet Strike Platinum	kpl.dt.	DM 49,00
Super Match Soccer	dt.	DM 89,00
Supercross 98	dt.	DM 99,00
Super Pang Collection	dt.	DM 89,00
Theme Hospital	kpl.dt.	DM 89,00
Toca Touring Car	kpl. dt.	DM 84,00
Tomb Raider Platinum	kpl. dt.	DM 39,90
Tomb Raider 2	kpl. dt.	DM 89,00
Treasure of the Deep	dt.	DM 84,00
V-Ball	dt.	DM 89,00
Versus (VS)	dt.	DM 99,00
Vigilante	dt.	DM 89,00
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 49,00
Youngblood	dt.	DM 89,00

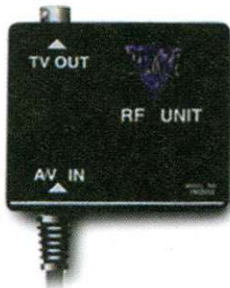
IHRE VORTEILE

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

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

Ich habe mir vor ca. zwei Wochen eine PlayStation gekauft, und kann sie nicht an unseren 13 Jahre alten Fernseher anschließen, da er keine SCART-Buchse hat. Im Geschäft, in dem ich die Konsole gekauft habe, konnte mir der Händler nicht sagen, ob er einen TV-Adapter besorgen kann. Deshalb frage ich Euch, ob Ihr mir sagen könnt, wo ich so ein Gerät bestellen kann?

Sony bietet als original Zubehör einen HF-Adapter an, den Dir jeder Händler, der die PlayStation führt, auch bestellen kann. Fremdanbieterkabel sind hingegen um einiges günstiger.



Erst einmal ein Lob an Euch. Ihr seid spitze! Dennoch brennen mir einige brandheiße Fragen unter den Nägeln:

Was haltet Ihr von einer Umsetzung des PC-Hits Monkey Island 3?

Gibt's einen Cheat für Resident Evil Director's Cut, durch den man einen Teil überspringen kann?

Wann kommt Gran Turismo?

Wann kommt die PAL-Version von Tekken 3?

Wo kann man einen Strategy Guide mit Game Buster-Codes beziehen?

Was haltet Ihr davon, eine Demo-CD beizulegen und den Preis auf 9,90 DM zu erhöhen?

Sebastian Pröll, Augsburg

Das frivole Adventure um Guy Threepwood würde sicherlich großen Anklang unter den PlayStation-Usern finden. Jedoch ist uns bis dato nichts bekannt, ob sich LucasArts dazu durchringen wird, eine Konsolen-Adaption auf den Markt zu bringen.

Es existieren nur diverse Waffen-Cheats, jedoch keiner, mit dem sich ein „Teil überspringen“ läßt.

Falls alles gut geht, können wir mit einer Veröffentlichung am 15. Mai rechnen. Den ausführlichen Test der PAL-Version findest Du in dieser Ausgabe.

Leider werden Heihachi und seine Kollegen erst im Herbst nach Deutschland kommen. Hoffen wir, daß die Zeit für eine vernünftige PAL-Umsetzung genutzt wird.

Nähere Infos hierzu findest Du im News-Teil dieser Ausgabe.

Eine Demo-CD wäre prinzipiell ein feine Sache, jedoch könnte die Preisanhebung auf knapp 10,- DM einigen Lesern bitter aufstoßen. Durch den immensen Kostenaufwand der CD-Produktion würde aber bedauerlicherweise kein Weg daran vorbeiführen. Der Schwerpunkt unseres Magazins liegt nach wie vor zu 100% auf redaktionellem

Inhalt, und unsere Leserschaft dankt es uns mit entsprechenden Verkaufszahlen, die mittlerweile jenseits der 100.000er-Marke liegen. In naher Zukunft werden wir dennoch eine Leserumfrage zu diesem Thema starten, um uns eine großflächige Meinung der play-Leser betreffend einer Demo-CD einzuholen. Knackpunkt ist nämlich, daß es uns aufgrund einer Vorgabe von SCEG nur möglich wäre, pro Ausgabe Demos von gerade mal einem Hersteller dem Heft beifügen zu können. Doch könnt Ihr sicher sein, daß wir auch in diese Richtung bei den wichtigsten Firmen vorstellig geworden sind.

Hallo play PLAYSTATION-Team! Ihr habt in der Ausgabe 2/98 über die Japan-Version von Gran Turismo berichtet. Auf den Bildern waren Geldbeträge von bis zu 127.000.000 Credits abgedruckt. Es ist zwar nicht sonderlich schwer, an Geld ranzukommen, jedoch kostet es viel Zeit. Gibt es da irgendwelche Cheats?

Wißt Ihr schon etwas über Tomb Raider III?

Kann man die Missions-CD von Command & Conquer: Alarmstufe Rot auch ohne das Original spielen?

Mit welchem der PC-Level Add-ons kann man sie vergleichen, und wo liegen der Preis und der Schwierigkeitsgrad?

Die Bilder stammten leider von einer Vorabversion, in der man ohnehin alle Wagen frei wählen konnte, da der Story-Modus noch lange nicht fertig war. Wie Du richtig erkannt hast,



kostet es in der Tat viel Zeit, um an Kohle zu kommen. Mit etwas Geduld sind aber durchaus Beträge von weit über 150.000.000 Credits möglich. Cheats existieren leider bis jetzt nur in Form einiger Game Buster-Codes.

Wie immer hält sich Eidos' First Lady über ihre Abenteuer sehr bedeckt.

Die Missions-CD enthält sämtliche Aufträge der beiden, bisher für den PC auf den Markt gekommenen Zusatz-CDs Gegenschlag und Vergeltungsangriff, und ist natürlich eigenständig spielbar. Leider wurde der Erscheinungstermin auf

September verschoben, preislich gesehen soll die Missions-CD jedoch etwas günstiger als das Original angeboten werden. Der Schwierigkeitsgrad ist in drei Stufen variierbar.

Ich möchte Euch zum Thema Resident Evil 2 schreiben. Ich war vor kurzem bei einem Freund, der die US-Version des Spiels besitzt. Dort habe ich den A-Plot und den B-Plot von Leon bzw. Claire auf Normal innerhalb von je 4 Stunden durchgespielt und dabei ein B-Ranking erhalten, ohne einmal hängengeblieben zu sein. Meiner Meinung nach ist das Spiel zwar sehr umfangreich, aber doch ziemlich einfach durchzuzocken; besonders für Kenner des ersten Teils, da sich die Rätsel doch sehr ähneln. Um die Hunk- bzw. die Tofu-Mission zu schaffen, braucht man mehr Glück als Verstand, was einen wenigstens etwas länger an das Pad zu fesseln vermag. Aber insgesamt hätte ich mir doch vom Schwierigkeitsgrad mehr erwartet als letztendlich nur eine Woche von dem Spiel zu haben. Selbst absolute Durchschnittszocker dürften es in allerhöchstens zwei Wochen gelöst haben. Der zweite Teil eines Spiels sollte doch nicht unbedingt leichter sein als sein Vorgänger, oder? Das soll nicht heißen, daß ich das Game schlecht finde, aber der Hype, der um das Spiel gemacht wurde und somit die Erwartungen immer höher steckte, war nicht gerechtfertigt. Was haltet Ihr davon?

Patrick Trampert, Saarbrücken

Da schneidest Du ein brisantes Thema an. Grundsätzlich geben wir Dir recht. Wie man in dem ausführlichen Test in dieser Ausgabe erkennen kann, gehörte diese Tatsache zu den Hauptkritikpunkten. Andererseits beschwerten sich auch viele Spieler über den hohen Schwierigkeitsgrad des Vorgängers. Capcom suchte wohl eine vernünftige Zwischenlösung, als sie das Game mit verschiedenen Handlungssträngen aufpeppten, um die letztendlich viel zu kurze Spielzeit möglichst interessant zu gestalten. Im Grunde genommen hängt es jedoch immer von dem Geschmack des Spielers ab. Mit Gewißheit wird es auch eine riesige Menge an Fans geben, für die Resident Evil 2 die Offenbarung ist, auf die sie lange gewartet haben. Es ist schwer, sich

auf die Seite einer bestimmten Partei zu stellen, da beide Standpunkte gleichermaßen vertreten werden können. In einer Sache sind wir uns jedoch einig: Resident Evil 2 ist ein grandios inszeniertes Stück Software, welches den Spieler ab der ersten Minute in den Bann zieht. Die Entwickler werden garantiert die Meinungen der Fans berücksichtigen, bevor sie ein drittes Zombiespektakel angehen. Würde man es jedem Recht machen wollen, wird der nächste Teil wohl auf 20 CDs ausgeliefert werden. Und solange wollen wir ja nicht warten, oder?

Sehr geehrte Damen und Herren! Gerne nehme ich zum Thema Schwierigkeitsgrad Stellung.

Seitenweise Cheats, Lösungshilfen, Hintbücher und ein nicht eben billiges Schummelmodul beweisen, daß sehr viele Spieler erhebliche Mühe haben, in höhere Level vorzustoßen. Es ist uns allen klar, daß wir für DM 100,- kein in allen Belangen absolut perfektes Spiel erwarten können. Andererseits darf ich für diesen Betrag aber mit Fug und Recht verlangen, daß keine offensichtlichen Mängel (z.B. miese Steuerung, Hänger, unfaires Gameplay usw.) vorhanden sind. Seltsam, daß dies der internen Qualitätskontrolle der Softwarehäuser nicht auffällt.

Hier ein paar praxiserprobte Negativbeispiele:

Wing Commander 3 und 4

Die hypernervöse Steuerung (sowohl analog als auch digital) läßt phantastische Luftkämpfe, wie z.B. in Wing Over, nicht im entferntesten zu. Die 16-Bit-Grafik und kläglichen FX runden das Bild nahtlos ab. Leute, geht ins Kino - stundenlange Animationen sind dort wesentlich günstiger zu haben. Garantiert ruckelfrei!

Colony Wars

Perfekte Grafik, bombastischer Sound, hervorragende Steuerung - und trotzdem unbrauchbar? Der extrem unter Action- und Zeitdruck stehende Spieler muß unbedingt auf den allerersten Blick die soeben gewählte Waffe erkennen, das Radar interpretieren sowie Freund und Feind unterscheiden können. Vor lauter HiRes, Mikroschrift und Detailverliebtheit ist dies leider nicht der Fall. In höheren Levels steht der Spieler vor fast unlösbaren Aufgaben...

TOCA / Test Drive 4

Die Computergegner nerven durch ihre oft nicht erklärbaren Rempelen derart, daß man sich eher wie in Destruction Derby 2 vorkommt. Und ratet mal, wer in 90% aller Fälle - äußerst zeitraubend natürlich - ins Gras abfliegt?

Apropos Destruction Derby 2 von Psygnosis: Was uns dieses Haus in letzter Zeit an geradezu irrwitzigen Schwierigkeitsgraden vorsetzt, ist völlig absurd! Schade um die herrliche Präsentation.

Das Spieler 1x1

- Softwareverteiler sind weder Gambler noch Sozialhelfer, sondern eiskalt rechnende Kaufleute

- Je teurer die Lizenz, je gigantischer der Werbeaufwand, desto weniger Geld steht für das Spiel zur Verfügung

- Wertungen in Spieleheften müssen aus Rücksicht gegenüber deren Anzeigenabteilung grundsätzlich um mindestens 10% abgewertet werden. Sehr aufschlußreich ist das auch nicht oder nur sehr diplomatisch

- Programmierer neigen dazu, der Konkurrenz - auf Kosten der Spielbarkeit - zu beweisen, daß sie eine noch größere Masse an intelligenten Gegnern bei noch nie gesehenen Animationen auf den Bildschirm zaubern können. Neue Grafikengine bei gesteigerter KI nennt sich dann das Ganze

- Ein auf Easy gestellter Schwierigkeitsgrad ändert sich automatisch ab dem 5. Level in „medium“ und spätestens im 10. auf „hard“. Oder es wird nicht durch weniger Gegner einfacher, sondern Du hast statt 3 deren 5 Leben, um trotzdem wieder an der gleichen Stelle hängenzubleiben

- Zuguterletzt: Das teuerste Programm ist das, welches Du völlig entnervt monatelang nicht mehr anrührst

Meine abschließende Frage an gewisse Softwarehäuser: Wer testet eigentlich Eure Tester?

Mit freundlichen Grüßen

Patrick Gasser



jetzt zum
Offensiv-Preis!

DM 49,95*

Mega Fun 5/97: "Dieselben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga." **83%**

Maniac 7/97: "ISS Pro" ist eine sehr gute Fußball-Simulation...

Videogames 6/97: Zahlreiche Details und zusätzlich eingebaute Gags begeistern nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Wer auf realistische Fußball-Simulation steht darf getrost zugreifen.

PlayStation Magazin 7/97: ISS Pro, das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels spielen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) **Wertung 1,9**



präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL

KONAMI
XXL
SPORTS SERIES



*Unverbindliche Preisempfehlung (VK).

WWW.KONAMI.COM

2 MBit-Memory Card

Blaze bietet seit kurzem eine „echte“ 2 MBit-Memory Card an. Das Besondere an dieser Speicherkarte ist, daß kein anfälliges Kompressionsverfahren benutzt, sondern über einen Schalter zwischen den beiden 15 Speicherbänken hin- und hergeschaltet wird.

Testmuster: Blaze.

Bezugsquelle: gutsortierter Fachhandel, Preis: ca. 44,- DM.

PlayStation
Platinum-Nachschub

Titel	Genre	Publisher	play Rating	Erhältlich ab
adidas Power Soccer	Sportspiel	Psygnosis	5	Sofort
Formel 1	Rennspiel	Psygnosis	9	Ende April
International Superstar Soccer Pro	Sportspiel	Konami	8	9. April
Tomb Raider	Action-Adventure	Eidos Interactive	9	Sofort

Psygnosis'
PlayStation-Lineup '98

Titel	Genre	Veröffentlichung
Power Soccer '98	Sportspiel	2. Quartal
Sentinel Returns	Strategie	2. Quartal
Blast Radius	Shooter	3. Quartal
Salvation*	Rennspiel, Shooter	3. Quartal
Formel 1 '98	Rennspiel	4. Quartal
Global Domination	Echtzeit-Strategie	4. Quartal
O.D.T.	Action-Adventure	4. Quartal
The Contract	Adventure	4. Quartal
PFA Soccer Manager	Fußballmanager	4. Quartal
Pro 18	Golf	4. Quartal
Psybadek	Rennspiel	4. Quartal
Colony Wars 2: Vengeance	Shooter	4. Quartal
Lander	Thrust-Klone	4. Quartal

* Arbeitstitel

Sony senkt Royalties

Sony Japan kündigt an, ihre Royalty Production Costs, d.h. die Produktionsabgaben, die Lizenznehmer an Sony abführen, ab April um 20% zu senken, um das Preisniveau der Third Party-Titel zu drücken. Ob diese Senkung dem japanischen Markt vorbehalten bleibt, ist zur Zeit noch offen.



Sie waren schon einmal in einem Videospieler Shop?
GLAUBEN WIR NICHT!
Außer, ...sie waren schon einmal bei uns!!!

GAMERS POINT

Section PLAYSTATION

... Level 2 - ... Section PSX

..Software I - ... Software II -

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 Verlängerung Logic3	19,85
Linkkabel Logic3	39,85
RGB-Scart Kabel Logic3	39,85
Lenkrod Top Drive 3 Systeme	139,85

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	*

- 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 -

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

Monatliche MEISTERSCHAFTEN
(Gutscheine zu gewinnen)

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Tel: 0721 - 93357-10/11

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 >>>>>

Nolan Bushnell zu Gast im Computer- und Videospielmuseum

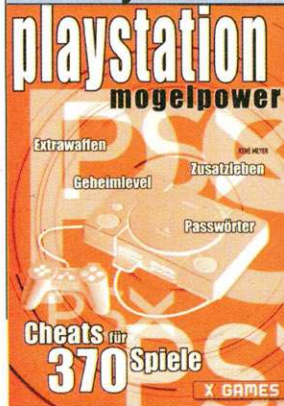
Am 4. März besuchte der Pong-Erfinder und Atari-Gründer Nolan Bushnell das Computer- und Videospielmuseum des Fördervereins für Jugend und Sozialarbeit e.V. in Berlin. Nach einer Führung durch die Ausstellung überreichte er einen handsignierten Overall, der einen Ehrenplatz in der Ausstellung bekommen wird. Obwohl Herr Bushnell natürlich nicht umhinkam, die Geschichte der Erfindung von Pong zu erzählen, präsentierte er sich keineswegs als ein Mann der Vergangenheit. Ganz im Gegenteil erläuterte er einige seiner neuen Projekte. So gründete er z.B. vor wenigen Jahren die Professional Gamers' League (PGL), die es sich zum Ziel gesetzt hat, für Videospieler das zu werden, was die NBA für Basketballer ist.

Weitere Infos: Computer- und Videospielmuseum, Rungestraße 20, 10179 Berlin. Öffnungszeiten der Ausstellung „30 Years of Digital Gaming“: Mo. - Do. 14-18 Uhr, So. 12-18 Uhr.



Von links nach rechts: Museumsmacher Andreas Lange und Manuel Schulz, Nolan Bushnell.

PlayStation Mogelpower



In seinem Buch PlayStation Mogelpower geht René Meyer auf die Levelcodes und geheimen Tastenkombinationen zu insgesamt 370 PlayStation-Spielen ein. Darüber hinaus enthält das Buch eine Einführung in die Welt des Mogelns, eine Beschreibung des Game Busters von Dataflash sowie Game Buster-Codes für rund 130 Spiele.

Meyer, René: PlayStation Mogelpower, Verlag Markt & Technik

(Label X Games), ISBN 3-8272-9025-2, 224 Seiten, 19,95 DM.

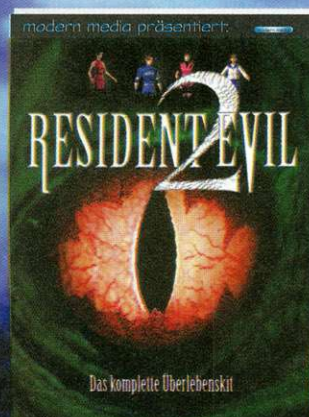
Tomb Raider The Movie

Paramount Pictures hat die Filmrechte an Tomb Raider erworben. Produziert werden soll Tomb Raider The Movie von Lawrence Gordon (48 Stunden, Die Hard, Predator) und Lloyd Levin (Event Horizon). Wer Lara Croft mimen soll, steht zur Zeit aber noch nicht fest. Im Gespräch für die Rolle ist Liz Hurley.

DIE LÖSUNG FÜR EURE SCHLAFLOSEN NÄCHTE!

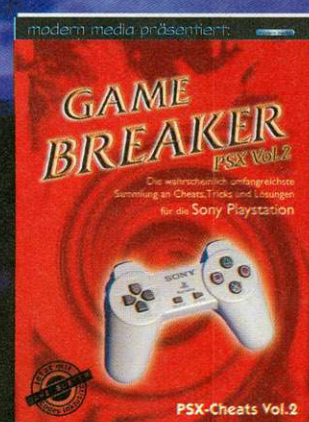
Das unentbehrliche Überlebenskit mit 5 Komplettlösungen. Der Raccoon-City Stadtführer. Alle Geheimnisse gelüftet. 140 Seiten Letter-Format! Vollfarbig mit über 1000 farbigen Abbildungen!

ISBN: 3-9805821-6-7
DM: 24.80



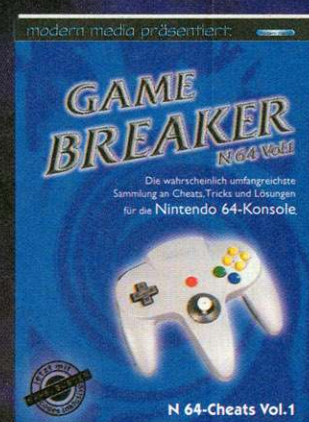
Die zweite ultimative Sammlung an neuen Cheats, Tricks und Lösungen zu fast allen Spielen für die Sony-Playstation™ auf 144 Seiten Letter-Format! Die Fortsetzung zum erfolgreichen Game Breaker PSX-Cheats Vol. I ab Mai 1998

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



Jetzt auch für die Nintendo 64-Konsole™, sagenhafte Cheats, Tips und Komplettlösungen zu den meisten Spielen! 144 Seiten Letter-Format

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



Erhältlich im gut sortierten Handel!

Bestell-Hotline: 0180 - 5 25 67 89

Versand in Deutschland per Nachnahme

Bestell-Fax: 06181 - 2 66 90



Österreich: Dynamic-Systems: Tel: 03614 5005-0 Fax: 03614 5005-14

Schweiz: AHA-Computer Spiele: Tel: 033 345700-1 Fax: 033 345700-4

Besucht unsere aktualisierte HomePage

<http://www.modern-media.net>

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN

Alle Hefte komplett in Deutsch!

Je Hefte
14,80
DM

LÖSUNGS-HEFTE:

Je Hefte nur 14,80 DM
Abes Oddyssee
Alien Trilogy
Ark of Time
Baphomets Fluch 2
Blazing Dragons
Broken Helix*
Casper
Castlevania
Clock Tower
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
Discworld 2
Excalibur
Exhumed
G-Police

Hercs Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
Nightmare Creatures
Resident Evil
Resident Evil DC
Riven - Myst 2
Suikoden
Syndicate Wars
The Note
Theme Hospital
Tomb Raider
Turok (N64)
Vandal Hearts
Wing Commander 3
Wing Commander 4
X-Com
Z

Ständig Neuheiten!

www.spielhefte.de

CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG

TEL: 04131 / 850610

Tel. Bestellannahme:

Mo-Fr. 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr

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 LÖSUNGSHFT 1

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

PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 2

Lösungen für:
Alone in the Dark,
Overblood, Swagman,
Warcraft 2

NINTENDO 64 CHEATHEFT

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

PLAYSTATION BEAT EM UP 1

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

PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 3

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

US-Lösungsbücher

Je 39,00 DM:
Alundra, Crash
Bandidot 2,
Resident
Evil 2 uvm.

PLAYSTATION BEAT EM UP 2

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

US-Lösungsbücher

Je 39,00 DM:
Alundra, Crash
Bandidot 2,
Resident
Evil 2 uvm.

FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,80,-

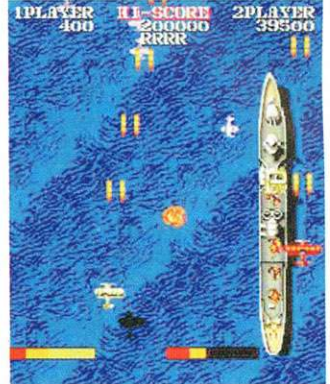
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-

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

Handeleranfragen erwünscht!

Capcom veröffentlicht Spieleklassiker

„Capcom Generation“ betitelt, sollen die beiden ersten CDs der Serie Ghosts'n'Goblins (Arcade), Ghouls'n'Ghosts (Arcade), Super Ghosts'n'Goblins (Super Nintendo), 1942 (Arcade), 1943 (Arcade) und eine Special Edition von 1943 beinhalten. Alle Spiele sollen 1:1 für die PlayStation umgesetzt werden.



Errata

Ein Fehlerteufel hatte sich in unseren Test von Pitfall 3D Beyond The Jungle eingeschlichen. Bei einem play Rating von 7 war das „Best Buy“-Logo natürlich völlig fehl am Platz. In den Play Tips wurde darüber hinaus ein Tastensymbol bei den Auto Destruct-Cheats verschluckt. Der richtige Cheat für viel Geld lautet: L1, R1, Oben, Kreis, Unten, Quadrat, Rechts, R1, L1.



Erazer Light Gun



Blaze bietet eine neue Lichtpistole an, die auch G-con 45-kompatibel ist, d.h. auch Time Crisis und Point Blank unterstützt. Eine Auto Reload- und eine Rückstoßfunktion runden die Features dieser Light Gun ab, die sich auch an den Saturn anschließen lässt. Erhältlich ist die Erazer-Lichtpistole in schwarz oder im Military Look, wahlweise mit oder ohne Rückschlagmechanik (Preise: ca. 79,- DM bzw. 59,- DM).

Testmuster: Blaze.

Bezugsquelle: gutsortierter Fachhandel.



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 !!!

Playstation Konsole incl. Multinorm*
-Umbau und 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 69,95

Scart/RGB Kabel 19,95

Analog Pad 54,95

PSX Contoller Pad 24,95

Dual Shock Pad 79,95

Laser Gun + Redlight 89,95

Gamebuster Mogel Modul

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

69,95

Multinorm* Chip

incl. Einbauanleitung

39,95

Fragen Sie nach den
Leistungen des Multinorm Chips.

PSX Multinorm Umbau Aktion !

Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht
das Spielen von allen GamesAlso Konsole einschicken
und 24Std. Geduld aufbringen..

59,95

PSX-Games Versandfrei !

RESIDENT EVIL 2 104,95

RESIDENT EVIL 2 (US) 139,95

TEKKEN 3 (JP) 139,95

DEATHTRAP DUNGEON 99,95

FORSAKEN 94,95

FI - RACING 84,95

GRAN TURISMO (DT) 109,95

PLAYER MANGER 98 99,95

NEED FOR SPEED 3 94,95

MASTER OF TERÄS KÄSI 84,95

GEX 3D 99,95

LUCKY LUCKE 94,95

FRANKREICH98 DIE WM 89,95

V3-RACING WHEEL

129,95

Baracuda Analog
Pad

59,95

!! PSX Cooler Umbau Aktion !!

Wir bauen Spezial-Lüfter in Ihre
Playstation, für den dauerhaften
Spielegenuß. Endlich Schluß mit
Aussetzern und stockenden Animationen.

49,95



Manche mögen's **HEISS**
...Du auch?



NEWMAN HAAS™

Faszination indy car **RACING**



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

“PS” 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.



Die nächste play

➔ am 27.5.



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.-

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!

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

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

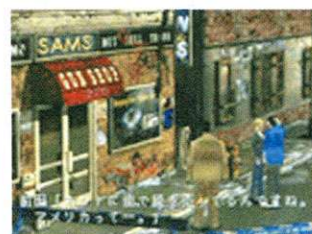
<http://www.baucontec.de>
FAX 05331-906264
Händleranfragen erwünscht!

Parasite Eve

Action-Adventure/RPG - Squaresoft

Parasite Eve läßt sich am ehesten als Mischung aus Resident Evil und Final Fantasy VII umschreiben! Der Spieler steuert hier einen Charakter, der ähnlich wie in Resident Evil, gerenderte Szenarien erkundet. Das Kampfsystem erinnert aber mit Erfahrungswerten, Waffen und Schildern sehr an das hauseigene Rollenspiel. Ein Preview der ausgesprochen vielversprechenden NTSC-Version folgt in der nächsten play.

Erhältlich ab: sofort (NTSC-Import).



Take 2 Interactive übernimmt BMG Interactive und Spidersoft

War bisher ASC Games im Gespräch, die Interactive Division von BMG Entertainment zu akquirieren, kristallisierte sich mittlerweile heraus, daß der US-Publisher Take 2 Interactive BMG Interactive übernimmt. Der Abschluß auf Basis eines Aktienaustausches beinhaltet die Publishingrechte für 12 noch zu veröffentlichende Spiele sowie für verschiedene Titel aus dem Back-Katalog von BMG Interactive. Zu den verbleibenden PlayStation-Produkten zählen u.a. das Action-Adventure Monkey Hero, der Shooter Spec Ops und das Fußballspiel Golden Goal 98. Crystal Dynamics beabsichtigt angesichts der Übernahme von BMG Interactive aber nicht, die Zusammenarbeit fortzusetzen und sucht für ihre nächsten Titel, namentlich Unholy War, sowie ein Sequel zu Gex 3D: Return Of The Gecko und zu Blood Omen: Legacy Of Kain nach einem neuen Publisher für den europäischen Markt. Spidersoft, die vor allem durch ihre Pinball Dreams-Konvertierungen für 21st Century Entertainment bekannt wurden, gehört nun ebenfalls zu Take 2 Interactive.

Activision veröffentlicht Tenchu und 3D-Update von Asteroids

Activision unterzeichnete eine Vereinbarung zur Veröffentlichung von Titeln der Firmen Sony Music Entertainment (Japan) Inc., Presto Studios und Engineering Animation. Im Zuge der Vereinbarung mit Sony Music Entertainment (Japan) Inc. wird Activision Tenchu, einen Ninja-Titel in der Third Person-Perspektive, in den USA und Europa veröffentlichen. In Japan wurden seit Erscheinen des Titels am 26. Februar ca. 250.000 Einheiten verkauft. Darüber hinaus arbeitet Activision an einem 3D-Update von Asteroids, das zur Weihnachtszeit für die PlayStation veröffentlicht werden soll. Asteroids wurde ursprünglich im Jahr 1979 von Atari in den Spielhallen veröffentlicht. 1981 erschien das Spiel für den Atari 2600.

ThrustMaster steigt in den PlayStation-Markt ein

Der PC-Zubehöranbieter ThrustMaster beabsichtigt, auf der E3-Messe eine eigene Produktlinie im PlayStation-Bereich vorzustellen. Als erste Zubehörartikel sind Lenkräder und Control Pads geplant, die voraussichtlich im Herbst auf den Markt kommen.

WWF War Zone

Sportspiel

Acclaim Entertainment

Während die WCW-Lizenz bei Electronic Arts gelandet ist, arbeitet Acclaim Entertainment an einer neuen Wrestlingssimulation rund um die Konkurrenzliga der WWF. Zu den einzelnen Kämpfern im Spiel zählen Steve Austin, Shawn Michaels, Undertaker, Kane, Faarooq, Mankind, Hunter, Goldust, Haedbangers, Rocky, Shamrock, Ahmed, Bret Hart und British Bulldog. Die Grafik soll durch die Verwendung von Polygonen sehr realistisch ausfallen. Über 300 Moves, darunter auch spielerspezifische und Finishing Moves, ein Training Mode und Videosequenzen zählen zu den wichtigsten Features.

Erhältlich ab: 2. Quartal.



BEAT 'EM UP



SV 1100 PS PRO PAD

Der Klassiker für jedes Spiel

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

unverbindl. Preisempfehlung DM 49,95

SV 1101 PS ARCADE

Robuste Kontrolle für Spaß und Aktion

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

unverbindl. Preisempfehlung DM 99,95

SV 1110 MEGA MEMORY CARD

Super für Sport- und Abenteuerspiele

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

unverbindl. Preisempfehlung DM 89,95

SV 1102 KLEINE MEMORY CARD (o. Abb.)

1 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung DM 34,95



SV 1117 PS LIGHT GUN

Der Treffer ins Schwarze

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

unverbindl. Preisempfehlung DM 59,95



SV 1122 BARRACUDA

Duales Analog Pad

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

unverbindl. Preisempfehlung DM 69,95

SV 1118 V3 RACING WHEEL PS

Jedes Rennen ein Gefühls

- Analoge, programmierbare Lenkreaktion
- Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuerstasten
- Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten
- Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Beständige Speicherfunktion
- Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
- Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal

unverbindl. Preisempfehlung DM 149,-

Interact of Europe • Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import • Export
Kreuzberg 2 • D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 • Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

INTERACT
GAME PRODUCTS

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

PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel

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

Hasbro Interactive kündigt Atari Platinum-Serie an

Nachdem sich Hasbro Interactive die letzten Überbleibsel der Atari Corp. für 5 Millionen Dollar einverleibt hatte, darunter über 75 Softwarelizenzen, plant die Hasbro-Tochter, mit einem Update von Centipede im Herbst den ersten Titel aus ihrer „Atari Platinum“-Serie für die PlayStation zu veröffentlichen. Neue Versionen von Missile Command und Pong sind ebenfalls im Gespräch. Hasbro Interactive konnte von ihrem ersten „Retro Gaming“-Titel Frogger, das im November auf den Markt kam, bis jetzt knapp 1 Million Exemplare absetzen. Ausgenommen von dem Deal mit JTS/Atari Corp. sind die beiden Titel Battlezone und Asteroids, und die Coin-op-Rechte.

Electronic Arts übernimmt Tiburon Entertainment

Electronic Arts akquirierte Anfang April das Entwicklerstudio Tiburon Entertainment, das für EA Sports u.a. Madden NFL 98 und NCAA College Football programmiert hatte. EA ging bereits vor geraumer Zeit eine Minderheitsbeteiligung an dem vor drei Jahren gegründeten Studio ein.

Update Newman Haas Racing

Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis
Entwickler: Psygnosis
Testmuster: Psygnosis
Erhältlich ab: ab sofort
Preis: ca. 99,- DM



Wie leider erwartet, weist die fertige Version von Newman Haas Racing dieselben Fehler bzw. Schwächen wie die uns für die letzte play vorliegende Testversion auf. Das scheinbar übersensible Verhalten der Steuerung liegt in der Voreinstellung begründet, was sich jedoch im Controller-Konfigurationsmenü vollständig beheben lässt. Formel 1 '97-Fans können sicher auch mit der schwachen künstlichen Intelligenz der CPU-Gegner leben. In grafischer Hinsicht jedoch wirkt der Titel keinesfalls ausgereift. Ist das Scrolling auf den Rundkursen noch einigermaßen flüssig, wird's bei den Stadtkursen bei mehreren Fahrzeugen gleichzeitig durch unschönes Ruckeln zum nervigen Problem. Auch das Herauszoomen bei einem Crash konnte uns nicht gefallen, wird man dadurch fahrerisch wirklich oftmals völlig aus dem Konzept gebracht. Rennspielfans testen an!

Features



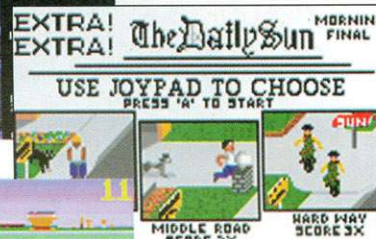
Atari Arcade's Greatest Hits Vol. 2

Compilation - Midway, Digital Eclipse

Volume 2 der Atari Arcade's Greatest Hits wird bereits im Vorfeld der Veröffentlichung als bislang beste Spielesammlung der Retro-Welle gehandelt. Wenn die Entwickler von Digital Eclipse die Spiele wieder 1:1 adaptieren, sollten allein die Klassiker Marble Madness und Gauntlet den Kauf der CD rechtfertigen. Zu den weiteren Titeln der Compilation zählen Paperboy, Roadblasters, Crystal Castles und Millipede.

Hintergrundmaterial zu den einzelnen Spielen soll ebenfalls auf der CD verewigt werden.

Erhältlich ab: 2. Quartal.



CESA Academy Awards

Die CESA (Computer Entertainment Software Association), die auch die Tokyo Game Show ausrichtet, vergab Auszeichnungen für die besten Spiele der japanischen Softwareindustrie. 11 von den 14 Awards wurden PlayStation-Spielen zuteil. Der Große Preis der Jury ging an Squares Final Fantasy VII.

Beste Programmierung	Gran Turismo	SCEI	PlayStation
Beste Grafik	Gran Turismo	SCEI	PlayStation
Bestes Szenario	Final Fantasy VII	Square	PlayStation
Bester Sound	Final Fantasy VII	Square	PlayStation
Beste Charaktere	Klonoa	Namco	PlayStation
Innovationspreis	Intelligent Cube	SCEI	PlayStation
	Gran Turismo	SCEI	PlayStation
	Densha de GO!	Taito	PlayStation
	Grandia	Game Arts	Saturn
	Yoshi's Story	Nintendo	Nintendo 64
Besonderer Preis der Jury	Derby Stallion	ASCII	PlayStation
	Monster Farm	Tecmo	PlayStation
	Ultima Online	Origin	Windows 95
Großer Preis der Jury	Final Fantasy VII	Square	PlayStation

NUR NICHTSCHWIMMER FAHREN FORMEL-1. ENDLICH KANNST DU DEINE GEGNER RICHTIG NASS MACHEN!

83% VIDEO GAMES 03/98

2,0 PLAYSTATION MAGAZIN 03/98



VR SPORTS
POWERBOAT
Racing



THE OFFICIAL GAME OF
THE NATION'S
INTERNATIONAL
Boat Show

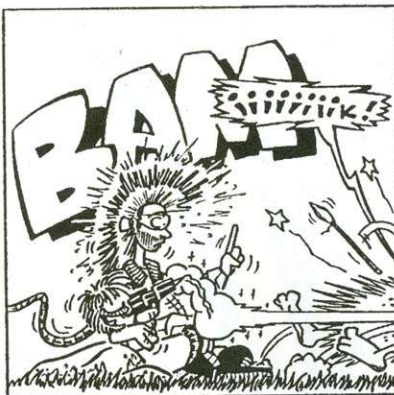


www.interplay.com

Software © 1997 Interplay Productions. All rights reserved. Engine © 1997 (Promethean Design). All Rights Reserved. VR Sports, VR Sports logo, The Difference Is Real and VR Sports Powerboat Racing logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. Licensed exclusively by Interplay Productions. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. VR and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

DISTRIBUTED BY





Edition Kunst der Comics und play PLAYSTATION präsentieren das kleine Gon-Gewinnspiel

Der Comic Gon erscheint seit 1992 in unregelmäßigen Abständen in der japanischen Wochenzeitung „Morning“ mit einer Auflage von 1 Million Exemplaren. Gon zählt neben Dragon Ball zu den bekanntesten Mangas in Japan und wird auf westlichen Comicfestivals in einem Atemzug mit Akira genannt. 4 Bände sind bisher erschienen, und das in 17 Ländern, darunter Japan, die Vereinigten Staaten, Großbritannien, Frankreich, Deutschland, Italien und Spanien.

play verlost in Zusammenarbeit mit Edition Kunst der Comics jeweils 10 Ausgaben des dritten und vierten Bandes.

Was müßt Ihr dafür tun?

Schickt einfach eine Postkarte an:

play PLAYSTATION, Stichwort:

Gon, 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 6. Mai 1998, die Gewinner werden in der nächsterreichbaren Ausgabe bekanntgegeben.



Accolades E3-Lineup

Angesichts der überwältigenden Verkaufszahlen von Test Drive 4 und Test Drive: Off-road, die laut Herstellerangaben jeweils 850.000mal bzw. 500.000mal verkauft wurden, beabsichtigt Accolade, ihr PlayStation-Engagement deutlich auszuweiten. Sämtliche neuen Titel der kalifornischen Firma sollen in Zukunft sowohl für den PC als auch für die PlayStation veröffentlicht werden, darunter u.a. Test Drive 5, das wieder von Pitbull Syndicate entwickelt und mit 11 neuen Strecken und neu lizenzierten Wagen aufwarten wird. Ein Sequel zu Test Drive: Off-road ist ebenfalls in der Mache und wird die gleiche Grafikengine wie Test Drive 4 verwenden. StarCon, der vierte Teil der erfolgreichen Star Control-Serie, ist für Herbst angekündigt und soll sowohl eingeschworene Strategieliebhaber als auch Actionfans ansprechen. Die Grafik des neuesten Teils wird komplett überarbeitet. Redline erinnert von der Storyline und dem Gameplay her an die Twisted Metal-Serie. Ähnlich den beiden Titeln von SISA steuert der Spieler hier waffenstrotzende Vehikel in einer Arena. Er kann es aber auch zu Fuß mit seinen Gegnern aufnehmen. Mit Big Air Snowboarding versucht sich Accolade an einer Snowboardsimulation, die u.a. die Spielmodi Time Trial, Free Style und Half Pipe, und 6 Charaktere anbietet. Hardball 6 schließlich ist der neueste Teil aus Accolades mittlerweile 10 Jahre alten Baseball-Serie. Sämtliche Spiele sollen auf der Electronic Entertainment Expo (E3), die vom 28.-30. Mai in Atlanta stattfindet, vorgestellt werden.



Redline

Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker

+++ Grolier Interactive sichert sich die Rechte an der Panzersimulation Hard Corp von Perfect Entertainment/Graftgold. Das RPG Dragonflight: Chronicles Of Pern ist ebenfalls bei Grolier in der Mache. +++ Simtex arbeitet für Europress an dem futuristischen Motorradrennspiel XLR8 sowie an einer Motocross-Simulation. +++ Die PAL-Version von Resident Evil 2 erscheint am 29. April. Virgin Interactive beabsichtigt, zum Erstverkaufstag europaweit 900.000 Stück an den Handel auszuliefern. In Japan und in den Vereinigten Staaten wurden bislang 1,9 Millionen bzw. 1 Million Exemplare verkauft. +++ Sony Computer Entertainment sichert sich die Rechte an einem neuen Shooter von Rage Software, der im 1. Quartal '99 auf den Markt kommen soll. +++ Empire Interactive arbeitet an Pro Pinball: Brusa, das voraussichtlich im 4. Quartal erscheint. +++ Sonys Dual Shock Analog Controller soll parallel zu Gran Turismo in Europa veröffentlicht werden. Gerüchten zufolge soll im Mai/Juni darüber hinaus ein neues PlayStation-Bundle inkl. dem neuen Controller an den Handel ausgeliefert werden. +++ Koei zeigte mit Zill O'11 auf der Tokyo Game Show wohl den bisher dreistesten Final Fantasy VII-Klone. Jedes Detail, seien es die gerenderten Sequenzen, das Design der Charaktere, das Kampfsystem oder die Kameraführung, wurde Squares RPG nachempfunden. Als Erscheinungstermin für den japanischen Markt ist Ende des Jahres geplant. +++ Konami arbeitet an Dolphin's Dream, einem Unterwasserabenteuer im Stil von Treasures Of The Deep. +++ Taito veröffentlichte am 4. April in Japan die PlayStation-Fassung ihres Coin-ops G Darius, die neueste Inkarnation ihrer legendären Shooter-Serie - diesmal in 3D. +++ Whoopee Camp arbeitet an einem Sequel zu ihrem Plattformspiel Tomba. +++ Titus plant eine PlayStation-Adaption des Kinofilms Blues Brothers 2000. +++ Virgin Interactive arbeitet an dem Prügelspiel Thrill Kill und an der Rennsimulation Sports Car. +++

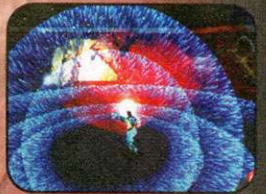
Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker

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
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



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

Sie erwachen in den Ruinen eines Apartments in der
Großstadt im Jahr 2038. Ihre Gedanken sind ver-
schwommen. 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



87%



1.8



85%



VISUAL CONCEPTS

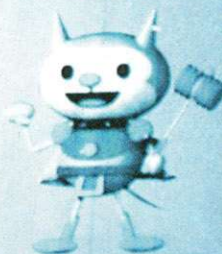


play
PLAY STATION

NINTENDO 64



TOKYO GAMESHOW



TOKYO GAMESHOW

1998
SPRING

TOKYO GAMESHOW



René Meyer

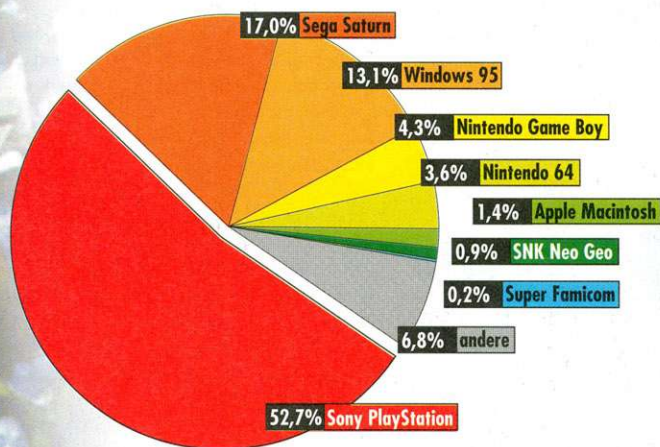
ME SHOW

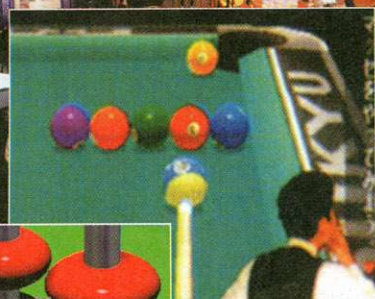
Auf Einladung von Sony Computer Entertainment düste unser vorübergehender Asien-Korrespondent nach Tokio, graste dort die Tokyo Game Show nach Spieleneuheiten ab und stattete einem halben Dutzend Softwarehersteller einen Besuch ab: Sony Computer Entertainment, Namco, Squaresoft, Whoopee Camp, Hudson Soft und Tecmo.

Nirgends erhält man einen besseren Einblick in den japanischen Spielmarkt als auf der Tokyo Game Show, einer Publikumsmesse, die zweimal im Jahr stattfindet und von der Computer Entertainment Software Association (CESA) ausgerichtet wird. Die Frühjahrs-Show vereinte rund 100 führende japanische Publisher.

Die Messe als Ansammlung von neuen und werdenden Spielen ist das Trendbarometer für die nächsten Monate - auch für Europäer, denn die meisten Konsolenspiele erscheinen Monate vorher in Japan. Auch technologische Entwicklungen sind im Land der aufgehenden Sonne viel eher und zudem preiswerter zu haben - so wird die neue 7000er Serie der PlayStation, leicht überarbeitet und mit besserem Controller, bereits seit November in Japan verkauft. Der Dual Shock Analog Controller, der im Mai nach Deutschland kommen soll, hat sich dort mittlerweile zum Standard-Eingabegerät gemauert - die Rückstoßfunktion wird von vielen neuen Spielen unterstützt.

Das Spieleangebot zeigte eines deutlich: die PlayStation hat alle anderen Konsolen aus dem Rennen geschlagen. Über die Hälfte der gezeigten Titel laufen auf Sonys Hardware, den Rest müssen sich die anderen Plattformen teilen.





Billard Master/ASK



Gubble/ASK

Star Ocean:
The Second Story/Enix



Zill O'11/Koei



Rebus/Atlus



Resident Evil 2 Soundtrack



Enigma/Squaresoft



D2
Dの食事2

ASK

Neben **Billard Master** - der Name ist Programm - zeigte ASK die PlayStation-Version von **Gubble**, einem sehr hübschen Pac-Man-Klone, der auf dem PC als Shareware zum Geheimtip avancierte. Das Besondere: statt die gelben Kugeln einfach einzusammeln, muß der Held des Geschicklichkeitsspiels zunächst das passende Werkzeug organisieren - eine Zange, um die Nägel herauszuziehen, oder einen Schraubendreher für die Schrauben. Durch die leicht isometrische Darstellung und die frohen Farben läßt sich Gubble ohne Schamessröte als Deluxe-Version von Pac-Mania (Namco Museum Vol. 5) bezeichnen. Das Spiel hat eine interessante Geschichte hinter sich: als makellos programmiertes Debut des amerikanischen Softwarehauses Actual Entertainment wurde Gubble von Sony entdeckt und auf den japanischen Markt gebracht. Eine Kopie liegt sogar den PCs bei, die Sony in Japan vertreibt. Während Gubble II für den PC bereits in den Startlöchern wartet, kommt der kurzweilige Zeitvertreib für die PlayStation über ASK.

Nightmare Project ist ein Horrorspiel, das in die gleiche Kerbe wie Resident Evil und Parasite Eve schlägt und auf dem gleichnamigen Roman basiert. Der Held Yukio versucht, mit Hilfe eines Studenten, eines Schauspielers und eines Journalisten die Geheimnisse zu lösen, die eine Reihe von Landhäusern umgibt und die im Zusammenhang mit dem wachsenden Verlust der Menschheit, träumen zu können, zu stehen scheinen. Jedes Haus wurde mit viel Liebe zum Detail dargestellt. Alle Gegenstände sind aus Polygonen aufgebaut und der Spieler kann sich frei bewegen.

Atlus

Am Stand von Atlus wurde die Aufmerksamkeit geradezu magisch zum Rollenspiel **Rebus** gezogen, das einige Gemeinsamkeiten mit Spielen wie Final Fantasy Tactics oder Tactics Ogre, einem früheren Atlus-Titel, hat und vor allem die Taktik-Fraktion bedient. Rebus ist rundenbasiert aufgebaut. Angriffe sind mit einer schnöden Metallwaffe oder mit einem fei-

nen (kombinierbaren) Zauberspruch möglich, der sich nicht zwangsläufig auf einen Gegner richten muß, sondern auch die Umgebung verändern kann. Als Helden warten wahlweise ein weiblicher oder männlicher Part, jedem Level ist eine Videosequenz vorangestellt. Die Grafiken stammen von Yoshitaka Amano, der auch bei früheren Final Fantasy-Titeln Hand anlegte.

Ein weiteres Argument für die Partei „Schade, daß ich kein Japaner bin“ ist der Ego-Shooter **Dark Messiah**, der mit atemberaubenden Zwischensequenzen den Horror-Plot verkauft, der das Abballern zahlloser Monster rechtfertigt. Atlus-typisch ist ein Erscheinen des Spiels in den USA oder gar in Europa unwahrscheinlich.

Data East

Side Pocket 3, ein Billardspiel auf Polygon-Basis, ist Data Easts Beitrag für sportliche Betätigung. Der Titel hat Tradition: der erste Teil erschien für Nintendos 8-Bit-Konsole NES. Für den dritten Part legten sich die Macher besonders ins Zeug und packten alles auf eine CD, was ihnen zum Thema Billard einfiel. Das Spiel, das im vergangenen Jahr für den Saturn erschien, wartet nun auf PlayStation-Besitzer.

Enix

Auf dem Stand von Enix ließ sich einer der schönsten Titel, die auf der Messe zu sehen waren, probierspielen: das Rollenspiel **Star Ocean: The Second Story** von tri-Ace/Links. Die vielversprechende, allerliebste Grafik, ein schickes Render-Intro sowie die große Rollenspiel-Erfahrung des Herstellers (Dragon Quest) lassen einen potentiellen Hit vermuten, zudem das Spiel einige Ähnlichkeit mit Final Fantasy VII hat. Hier wie dort sind die Schauplätze detailliert dargestellt, und die in Echtzeit stattfindenden Kämpfe von Star Ocean: The Second Story sind Angelegenheit von Polygonfiguren. Die Story des Spiels ist 20 Jahre nach dem ersten Teil auf dem Super Nintendo angesiedelt: der Spieler hat die Wahl aus zwei Charakteren, was zwei verschiedene Spielverläufe mit sich bringt. Ob das Spiel im Westen erscheinen wird, ist noch nicht ganz geklärt, aber nicht unwahrscheinlich. Vom heiß erwarteten Dragon Quest VII war übrigens keine Spur zu sehen.

ESP

ESP alias Entertainment Software Publishing ist eines der Unternehmen, die weiterhin unbekümmert für den Saturn entwickeln - und dazu noch ausschließlich für den japanischen Markt. Doch das Rollenspiel **Lunar The Silver Star**, das für Segas

„Obwohl Lunar The Silver Star ein großer Erfolg auf der Sega-Konsole wurde, entsprach das Spiel nicht 100%ig dem, was die Entwickler ursprünglich geplant hatten. Die PlayStation-Version ist sozusagen der Director's Cut von Lunar, was durch den Zusatz Complete signalisiert wird. Da nimmt man es mit einem lachenden und einem weinenden Auge in Kauf, daß Working Designs derzeit an Lunar 2 arbeitet - für den Saturn.“

Mega CD erschien, wird derzeit als PlayStation-Fassung mit einigen Extras wie Dual Shock Analog Controller-Unterstützung umgestrickt, und auch in den USA zu haben sein. Obwohl Lunar The Silver Star ein großer Erfolg auf der Sega-Konsole wurde, entsprach das Spiel nicht 100%ig dem, was die Entwickler ursprünglich geplant hatten. Die PlayStation-Version ist sozusagen der Director's Cut von Lunar, was durch den Zusatz Complete signalisiert wird. Da nimmt man es mit einem lachenden und einem weinenden Auge in Kauf, daß Working Designs derzeit an Lunar 2 arbeitet - für den Saturn.

Hudson Soft

Am Stand von Hudson Soft trugen drei Parteien ihre Wahlprogramme vor. Nimm mich, beschwor die erste. Ich bin die Versuchung von The Fifth Element (Das fünfte Element). Huch, entfuhr es dem Zuhörer. Ich fliege wohl nicht nach Japan, um mir ein Kalisto-Spiel anzusehen. Trotzdem trat er neugierig näher. Rothaarige Geschöpfe taten es ihm an. Vor allem so... interaktiv. Trotzdem, ein Tomb Raider-Derivat ohne Klettertouren, und die reizende Leelo auf Lara-Größe zu einer grauen Maus geschrumpft... Er wollte sehen, was die anderen zu bieten hatten.

Am zweiten Stand wurde er sofort zum Monitor geführt. Wähl mich,

wurde suggeriert. Als b.l.u.e. - Legend of Water gehst Du auf Tauchstation. Zusammen mit einem Delphin kannst Du unterirdische Reiche erkunden. Der Zuhörer trat näher, nahm den Controller in die Hand, schwamm ein paar Züge. Nett, doch auf irgendeine Weise vertraut. **Depth!** Der Titel, der im Westen erst Pulse, dann Fluid

heißen sollte. Wasser, tauchen... Zögernd sah sich der Zuhörer um. Wurde hier ein Fest „Wir klonen Laras beste Fähigkeiten“ zelebriert? Doch alles schien normal.

Schon hörte er den Lockruf des dritten Stands: Die anderen Parteien sind doch viel zu leicht; bei mir bekommst Du Grusel vom Feinsten. Der Zuhörer schaute auf den Monitor: Grusel. Spawn sei die Umsetzung des gleichnamigen Comics, und eigentlich stammt das Spiel von Sony USA. Das Spiel: Resident Evil plus <schluck> Tomb Raider.

Fröstelnd lief er weiter ... - und hätte dabei beinahe **Bombberman Wars** übersehen, nach Bombberman World das zweite PlayStation-Spiel um den nimmermüden Bombenleger, bei dem ein größerer Wert auf Taktik gelegt wird.

Konami

Die beiden Sportspiele American Baseball und Winning Eleven 3 konnten sich nicht gegen den Überhammer **Metal Gear Solid** durchsetzen, ein Action-Adventure vom Feinsten, gekleidet in edles High-Tech-Ambiente. Die Wurzeln des Spiels reichen bis in das Jahr 1987 zurück, als Metal Gear für MSX Home Computer erschien. Damals hatte eine Terroristengruppe die ultimative Waffe Metal Gear



KONAMI



Lunar The Silver Star Complete/ESP



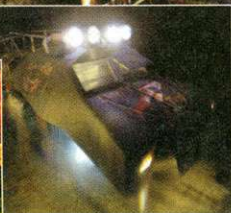
Metal Gear Solid/Konami

Metal Gear MSX



Metal Gear 2 Nintendo NES





OverBlood 2/Riverhill Software

Paranoia Scape/Mathilda



konstruiert, deren Einsatz der gute Held Solid Snake verhindern muß. Die Story wurde in Metal Gear 2 für das Nintendo NES fortgesetzt und findet ihren derzeitigen Showdown in der für den Herbst erwarteten PlayStation-Version, in der Solid Snake einen Nuklearkrieg zu verhindern hat. Chefdesigner ist Hideo Kojima, der auch für die beiden vorigen Titel verantwortlich zeichnete. Augenscheinliche Handlung ist das Niedermetzeln von Gegnern, wobei mehr Bedacht als bei den einschlägigen Titeln dieses Genres notwendig ist. Das Spiel, das mit einer Prise Rollenspiel und einem Eßlöfel Spionage gewürzt ist, wurde sehr realistisch in Szene gesetzt.

Mathilda

Ein skuriles Spiel, was da bei Mathilda gezeigt wurde: **Paranoia Scape** ist ein Flipper im Horror-Kleid mit Actionelementen. Für die (gelungene) Präsentation sorgte der legendäre Hollywood-Makeup-Spezialist Screaming Mad George, der zahlreiche Spielfilme wie Poltergeist 2, Big Trouble In Little China und Nightmare On Elm Street 4, und Musikvideos mit seiner Handschrift versah.

„Der Stand von Namco war nicht mehr und nicht weniger als ein Tekken 3-Schrein. Um an die begehrten Konsolen zu gelangen, nahmen die Kids lange Wartezeiten in Kauf.“

Namco

Der Stand von Namco war nicht mehr und nicht weniger als ein **Tekken 3**-Schrein. Um an die begehrten Konsolen zu gelangen, nahmen die Kids lange Wartezeiten in Kauf.

Riverhill Software

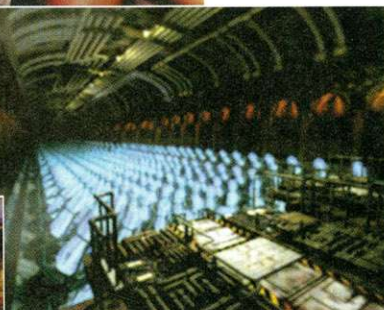
OverBlood 2 ist, wie sollte es anders sein, der Nachfolger des 3D-Adventures OverBlood, das in Europa über Electronic Arts vertrieben wird. Das Sequel soll umfangreicher sein als der erste Teil, wird auch auf 2 CDs ausgeliefert, und bietet statt einer Polygonwelt beeindruckende Rendergrafiken. Durch ein neues System (WAS - World Active Supervisor) soll dem Spieler mehr Bewegungsfreiheit als vorher eingeräumt werden. Zur Story: der 24-jährige Acarno wird im Jahr 2115 Zeuge eines versuchten Mordes und damit in ein Abenteuer verwickelt, bei dem nach und nach die unsauberen Geschäfte eines Industriekonzerns sichtbar werden. Das Spiel soll im Sommer erscheinen.

Sony Computer Entertainment

PaRappa The Rapper ist eben überstanden, da braut sich ein neues Musikspiel über Japans vier Inseln zusammen: **Stolen Song**, ein Virtual Music Adventure, das aus allen drei Elementen besteht, die deutsche Videospieler absolut nicht leiden kön-

nen: Adventures verkaufen sich - mit wenigen Ausnahmen - schlecht, vor allem, wenn sie sich als interaktiver Spielfilm erweisen, und das Thema Musik war stets gleichbedeutend mit Ladenhütern.

Gefallen fand dafür das Tüftelspiel **Xi**, über das wir in der nächsten Ausgabe berichten.



DragonSeeds/Jaleco



Squaresoft

Lange Anstehen mußte jeder, der das Gelände von Square betreten wollte. Es hat sich gelohnt: Das Prügelspiel **Ehrgeiz**, derzeit nur als Arcade-Version in Zusammenarbeit mit Namco verfügbar, die PlayStation-Umsetzung von **Final Fantasy V**, das Prügelspiel **Bushido Blade 2** und das furiose Horror-Rollenspiel **Parasite Eve**, das Fans von Final Fantasy VII und Resident Evil gleichermaßen anziehen soll, funkelten das Auge des Betrachters von den zahlreichen Monitoren an. Die genannten Titel sind bereits auf dem Markt.

Derzeit in Arbeit ist das Action-Rollenspiel **Brave New World**, das in Japan unter dem Titel **Brave Fencer Musashiden** auf den Markt kommen soll.

Taito

Die Erlösung für alle Zugbesessenen: Mit **Densha De Go!** wurde die beliebte Bahnsimulation von der Spielhalle auf den PlayStation-Monitor gebeamt. Wer seinen Job als Lokführer perfekt bringen möchte, kommt um das spezielle, extra zu erwerbende Eingabegerät nicht herum, dessen Hebel wahres Eisenbahnerfeeling erzeugen.

Die beiden Lufia-Teile gehören zu den schönsten Rollenspielen auf dem Super Nintendo. Nun wird am dritten Part gewerkelt - für die PlayStation: **Estpolis III** soll gegen Jahresende erscheinen. Eine US-Version ist recht wahrscheinlich.

Aus dem Westen

Die Tokyo Game Show war in erster Linie japanischen Titeln vorbehalten. Trotzdem lugten da und dort Spiele hervor, die in Europa bereits bekannt sind - darunter **GTA - Grand Theft Auto**, **Diablo**, **Star Wars: Masters Of Teräs Käsi**, **Theme Hospital** und **TOCA Touring Car Championship**.

play zu

Besuch bei...

Sony Computer Entertainment

Sony präsentierte eine Reihe von Spielen, von denen die meisten dem aufmerksamen play-Leser bereits durch Vorberichte bekannt sind, wie das furiose Autorennen **Gran Turismo** oder das Rollenspiel **Wild Arms** von den Entwicklern des Ballerspiels **Rapid Reload**.

Vor allem **Pet in TV** kam uns bekannt vor. Die Deluxe-Version des Tamagotchis für die PlayStation wurde uns bereits neun Monate zuvor an gleicher Stelle in einem ähnlichen Entwicklungsstadium präsentiert.

Eine frische Idee verbirgt sich hinter dem Knobelspiel **Xi** (japanisch für Würfel, sprich xai). Für eine fesselnde Tüftelei ist nicht viel notwendig - das zeigen Klassiker wie Tetris und neuere Titel wie Kurushi. Xi schlägt in die gleiche Kerbe. Die simple Aufgabe: Würfel gleicher Augenzahl müssen nebeneinander gesetzt werden, und zwar so viele, wie ihre Oberseite gerade anzeigt. Also drei 3er Würfel, aber vier 4er Würfel. Das Problem: die Würfel werden durch die Bewegung gekippt, ändern also ständig ihre Augenzahl. Nehmen wir noch den beengten Platz hinzu, der für den Schwierigkeitsgrad sorgt, und eine ganze Reihe von Spielmodi, haben wir eine nettes, kurzweiliges Tüftelspiel.

Über neue Hardware, sprich einen Nachfolger der PlayStation, war erwartungsgemäß nichts zu erfahren. Dafür hatte PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi sein neuestes Spielzeug mitgebracht: den **PDA** (Personal Digital Assistant) für die

プレイステーション完全移植版
好評発売中
メーカー希望小売価格: ¥4,800 (税別)

SQUARE



Brave New World/Squaresoft



Das in Zusammenarbeit von Squaresoft und Namco entwickelte Spiel Ehrgeiz



Sokaigi/Squaresoft



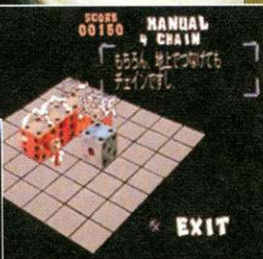
Eternal Wings/Jaleco





Ken Kutaragi, Chairman SCEA, der „Erfinder“ der PlayStation, mit seinem neuesten Spielzeug, dem PDA.

Xi/Sony Computer Entertainment Inc.



Sony-Oberchef Teruhisa Tokunaka



PlayStation, über den wir bereits berichtet haben. Zum ersten Mal konnte wir das kleine Gerät, das nicht viel größer ist als eine Memory Card und optisch einem Tamagotchi ähnelt, aus der Nähe sehen. Der PDA hat noch keinen richtigen Namen, niemand weiß so recht, was mit ihm anzufangen ist - es liegt im Ermessen der Software-

vom aktuellen Titel hofft Namco, 4 Millionen Stück an den Mann zu bringen.

Neben dem Prügelspiel präsentierte Namco zwei weitere Titel:

LiberoGrande ist eine Fußballsimulation, die auf dem gleichnamigen Arcade-Automaten basiert; die PlayStation-Version stammt vom gleichen Entwicklerteam. Die relativ großen

„Der PDA hat noch keinen richtigen Namen, niemand weiß so recht, was mit ihm anzufangen ist - es liegt im Ermessen der Softwarehäuser, ob und wie sie den PDA, der sich in den Memory-Card-Schacht stecken und separat verwenden läßt, unterstützen.“

häuser, ob und wie sie den PDA, der sich in den Memory-Card-Schacht stecken und separat verwenden läßt, unterstützen. Sony liefert nur Basisfunktionen wie einen Kalender und eine Programmierhilfe. Denkbar ist ein Austausch von Spielständen sowie eine Veränderung der Spielstände im PDA selbst - z.B. durch ein Minispiel. Obwohl der PDA nicht schlecht ausgestattet ist, ist die Bezeichnung portable PlayStation allerdings übertrieben. Warten wir es also ab, wie sich die Sache entwickelt; das Gerät soll auch nach Deutschland gelangen.

Namco

Namco hatte einen großen Fisch an Land gezogen und sich entsprechend viel Zeit genommen, ihn uns gebührend vorzustellen: **Tekken 3**. Bereits vom Vorgänger wurden weltweit 3 Millionen Exemplare verkauft;

Spielfiguren sind aus Polygonen zusammengesetzt; die Arcade-Version wurde in einigen Punkten, z.B. in der Kameraführung, verbessert. Inwieweit sich Namco gegen die etablierte Konkurrenz durchsetzen kann, muß sich zeigen, vor allem weil in

PlayStation auf dem Vormarsch

Wenn wir schon einmal an der Quelle sitzen, bringen wir auch gleich frische Zahlen mit. Die PlayStation verkauft sich immer besser. So wurde die Konsole allein im Dezember 1997 in Europa 1,4 Millionen Mal verkauft - ein Jahr zuvor waren es 0,5, und im Dezember 1995 gerade mal 0,2 Millionen. Dabei haben wir Deutschen ein gutes Stück beigetragen - europaweit stehen wir mit bald 1,5 Millionen nach Frankreich und Großbritannien an dritter Stelle. Dem gegenüber stehen rund 7 Millionen Spiele, was uns wieder an die dritte Stelle katapultiert.

Der japanische Markt:

Nicht selten haben Amerikaner einen Markt entdeckt, der später von Japanern übernommen wurde. Unternehmen wie Atari und Magnavox schufen Anfang der 70er Jahre eine neue Branche, für die sich Nintendo, bislang Hersteller von Spielzeug, interessierte.

Nintendo lizenzierte 1975 die ersten Videospiele und stellte zwei Jahre später die erste Eigenentwicklung vor. In den kommenden Jahren entwickelte sich das Unternehmen zum wichtigsten Produzenten für Videospiele. Manche Titel verkauften sich in zweistelligen Millionenzahlen, und die Lizenz, Software für Nintendos Spielkonsolen zu entwickeln, erwies sich als Erlaubnis zum Geld drucken. Das lockte Nachahmer an, und heute werden Automaten- und Videospielemärkte maßgeblich von Japanern bestimmt - egal, ob von Japan selbst, den USA oder Europa die Rede ist. Früher war der Spielhallenautomat das Maß aller Dinge. Erfolgreiche Titel wie Donkey Kong waren zunächst nur in der Spielhalle zu finden. Heute hat sich das Verhältnis gewandelt; mitunter gelangt ein Arcadespiel schon nach drei Monaten als Heimvariante auf den Markt. Japan ist das Zuhause nahezu aller führenden Spielerschmieden für Konsolen - inklusive der Großen Drei Sony, Nintendo und Sega. In Japan sind rund dreimal so viele Spiele für die derzeit

führende PlayStation wie in Europa erschienen; von einigen großen Firmen in Fernost mag das hiesige Ohr noch nie etwas gehört haben. Die japanische Gesellschaft hat eine ganz andere Einstellung zu Unterhaltungssoftware. Sie ist im Land der aufgehenden Sonne Teil der Lebenskultur, während hier Videospiele eher negativ belegt sind.

Es gibt in Japan wesentlich mehr Spielhallen als hierzulande, und in ihnen sind auch Kinder zu finden. Die japanischen Automaten-Multis produzieren vor allem für den einheimischen Markt, das Exportgeschäft ist nur ein Zubrot. Und auf der anderen Seite sind in japanischen Arcadehallen fast nur japanische Automaten zu finden. Ähnlich sieht es bei Videospiele aus: auch hier dominieren erdrückend viele einheimische Titel. Ein Grund sind verschiedene Mentalitäten und Genreinteressen. Den Erfolg von schrägen Spielen wie PaRappa The Rapper registriert man im Westen eher mit Kopfschütteln. Die auf der Tokyo Game Show gezeigten Genres demonstrieren einen deutlichen Unterschied zum europäischen Markt. Rollenspiele und Adventures, Gattungen also, die sich durch eine besondere Handlungstiefe auszeichnen, sind in Fernost sehr beliebt, in Europa hingegen mit wenigen Ausnahmen Ladenhüter.

LiberoGrande auf einen Zwei-Spieler-Modus verzichtet und die Zahl der Einstellungsmöglichkeiten die detailverliebten Deutschen enttäuschen könnte.

Mit dem lang erwarteten **Tales Of Destiny** begibt sich Namco auf ungewohntes Terrain: dem Sektor Rollenspiele. Tales Of Destiny ist der Nachfolger von Tales Of Fantasy, das vor vier Jahren auf dem Super Nintendo erschienen ist. Tales Of Destiny zeichnet sich vor allem durch seine niedliche Grafik und sein hochentwickeltes Kampfsystem aus. Namco verspricht 30 bis 40 Stunden Spielzeit, bis der Abspann zu sehen ist. Eine US-Version des Titels ist in Arbeit.

Hudson Soft

Nicht viele Spielehersteller haben das Glück, einen Mega-Hit zu landen, der noch nach Jahrzehnten im Gespräch ist, wie, sagen wir, Namco mit Pac-Man. Ein solcher Stern am Videospielm Himmel birgt jedoch ein Problem: das Unternehmen wird künftig an diesem Titel gemessen, und andere Produkte geraten schnell in Vergessenheit. Hudson Soft ist eine solche Firma. Ihr wichtigster Titel Bomberman, in zig Versionen auf zig Plattformen umgesetzt, verleitet dazu, Hudson zu einem Ein-Spiel-Hersteller zu degradieren.

Bomberman-Stammbaum

1984	Loderunner	Nintendo NES
1985	Bomberman	Nintendo NES
1987	Bomber King	Nintendo NES
1990	Bomber Boy	Game Boy
	Bomberman	PC-Engine
1991	Bomberman 2	Nintendo NES
1992	Dynablaster	Amiga PC
	Bomberman '93	PC-Engine
1993	Super Bomberman	Super Nintendo
	Bomberman '94	PC-Engine
	Hi-Ten Bomberman	PC-FX
1994	Super Bomberman 2	Super Nintendo
	Bomberman GB	Game Boy
	Panic Bomber	PC-Engine CD
1995	Super Bomberman 3	Super Nintendo
	Panic Bomber	Super Nintendo
	Bomberman GB 2	Game Boy
1996	Super Bomberman 4	Super Nintendo
	Saturn Bomberman	Saturn
	Bomberman Collection	Game Boy
	Bomberman GB 3	Game Boy
1997	Super Bomberman 5	Super Nintendo
	Bomberman 64	Nintendo 64
	Bomberman Fight	Saturn
	Pocket Bomberman	Game Boy
	Atomic Bomberman	PC
1998	Bomberman World	PlayStation
	Bomberman Wars	PlayStation Saturn
	Bomberman Hero	Nintendo 64

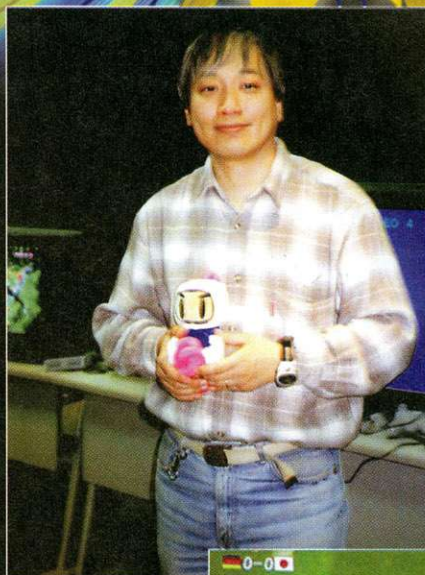
Doch diese kecke Bezeichnung trifft den Nagel nicht. Hudson Soft, in Sapporo auf der nordjapanischen Insel Hokkaido zu Hause, wurde bereits 1973 gegründet. Wie Nintendo oder Namco geriet man erst über Umwege zum Thema Videospiele: Hudson Soft stellte ab Ende der Siebziger Jahre, als in Japan der erste PC auf den Markt kam, Business-Software her, wie die Tabellenkalkulation HuCAL oder die Programmiersprache HuBASIC. Seit 1984 engagiert sich Hudson Soft für Videospiele. Die erste Plattform war, wie für traditionsreiche japanische Hersteller üblich, Nintendos Famicom (NES). In den folgenden Jahren probierte sich Hudson Soft immer wieder an verschiedenen Innovationen aus, etwa an der in Zusammenarbeit mit NEC entwickelten Konsole PC-Engine, für die Hudson Soft als Haus- und Hoflieferant in Sachen Software diente, dessen Nachfolger PC-FX oder anderen Unternehmungen wie ein Computer Design College.

Doch nur ein Produkt wurde ein Mega-Erfolg: Bomberman. Der kleine Kerl war 1985 zum ersten Mal Held eines gleichnamigen Spiels, hatte aber, ähnlich wie der Nintendo-Charakter Mario in Donkey Kong, ein Jahr zuvor einen Gastaufritt als Bösewicht in dem Plattformspiel Loderunner.

Die erste Version für das Famicom, der japanischen Bezeichnung für Nintendos NES, verfügte noch nicht über den Multi Player-Modus; dennoch wurde das Spiel ein großer Erfolg. Mit der Umsetzung für die PC-Engine wurde ein Vier-Spieler-Modus eingeführt, der sich großer Beliebtheit erfreute und das Spiel zu einem Party-Spaß avancieren ließ. Seit dieser Zeit sind alle Bomberman-Versionen mehrspielerfähig.

Die Spielidee wurde gnadenlos ausgeschlachtet. Unzählige Varianten für die verschiedensten Plattformen erschienen in den folgenden Jahren; als Dynablaster für Amiga und PC wurde die Bomberman-Idee auch in Deutschland populär. Die Bomberman-Spiele wurden allein in Japan mehr als 10 Millionen Mal verkauft.

Mit wachsender Bekanntheit wurde Bomberman als Werbemittel eingesetzt. Mehr als 300 Merchandising-Produkte stehen zur Auswahl - portable Mini-Spiele Marke Tamagotchi von Bandai, kleine Spielfiguren von Takara und ganze Schreibtischgarnituren. Mittlerweile widmet sich sogar eine Fernsehserie dem explosiven Männchen: der TV-Cartoon Bomberman B-Daman Bakugaiden entstand in Zusammenarbeit von Hudson Soft und dem Spielzeughersteller Takara.



Shigeo Fujimura, Director Hudson Soft, führte der Fachpresse Bomberman World vor.

Poy Poy 2/Konami



International Superstar Soccer Pro 98/Konami



Dynamite Boxing/JVC





Square-Chief Tomoyuki Takechi mit seinem neuesten Werk *Parasite Eve* (im Hintergrund: alle bisher von Square in Japan veröffentlichten Titel)



Tomba/Whoopee Camp



Tecmos Firmenniederlassung in Tokio



Dead Or Alive/Tecmo

Squaresoft

Tomoyuki Takechi kann sich zufrieden zurücklehnen. Unter seiner Leitung hat Square Co., Ltd., im mächtigen Arco Tower residierend, 1997 das mit Abstand erfolgreichste CD-ROM-Spiel der PlayStation-Fangemeinde zum Geschenk gemacht, das je für irgendeine Plattform - den PC eingeschlossen - erschienen ist. Und sein Wohlhagen wird wachsen, wenn er an die Trumpfkarte denkt, an der bereits fleißig geschliffen wird. Die Rede ist natürlich von **Final Fantasy VIII**, dem Nachfolger des Sechs-Millionen-Sellers, der um den Jahreswechsel herum erscheinen soll und 1999 auch nach Deutschland kommen wird.

Und obwohl Square auf der Tokyo Game Show eine Palette aktueller Titel ausstellte, deren Qualität das Gesamtspiele-Portefeuille von so manch anderem Softwarehaus leicht in den Schatten stellt, gönnte Square uns keine Spielepräsentation. Mutmaßlicher Grund: im Moment ist noch nicht geklärt, ob die neuen Spiele überhaupt als PAL-Version erscheinen werden - vor allem bei **Parasite Eve** ist eine europäische Fassung ungewiß.

Insgesamt ließen sich die erhaltenen Informationen auf eine dritte A4-Seite unterbringen: die ausländische Version von Final Fantasy VIII erscheint in mehreren Sprachen. Das Problem der fehlerbehafteten lokalisierten Version wurde in den Raum gestellt, wobei Takechi Besserungen gelobte. Außerdem arbeitet Square an vier Filmen, die das Final Fantasy-Thema zum Inhalt haben.

Whoopee Camp

Begnadete Spieledesigner gründen eine Firma, um gute Spiele zu entwickeln. Mit Glück und Geschick wächst ein großer Hit daraus, und Blut wird geleckt. Das Unternehmen vergrößert sich, wird unüberschaubar. Wer ehemals als Kopf eines kleinen Teams mit am Rechner saß und aktiv an dem Entstehen eines Spiels mitwirkte, wird zur Verwaltungsarbeit verdonnert. Das frustriert. Manche steigen aus, andere fangen ganz von vorne an und gründen

ein neues Unternehmen.

Genau wie dem Bullfrog-Anchorman Peter Molyneux ging es Tokuro Fujiwara, der lange Jahre bei Capcom zunächst im Vertrieb, dann als Designer tätig war. Zu seinen Arbeiten zählen Mega Man, Resident Evil und verschiedene Disney-Spiele.

Fujiwara verließ Capcom, nahm einige Kollegen mit und gründete in Osaka das Label Whoopee Camp. Das Debut liegt nun vor, und es ist gelungen: Das niedliche Plattform-Spiel Tomba, das bereits in der play 4/98 vorgestellt wurde, erinnert nicht zufällig an den Capcom-Titel Ghouls'n'Ghosts. **Tomba** wird mit der Umsetzung für den europäischen Raum einige Änderungen erfahren. Der sperrige Titel wird durch die Umbenennung in Tombi leichter von den Lippen gehen, und die Grafik wird etwas, nun, ent-japanisiert.

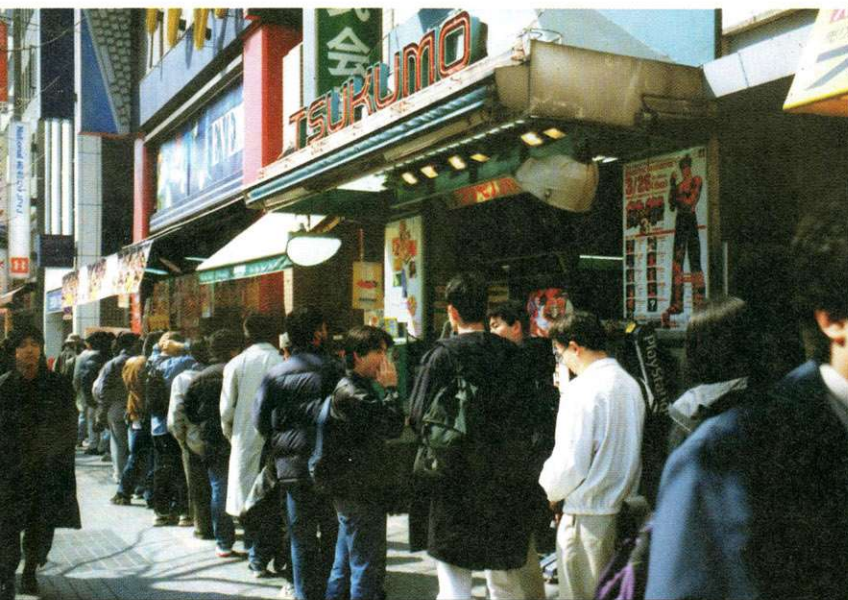
Tecmo

Wem der Name Tecmo kein Begriff ist, der braucht sich nicht zu schämen: bisher ist der Hersteller in Europa kaum aufgefallen. Das dürfte sich mit dem Prügelspiel **Dead Or Alive**, das in Japan ziemlich erfolgreich und als Importversion hierzulande bereits ein Geheimtip ist, schnell ändern. Für die PlayStation-Konvertierung benötigte das 11köpfige Entwicklerteam übrigens nur drei Monate.

Tecmo hat eine Geschichte, die Parallelen zu Namco aufweist. Beide Unternehmen gibt es seit Jahrzehnten - Tecmo wurde 1967 gegründet, Namco 1955, und beide haben sich über Unterhaltungsstätten und Spielautomaten langsam an das Thema Videospiele herangetastet. Genau wie bei Namco macht dieser Bereich, der seit 1986 bedient wird, noch einen relativ kleinen Teil des Gesamtgeschäfts aus, der aber mit großem Engagement verfolgt wird. Zunächst entwickelte Tecmo für die Nintendo-Konsolen NES und Super Nintendo. 1995 schwenkte Tecmo auf die PlayStation und den Saturn um.

Damit verdient Tecmo Geld:

51,6% Spielhallenautomaten
17,6% Videospiele
30,7% Unterhaltungsstätten



Im Gespräch mit den Entwicklern von Tekken 3

play: Weshalb hat die PlayStation-Adaption von Tekken 3 derartig viel Zeit in Anspruch genommen?

Tekken-Team: Die Arcade-Version von Tekken 3 wurde zwar bereits im März vergangenen Jahres veröffentlicht, aber es erwies sich für uns als ein sehr schwieriges und zeitraubendes Unterfangen, den Code auf die Sony-Hardware umzusetzen. Der Spielhallenautomat basiert nämlich auf unserem neuen System 12 Arcade Board, das ungefähr anderthalb Mal so schnell wie das alte System 11 Board ist, auf dem Tekken 1 & 2 entwickelt wurden. Sämtliche Animationsphasen der Charaktere in den knapp bemessenen Hauptspeicher der PlayStation unterzubringen, war sehr zeitaufwendig. Wir haben noch dazu die Zahl der Charaktere erhöht, den Tekken Force Mode eingebaut, neue Programmierer sind zu dem Projekt hinzugestoßen usw. Dies alles hat sehr viel Zeit in Anspruch genommen.

play: Tekken 3 stellt in grafischer Hinsicht einen deutlichen Sprung nach vorne dar. Wie habt ihr dies erreicht?

Tekken-Team: In Tekken 1 & 2 wurden noch Polygonmodelle für die Charaktere eingesetzt. Für den dritten Teil haben wir aber eine neue Art von Grafik, eine sogenannte Ganzkörpergrafik, verwendet, bei der ungeheuer viele Bewegungsdaten anfallen. Die Animationsphasen von King sind z.B. dreimal so aufwendig wie in Tekken 2, obwohl wir sie sogar komprimiert hatten. Es war nicht gerade einfach, dies alles auf der PlayStation zu realisieren.

play: Habt ihr irgendwelche bekannten Leute für das Motion Capturing herangezogen?

Tekken-Team: Als Vorlage haben wir drei Kampfsportprofis verwendet, darunter Minoru Suzuki, einen der beiden populärsten Pro-Wrestler in Japan, sowie einen Taekwondo-Champion.

play: Welche Faktoren waren dafür ausschlaggebend, Figuren aus Tekken 2 zu übernehmen bzw. fallenzulassen?

Tekken-Team: In Tekken 2 gab es einige Charaktere, die im Grunde die gleichen Moves wie andere hatten, nur mit drei oder vier Bewegungen mehr.

„Sämtliche Animationsphasen der Charaktere in den knapp bemessenen Hauptspeicher der PlayStation unterzubringen, war sehr zeitaufwendig. Wir haben noch dazu die Zahl der Charaktere erhöht, den Tekken Force Mode eingebaut, neue Programmierer sind zu dem Projekt hinzugestoßen usw. Dies alles hat sehr viel Zeit in Anspruch genommen.“ Tekken 3-Entwicklerteam

Diese Kämpfer erwiesen sich bei den Spielern nicht als sonderlich populär. Wir haben uns deshalb für den dritten Teil dazu entschlossen, die Anzahl der Charaktere und auch die Moves, die jede Figur ausführen kann, zu erhöhen. Andererseits haben wir aber auch Charaktere weggelassen, die von den Spielern ohnehin nur selten ausgewählt wurden.

play: Wurde die künstliche Intelligenz der Computergegner verbessert?

Tekken-Team: In Tekken 1 & 2 konzentrierten sich die von der CPU gesteuerten Charaktere in erster Linie darauf, was der Spieler gerade tat. In Tekken 3 wird viel mehr Zufall in die künstliche Intelligenz der Computergegner gelegt. Deshalb ist es nun nicht mehr so einfach zu gewinnen, wenn man einfach nur immer wieder die gleichen Bewegungsmuster ausführt.

play: Erwartet ihr Verzögerungen bei der Konvertierung auf das PAL-Format?

Tekken-Team: Nein, denn auch die Konvertierung von Tekken 1 & 2 für die USA und Europa war nicht sonderlich schwierig. Wir hatten seinerzeit aber trotzdem etwas Probleme mit unserem Zeitplan, da die Programmierer erst einmal in Urlaub gefahren waren.

Warten auf Tekken 3

Der 26. März war der Erstverkaufstag von Tekken 3 in Japan. Viele Fans der Serie hatten sich den Tag dick im Kalender angestrichen, und vor Öffnung der Läden bildeten sich bis zu 100 Meter lange Schlangen. Manche Geschäfte erwarteten sogar Verkäufe in vierstelligen Stückzahlen. Namco hatte sich allerdings gut auf diesen Tag vorbereitet. Für den Day 1 wurden 1 Million Exemplare an den Handel ausgeliefert. play unterhielt sich mit den Entwicklern von Tekken 3 über die Hürden in der Entwicklung der PlayStation-Version, das Motion Capturing und die PAL-Version.



Das Tekken 3-Entwicklerteam: Hajime Nakatani (Producer), Masanori Yamada (Programmer), Yoshinari Mizushima (Graphic Artist), Masahiro Kimoto (Game Designer), Katsuhiro Harada (Game Designer), Naoki Ito (Programmer), Masashi Kuba (Graphic Artist). Zu den bisherigen Werken der Teammitglieder zählen die PlayStation- und Coin-op-Versionen von Tekken 1 & 2, sowie die Spielhallenautomaten Galaxian 3, StarBlade, MetalHawk, Rolling Thunder, Gaplus, Dangerous Seed, Knuckle Heads, F/A, X-day, Cosmo Gang The Bide und Dragon Saber.

play: Wird die PAL-Version den gesamten Bildschirm ausnutzen?

Tekken-Team: Wir denken gerade über diese Möglichkeit nach.

play: Was macht eigentlich einen guten Prügelspieler aus? Gute Ideen, gekonnte Special Moves oder besonders schnelles Spiel?

Tekken-Team: Alles macht das Geheimnis aus. Als Basis dient natürlich die Fähigkeit, die Grundbewegungen seiner Figur zu beherrschen. Daraus werden sich die Taktik und die Kombinationsfähigkeit ergeben. Es empfiehlt sich immer mit jemand zu spielen, der besser ist, weil es einen nicht befriedigt, mit jemand zu spielen, der schlechter als man selbst spielt. Wenn man viel übt, wird jeder zu einem guten Spieler werden.

play: Hat Ihnen die Entwicklung von Tekken 3 sehr viel Spaß gemacht?

Tekken-Team: Am Anfang der Entwicklung schon sehr viel, weil wir damals eine Menge von Ideen in das Projekt eingebracht hatten. Aber zum Schluß wurde der Zeitplan ziemlich eng. Es gab noch viele Dinge, die wir gerne in das Spiel integriert hätten, aber uns blieb einfach nicht mehr die Zeit dafür. Insgesamt gesehen war es aber eine sehr schöne Zeit für uns. Wir haben die Arbeit sehr genossen, dieses Spiel zu entwickeln.

play: Vielen Dank für das Gespräch.

12X & T-Shirt & Poster

DIN A1, FÜNFFARBENDRUCK, ÜBERRASCHUNGSMOTIV!

Mega-Vorteile zu

- **Jeden Monat 100% PlayStation frei Haus!**
- **Im Abo spart Ihr 10% gegenüber dem Einzelkauf!**
- **Als Abonnent nehmt Ihr automatisch an allen Gewinnspielen der play PLAYSTATION teil**





Das play PLAYSTATION ABO

play
PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

Super-Preisen:

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

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

Command & Conquer

Alarmstufe Rot Gegenschlag

Martin Weidner



„Gegenschlag“ - eigentlich ein trügerischer Titel, beinhaltet Westwood Studios' Nachschub für die Fans von Command & Conquer doch auch die sieben neuen alliierten und sowjetischen Einheiten sowie die 18 neuen Aufträge der Missions-CD „Vergeltungsangriff“.

Insgesamt stehen dem Spieler in „Gegenschlag“ damit 34 Missionen zur Verfügung, die sich allesamt einzeln anwählen lassen. Darüber hinaus sind

100 Karten für den Link- und den neuen Multi Player Skirmish Mode integriert, in dem ein Spieler gegen bis zu drei Computergegner gleichzeitig antreten kann. Die Giant Ant-Geheim-einsätze runden die erweiterten Features ab.

Sieben der zwölf taufischen Kampfeinheiten lassen sich sogar in den Multi Player-Modi einsetzen. Darunter befinden sich u.a. Tesla Tanks, Elitesoldaten, bessere Kampf Hunde, neue Flugzeuge und Mechaniker, die die einzelnen Einheiten wieder instand setzen.

M.A.D.-Panzer z.B. entladen ihre immensen Energiereserven in einer alles verzehrenden subatomaren Schockwelle, während Chrono Tanks mittels eines Zeitsprungs im Nu überall auf dem Schlachtfeld auftauchen und

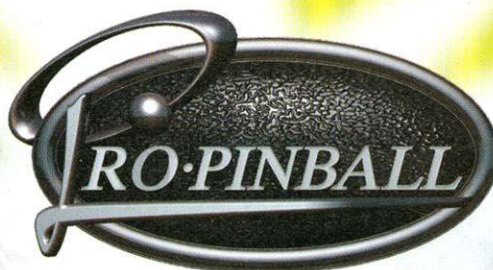
ihre Gegner unter Beschuss nehmen können. Darüber hinaus warten Demolition Trucks - das sind ferngelenkte Lkws, die mit einer nuklearen Sprengladung bestückt sind - sowie Elektrobots auf ihren Einsatz. Letztere stellen Infanterieeinheiten dar, die zwar nur recht träge vorankommen, aber, mit mobilen Tesla-Generatoren ausgerüstet, verheerende Stromschläge auslösen können. Diese sind in der Produktion nicht gerade günstig, aber sehr widerstandsfähig. Die neueste technische Errungenschaft der Sowjets, ein Raketen-U-Boot der Wolf-Klasse, vermag es schließlich, Landziele mit noch durchschlagenderen Ergebnissen zu befeuern. Deshalb bietet sich dieses Kampfgerät geradezu für einen Erstschatz an.

Leider hat Virgin Interactive den Erscheinungstermin von „Gegenschlag“ verschoben, so daß sich PlayStation-Strategen noch bis September in Geduld üben müssen. Zumindest soll die wieder komplett ins Deutsche lokalisierte Missions-CD etwas günstiger als das Original angeboten werden.



information

- Genre: Echtzeit-Strategie
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Virgin Interactive
- Entwickler: Westwood Studios
- Erhältlich ab: September



timeshock!

Sobald der
Zeitkristall
zerspringt,
finden Sie sich im
Alten Rom.

Ihre Mission: Setzen
Sie den Zeitkristall
wieder zusammen - dazu
reisen Sie durch vier
verschiedene Zeitzonen, in
denen einige Aufgaben auf
Sie warten!



- Je nach Spielstärke stehen vier unterschiedliche Spielmodi zur Verfügung
- Richtig spannend wird es, wenn zehn Bälle gleichzeitig im Spiel sind!
- Geniale Grafik mit einer Auflösung von 512 x 512
- Zahlreiche Animationen, Magno-Lock und weitere super Effekte lassen den Flipper so richtig heiß laufen
- Noch mehr Abwechslung durch Spiel-im-Spiel auf der Dot-Matrix
- Superfetziger Soundtrack in Dolby Surround

Wann sind Sie reif für die internationale Rangliste auf der Empire-Website?



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

empire
INTERACTIVE

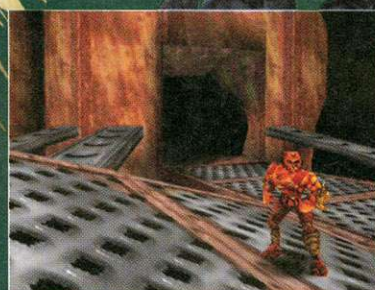
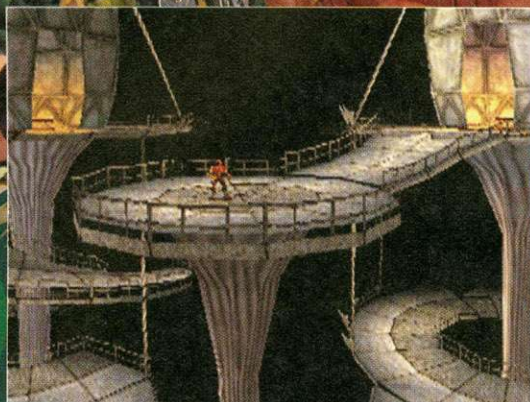
www.empire.co.uk



timeshock!

Martin Weidner

Small Soldiers



NICK NITRO

BUTCH MEATHOOK

CHIP HAZARD

KIP KILLAGIN

BRICK BAZOOKA

LINK STATIC

Small Soldiers - die Story

„Commando Elite!“, „Gorgonites!“ - der kleine Alan staunt nicht schlecht, als er die neue Lieferung für das Spielwarengeschäft seines Vaters durchstöbert. Schnell überredet er den Spediteur, ihm einen Satz der Figuren zu überlassen. Die kleinen Spielzeug-soldaten, die eigentlich nur darauf getrimmt sein sollten, grimmig dreinzuschauen und große Töne zu spucken, haben es aber in sich. Ihre Computebausteine wurden nämlich aus Versetzen mit streng geheimen Chips vertauscht, die ihre eigentliche Programmierung um ein Tausendfaches übertreffen. Während der kommenden Nacht bricht der Anführer der Commando Elite, Major Chip Hazard, aus seiner Schachtel aus und versammelt seine Streitkräfte, um seinen Todfeinden, den Gorgonites, den Garaus zu machen. Als Alan am nächsten Morgen wieder in den Laden zurückkehrt, findet er ein heilloses Durcheinander vor. Nur eine Gorgonite-Figur, Archer, scheint das Gefecht heil überstanden zu haben. Archer hatte in der Nacht zuvor in Alans Rucksack Zuflucht gesucht. Zu Alans Erstaunen fängt Archer auf einmal an, sich zu bewe-

gen, und traurig die Einzelteile einer Gorgonite-Figur einzusammeln. „Nimm Dich in acht! Das Commando Elite wird keine Gnade walten lassen“ meint Archer und erzählt Alan die Hintergründe für die Schlacht in der vergangenen Nacht...

Small Soldiers - das Spiel

Das Spiel zum Film ruft einem auf den ersten Blick Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon bzw. Tomb Raider I & II ins Gedächtnis. Ähnlich den drei Eidos-Titeln setzt DreamWorks Interactive in Small Soldiers auf die Sicht einer dritten Person. Über das Gameplay lassen sich leider noch nicht sonderlich viele Worte verlieren, denn die uns zur Verfügung stehende Version befand sich in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Die Grafikengine hinterläßt aber bereits einen sehr vielversprechenden Eindruck, und die ersten spielbaren Abschnitte fallen recht verzweigt aus. Die Endversion soll voraussichtlich 12 Level beinhalten, darunter ein Höhlensystem, einen Dimensionstempel, Festungen und Minen. Von den Waffensystemen sind bisher nur eine MP, eine Strahlenkanone und ein Plasmawerfer vorhanden. Von den Gegnern fehlt fast jede Spur. Auf der E3-Messe soll Small Soldiers aber in einer deutlich fortgeschrittenen Version zu sehen sein.

information

- Genre: Shooter
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Electronic Arts, DreamWorks Interactive
- Entwickler: DreamWorks Interactive
- Erhältlich ab: 3. Quartal



SLAMFIST

SCRATCH IT

OCULA



PUNCH IT

FREAKENSTEIN

INSANIAC

ARCHER

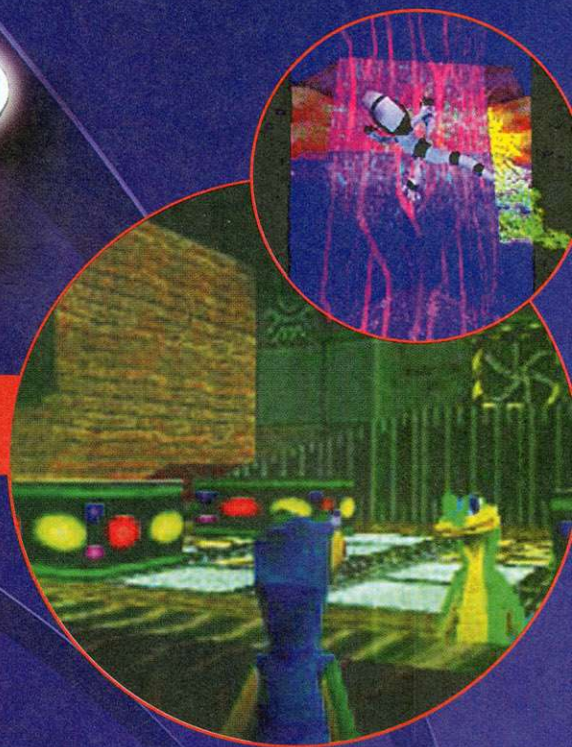
GEX 3D

RETURN OF THE GECKO

Alarm auf allen Programmen!

Der finstere Rez ist dabei, die Macht über das Fernsehen an sich zu reißen. Jetzt kann nur noch Top-Agent Gex helfen!

Spring einfach rein in die Fernsehwelt und begleite die coolste Echse seit Lurchi auf ihrem rasanten Kampf in 20 aufregenden 3D-Welten - quer durch populäre Filme und TV-Serien. Geniales Design, aufregende Animationen und ein spektakuläres Gameplay erwarten Dich! Unterhaltsamer, als Fernsehen je sein kann!



PlayTip
PlayStation
5/98

1,6

10 von 10

Top
Game

90%

Best
Buy!

10 von 10

SOLD
GAME

88%



Martin Weidner

Colony Wars 2 Vengeance



Als die Liga Der Freien Welten das Warploch schloß, besiegelte sie damit das Schicksal von Milliarden Bewohnern des Sonnensystems, die mit einem Mal von ihrem Nachschub an natürlichen Ressourcen abgeschnitten wurden. Plünderungen und Aufstände waren bald die Folge, und die ohnehin von dem Krieg arg geschwächte Colonial Navy verlor immer mehr an Boden. Neue Fraktionen, die Stämme, führten um das bißchen, was der Erde noch geblieben war, Krieg, bis eines Tages Er kam.

Er war einer von ihnen, aber auch ein stolzer Krieger und patriotischer Führer. Bevor sich das Warploch ein letztes Mal geschlossen hatte, wurde er von ihnen verraten und seinem Schicksal in Gefangenschaft überlassen. Die Liga Der Freien Welten sollte für ihr ruchloses Handeln bezahlen. Unter seiner Führung vereinigten sich die Stämme, aber es sollten noch 500 Jahre ins Land gehen, bevor sie eine neue Armee aus dem Boden stampfen und den Krieg zurück zur Liga tragen würden.

Der Spieler übernimmt die Rolle der jungen Pilotin Su, die sich der neu formierten Colonial Navy angeschlossen hatte. Vengeance schildert ihre bitteren Erfahrungen in den Kolonialkriegen und ihren geradezu fanatischen

Glauben an die Navy, und klärt die Motive des Colonial Navy-Anführers für seinen persönlichen Rachefeldzug gegen die Liga. Im Laufe des Spiels wird es außerdem möglich sein, einen zweiten, männlichen Charakter zu spielen.

Psygnosis setzt mit Vengeance ihre epische Weltraumoper Colony Wars sehr konsequent fort. Wie im ersten Teil erwartet den Spieler ein nicht-linearer Handlungsstrang über 19 Akte hinweg mit insgesamt sechs denkbaren Abspännen. Vier ausbaufähige (!) Schiffe stehen einem zur Auswahl, das Waffenarsenal wird natürlich auch gehörig aufgestockt. 22 Waffen sollen einem zur Verfügung stehen, darunter eine Grappling Gun, die Möglichkeit, gegnerischen Schiffen Energie abzu-





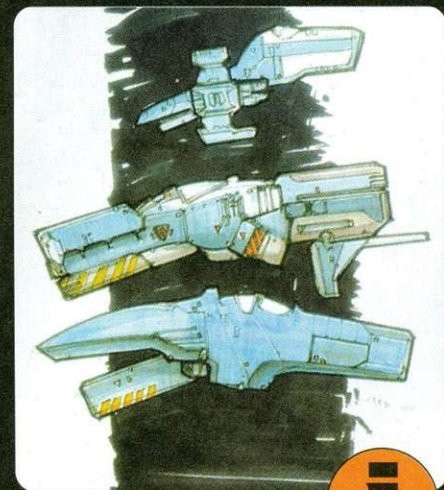
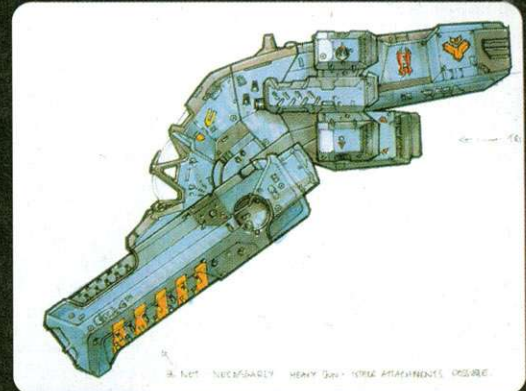
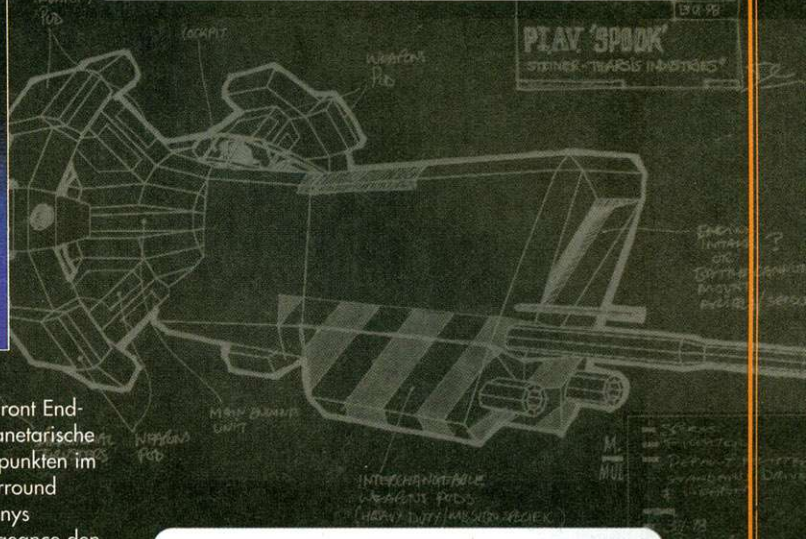
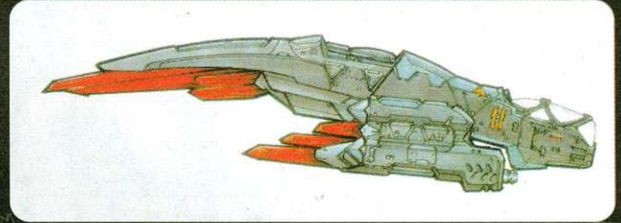
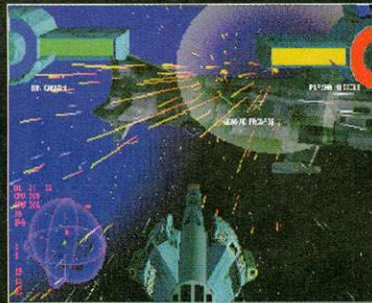
saugen oder Pods für die Verteidigung. Neben drei bekannten sollen zwei neue Sonnensysteme in die Storyline integriert werden, die von 26 gerenderten Sequenzen getragen wird.

Psygnosis ist in Vengeance um einen sehr düsteren Industrial Look bemüht. Die aus dem ersten Teil bekannten, lichtquellenabhängig texturierten Nebel, Asteroiden, Minenfelder und Trümmer sollen noch realitätsnaher ausfallen, und um Weltraumanomalien wie schwarze Löcher und Kometen ergänzt werden. Für die Planeten werden eine eigene Atmosphäre und wechselnde Wetterbedingungen angestrebt.

Insbesondere bei der Steuerung soll sich einiges verändern. Ein leichter Treffer soll ein Schiff etwas ins Trudeln bringen und die Manövrierfähigkeit beeinträchtigen, während der Einschlag einer Rakete das Schiff erst einmal völlig aus der Flugbahn wirft.

Natürlich läuft auch Vengeance im Hires Mode der PlayStation, d.h. mit

640 x 512 Bildpunkten für Front End-Screens, wie Schiffs- und planetarische Daten, bzw. 512 x 256 Bildpunkten im eigentlichen Spiel. Dolby Surround wird unterstützt, genauso Sonys Analog Controller. Daß Vengeance den Vorgänger rein technisch gesehen toppen wird, steht außer Frage. Ob Psygnosis aber diesmal den Schwierigkeitsgrad etwas abschwächt oder das Gameplay umgestaltet, steht allerdings noch in den Sternen.



WEITERE SPACE OPERAS

Titel	Publisher	Entwickler
Wing Commander III	Electronic Arts	Origin
Wing Commander IV	Electronic Arts	Origin
Darklight Conflict	Electronic Arts	Rage Software
Xenocracy	Ubi Soft	Grolier Interactive

information

- Genre:Space Opera
- Spieler:1
- Hersteller:Psygnosis
- Entwickler:Psygnosis
- Erhältlich ab:4. Quartal





007 Tomorrow Never Dies

Sven Liebold

The Mission Continues



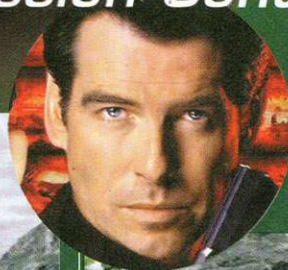
Bond hat auch auf der Piste mit Fieslingen zu kämpfen.



James natürlich den Bösewicht samt seines deutschen Leibwächters in die ewigen Jagdgründe.

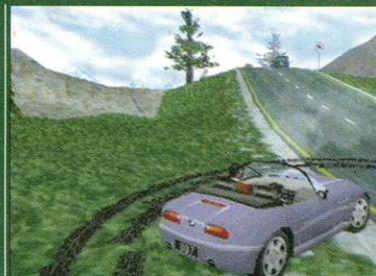
Um in der Softwarevariante des 007 Abenteuers an die Story der Filmvorlage anknüpfen zu können, versorgte man den Medienmogul Carver geschwind mit einem Bruder namens Borealis. Wie Carver bedroht auch dieser den Weltfrieden mit einer Superwaffe, dem Cue Ball.

Das Spiel startet mit einer rasanten Skiabfahrt, bei der die richtige Route gefunden werden muß. Einige „Badguys“ treiben sich ebenfalls auf der Piste herum, derer man sich per Skistock und Pistole entledigen kann. Sobald James die letzte Klippe erreicht hat, springt er diese heldenhaft hinunter, und sofort öffnet sich ein Fallschirm in Form des Union Jacks, mit dem Bond in typischer 007 Manier sanft in die Tiefe gleitet. Der nächste Spielabschnitt sollte vor allem Kennern des indizierten N64 - Pendants bekannt vorkommen. Ausgestattet mit derselben Sniperfunktion kann 007 auf leisen Sohlen töten: mit seinem Zielfernrohr kann er die Gegner fast auf Lebensgröße heranzoomen. Entsprechend dem Trefferpunkt auf die jeweiligen Körperteile, sind die Folgen für die



Per Zoomfunktion kann man den Gegner ganz genau ins Visier nehmen.

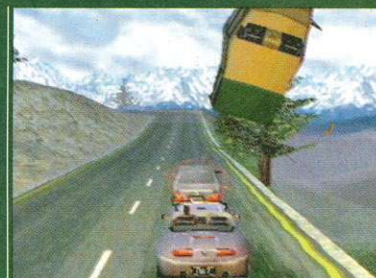
Opfer unterschiedlich: Die Soldaten fassen sich entweder an das Bein oder torkeln bei einem Kopfschuß sofort zu Boden. Nach diesem ersten Kontakt mit der Egoperspektive geht es ab ins kühle Naß. Mit einem Taucheranzug ausgestattet, gilt es, eine ägyptische Ruine zu erforschen, und sich gegen feindliche Froschmänner zu wehren. Hier zeigen sich deutliche Parallelen zu dem ebenfalls von Black Ops entwickelten Spiel „Treasures of the Deep“. Die Grafik-engine wurde jedoch mit noch schöneren



Das großflächige Straßennetz kann völlig frei befahren werden.



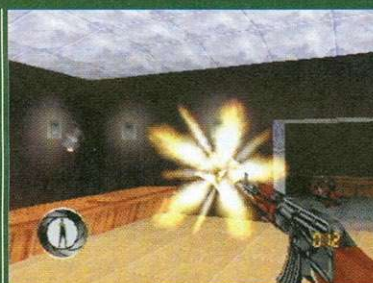
Q hat den BMW mit allerhand Goodies ausgestattet.



Auch zivile Fahrzeuge sind unterwegs.



Ein besonderes Augenmerk verdienen die grafisch opulent in Szene gesetzten Explosionen.



007 verfügt in den Ego-Shooter Stages über ein breit gefächertes Waffenarsenal.

ren Unterwasserlandschaften deutlich aufgeböhrt. Mr. Bond hat gerade noch Zeit zum Abtrocknen, denn bald findet er sich schon in einem blinkenden BMW Z3 wieder, mit dem er in den Schweizer Alpen für Aufregung auf den Straßen sorgt. Auf einem frei befahrbaren Straßennetz muß ein Kurort gefunden werden. Borealis' Schergen sind Bond aber bereits dicht auf den Fersen, und versuchen ihn mit brachialer Waffengewalt von der Straße zu drängen. Selbst die ansässigen Ordnungshüter rücken 007 auf die Pelle. Glücklicherweise ist das bayerische Edel-Cabrio durch die Hände von Q



Eine Mini-Gun darf in keiner guten Sammlung fehlen.



Bonds Spionage spielt sich nicht nur hinter verschlossener Tür ab, sondern gilt auch großflächigen Outdoor-Arealen.

gegangen und mit jeder Menge Extras ausgestattet. Von Öllachen über Raketenwerfer bis hin zum Maschinen-gewehr ist das Vehikel bestens gegen seine Widersacher gerüstet. Ist der Kurort gefunden, findet man schnell heraus, daß es sich um ein getarntes Forschungszentrum handelt. Wiederum aus der Egoperspektive muß James vorsichtig erkunden, was dieses Gebäude beherbergt, und einen Weg hinter die unscheinbare Fassade finden. Mit neuen Erkenntnissen flüchtet man erneut auf Skiern den Berg hinunter. Die richtige Route führt über mehrere Skilifte in das Tal, die von James Bond in kluger Reihenfolge benutzt werden sollten. Denn nur wenn er schnell genug ist, kann er das Leben der schönen Rosetta retten, die von Borealis in einem Kloster in Monte Carlo festgehalten wird. In dieser Stage ist es notwendig, Sicherheitssysteme auszutricksen und Wachen geschickt zu umgehen, so wie es sich eben für einen Spion gehört. Hat Bond diese Hürde genommen, muß er sich als Pilot unter Beweis stellen. Er durchbricht die Verteidigungslinien von Borealis' Festung und gibt den befreundeten



Die Unterwasser-Sequenzen überbieten deutlich die Optik ihres „Tresures of the Deep“ Paten.



deten Landungstruppen Deckung. Wer den Film Feuerball kennt, wird sich bestimmt an das tolle Unterwasser-mobil erinnern, mit dem Bond unterwegs war. Genau dieses steht Euch nämlich in der nächsten Szenerie zur Verfügung. Der Spieler hat die Aufgabe, den Eingang zu der sich unter Wasser befindlichen „Cue Ball-Station“ ausfindig zu machen. Ist diese gefunden, muß der Countdown verzögert, und ein Weg durch die Höhle des Löwen gebahnt werden, in der Dutzende von Wächtern dem englischen Spion auf den Fersen hängen. Wie sich das große Finale dann entwickelt, wollen wir jedoch nicht vorweg nehmen.

Angesichts der vielen verwendeten Engines erhält man tatsächlich mehrere Spiele in einem. Tomorrow Never Dies scheint sich erfreulich von dem altbekannten Film Lizenz-Schrott abzuheben. In einer der nächsten Ausgaben hoffen wir 007 persönlich auf seine Mission schicken zu können, in welcher er sich dann in der finalen Version des PlayStation-Abenteuers einem Härtestest stellen muß.

information

- Genre: Shooter
- Spieler: 1.
- Hersteller: MGM Interactive
- Entwickler: Electronic Arts
- Erhältlich ab: 3. Quartal

Shadow Gunner

The Robot Wars

Mark Liebold



Die Laserkanone kann auch im Nahkampf verwendet werden.

Wie der Titel bereits verrät handelt es sich bei Shadow Gunner The Robot Wars um ein Spiel, in dem es um Kampfroboter - umgangssprachlich auch Mechs genannt - geht. Im kurzen Intro wird sofort der Sinn des Spiels klar. Im Alleingang muß man feindliche Fußtruppen, spinnenartige Kampfritzen und gegnerische Gebäude zerstören.

Für diese Aufgabe klettert man in einen Mech, der mit einer Strahlenkanone und einem Granatwerfer ausgerüstet ist. Später wird die Feuerkraft noch durch einen Mehrfachraketenwerfer, der ebenfalls an der Schulter befestigt



In einem kurzen Mission Briefing werden die Ziele bekanntgegeben.

ist, aufgestockt. Mit diesen beiden Waffen stapft man durch Eis- und Stadtlandschaften, um feindliche Roboter und Gebäude, wie z.B. Fabrikanlagen, zu pulverisieren. Sobald der Gegner ins Visier genommen wurde, folgen die Schüsse der Laserkanone dem Feind automatisch; allerdings muß sie sich nach einer Salve erst wieder aufladen. Das gleiche gilt für den Mehrfachraketenwerfer, dessen Schußweite durch das einfache Gedrückthalten der dafür vorgesehenen Taste bestimmt wird. Steht man besonders nahe an einem der Widersacher, wird die Laserkanone einfach als Keule benutzt, um diesen damit zu Boden zu schlagen. Es lungern ein Vielzahl von großen und kleinen gegnerischen Robotern auf dem Schlachtfeld herum.



Mit der vorhandenen Feuerkraft ist dieser rote Riese schnell zerstört.



Mittels der Kondensstreifen kann man die Flugbahn der Raketen bis zu ihrem Einschlag hin bestens mitverfolgen.

Von kleinen Scouts über Kampfeinheiten bis hin zu großen, roten, vierfüßigen Großkampfmechs, von denen einer bereits im Intro zu sehen ist, sind alle Größen und Varianten vertreten, die im Falle einer Zerstörung in ihre Polygonbestandteile zerbersten. Um den gegnerischen Schüssen schneller ausweichen zu können, ist der eigene Mech mit Luftdüsen bestückt, die ein Seit- und Vorwärtsgleiten ermöglichen. Wird man zu oft getroffen, wird der Schutzschild, der den Roboter vor den Angriffen der Feinde abschirmt, geschwächt.

Die Preview-Version war nur zu ca. 25% fertig, was die ungenaue Steuerung und die noch sehr groben Texturen erklärt. Bis das Produkt in den Verkaufsregalen stehen wird, fehlt also noch harte Entwicklungsarbeit. Ein ausführlicher Test zu Shadow Gunner The Robot Wars folgt in einer der nächsten Ausgaben.

information

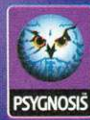
- Genre: Shoot'em Up
- Spieler: 1
- Hersteller: Ubi Soft
- Entwickler: Ubi Soft
- Testmuster: Ubi Soft
- Erhältlich ab: Juni



RASCAL



**Bleib' cool - Action und Abenteuer bei
Rascals aufregender Zeitreise**



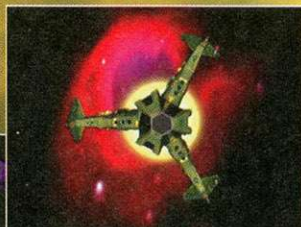


Blast Radius

Martin Weidner



Vernichtete Gegner hinterlassen Kristalle, in denen sich Power Ups, wie z.B. für die Schutzschilde, die Hülle, den Treibstoff und die Munition, oder eine Prämie verbergen. Für den Abschluß besonders harter Brocken wird man auch besonders schön belohnt. Beispiele dafür wären Double Shield, Double Fuel oder Instant Target Lock.



Auf dem HUD-Display wird bei einigen angepeilten Gegnern bei einem Treffer auch der Zustand ihrer Schutzschilde angezeigt.



Im Verlauf des Spiels lassen sich Upgrades und neue Waffensysteme käuflich erwerben (hier im Bild: die Assault Rocket).

Die Schlacht ist in vollem Gange. Wendige Aufklärer liefern sich mit kleinen Jägern heftige Gefechte, und breite Lasergerben und gewaltige Explosionen erhellen für kurze Zeit das Geschehen. Die stattlichen Frachter der Harbinger-Klasse durchkreuzen hingegen weiterhin majestätisch den Raum, scheinbar völlig ungerührt davon, daß sie es letztendlich sind, die dem Sieger als Beute zufallen werden.

Déjà vu im Weltraum - Blast Radius verkürzt die Wartezeit auf Vengeance, schimmert doch hier eindeutig die Colony Wars-Engine durch. Das Gameplay ist dem gegenüber erheblich arcadeorientierter. So wurde die Storyline in den Hintergrund gerückt, die Missionsstruktur linear gehalten und die Steuerung bewußt auf „unkompliziert“ getrimmt.

Die Tastenbelegung beschränkt sich neben der eigentlichen Steuerung des Schiffes auf die Primär- und Sekundärwaffen, die Zielerfassung, den Turbo Booster und das Ein- und Auszoomen des Radars, dessen Erscheinungsbild der Weltraumhandelssimulation Elite von David Braben und Ian Bell entliehen wurde. Auf unnötigen Schnickschnack wurde völlig verzichtet.

Zu Beginn stehen einem erst einmal vier Schiffe zur Auswahl, die aber später auf bis zu neun ausgebaut werden. Upgrades für Laser und Schilde, sowie neue offensive und defensive Waffensysteme sind gegen bare Münze in den Docks erhältlich. Die dafür erforderlichen Prämien erlangt man u.a. durch das Erfüllen der Primär- und Sekundärziele in den 40 Aufträgen, deren Spektrum von Aufklärungs- über Search- & Destroy- bis hin zu Eskortmissionen für Konvois reicht.

In die finale Version sollen darüber hinaus zwei Linkmodi integriert werden: die Möglichkeit, zu zweit gegen die CPU anzutreten, und ein Death Match über vier Arenen hinweg.



Die Bordinstrumente (von oben nach unten): Temperatur der Primärwaffe bzw. der Sekundärwaffe, Treibstoff, Schub, Radar, Distanz zum anvisierten Gegner, ausgewählte Sekundärwaffe, Energie der Schutzschilde bzw. der Hülle.



Die vier zu Beginn zur Auswahl stehenden Schiffe unterscheiden sich in den Kategorien Manövrierfähigkeit, Schutzschilde und Schub.



Die drei anwählbaren Perspektiven beschränken sich auf zwei aus der Sicht eines Begleitschiffs und eine Heckansicht. Eine Cockpitperspektive ist leider nicht vorhanden.

information

- Genre: Shooter
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Psygnosis
- Entwickler: Psygnosis
- Testmuster: Psygnosis
- Erhältlich ab: 17. Juli

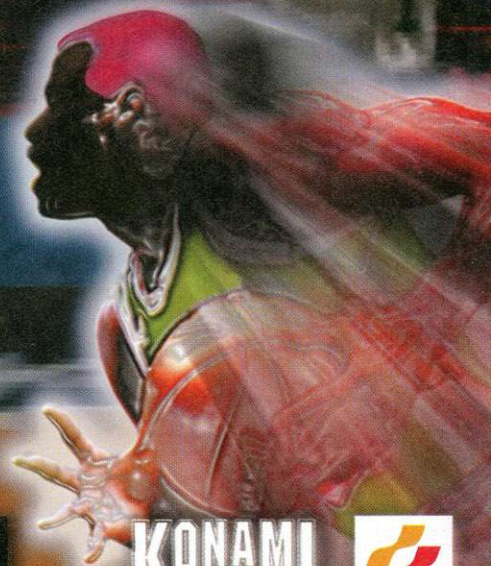


MAGIC ZONE



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

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.



WWW.KONAMI.COM

Colin McRae Rally

VS Tommi Mäkinen Rally

Stephan Gürlich

COLIN McRAE RALLY



Bis auf den unansehnlichen Himmel verdient sich die Grafik durchweg Höchstnoten. Speziell die Animation des Wagens ist outstanding!



Abhängig vom Untergrund wirbeln die Boliden unterschiedlich starke Staubwolken auf.

Colin McRae Rally definieren. Von den 14 Weltmeisterschaftsläufen finden sich die Veranstaltungen in Neuseeland, Griechenland, Monte Carlo, Australien, Schweden, Korsika, Indonesien und Großbritannien im Spiel wieder, die jeweils zwischen sechs und sieben Wertungsprüfungen andauern. Mit den Herstellern Subaru, Mitsubishi, Ford, Toyota, Renault, Seat, Volkswagen und Skoda sind dem Spieler alle relevanten Rallyeteams zugänglich, die allerdings, unabhängig vom Leistungspotential, in ein und derselben Klasse an den Start gehen. Selbstredend sind alle Wagen ihren realen Vorbildern nachempfunden und werden ausschließlich von den original Fahrern pilotiert. Neueinsteiger erlernen in einer Art Rallye-Fahrschule die grundlegenden Elemente der Steuerung, um diese dann in einer Etappe, einer Rallye oder in der acht Läufe umfassenden Meisterschaft unter Beweis zu stellen. Im Gegensatz zu Infogrames' V-Rally rast man grundsätzlich alleine über die Holperpisten, einzig der Zeitfaktor ist entscheidend.

Das sollte echte Rennspielfans jedoch auf keinen Fall abschrecken. Was Sonys Gran Turismo im Rennspielgenre für das Straßenrennen ist, darf Colin McRae Rally im Rallyebereich für

Bei der Rallye Portugal, dem vierten Lauf der Rallye-Weltmeisterschaft, konnte Colin McRae in einem dramatischen Finale mit gerade mal 2,1 Sekunden Vorsprung auf Carlos Sainz (Toyota) den ersten Saisonsieg für sich und Subaru einfahren. Spannung pur, die auch Codemasters' Rallye-Simulation zu vermitteln versucht.

Auf der TOCA Touring Car Championship-Grafikengine basierend, bestreiten die englischen Entwickler auch in spielerischer Hinsicht einen ähnlichen Weg. Möglichst authentisch, realistisch und anspruchsvoll - so lassen sich die Kernpunkte zu



Spektakulär zu fahrende Haarnadelkurven sind das Salz in der „Rallye-Suppe“!



Die Strecken sind derart uneben, daß der Wagen oftmals weite Sätze zu überstehen hat.



Die Cockpitperspektive ist selbst für Profis nur schwer zu beherrschen.



Gerade bei den Nachtappen sind die exakten Ankündigungen des Beifahrers in Verbindung mit den Kurvenpfeilen eine enorme Hilfe.

sich in Anspruch nehmen. Hat man ein Faible für eine möglichst realistische Fahrphysik, dann führt an diesem Titel zweifelsohne kein Weg vorbei. Noch aber wollen wir die Euphoriebremse treten, um nicht jetzt schon nur in Superlativen zu schwelgen. Als Hardcore-Rennspielfans jedoch sehnen wir die Testversion herbei...



Bei einem Crash tragen die Wagen in jedem Fall Schäden davon, die allerdings in unregelmäßigen Abständen repariert werden können - sofern die Zeitvorgabe von 60 Minuten dafür ausreichend ist.

information

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



Die Gegner sind äußerst flott unterwegs.



Während bei Colin McRae Rally ausschließlich Etappen von A nach B bestritten werden, handelt es sich bei den Strecken in Tommi Mäkinen Rally um Rundkurse.

TOMMI MÄKINEN RALLY

Die beiden letzten Jahre dominierte der schnelle Finne die Rallyszene und konnte sich jeweils den Weltmeistertitel sichern. Bis auf den Sieg bei der Schwedenrallye ist Tommi Mäkinen dieses Jahr bislang vom Pech verfolgt. Unfälle und Ausfälle verhinderten bei den restlichen drei Läufen weitere Punkte.

Trotz Mäkinens starkem Namen im Rücken haben die Entwickler von Strange Productions mit Tommi Mäkinen Rally ein anderes Zielpublikum im Visier als die Codemasters-Konkurrenz. Wesentlich arcadelastiger und ähnlicher zu V-Rally, soll ein Spiel für die breite Masse entstehen. Vom Aufbau her mit original Teams und Fahrern erwartungsgemäß recht ähnlich, werden erst auf der Strecke die gravierenden Unterschiede deutlich. Der Gasbutton bestimmt die wilde Holperhatz, die Bremse ist nur selten vonnöten.

Colin McRae Kurzbiographie

Startnummer	3
Geburtsdatum	05.08.1968
Geburtsort	Lanark (GB)
Wohnort	Monte Carlo
1. WM-Rallye	RAC 1987
Bestes Ergebnis	1. Platz
Siege	14
Weltmeister	1995
Beifahrer	Nicky Grist

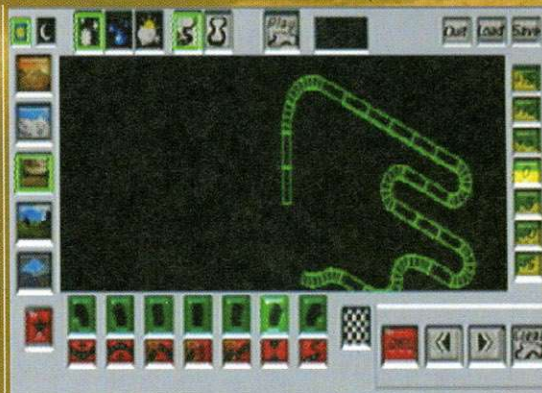


Die Streckengrafik ist durchweg gut gelungen.

Auffällig ist bislang, daß zwischen den beiden Außenperspektiven und der Egoperspektive ein enormer Geschwindigkeitsunterschied festzustellen ist. Spielt es sich von hinter dem Fahrzeug betrachtet recht gemütlich, wird's ohne Wagen urplötzlich rasend schnell; seltsamerweise dreht der Motor dann auch höher. Auf 60 Strecken, die über den gesamten Erdball verteilt und grafisch abwechslungsreich inszeniert sind, tritt man gegen drei gleichzeitig startende Gegner an. Wie bei Colin McRae Rally



Durch die transparenten Scheiben kann man in den Wageninnenraum blicken.



Der Streckeneditor wird es im Gegensatz zu V-Rally hoffentlich bis in die finale Version schaffen!

Tommi Mäkinen Kurzbiographie

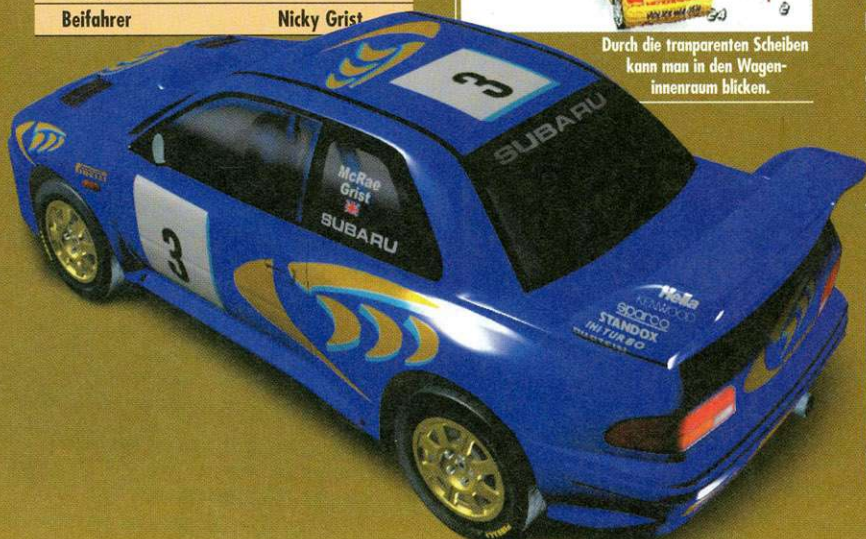
Startnummer	1
Geburtsdatum	26.06.1964
Geburtsort	Puuppola (FIN)
Wohnort	Jyväskylä (FIN)
1. WM-Rallye	Finnland 1987
Bestes Ergebnis	1. Platz
Siege	11
Weltmeister	1996 + 1997
Beifahrer	Risto Manninenmäki

erschweren auch hier Witterungseinflüsse das Fahren, zumal ebenfalls das richtige Setup gefunden werden muß. Als herausragendes Feature bietet Tommi Mäkinen Rally einen simpel zu bedienenden Streckeneditor, der zwar in unserer Vorabversion schon integriert, aber leider noch nicht funktionsfähig war.

In der nächsten play wird sich zeigen, welcher der beiden Toppiloten auf der PlayStation den Spoiler vorne hat.

information

- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Europress
- Entwickler: Strange Productions
- Testmuster: Ubi Soft
- Erhältlich ab: Juni





Sven Liebold

Medievil



Obskure Situation: Sir Dan muß sich durch die verrückten Mönche kämpfen, um den Elefanten im Hintergrund mit einer Maus zu erschrecken, damit dieser eine Wand einrennt und so einen neuen Weg freigibt.



Die Figuren auf dem Schachbrett müssen in richtiger Reihenfolge angeordnet werden.



Nachdem der Ritter geschrumpft ist, wirken die Ameisen bedrohlich groß.



Ein neuer Titel der gruseligen Art erwartet uns aus dem brandneuen Sony Computer Entertainment Cambridge Studio. In London führten die Entwickler einem ausgewählten Teil der europäischen Fachpresse den aktuellen Stand des ehrgeizigen Projektes vor. Die aus dem früheren Programmier-team Millenium entstandene Software-schmiede arbeitet nämlich bereits seit Januar 1996 an dem Konzept dieses düsteren Zombie-Abenteuers. Als Fun-

dament legte man besonders Wert auf eine solide und detaillierte Hintergrundstory mit vielerlei Charakteren.

Held der Geschichte ist der schon vor vielen Jahren verstorbene Sir Daniel Fortesque, der seinem König Peregrin einst treu gediente hatte. Der Ritter bewahrte damals das Land Gallowmere davor, von dem bösen Zauberer Zarok versklavt zu werden. Zaroks Plan wurde zwar aufgedeckt, doch gelang es nicht, den Magier zu zerstören. Er flüchtete damals, um seine Streitmächte neu zu formieren, und um eine riesige, von Dämonenhand geschaffene Festung, zu errichten. Im Schutze der Nacht verließ Zaroks dunkle Armee ihren unheiligen Hafen, bahnte sich ihren Weg über die Silber-Berge und marschierte durch die unweg-samen Silber-Wälder. Zaroks Vergeltung wurde gezielt und grausam durchge-führt. Sir Daniel Fortesque führte die erste Armee von König Peregrin in die Schlacht gegen das Grauen. Fortesque war jedoch das erste Opfer, welches

die Auseinandersetzung fordern würde. Ein Pfeil, der ihn ins Auge traf, beendete das Leben dieses Volkshelden. Die zweite Armee des Königs näherte sich von Osten dem Geschehen, um Zaroks Kämpfer einzukesseln. In den Sümpfen gelang es schließlich, die bösen Mächte zu besiegen. Daraufhin floh der rachsüchtige Zauberer gen Norden in die Berge.

Nach vielen Jahren ist Zarok jetzt wieder zurückgekehrt. Mit einem Zauber-spruch hüllt er das ganze Land in ewige Dunkelheit, damit er den in Schlaf



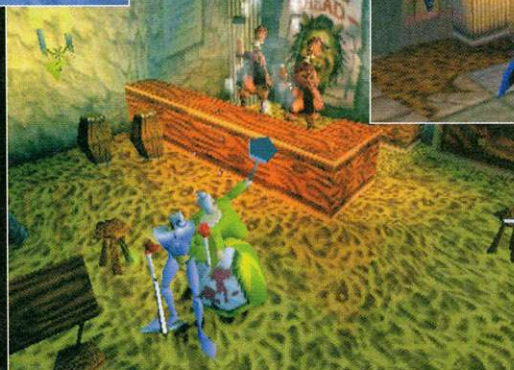
Die Hexe braut uns einen Zaubersrank, mit dem der Spieler winzig klein wird und in den Ameisenbau geschickt wird.

Conceptual Arts





Das schummrige Licht, das durch ein Kirchenfenster bricht, sorgt für viel Atmosphäre.



verfallenen Einwohnern magische Energie aus den Gedanken rauben kann. Seine Macht ist mittlerweile so groß geworden, daß er dort wo er wandelt eine Spur dieser Energie in der Landschaft hinterläßt. Diese hat die Eigenschaft in den Boden einzudringen und längst tote Körper mit neuem Leben zu füllen. Eines dieser wiederbelebten Skelette ist unser Held: Sir Daniel Fortesque.

Das Spiel wurde anfänglich als eine Art 3D-Ghouls'n Ghosts konzipiert, wuchs jedoch im Zuge der Entwicklung weit über diese Basis hinaus. Zum jetzigen Zeitpunkt macht der Titel den Eindruck einer Kreuzung zwischen Crash Bandicoot und Zelda in einem Szenario, das vom Meister des skurrilen Films, Tim Burton, höchst persönlich stammen könnte. Im graphisch opulenten Polygon-Look macht sich Sir Dan auf den Weg, um dem finsternen Magier Zarok das Handwerk zu legen. Die Landschaften, in denen sich der Held bewegt, wurden ebenfalls komplett in 3D gehalten. Dem Spieler ist es zwar



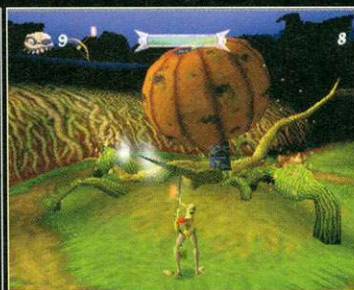
möglich, sich in einem gewissen Rahmen frei zu bewegen, jedoch muß man mit einer fixen Kameraführung vorliebnehmen. Es steht jedoch noch zur Debatte, ob eine frei einstellbare Kamera als zusätzliches Feature implementiert werden könnte.

Per Analog-Pad erhält man eine sehr gute Kontrolle über Sir Dans vielschichtige Aktionsmöglichkeiten. Als Primärwaffen stehen dem Ritter natürlich Schwert und Schild zur Verfügung, mit denen er den Schergen Zaroks



Wo bin ich? In den Wäldern ist viel Orientierungssinn gefragt.

mächtig einheizen kann. Im weiteren Verlauf des Spiels können auch noch zusätzliche Waffen erstanden werden, wie zum Beispiel Pfeil und Bogen, Wurfmesser oder eine dicke Keule, mit der es besonders viel Spaß macht, seinen Gegnern eines auf die Mütze zu geben. Um an all diese Extrawaffen heranzukommen, haben sich die Entwickler etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Befreit man einen Spielabschnitt von allen Bösewichtern Zaroks, füllt sich Sir Dans „Kelch der Seelen“, und ihm wird Eintritt in die Halle der Helden gewährt. In dieser Halle stehen neben Sir Dans Statue selbst, die Abbildungen verschiedener großer

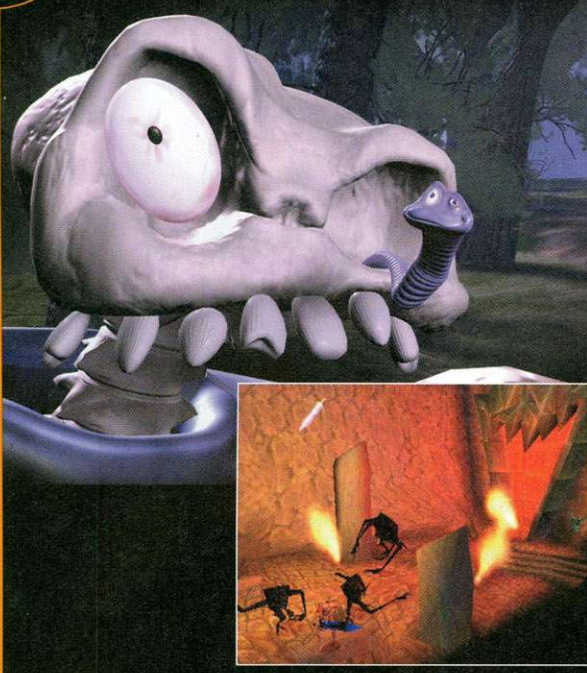


Der böse Kürbiswächter hat es auf den armen Sir Dan abgesehen.



Neben den Monstern selbst ist Zaroks Reich auch gespickt mit den verschiedensten Fallen und Gefahren.





Interview mit Chris Sorrell, Producer von Medevil

play: Wann habt Ihr mit der Konzeption von Medevil begonnen?
Chris Sorrell: Im Januar 1996 starteten wir mit ersten Skizzen und begannen im September mit der Programmierung. Jedoch basierte die Entwicklung damals auf Windows 95-orientierten Plattformen, da unsere damalige Firma Millenium Interactive unter anderem im PC-Bereich agierte.

play: Seid Ihr bei der Grundidee durch irgendwelche Filme oder sonstige Einflüsse geprägt worden?

Chris Sorrell: Am meisten hat uns natürlich Tim Burton mit seinen skurrilen Charakteren und seinen mit schwarzem Humor beladenen Werken wie „Nightmare before Christmas“ und „Mars Attacks“ beeinflusst. Begeistert waren wir ebenfalls von der Addams Family. Die Mutter aller Dinge war allerdings das geniale Ghouls'n Ghosts, welches eine düstere Horror-Atmosphäre mit einem brillanten Arcade-Gameplay zu verbinden verstand.

play: Wie weit ist das Produkt fortgeschritten und was gibt es noch zu tun?

Chris Sorrell: Ich schätze, daß unsere Version etwa zu 70% fertiggestellt ist. Das Mapping der Level ist größtenteils abgeschlossen. Unsere Arbeit fixiert sich derzeit auf die Kameraführung, die Steuerung und die Waffenführung. Wir denken auch noch über das eine oder andere Feature nach, stehen aber derzeit schon unter immensem Zeitdruck, und die größte Hürde wartet immer noch mit dem Feinschliff von Medevil auf uns.

play: Mit dem zusätzlichen Feature sprichst Du die freie Kameraführung an, oder?

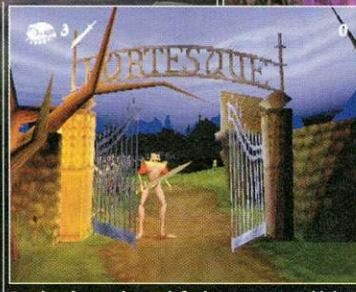
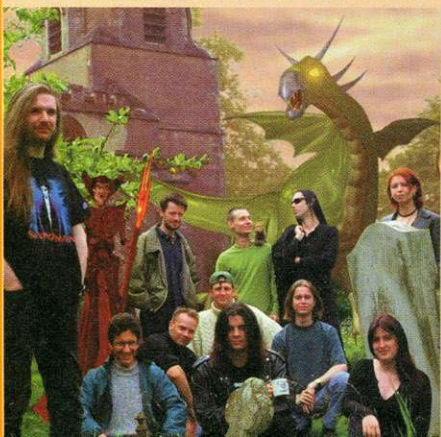
Chris Sorrell: Unter anderem. Wir sind jedoch immer noch der Meinung, daß der Spieler keine Zeit mit der Suche nach einer passenden Kameraperspektive verschwenden sollte, und setzen alles daran, die computergesteuerte Kamera zu optimieren.

play: Was lag Euch besonders am Herzen, als das Spiel geschaffen wurde?

Chris Sorrell: Wir wollten auf jeden Fall eine Geschichte haben, die Hand und Fuß hat. Nichts sollte so klingen, als sei es an den Haaren herbeigezogen. Jeder Charakter hat bei uns einen Namen

und eine Geschichte, um eine stimmige Illusion des Landes Gallowmere zu schaffen.

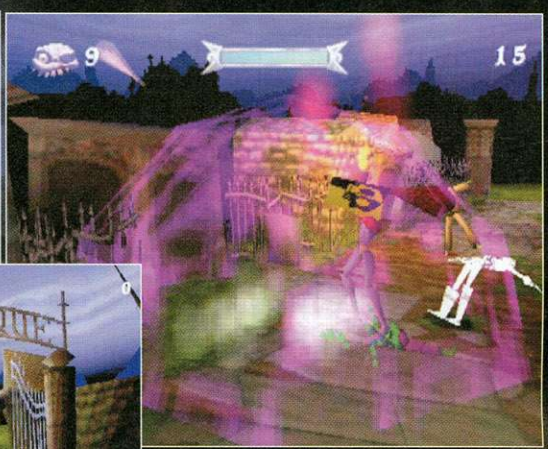
play: Vielen Dank für das Gespräch Chris.



Frisch aufgestanden verläßt der einäugige Held die Gruft der Fortesques.



Nicht nur Raccoon City hatte Probleme mit den fauligen Artgenossen.



Die Smartbomb wurde aufwendig in Szene gesetzt.



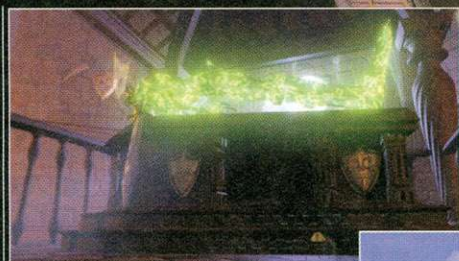
Helden, die ihm der Reihe nach ihre Hilfe in Form einer speziellen Waffe anbieten. Im Kampf nutzen sich jedoch diese oft schnell ab, können aber wieder regeneriert werden. Bleibt Sir Dan einmal keine andere Wahl mehr, als mit Waffen seine Gegner zu vertrimmen, reißt er sich einfach den linken Arm aus der Schulter, um damit munter weiterhin auf die Unholde einschlagen zu können. Trotz seines untoten Zustandes bewegt sich der Ritter äußerst agil durch das Land Gallowmere: Er springt, rennt, kann auf Zehenspitzen schleichen oder zur Seite hin ausweichen. Außerdem ist er noch mit einem Inventory ausgestattet, welches ihm erlaubt neben all seinen Waffen den einen oder anderen Zaubertrank oder magische Gegenstände mit sich zu führen.

Nachdem Sir Dan aus seinem Grab reanimiert worden ist, findet er sich in dem von Zarak geschaffenen Gruselkabinett wieder. Unter wiederauferstandenen Zombies, dem Wahnsinn verfallenen Magieopfern, und den von dem Zauberer aus einer anderen Dimension



herbei gerufenen Schattenwesen, kämpft sich der Held durch 20 verschiedene Spielabschnitte. Mit Hilfe einer Karte, auf der das verfluchte Land Gallowmere abgebildet ist, erhält der Spieler Zugang zu den unterschiedlichen Welten. Nicht alle dieser Spielebenen sind jedoch von Anfang an zugänglich, da meistens einzelne Gegenstände oder Aktionen aus vorherigen Szenarios nötig sind, um den entsprechenden neuen Level erschließen. Es kann also durchaus vorkommen, daß ein gefundenes Artefakt erst sehr viel später in einem anderen Spielabschnitt benötigt wird. Sir Dan muß aus diesem Grund zunächst einiges erkunden, bevor er seinem Widersacher die Stirn bieten kann. Um dem knochigen Helden das Leben etwas zu erleichtern, wurden im gesamten Spiel Gargoyles verteilt, deren Aufgabe es ist, dem Protagonisten einige Hinweise und Hilfestellungen geben. Manche dieser Fabelwesen offerieren gegen ein entsprechendes Entgelt unter anderem zusätzliche Munition oder neue Lebensenergie.

Die graphische Umsetzung des Geisterntanzes ist bereits jetzt über jeden Zweifel erhaben und kann sich mühelos in die dritte Generation der PlayStation Software einreihen. Das Design der über 60 Charaktere und deren Umgebung wurde mit sehr viel Liebe zum Detail kreiert. Die Einflüsse durch Tim Burtons „Nightmare before Christmas“ sind hierbei unverkennbar. Der kühle und trockene Witz der Briten, der ja hinlänglich bekannt ist blieb natürlich auch in Medevil nicht außen vor. Allein die Darstellung des Titelhelden spiegelt bereits den schwarzen Humor wider, an welchem sich die Designer großzügig bedient haben.



Jason Riley schuf mit Hilfe des Alias-Softwarepaketes und einiger Silicon Graphics Workstations die brillanten FMV-Sequenzen.

Durch gekonnten Einsatz von Volumenlichtern, Transparenzeffekten und echter Schattenberechnung genießt *Medieval* seine ganz eigene, skurrile Atmosphäre. Der gesamte grafische Aufbau wird durch keinerlei unschönen Blitzer oder Pop-Ups gestört. Selbst für die Spielfigur blieben trotz der aufwendig gestalteten Landschaft noch 350 Polygone übrig, um die Bewegungen des Ritters bei konstanter Framerate authentisch in Szene zu setzen. Selbst die anderen Charaktere wurden mit viel Aufwand modelliert: Zwischen 150 und 300 Polygone sind hier der Standard. Trotz der hohen Auflösung von 512x256 schwächt die PlayStation in keinsten Weise, sondern schöpft auf beeindruckende Weise aus dem Vollen der Hardware. Untermalt wird das ganze Spektakel von einem klassischen Soundtrack, dessen melancholische Orchesterklänge dem Lande Gallowmere den letzten Feinschliff verpassen. Ein besonderes Augenmerk verdienen ebenfalls die von Grafikguru Jason Riley gerenderten FMV-



Sequenzen. In eigener Regie vollbrachte der 3D-Künstler 14 kleine Meisterwerke, die sich in puncto Qualität selbst nicht einmal hinter *Final Fantasy VII* verstecken müssen. Mit in akribischer Kleinarbeit gefertigten Videos wird nach einer bestandenen Spielebene der Handlungsplot weitergeführt.

Ursprünglich plante man Anfang 1996 ein auf 30 Level basierendes, reinrassiges Action-Spektakel. Seither hat sich jedoch viel getan: Mit der Integration von RPG-Elementen und vielerlei Rätseln hebt sich *Medieval* deutlich von den ersten früheren Versionen ab. Es gibt zwar immer noch ein paar Endgegner, diese sind jedoch mehr als Wächter verschiedener Zugänge oder Items zu verstehen, die nicht die Funktion eines Obermotzes haben, der üblicherweise am Ende eines jeden Levels auf Sir Dan wartet. Bis zum geplanten Release



Regen und Wind untermalen das gruselige Szenario.

zu Halloween am 31. Oktober verbleibt jedoch noch eine Menge Zeit. Bleibt der Producer Chris Sorrell und sein Team auf dem eingeschlagenen Kurs, wird es Sir Daniel Fortesque mit Leichtigkeit schaffen, sich ein Plätzchen in den Herzen der PlayStation-Gemeinde zu sichern.



information

- Genre: Action-Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: SCEE
- Entwickler: SCE Cambridge
- Erhältlich ab: Oktober



Ein transparenter Drache schlingt sich durch das Kornfeld.



Mark Liebold

Vigilante 8



Die Fahrzeuge verhalten sich extrem unterschiedlich, lassen aber durchweg spektakuläre Manöver zu.

Im Rahmen von Activisions Software-offensive steht der Release von Vigilante 8 kurz bevor. Wir haben für Euch die Previewversion einmal genauer unter die Lupe genommen. Vigilante 8 katalpultiert den Spieler in das Jahr 1975. Im Südwesten der Vereinigten Staaten von Amerika werden von den „Kojoten“, einer motorisierten Terrorgruppe, regelmäßig Anschläge auf Ölraffinerien und andere wirtschaftlich bedeutsame Ziele verübt. Ihr Plan ist es, die Wirtschaft zusammenbrechen zu lassen; ein Kollaps, der die USA in die Knie zwingen würde. Um der Welle der Gewalt ein Ende zu setzen, entschlossen sich



Trotz unterschiedlichster Größen sind alle Vehikel einsetzbar.



Nach und nach verwandeln sich die Fahrzeuge immer mehr in einen Schrotthaufen.



Praktisch alles im Spiel ist zerstörbar.

die Einwohner, das Gesetz selbst in die Hand zu nehmen. Sie gründeten eine Organisation, die den Namen Vigilante trägt. Der erste Einsatz dieser Bürgerwehr war sogleich auch ihr wichtigster. Sie verhinderten, daß die „Kojoten“ High-Tech-Waffen aus einer geheimen Armeebasis stehlen konnten. Jetzt befinden sich Teile des Militärgeräts sowohl in den Händen der „Kojoten“ als auch im Besitz der Vigilantes.

In Vigilante 8 gibt es einen Quest- und Arcade Mode, die beide nur für einen Spieler gedacht sind. Hat man einen Freund an seiner Seite, besteht die Möglichkeit sich via Splittscreen entweder im Head to Head-Modus gegenseitig die Hölle heiß zu machen oder kooperativ gegen andere Schurken vorzugehen. Anfänglich stehen zwölf Charaktere zur Auswahl, die entweder den „Kojoten“ oder den Vigilantes zugehörig sind. Jeder der Akteure ist mit einem Fahrzeug ausgestattet, das bereits durch sein Aussehen

einen PS-Wert jenseits der zweihundert Marke errahnen läßt, inklusive dem entsprechenden Fahrverhalten der Boliden. Begibt man sich in den Quest-Modus, gilt es, sich mit der ausgewählten Figur durch vier verschiedene Gebiete zu kämpfen. Die Stages wurden mit allen Merkmalen, die den Südwesten der USA auszeichnen, nachempfunden. Nun steigt man in sein Muscle Car, nimmt seinen Analog Controller zur Hand, startet den dicken V8 Big-Block und heizt beispielsweise durch Colorados Skigebiete, eine geheime Militärbasis in Nevada oder Orangenplantagen, um entweder, je nach Partei, ein Ziel, wie etwa einen Flughafen-Tower, zu zerstören oder zu beschützen. Am Anfang jeder Stage ist das Auto nur mit einem Maschinengewehr ausgestattet. Dafür stehen in jedem Level eine Vielzahl von Kisten herum, die allesamt Waffen-Upgrades



Der Raketenwerfer verschießt ganze Schwärme kleinerer Raketen auf den Gegner.



Die Gegner sind im Arcade-Modus frei wählbar.



Ist ein Gegner zerstört, werden dessen Waffen frei... trifft's dagegen das eigene Fahrzeug, ist das Spiel vorbei.

darstellen. Bis zu drei zusätzliche Waffen können während des Spiels aufgesammelt werden. Neben dem Raketenwerfer, Minenleger, Mörser und Mehrfachraketenwerfer steht jedem einzelnen Fahrer noch eine Special Weapon zur Verfügung. Dave, ein durchgeknallter Hippie und Alienfreak, der mit seinem 70er Van auf Verbrecherjagd geht, kann z.B. eine Formation UFOs herbeirufen, die dem Gegner schwer zu schaffen machen. Die junge Sheila hat zwar gerade erst ihren Führerschein erhalten, geht das

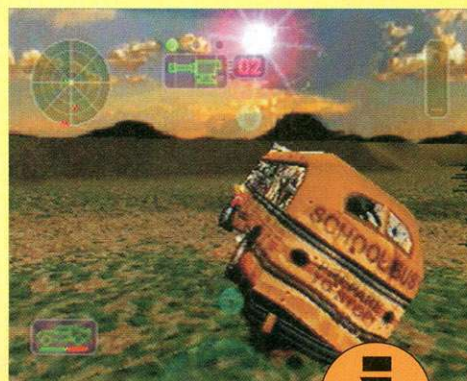
Problem mit den „Kojoten“ und ihrem Anführer Sid Burn aber schon wesentlich härter als David an. Ihre Special Weapon ist eine 24 mm Gattling Gun, die gerade so auf ihren Strandbuggy paßt. Um die Missionsziele zu erfüllen, ist alles erlaubt und möglich. Jegliche Gebäude und Einrichtungen können beschädigt oder zerstört werden. Öltanks gehen in einer gewaltigen Explosion in Flammen auf, Brücken fallen nach einem Raketenbeschuss in sich zusammen und selbst Tannenbäume knicken nach mehrmaligem Anrempeln einfach um. Natürlich bringt sowohl das Rammen eines Baumes als auch der Beschuss durch unliebsame Gegner Schaden mit sich. Dieser wird aber nicht nur durch eine Reduktion der Energieleiste sichtbar gemacht, auch das Gefährt verwandelt sich immer mehr in einen rollenden Schrotthaufen. Allerdings beeinträchtigen die Schäden, wie beispielsweise gesplitterte Scheiben oder abgerissene Auspuffanlagen, das Fahrverhalten in keinster Weise. Vigilante 8 birgt aber auch noch andere grafische Features. Die Sonne und andere Lichtquellen werfen nicht nur Lens Flares, die besonders in dem Las Vegas-Areal mit seinen vielen Scheinwerfern zu bewundern sind, sie blenden den Spieler auch. Begleitet wird das Ganze von einer Auswahl verschiedenster Musikstücke, die von



groovigen Funkybeats, über Klassik-Rock bis hin zu Country & Western reichen. Neben den anfänglichen zwölf Charakteren und zehn Arenen, die im Gegensatz zu dem ähnlichen Twisted Metal weitaus größer sind, kommen im Laufe des Spiels neue Akteure, Stages und Waffen hinzu. Activisions Vigilante 8 hat nicht nur mit dem firmeneigenen PC-Spiel Interstate '76 viel gemein, es könnte auch ohne weiteres an dessen Erfolg anschließen. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten play.



Die Egoperspektive ist mit eingeblendetem Lenkrad witzig gelöst.



information

- Genre: Rennspiel/Shooter
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Activision
- Entwickler: Luxoflux
- Testmuster: Activision
- Erhältlich ab: 2. Quartal

VIPER

Sven Liebold

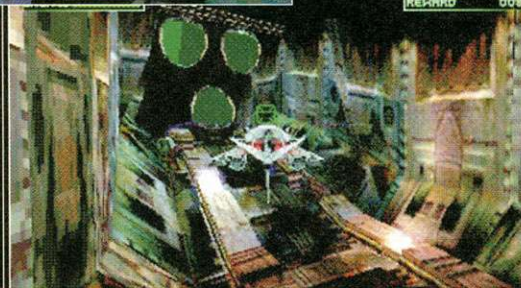
Guo 0058744
Missiles 14
Smartbomb 01TARGET:
Alien Base

TARGET



Um keinen Schaden davonzutragen, muß der Heli innerhalb dieser Röhre fliegen.

Was lange währt wird endlich gut. Nachdem das durch Tunnel B1 bekannte Entwicklerteam Neon sich trennte, formierte sich aus einem Teil der früheren Crew die neue Company X-ample Architectures. Mit Hilfe von Viper will diese ein 3D-Shoot'em Up im Stile von Thunderforce und Thunderblade aus der Taufe heben, um neuen Wind in die vernachlässigte Baller-Kultur zu bringen. Damit play detailliertere Informationen über das ehrgeizige Projekt herausfinden konnte, statteten wir den Entwicklern in Darmstadt einen Besuch ab. Sichtlich angeschlagen, stand

SHIELD
POINTS
REWARD

In den Minenschächten braucht man ein ruhiges Händchen.



Jeder der drei Grafiker hat seine eigene Leveloptik geschaffen.

uns dort trotz einer durchgearbeiteten Nacht das fünfköpfige PlayStation Team Rede und Antwort.

Die eigentlich überflüssige Hintergrundstory macht wieder einmal die bösen außerirdischen Invasoren für die Übernahme der Erde verantwortlich. Jedoch gibt es einen Mann, der sich den Aliens nicht unterwerfen will. Er steigt in seinen futuristischen Kampfhubschrauber, den er wohlweislich in den Schluchten des Grand Canyons versteckt hat, um seinen Heimatplaneten in zehn actiongeladenen Levels von den E.T.'s zu säubern. Der Helikopter, der dabei aus der Perspektive der 3rd Person dargestellt wird, kann sich innerhalb der vorgegebenen Flugroute frei bewegen. Auf dem Weg durch die einzelnen Spielabschnitte ergeben sich



Die Pfeile signalisieren ein harsches Ausweichmanöver nach rechts.

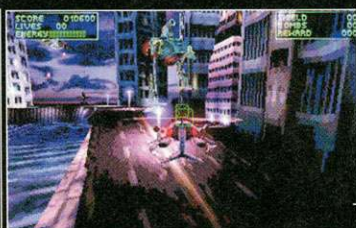
ebenfalls Abzweigungen, bei denen sich der Pilot für eine Richtung entscheiden muß. Um den Feinden gehörig Kontra bieten zu können, wurde der Heli mit verschiedenartigen Waffensystemen ausgestattet. Neben einer Primary Weapon, die sich je nach Level unterscheidet und einmal aufgerüstet werden kann, ist es ebenfalls möglich eine Secondary Weapon aufzusammeln. Der Chopper verfügt über eine Energieleiste, deren Anzeige mit jedem erfolgten Treffer abnimmt. Durch Pick-Ups kann dieser jedoch wieder aufgefüllt werden. Abgerundet wird



Herausragende Lichteffekte untermalen das Geschehen.



Die Endgegner sind alles andere als einfach zu besiegen.



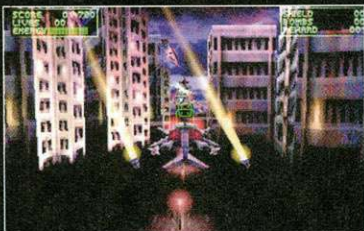
Der Walker nimmt eine bedrohliche Größe.

das Waffenarsenal durch die obligatorische, bildschirmreinigende Smartbomb. Die in den verschiedenen Spielerebenen verteilten Pick-Ups werden wenige Meter vor deren Erscheinen auf dem Screen kurz angezeigt, damit der Pilot abwägen kann, ob er ein Pick-Up benötigt oder nicht. Gemeinerweise wurden nämlich auch energieraubende Items implementiert, die sich in Form eines Totenschädels auf dem Display ankündigen.

Der Spielverlauf ähnelt auf dem ersten Blick dem eines Thunderforce oder R-Types. Nur mit dem Unterschied, daß das Spiel in der dritten Dimension stattfindet. Das Anvisieren der Gegner geht flott von der Hand, so daß man sich schnell an die Steuerung des Helis gewöhnen, und seinen destruktiven Instinkten freien Lauf lassen kann. Da der Schwierigkeitsgrad dennoch sehr hoch angesiedelt ist, können wir dicke Hornhaut auf dem Ballerfinger garantieren. Die Schußfrequenz ist übrigens ein sehr ausschlaggebender Faktor in Viper. Konfrontiert man sich

nur halbherzig mit den Gegnern, hat man es deutlich schwerer, da manche von ihnen erstaunlich viele Treffer schlucken. Vor allem die Zwischen- und Endbosse verlangen dem Freiheitskämpfer einiges ab.

Gute Ballerkost ist oftmals mit einer graphischen Orgie der Superlative verbunden. Dieser Behauptung wird Viper ebenfalls mehr als gerecht. Mit sehr viel Liebe zum Detail wurden beeindruckende Szenarios geschaffen, die eine erstaunliche Texturvvielfalt bieten. Man ebnet sich den Weg durch Canyons, düstere Städte, schummrige Kanalschächte bis hin zum Zentrum der außerirdischen Streitmacht. Die vielschichtigen außerirdischen Jäger zerbersten in beeindruckenden Explosionen. Besonders bei den unterschiedlichen Waffensystemen ließ man der Phantasie freien Lauf. Ein wahres „Eye-Candy“ sind jedoch die vielen Lichteffekte, die von Volumenlichtern bis zu in Echtzeit berechneten Beleuchtungen reichen. Selbst Chrome- und Partikeleffekte konnten wir ausmachen. Der Soundtrack stammt hingegen der nahegelegenen Vermutung nicht von Chris



Das Stadtszenario bietet besonders viele Abzweigungen.



Durch eine besondere Schnittstelle können bereits die Grafiker die Bewegung einzelner Objekte im Spiel bestimmen.



Im Gespräch mit Michael „Mickey“ Büttner: Programmierer der PSX-Engine

play: Seit wann arbeitet Ihr an Viper?

Mickey: Start der Entwicklung war im Oktober 1996. Im Mai 1997 ging unser Team nach Manchester, UK um dort die Arbeit direkt bei Ocean weiterzuführen. Seit November 1997 sitzen wir jetzt wieder in Darmstadt, wo schließlich das PC-Team

dazugestoßen ist.

play: Wie lange programmiert Du schon, und an welchen Projekten hast Du mitgearbeitet?

Mickey: So weit ich mich erinnern kann programmiere ich schon seit ich zehn war. Mein erster Rechner war eine Art Taschenrechner, jedenfalls irgendwas von Atari. Danach kam ein C16 und dann natürlich ein C64. Damals habe ich mich allerdings mehr für Demos als für Spiele interessiert. Erst als der Amiga herauskam, hab' ich mit einem damaligen Freund mein erstes Spiel (Pipe Panic) gemacht. Danach kam (ebenfalls auf Amiga) mein erstes Shoot'em Up namens Galaxy Blast. Bei diesen Projekten war es noch möglich, sie innerhalb weniger Wochen fertigzustellen. Danach entwickelte ich - wieder auf Amiga - bereits das erste größere Spiel namens Exodus 3010 für eine Offenbacher Firma.

play: Wieweit seid Ihr von der Fertigstellung entfernt?

Mickey: Das Bugfixing läuft bisher erstaunlich gut, so daß noch Zeit für viele neue Features ist. Also werden wir noch so lange herumfeilen, bis es zu Sony auf den Prüfstand kommt.

play: Schlaft Ihr eigentlich überhaupt noch, oder habt Ihr Euch das abgewöhnt?

Mickey:Schlafen.....kann man das essen???

play: Danke für das Gespräch.

57

W O R K I N P R O G R E S S

information

- Genre: Shooter
- Spieler: 1
- Hersteller: Infogrames
- Entwickler: X-ample Architectures
- Erhältlich ab: Juni/Juli

Sentinel Returns

Sven Liebold



Bäume müssen absorbiert werden, um das Energielevel zu erhöhen.

Vielen Spielern der C64- und Amiga-Generation mußte die Erinnerung an das Original Sentinel immer noch ein Funkeln in die Augen zaubern. Bereits 1985 entwickelte die Programmierlegende Geoff Crammond das Spiel für den BBC Micro und konvertierte es später auf C64, Sinclair ZX Spectrum, Atari ST, Amiga und PC. Trotz der damaligen „Arcade“-Welle, die Titel wie Pac-Man oder Space Invaders mit sich brachte, konnte sich Sentinel mit seiner surrealen 3D-Welt in den



Der Sentinel wacht an der höchsten Stelle über das Areal.

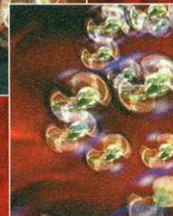


Um höhere Ebenen zu erreichen, müssen Felsen gestapelt werden.



Spielerherzen etablieren. Ganze 13 Jahre später erwarten wir nun das Sequel des Kultspiels, Sentinel Returns.

Trotz einer sehr skurrilen Hintergrundgeschichte, die den Spieler in die Gedanken einer außerirdischen DNA-Probe versetzt, hat sich das grundlegende Spielprinzip nicht geändert. Als Geistwesen besitzt man die Fähigkeit, Körper zu absorbieren, die alle eine bestimmte Eigenenergie besitzen. Der Spieler schlüpft in die Rolle einer wandelnden Energiequelle, die mit einem eigenen Bewußtsein versehen wurde. Das Spielgeschehen findet innerhalb einer bergigen 3D-Umgebung statt, auf deren höchstem Punkt der Sentinel wacht. Die Landschaft ist mit länglichen Gebilden überzogen, welche Bäume symbolisieren sollen. Absorbiert man diese, wird dem Energiekonto ein Punkt gutgeschrieben. Mit ausreichend Energie können dann neue Objekte in Form von Bäumen, Felsen oder Robotern in der Umgebung platziert werden. Die Roboter benötigt man, um seinen Standort wechseln zu können, da sich die eigene Wesensform nicht frei bewegen läßt. Nachdem mittels eines Fadenkreuzes der Standort des Roboters bestimmt wurde, transferiert man sein Bewußtsein in die neue Hülle. Ziel des Spiels ist es, möglichst viel Energie zu absorbieren, um sich mit den eigens erschaffenen Felsen auf die Höhe des Sentinels zu begeben, damit dieser ebenfalls in Energie umgewandelt wer-



Im Startmenü können die verschiedenen Spielebenen gewählt werden.



Nur mit Hilfe der Roboter kann man sich in der Landschaft bewegen.

den kann. Natürlich hat der Sentinel da auch noch ein Wörtchen mitzureden. Begibt sich die Energiequelle in sein Blickfeld, wird man gnadenlos um den eigenen Vorrat geschröpft, der jedoch in Form von Bäumen und Felsen wieder auf das Spielfeld geworfen wird. Dies alles hört sich mit Sicherheit ziemlich schräg an, ist aber im Grunde genommen eine einfache, solide Spielidee.

Abgerundet mit einer zeitgemäßen Grafikengine sowie einem grandiosen Soundtrack, der von Altmeister John Carpenter persönlich komponiert wurde, schafft Sentinel Returns sein ganz eigenes mystisches Ambiente. Bleibt nur abzuwarten, ob sich die jetzige Generation in denselben Bann ziehen läßt, wie es vor über einem Jahrzehnt seinem Vorgänger gelungen ist.

information

- Genre:Strategie
- Spieler:1
- Hersteller:Psygnosis
- Entwickler:Hookstone
- Testmuster:Psygnosis
- Erhältlich ab:17. Juli

i

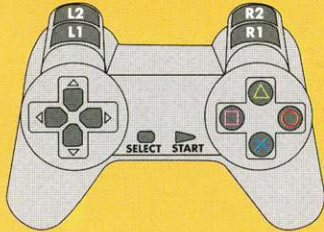


Tips & Tricks

Gunter Glas

inFormation

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



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

INHALT 05/98

Bloody Roar	61-62
Bushido Blade	61
Croc Legend Of The Gobbos	61
Dead Or Alive	60
Diablo	62
Formel 1 - Platinum	61-62
Gex 3D Return Of The Gecko	59-60
Klonoa Door To Phantomile	63
Need For Speed III Hot Pursuit	59-60
R-Types	63
Shadow Master	62
Skull Monkeys	65
Tekken 3 - NTSC-Version	64
Tenchu - NTSC-Version	63-64
TOCA Touring Car Championship	63-64
X-Men Vs. Street Fighter	63
Riven: The Sequel To Myst Player's Guide (Part 1)	70-74
Warhammer: Dark Omen Player's Guide (Part 1)	66-69

Need For Speed III Hot Pursuit

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Alle Strecken und Autos

Um alle Kurse in diesem Rennspiel freizuschalten, gebt Ihr als Spielernamen **SPOILT** ein. Als Bestätigung für die



Eingabe eines richtigen Cheats könnt Ihr das Klingeln einer Registrierkasse hören. Jetzt ist es möglich, die Strecken Country Woods, Lost Canyons, Aquatica, The Summit und den versteckten Kurs Empire City von Anfang anzuspielden.

Des weiteren hat dieses Paßwort Einfluß auf die Freigabe des Fuhrparks: Im Einzelrennen und Knockout könnt Ihr den Jaguar XRJ-15, den Mercedes CLK-

GTR und das versteckte Auto El Niño sofort anwählen. Im Meisterschaftsmodus werden der ItalDesign Nazca C2, der Ferrari 550 Maranello, der Lamborghini Diablo SV, der Jaguar XRJ-15 und der Mercedes CLK-GTR sofort zu Eurer freien Verfügung stehen. Der Hot Pursuit-Modus unterscheidet sich vom Meisterschaftsmodus insofern, daß beide Autos von Ferrari, basierend auf dem ausdrücklichen Wunsch der Nobelfirma, bei diesem wilden Treiben nicht mit von der Partie sein dürfen.

Weitere Bonus-Strecken

Electronic Arts hat dem Spieler noch mehr Kurse spendiert, die sich nicht erspielen lassen, sondern nur mit den folgenden Spielernamen aktiviert werden können:

Das Kinderzimmer

Wenn Ihr im Kinderzimmer Carrera-Bahn spielen möchtet, dann gebt Ihr

>>>>>

Gex 3D Return Of The Gecko

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Alle Level freischalten

Um alle Konsolen zu aktivieren und jeden Level spielen zu können, drückt Ihr als Paßwort folgende Kombination ein:

□,○,R1,△,L1,
R1,L1,R1,○,○,R1,
△,L1,R1,○,L1,△,
○,R1,△,L1,R1,○,
L1,△,○,R1,L1



Bonus-Endsequenz

Wenn Ihr es nicht schafft alle Remote-Controls zu finden und den Bonus-Abspann zu sehen, gebt Ihr einfach

folgendes Paßwort ein:

R1,R2,X,L2,□
X,□,R2,R2,R2,X
L2,□,X,R2,□,L2
R2,X,L2,□,X,R2
□,L2,R2,X,□

Versteckte Web-Adresse

Im Level „WWW.dotcom.com“ findet Ihr einen Bonus-Würfel, auf dem Ihr eine Web-Adresse findet. Die URL lautet <http://www.crystald.com/secret-gex.html>. Also, wenn Ihr einen PC besitzt, der auch internet-tauglich ist, dann solltet Ihr dieser Seite einen Besuch abstatten. Zur Belohnung findet Ihr die obigen Codes, ein Hintergrundbild für den Desktop, eine Hand voll Icons und Samples, die Ihr in Euer Windows 95 integrieren könnt.

Während des Spiels drückt Ihr die Pause-Taste und haltet L2 oder R2. Jetzt gebt Ihr folgende Tastenkombinationen ein, um den dazugehörigen Cheat auszulösen:

>>>>>



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Need For Speed III Hot Pursuit

play CheatCard
PLAY STATION page 2



PLAYTM als Spielernamen ein

Off-Road-Racing

Wenn Ihr mit dem Auto auf einer sandigen und unebenen Strecke fahren wollt, dann gebt Ihr **XCNTY** ein.



Futuristischer Kurs

Mit dem Spielernamen **MNBEAM** findet Ihr Euch auf einer Strecke in der Zukunft wieder.



Empire City

Mit dem Paßwort **MCITZ** fahrt Ihr in einer Stadt, die Rom sehr ähnlich sieht.

The Cave XCAV8

Scorpio Race GLDFSH

Gex 3D Return Of The Gecko

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Levelanwahl

Gebt **0,0,0,0,Δ,0,0** ein und kehrt in das Spiel zurück. Hier aktiviert Ihr das Menü, in dem Ihr die SELECT-Taste drückt. Wählt einen beliebigen Level aus.



Gex-Sprüche

Gebt **Δ,0,0,0,0** ein und kehrt in das Spiel zurück. Drückt die SELECT-Taste immer wieder, so daß Gex auf Kommando lockere Sprüche vor sich hin plappert.

Level-Zeiten

Wenn Ihr wissen wollt, wie lange Ihr gebraucht habt, um einen Level zu

beenden, dann gebt Ihr **0,Δ,0,0,Δ,X** ein. Verläßt den Level und kehrt zur Media-Dimension zurück. Hier drückt Ihr die SELECT-Taste, um die Statistiken zu sehen. Wenn Ihr bei den einzelnen Leveln **□** drückt, sehr Ihr die Zeit, die Ihr in den Leveln verbracht habt.



Rambling Gex

Gebt **0,0,0,0,0,0,0,0,0,0** ein.

Unendlich viele Leben

0,0,0,0,Δ,0

Unverwundbarkeit

0,0,Δ,0,0,0

Dead Or Alive

Die Kamera kontrollieren

Wenn Euer Charakter die Winning Pose vollzieht, dann drückt Ihr **○** oder **○**, um die Perspektive zu verändern, **○** oder **○**, um die Kamera nach links oder rechts zu drehen, und R1 sowie L1, um die Kamera zu zoomen.

Verschiedene Kleidungen

Weibliche Charaktere haben alle vierzehn verschiedene Outfits. Männliche Kämpfer haben fünf verschiedene Outfits.

- Um die Outfits 1-5 zu erspielen, solltet Ihr das Spiel in normaler oder höherer Spielstärke durchspielen.

- Um die Outfits 6-9 zu erhalten, solltet Ihr das Game in der Schwierigkeitsstufe „Very Hard“ meistern. Als Hilfe könnt Ihr Euch jedoch Erleichterung verschaffen, indem Ihr die Stage-Settings und die HP verändert.

- Um die Outfits 10-14 zu bekommen, sollte jedes Setting auf „Normal“ eingestellt sein, wenn Ihr das Game durchspielt.

Den Boß selektieren

Wenn Ihr jedes Outfit aller Charaktere habt, sollte Euer ausgewählter Charakter das vierzehnte Outfit einer Frau oder das fünfte Outfit eines Mannes tragen, und Ihr solltet mit ihm das Game ein weiteres Mal durchspielen.

Als Ayane spielen

Um diesen exklusiven Charakter, zu erhalten, der nur in der PlayStation-Version enthalten ist, selektiert Ihr den Boß und spielt das Game in der Schwierigkeitsstufe „Normal“ durch.

Extra-Optionen

Wenn Ihr im Besitz von Ayane seid, habt Ihr alle Extra-Optionen bis auf eine einzige. Um diese freizuschalten, müßt Ihr das Game ohne Continues mit jedem Charakter durchspielen und alle Moves im Training-Modus absolvieren.

Bushido Blade

Als Katze spielen

Um als Katze, der Pistolero, zu spielen, müßt Ihr alle 100 Gegner im Slash-Modus in der Schwierigkeitsstufe „Hard“ besiegen, ohne ein Continue zu brauchen.

Als Zazanka spielen

Um mit Zazanka zu spielen, müßt Ihr zuerst Katze erspielen und das Game durchspielen, um alle Abspanne zu sehen. Danach solltet Ihr das Spiel und den Slash-Modus in der Schwierigkeitsstufe „Hard“ mit Katze meistern.

Der richtige Abspann

Um den wirklichen Abspann zu sehen, solltet Ihr keine Taste berühren, bevor Ihr die Waffe des Gegners hört. Des weiteren solltet Ihr keinen Widersacher von hinten oder am Boden liegend besiegen. Verwendet nicht Eure Zweitwaffe!

Croc Legend Of The Gobbos

Leben retten

Wenn Ihr springt und das andere Ende nicht erreicht, dann aktiviert Ihr schnell den Pause-Modus, bevor Croc einen Schrei von sich gibt. Ihr wählt den Menüpunkt „Quit Game“ an und bestätigt die Eingabe mit „No“. Nun drückt Ihr **O**, so daß keine der beiden Menüpunkte aufleuchten.



Dann drückt Ihr X, um den Level zu beenden. Wenn Ihr diesen Spielabschnitt wieder startet, habt Ihr kein Leben verloren.

Ende des Spiels

Um das Ende des Games zu sehen,
gebt Ihr als Paßwort folgende
Tastenfolge ein: 

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

Bloody Roar

Große Köpfe

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

Kleine Charaktere

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

Starke Arme

Wenn Ihr diesen Cheat aktivieren möchtet, so spielt Ihr den Arcade-Modus in mindestens der vierten Schwierigkeitsstufe durch, ohne ein Continue zu verwenden.

No-Guard-Modus

Um diesen Modus zu aktivieren, spielt

Ihr das Spiel in der vierten Schwierigkeitsstufe mit dem Kämpfer Gado durch.

Die Energieleiste verschwinden lassen

Um den Balken mit der Energie-Anzeige am oberen Bildschirmrand verschwinden zu lassen, spielt Ihr das Game in der vierten Schwierigkeitsstufe mit dem Charakter Yugo durch.

Den Kamerawinkel verändern

Wenn Ihr die Kamera verändern möchtet, so spielt Ihr das Spiel in der vierten Schwierigkeitsstufe mit Alice durch.

Die Lichteffekte ausschalten

Um die Grafik während des Kampfes zu verändern, meistert Ihr das Spiel in der vierten Schwierigkeitsstufe mit dem Charakter Long.

Formel 1

Bonus-Track - Part 1

Um den Bonus-Kurs namens Bizarre zu erspielen, solltet Ihr alle 17 Strecken im Championship-Modus fahren und Euch bei jedem Rennen unter den ersten Drei platzieren.

Gebt folgende Codes im Race-Qualify-Bildschirm ein. Beachtet, daß Ihr sie schnell eingeben müßt, weil sie zeitkritisch sind.



Buggy-Modus

Haltet die SELECT-Taste und drückt
. Alle Autos werden

kleiner und haben überdimensional große Reifen.



Bike-Modus

Haltet die SELECT-Taste und drückt
 ●, ●, ○, △, ●, ●, □, △. Alle Autos ver-
 wandeln sich in Motorräder.



CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

Bloody Roar

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Keine Wände

Um die Mauern, die den Ring umgeben, verschwinden zu lassen, spielt Ihr Bloody Roar mit Fox, ebenso in der vierten Schwierigkeitsstufe, durch.

Lebensenergie auffrischen

Um die Lebensenergie des Spielers während des Kampfes auffrischen zu können, müßt Ihr das Spiel in der vierten Schwierigkeitsstufe mit Bakuryu durchspielen.

Kleine Kampfarenen

Spielt das Game auf der vierten Schwierigkeitsstufe mit Greg durch, und kämpft in Zukunft auf einer kleinen Fläche.

Riesige Kampfarenen

Um diesen Cheat zu aktivieren, müßt Ihr mindestens zehn Kämpfer in Folge im Survival-Modus besiegen.

Outfit von Alice verändern

Um die Kleidung der Kämpferin Alice zu verändern, solltet Ihr alle Kontrahenten im Attack-Modus in einem Zeitraum von zehn Minuten besiegen.

Das Outfit verändern

Um die Kleidungsstücke aller Kämpfer zu verändern, wählt Ihr im Charakter-Auswahl-Menü Euren Charakter mit O anstatt von X an.



Formel 1

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Lava-Modus

Halte die SELECT-Taste und drückt □, O, ○, ○, ○, ○, X. Die Strecke führt durch eine Lava-Landschaft.



Gibberish-Modus

Halte die SELECT-Taste und drückt ○, O, ○, ○, ○, ○, ○, □, □. Der Kommentator erzählt wirre Sachen, die ihm gerade so durch den Kopf gehen.

Bonus-Track - Part 2

Halte die SELECT-Taste und drückt ○, O, O, △, △, O, ○, ○. Hiermit schaltet

Ihr die 17. Strecke des Spiels, namens Bizzare frei, ohne sie erspielt zu haben.



German-Modus

Halte die SELECT-Taste und drückt ○, ○, ○, ○, □, O, X.

Spanish-Modus

Halte die SELECT-Taste und drückt △, O, ○, O, △, O, ○, O.

Shadow Master

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 Tastenkombinationen ein:

L1+L2+R1+R2+△

L1+L2+R1+R2+&

L1+L2+R1+R2+□

Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, sollte der Raum rot leuchten.

Laßt Euch von einem Gegner zur Strecke bringen und kehrt zum Hauptmenü zurück. Hier findet Ihr jetzt eine Levelwahl vor.

Selektiert den ersten Level und bringt die Aliens ein zweites Mal um. Jetzt gebt Ihr in dem Raum folgende Tastenkombinationen ein:

L1+L2+R1+R2+△

L1+L2+R1+R2+&

L1+L2+R1+R2+□

L1+L2+R1+R2+X

Jetzt stehen Euch die Levelauswahl, unendlich Lebensenergie, alle Waffen und ausreichend Munition zur Verfügung, um das Game spielend zu meistern.

Diablo

Wundersame Vermehrung

Ihr braucht schnell viel Geld und jede Menge Ausrüstungsgegenstände?

Wenn Ihr zwei Controller Ever Eigen nennt, probiert doch einmal den folgenden Cheat aus. Startet ein Zwei-Spieler-Game, ladet einen Charakter und startet eine zweite Figur. Jetzt transferiert Ihr alles Gold und alle Ausrüstungsgegenstände zu einem dieser Charaktere. Speichert diesen Charakter ab und startet wieder ein neues Spiel. Wenn Ihr diesen Charakter wieder ladet, dann solltet Ihr alle Gegenstände verkaufen und einen Goldhaufen im Dorf ablegen. Speichert das Spiel wieder und wiederholt diese Prozedur so oft Ihr möchtet.

X-Men Vs. Street Fighter

Als Akuma spielen

Im Charakter-Auswahl-Menü bringt Ihr den Cursor über Magneto, Juggernaut, Dhalsim oder M. Bison, und drückt **O**. Gouki erscheint, und kann von Euch angewählt werden.

Als Apocalypse spielen

Wenn Ihr diesen Kämpfer anwählen wollt, solltet Ihr X-Men Vs. Street Fighter in der höchsten Schwierigkeitsstufe durchspielen.

Zufällige Charakter-Auswahl

Wenn Ihr Euch nicht für einen Kämpfer entscheiden könnt, so laßt diese Aufgabe die PlayStation übernehmen. Als Spieler 1 drückt Ihr im Charakter-Auswahl-Bildschirm **O+O** und als zweiter Spieler **O+O**.

Als Chun Li spielen

Wenn Ihr Chun Li aus Street Fighter Alpha spielen wollt, so geht Ihr mit dem Cursor Im Charakter-Auswahl-Menü über Chun Li und haltet die SELECT-Taste für fünf Sekunden. Sie beherrscht die gleiche Moves, hat jedoch eine andere Kleidung an.

Klonoa Door To Phantomile

Musiktest

Wenn es Euch gelingt die Gefangenen in allen Leveln zu retten, taucht ein Bonus-Spiel namens Balue's Tower auf. Kämpft Euch hindurch, und seht als Belohnung die lustigsten Cut-Scenes, die im Spiel vorkommen. Im Bildschirm, in dem Ihr Euren Level auswählen könnt, seht Ihr jetzt ein Musiktest-Programm.

R-Types

Geschwindigkeit einstellen

Während des Spiels aktiviert Ihr den Pause-Modus und haltet L2. Jetzt drückt Ihr **O,O,O,O,O,O,O,O,O,O**.

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

TOCA Touring Car Championship

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Ein weiteres Mal haben wir für Euch eine Hand voll Cheats für diesen Racer ausfindig gemacht. Die Stimme von Tiff Needell wird Euch die korrekte Eingabe der Codes mit dem Satz „Cheats enabled“ bestätigen.

Mit einem Panzer fahren

Gleich zu Anfang wollen wir die Verbindung des Cheats **CMGARAGE** und **TANL** richtigstellen. Diese beiden Codes müssen als Fahrernamen nacheinander eingegeben werden.



Im nächsten Bildschirm angekommen, seht Ihr die Garage. Bewegt den Cursor so lange nach rechts, bis Ihr einen Panzer findet.



>>>>

Tenchu Japan-Version

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Bonus-Waffen

Im Waffen-Auswahl-Menü haltet Ihr R1 und drückt **O,O,O,O,O,O,O,O,O,O**, um neun weitere Waffen zur Auswahl zu haben.



Heilung

Um Euch während des Spiels zu heilen, geht Ihr in das Pause-Menü und drückt **O,O,O,O,O,O,O,O,O,O**. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Cheats gibt der Kämpfer ein Geräusch von sich.

Mehr Tragen können

Um bis zu 99 Items mit Euch führen zu können, geht Ihr in das Waffen-Auswahl-Menü, haltet L1 und drückt **O,O,O,O,O,O,O,O,O,O**.

Levelanwahl

Im Bildschirm, in dem Ihr den Level auswählt, haltet Ihr R2 und gebt **O,O,O,O,O,O,O,O,O,O** ein.



Größere Anzahl von Waffen zur Auswahl

Um mehr Waffen zur Auswahl zu haben, geht Ihr in das Waffen-Auswahl-Menü, haltet L2 und drückt **O,O,O,O,O,O,O,O,O,O**.

>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

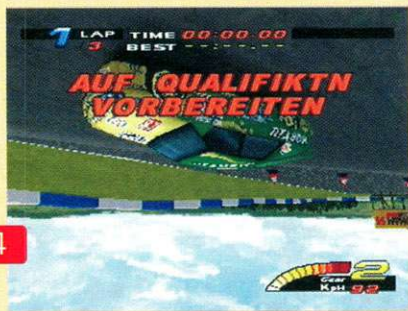
TOCA Touring Car Championship

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Selektiert diesen und startet das Rennen. Ihr düst mit 180 Sachen über die Strecke und beschießt Eure Gegner mit einem Druck auf die O-Taste. Mit dem ersten Treffer stoppt Ihr das gegnerische Auto und mit dem zweiten Treffer fliegt es im hohen Bogen hinter Euch und scheidet aus dem Rennen aus.

Alles auf dem Kopf

Um alles Auf dem Kopf stehen zu lassen, gebt Ihr **CMUPSIDE** ein. Die Straße befindet sich am oberen Bildschirmrand und die Steuerung reagiert spiegelverkehrt.



Alle Strecken freischalten

Gebt **JHAMMO** ein und Ihr könnt alle verfügbaren Strecken inklusive Lavaland frei anwählen.

Aggressive Fahrer

Wenn Ihr wollt, daß sich Eure Gegner im Rennen aggressiver verhalten sollen, dann gebt Ihr als Spielernamen **CMMAYHEM** eingeben. Sie fahren wie die Verrückten und rammen alles, was sich ihnen in den Weg stellt.



Tenchu

Japan-Version

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Der Vorrat jeder Waffe erhöht sich um eine Einheit.

Übersetzung der japanischen Menüs



Options-Menü

o Schwierigkeitsgrad

(einfach/schwer)

o Sound

(Stereo/Mono)

o Lautstärke des Sounds

- + Musik
- + Soundeffekte
- + zurück zum Menü

o Sound Test

- + Musik Test
- + Sound Test
- + zurück zum Menü

o Memory Card

- + Automatisch Speichern (Ja/Nein)
- + Laden/Speichern des Spiels
- + Manuell Speichern
- + zurück zum Menü

o Vibration des Pads

(an/aus)

o zurück zum Hauptmenü



Tekken 3

Japan-Version

Versteckte Charaktere erspielen

Die meisten der versteckten Charaktere erhältet Ihr, wenn Ihr das Spiel mit den normalen Kämpfern durchspielt.



Als Doktor B spielen

Um Doktor B als Charakter anwählen zu können, müßt Ihr den Tekken-Force-Modus viermal durchspielen. Nach jedem Durchspielen bekommt Ihr einen Schlüssel. Sammelt drei Schlüssel und besiegt dann Doktor B.

Als Gon spielen

Wenn Ihr Gon spielen wollt, müßt Ihr ihn im Tekken-Ball-Modus schlagen.

Als Tiger spielen

Um Tiger zur Verfügung zu haben, solltet Ihr den Cursor auf Eddy Gordo bringen und die START-Taste so lange halten, bis der Timer abgelaufen ist.



Skull Monkeys

Um die folgenden Cheats einzugeben, aktiviert Ihr das Pause-Menü während des Spiels mit der START-Taste.

20 Schuß Munition

○, ○, ○, R2, ○, △, SELECT, SELECT.

Wenn Ihr diese 20 Schüsse verschossen habt, könnt Ihr Euren Vorrat immer wieder mit der obigen Tastenkombination auffüllen.

Mit Köpfen schießen

Um mit Klaymen-Köpfen anstatt grüner Bälle zu schießen, gebt Ihr ○, □, △, ○, ○, □, □, ○ ein.



Frozen Klayman

Gebt L2, ○, ○, R2, ○, □, △, ○ ein. Wenn Ihr jetzt versucht, den Pause-Modus mit der START-Taste zu aktivieren, verdunkelt sich der Bildschirm nicht, sondern Klayman friert an der Stelle ein, an der er sich momentan befindet. Die Schriftzüge „Verlassen“ oder „Fortfahren“ erscheinen nicht mehr auf dem Bildschirm. Wenn Ihr die Tastenkombination noch einmal eingibt, hebt Ihr die Wirkung des Cheat wieder auf.

Getönter Klayman:

Wenn Ihr L2, ○, ○, ○, SELECT, L2, ○, ○ eingibt und das Pause-Menü verläßt, hat sich Klayman gelb verfärbt. Gebt Ihr den Cheat noch einmal ein, so erscheint Klayman mit blauer Haut.



Probiert einmal aus, in wieviele Farben sich Freund Chamäleon-Klaymen einfärben kann!

Vier Klaymen

Gebt ○, ○, △, L2, ○, ○, △, SELECT ein, und in Zukunft springen Klayman drei Schattenfiguren hinterher.



Schnellerer Klayman

Wenn Ihr ○, □, R2, ○, R1, ○, ○, R2 eingibt, so rennt Klayman durch die Gegend, als würde ihn ein Schwarm Hornissen verfolgen. Wenn Ihr zusätzlich □ drückt, spreizt er wie der geölte Blitz. Wenn Ihr diesen Cheat mehrmals eingibt, so wird Klayman so schnell, daß das Scrolling nicht mehr hinterherkommt. Klayman spurtet in dem Bruchteil einer Sekunde aus dem Bildschirm und wartet, bis die Kamera hinterherkommt.

Langsamerer Klayman

Gebt L1, △, ○, ○, R2, △, ○, SELECT ein, um Klayman langsamer laufen zu lassen oder ihn wieder zu bremsen, wenn Ihr den obigen Cheat zu oft eingegeben habt. Das Scrolling ruckelt in diesem Modus.

Kleiner Klayman

R1, ○, □, △, R1, ○, □, △. Klayman wird so klein, daß er in seine eigenen Schuhe passen würde. Da seine Schrittweite gleichbleibt, macht er jetzt riesige Sätze nach vorne.



Swirly Q:

Gebt R1, ○, ○, R2, R2, □, ○, SELECT ein, und erhaltet alle Swirly-Qs, um am Ende des Levels den Bonusraum betreten zu können.

Bonus FMV-Sequenz

Um ein weiteres Full Motion Video zu sehen, solltet Ihr in jedem Level alle Swirly-Qs aufsammeln und das Spiel komplett durchspielen. Als Belohnung für diese Meisterleistung spielt das Game einen neuen Videoclip ab.

Finales Levelpaßwort

Um in den letzten Level des Spiels einzusteigen, begeben Ihr Euch vom Hauptmenü aus in den Paßwort-Bildschirm und gebt dort folgende Tastenfolge ein:

X, △, X, X, R1, □, ○, X, L1, X

Folgende Cheats funktionieren erst in den späteren Leveln, wenn Ihr die entsprechenden Items schon besitzt:



Phoenix-Hand

Gebt □, △, R2, ○, SELECT, ○, △, ○ ein, um maximal sieben Phoenix-Hands zu erhalten.

Fart-Head

Gebt R1, ○, ○, L1, L1, □, ○, SELECT ein, um maximal sieben Fart-Heads zu erhalten.

Universe-Enema

Gebt ○, △, ○, ○, △, SELECT, SELECT, SELECT ein, um maximal sieben Universe-Enema zu erhalten.

Super Willie

Gebt R1, ○, □, △, L1, △, R2, SELECT ein, um maximal sieben Super-Willies zu erhalten.

Warhammer: Dark Omen

Mark Liebold

Grollbringer
Armbrust-
schützen

Eismagier



Feuermagier

Imperiale
GroßschwerterGrollbringer
KanoneRaghurs
ReiterBanditen
Infanterie

Oger



Flagellanten

Grollbringer
InfanterieGrollbringer
Kavallerie

Minenwerfer

Allgemeines:

Um die Kämpfe zu gewinnen, ist der Einsatz von magischen Gegenständen unabdingbar. Eine Einheit die das Schild des Ptolos in ihrem Besitz hat, ist nicht nur vor Geschossen aller Art geschützt, sie bildet auch ein wunderbares Schutzschild für den Rest der Armee. Die magischen Gegenstände befinden sich meist in feindlichen Truppenverbänden, die komplett zerstört werden müssen, bevor sie den Gegenstand freigeben, oder in Gebäuden. An die magischen Utensilien in den Gebäuden gelangt man nur durch regen Kanonenbeschuß und die daraus resultierende Vernichtung dieser.

Altendorf:

Nach der Vernichtung des Vampirgrafen Manfred von Carstein kehrt die Armee des Hauptmanns Bernhardt zurück an den Hof des Imperators, um über die weiteren Vorgehensweisen informiert zu werden. Der nächste der drei „Gegenstände“ ist im fernen Kislev zu finden. Der schnellstmögliche Weg führt über das nahegelegene Talabheim.

Auf dem Weg nach Kislev 1:

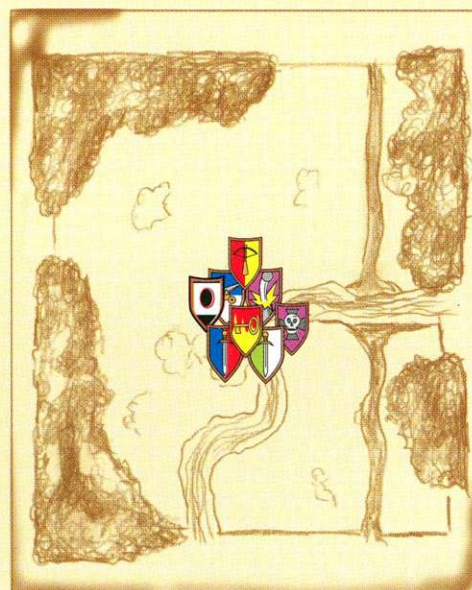
Kurz vor der Stadt Talabheim bricht auf einmal eine Bander Oger aus dem Unterholz hervor. Ihr Anführer, Urblat Rotgut gibt der Armee den Ratschlag die Stadt zu umgehen, da alle Wege überschwemmt seien. Hauptmann Bernhardt glaubt dem Oger und entschließt sich, eine nördlicher gelegene Route einzuschlagen.

Auf dem Weg nach Kislev 2:



Eigentlich sind die Untoten die Hauptgefahr, allerdings dürfen die Orks nach wie vor nicht vergessen werden. Erneut starten die Grünhäute einen Überfall auf die Streitmacht des Hauptmanns. Die Aufstellungszone ist in der Mitte des Schlachtfeldes platziert. Die Kriegsmaschinen sollten auf den östlichen Waldrand aus-

gerichtet werden, kurz nach dem Beginn werden von dort mehrere Einheiten der Orks aus dem Wald kommen. Wichtig ist, die Kriegsmaschinen nach allen Richtungen von angreifenden Orktruppen abzuschirmen. Besonders auf die Ork Wildschweinreiter, die aus allen Himmelsrichtungen strömen, ist ein Augenmerk zu richten. Am östlichen Flußufer tauchen wenig später zwei Einheiten Bogenschützen auf, die mit dem Minenwerfer und den Armbrustschützen unter Beschuß genommen werden sollten. Der Minenwerfer eignet sich bestens, um auf stehende Truppen, wie Kriegsmaschinen oder Bogenschützen, zu schießen, da er wenn das Projektil trifft selbst aus großen Einheiten ohne Probleme 80% vernichten kann.





Player's Guide

Part 2

Auf dem Weg nach Kislev 3:

Die Gerüchte von dem überschwemmten Weg nach Talabheim waren nur erfunden worden, um die Armee von Hauptmann Bernhardt in die Richtung eines Orklagers umzuleiten. Der Bandit Jürgen Munz, Häuptling von Urplat Rotgut und seinen Oger, bittet den Hauptmann um seine Hilfe. An dieser Stelle besteht die Möglichkeit, an dem Überfall auf das Orklager teilzunehmen oder weiter nach Kislev zu marschieren.

Überfall auf das Orklager:



Nach einem kurzen Fußmarsch erreicht Bernhardts Streitmacht, die von einer Einheit Banditen-Infanterie unterstützt wird, das Lager der Orks. Um den Überraschungseffekt voll ausnützen zu können, sind in dieser Schlacht zwei Aufstellungszonen abgesteckt worden. Die beiden Teile der Armee rücken von Süden und Südosten an. Im nördlichen Aufstellungsbereich ist es wichtig eine Kanone und zwei bis drei nahkampfstarke Einheiten zu positionieren, die Kanone auf die orkische Speerschleuder auszurichten und die restlichen Truppen nach Nordwesten zu schicken. Dort befindet sich eine Höhle, flankiert von zwei großen

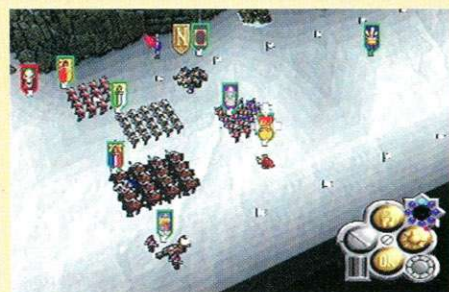


Götzenbildern. Die Statuen sollen die beiden Orkgötter Mork und Gork darstellen. Aus dieser Höhle wird die Hauptstreitmacht der Orks kommen, hauptsächlich Orkrieger und Riesenspinnen. Die restlichen Truppen werden im Südosten aufgestellt. Eine Infanterieeinheit marschiert durch das Orklager, um die Kriegsmaschine, falls sie noch nicht von der Kanone zerstört wurde, endgültig zu vernichten. Danach wendet sie sich ebenfalls der Orkhöhle zu. Schickt die verbleibenden Truppen nach Süden, um den wenigen Orks, die dort aus dem Wald stürmen werden, gleich vor Ort und Stelle den Garaus zu machen. Vorsicht ist bei den Riesenspinnen geboten. Diese haben es besonders auf die Kriegsmaschinen abgesehen. Ist die Schlacht gewonnen, entschließen sich die Oger, in Zukunft dem Hauptmann anstatt dem Banditen Jürgen Munz zu folgen.

An der Grenze zu Kislev:

Vladimir Sturmbringer, Hofmagier der Zarin Katharina, empfängt den Hauptmann an der Grenze Kislevs, um ihn in die Hauptstadt, die ebenfalls den Namen Kislev trägt, zu geleiten.

Auf dem Weg nach Kislev 4:



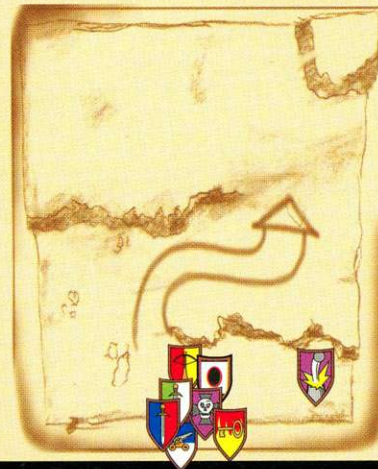
Um Bernhardt von dem Vorhaben, die Hand des Nagash zu finden, abzubringen wurde von den Untoten ein Hinterhalt gelegt. Felsiges Gelände und ein Berg, auf dem die Untotenstreitmacht Stellung bezogen hat, erwarten die Armee des Hauptmanns in dieser Schlacht. Die Aufstellungszone befindet sich am Fuß der Klippen. Setzt eine Kanone in das nordwestliche Ecke des Aufmarschgeländes. Die Armbrustschützen, Infanterie, Kavallerie sowie der Feuermagier nehmen ihre Ausgangsposition knapp über der Kriegsmaschine ein, um sofort den Berg zu stürmen. Verfügt die Armee ebenfalls über einen Minenwerfer, wird dieser an der Felswand neben dem einzigen Baum in Aufstellungszone positioniert. Sobald die erste Einheit die Anhöhe erreicht hat und freie Sicht auf die Bergspitze hat,

Warhammer: Dark Omen



Zwei Einheiten Verfluchte und Skelettkrieger warten nur darauf, über sie herzufallen. Hat der Magier bis dorthin genug Erfahrungspunkte gesammelt, wird auch er zu einer Kampfmaschine, die durch seine Feuerzauber ganze Einheiten in Aschehaufen verwandeln kann. Kämpft er allerdings mit anderen Truppen gegen den Feind, sollte mit der Magie eher sparsam umgegangen werden - zu schnell fangen die Mitstreiter Feuer.

kann diese ein Schädelkatapult erblicken. Der Minenwerfer muß kein freies Sichtfeld auf sein anvisiertes Ziel haben, um dieses beschießen zu können. Deshalb sollte sofort das Schädelkatapult mit zwölf Pfund schweren Geschossen aus der Mündung des Minenwerfers eingedeckt werden. Erreichen die Truppen die Anhöhe unbeschadet, muß man nun mit aller Vorsicht seine Streitkräfte weiter vorrücken lassen.



Kislev:

In der Hauptstadt heißt Euch die Zarin Katharina herzlich willkommen und berichtet sogleich von der Hand des Nagash und was es damit auf sich hat. Die Hand des Nagash ist ein verstorbener Erzdieners des Nagash, der in längst vergangenen Tagen die Kunst der Nekromantie im fernen Arabia ins Leben gerufen hat. Die Diener des Dread King sind auf dem Weg zum Eisgletscher, in dem die Hand des Nagash begraben wurde, um ihn ins untote Leben zurückzuholen. Des weiteren gibt die Zarin den Rat, doch Euren alten Weggefährten Erik Ragnar aufzusuchen, der in den nördlichen Eiswüsten Kislevs lebt, und ihm um seine Hilfe zu bitten.

Nördliche Eiswüsten:

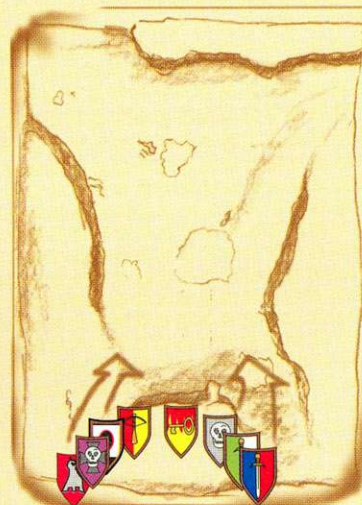
Auf dem Weg zum Gletscher trifft man nach kurzer Zeit auf Erik Ragnar, der Bernhardt schon in Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte gegen die Skaven zur Seite stand. Um den Hauptmann begleiten zu können müßten zuerst ein paar Trolle, die sein Heimatland unsicher machen, beseitigt werden. Nun bietet sich wieder die Möglichkeit entweder auf schnellstem Weg zum Gletscher weiterzumarschieren oder dem alten Freund bei der Bekämpfung der Trolle zu helfen.

Kampf gegen die Trolle:



Vor den beiden alten Freunden erstreckt sich ein weites Tal aus Eis und Schnee. In dem Kampf gegen die blauhäutigen Ungetüme werden keinerlei Kriegsmaschinen benötigt. Trolle treten nicht in Verbänden auf und sind somit auch viel schwerer zu treffen. Die Armbrustschützen beziehen zusammen mit dem Feuermagier Stellung an der vorderen Kante des Eishügels. An den beiden Flanken positionieren sich jeweils zwei

Infanterie- und eine Kavallerieeinheit. Auf keinen Fall sollte man den Trollen entgegenstürmen. Die Feinde kommen vereinzelt und können mit mehreren Truppenverbänden schnell und ohne große Verluste in den eigenen Reihen getötet werden. Befinden sich die Einheiten in der Mitte des Schlachtfeldes, rücken die Trolle schneller nach. Der Feuermagier kann mit Hilfe der Flammenflügel ohne Probleme die Position wechseln. Ein Troll ist für den Magier im Nahkampf kein Problem. Außerdem sind Trolle sehr feuerempfindlich, und ein Zauberspruch des kleinen Pyromanen zwingt die Monster sicherlich in die Knie. Sind die Trolle alle getötet worden, entschließt sich Erik Ragnar sehr gerne, dem Hauptmann in den Kampf gegen den Dread King zu folgen.





Player's Guide

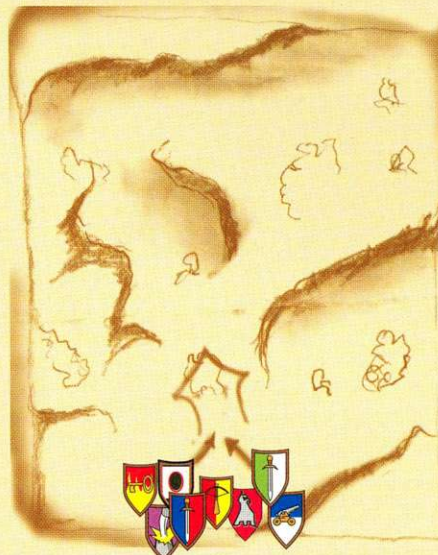
Part 2

Auf dem Weg zum Gletscher:



Die Säuberung des Tals von Trollen liegt gerade erst ein paar Meilen hinter Hauptmann Bernhards Streitmacht, als erneute Zeichen der Untoten die Armee wieder in Kampfbereitschaft zwingen. Die Aufstellungszone liegt zwischen einem kleinen Berg und dem westlichen Bildschirmrand. Minenwerfer und Feuermagier

verschanzen sich hinter der kleine Eisklippe, um sich vor feindlichem Beschuß zu schützen. Laßt die Kanone links neben den kleinen Berg Feuerbereitschaft einnehmen und feuert auf die anrückenden Truppen zusammen mit dem Minenwerfer. Die restlichen Truppen bilden eine Art Tasche, in der die Skelettreiter und -krieger gefangen und von allen Seiten angegriffen werden sollen. Die Armbrustschützen spielen den Lockvogel. Links und rechts neben ihnen positionieren sich zwei Infanterieeinheiten, um die feindlichen Truppen, nachdem sie die Armbrustschützen angegriffen haben, von der Seite in die Mangel zu nehmen. Schräg dahinter die beiden Kavallerieeinheiten aufstellen, um mit einer zweiten gewaltigen Angriffswelle den Untoten gewaltig einzuheizen. Der Feuermagier muß sich sofort mit seinem Flammenflügel zum Schädelkatapult zaubern, da die Reichweite der Kriegsmaschinen dafür nicht ausreicht. Ist das Schädelkatapult zerstört, sollte er sich sofort wieder zurückversetzen, da ihn ansonsten viele feindliche Pfeile durchbohren werden. Ist die erste Falle zugeschnappt und sind alle darin gefangenen feindlichen Einheiten vernichtet, rücken die Truppen bis zur nächsten Anhöhe vor und bilden wieder eine Tasche um die zweite Welle der Angreifer genauso zu vernichten. Sind alle Untoten ins Jenseits geschickt worden, setzt die Armee ihren Weg zum Gletscher fort.

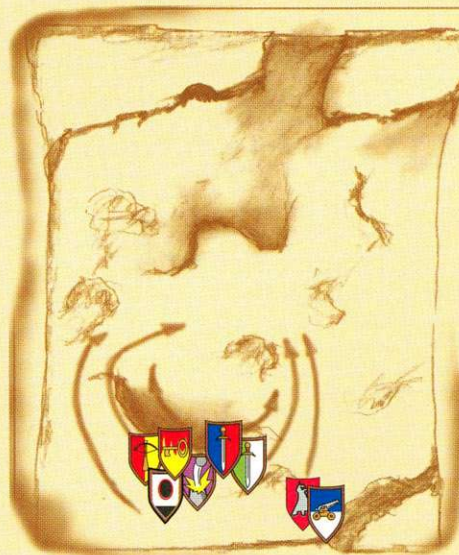


Der Gletscher - Die Schlacht gegen die Hand des Nagash:



Am Ziel angekommen, wird durch eine herrliche Zwischensequenz der Wiederauferstehungsprozeß der Hand des Nagash deutlich gemacht. Genau wie im Kampf gegen die Trolle befindet sich die Aufstellungszone auf einem Eishügel. Auf der Anhöhe stellt sich der Feuermagier zusammen mit der Crew des Minenwerfers

auf. Ihre rechte Flanke wird durch Armbrustschützen und eine Infanterieeinheit, vorzugsweise Oger, geschützt. Links daneben beziehen die Grollbringer Infanterie und Kavallerie zwischen der Klippe und dem Eisbrocken Stellung. Unterhalb dieses Eisbrockens versteckt sich eine andere Einheit, um im späteren Verlauf der Schlacht in die Flanke der Feinde, die sich mit der Kavallerie und der Infanterie im Nahkampf befinden zu stürmen. Die Kanone findet ihren besten Platz in der südöstlichen Ecke der Aufstellungszone. Von hier aus ist ein gutes Blickfeld auf feindliche Einheiten garantiert. Nachdem der Kampf begonnen hat sollten sich die eigenen Truppen noch nicht bewegen und auf die erste Welle der Untoten warten. Falls es an der westlichen Flanke Probleme geben sollte, kann diese schnell durch Kavallerie unterstützt werden. Sobald die erste Welle zerstört wurde, bewegen sich alle Einheiten an den Flanken entlang zur Mitte des Kampfschauplatzes hin. Ein große Gemetzel, in das mehrere Truppenverbände verwickelt sind, läßt sich kaum umgehen. Um die Hand des Nagash auszuschalten, sollten mehrere Einheiten zusammen mit dem Feuermagier eingesetzt werden. Ist die Hand des Nagash mitsamt seinen Horden vernichtet worden, wird der Rückweg nach Altdorf angetreten. Aber davon mehr in der nächsten play.....Viel Glück!!!



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

Riven

Gunter Glos

The Sequel to Myst

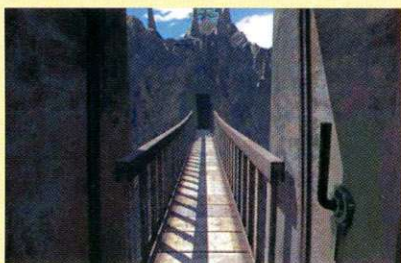
Player's Guide part 2



... dreht Euch um und betätigt rechts neben der Tür den Knopf.



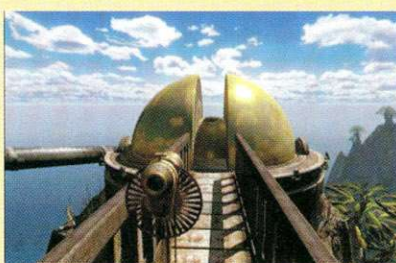
Geht wieder in das Kraftwerk, biegt nach links ab und dreht am Rad.



Lauft an der Abzweigung nach dem Rad nach links und betätigt im Türbogen den Hebel rechts an der Wand.



Geht wieder hinein, die Treppe hinunter und durch den Ausgang ins Freie. Folgt dem Weg bis zum Torbogen. Ihr steht jetzt auf einer Plattform.

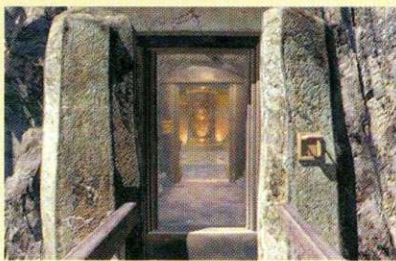


Dreht Euch nach rechts und drückt den Knopf. Lauft, wenn Ihr unten angekommen seid, den Weg entlang bis zum Stahldom. Haltet ihn an, indem Ihr durch das Loch in der Latte schaut und den Knopf an deren Spitze genau dann drückt, wenn das gelbe Symbol zu sehen ist.

Die Brücke zum Sternenraum



Geht zurück in das Kraftwerk, am Rad vorbei und über die vorhin ergänzte Brücke zum goldenen Sternenraum.

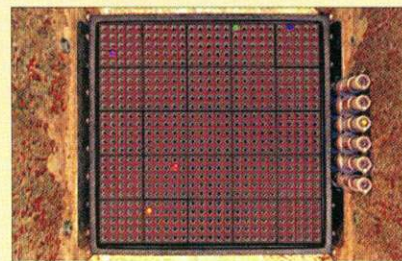


Am Ende der Brücke ignoriert Ihr den Schieber und betretet den Raum. Lauft zum Haupteingang und drückt den Knopf zweimal. Jetzt ist das zweite Stockwerk des Kraftwerks geöffnet.

Die Energie



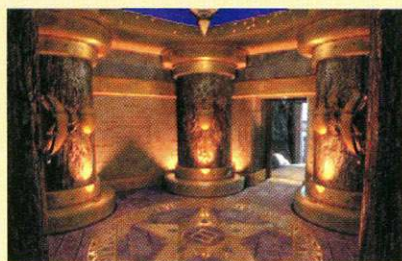
Geht die Treppe hoch in die zweite Etage des Kraftwerks.



Lauft geradeaus weiter bis zu dem Gitterbrett. Plaziert die farbigen Murmeln wie auf der Abbildung.



Dreht Euch um, geht einen Schritt nach vorne, dreht Euch wieder um und schiebt den Hebel nach unten ...



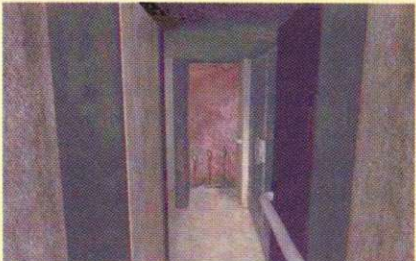
... und drückt auf den jetzt sichtbar gewordenen Knopf. Wenn die Murmeln richtig liegen, ist ein lauter Knall zu hören; die Verbindungen sind zustande gekommen. Kehrt zurück zum Haupteingang des Sternerraums und drückt den Knopf dreimal.



Geht den Weg entlang in das Kraftwerk, wendet Euch dort nach rechts...



...lauft aus dem Raum, die Treppen nach unten...



...und überquert die Brücke. Geht an Ghens Labor vorbei und weiter geradeaus. An der Doppeltüre vorbei geht Ihr durch die Öffnung im Felsen...



...und die Treppe runter, bis Ihr den Dom vor Euch seht. Dreht Euch um, schließt die Tür...



...und folgt dem Gang, der hinter der Tür auftaucht. Benutzt das Gerät genauso wie beim letzten Mal, um den Dom anzuhalten.



Geht links um die Kuppel herum und gebt am Sichtfenster den Zahlencode 21, 20, 15, 13, 6 ein, den Ihr in dem Buch in Ghens Labor gefunden habt...



... und drückt den Knopf. Im Dom öffnet Ihr das Buch und klickt auf die Zeichnung.



Drückt dann den Knopf im Käfig, woraufhin Ghen erscheint und eine Rede hält.



Seht Euch danach die Bücher an und benutzt das Buch mit den meisten Quadraten auf dem Einband.

Die Rebelleninsel



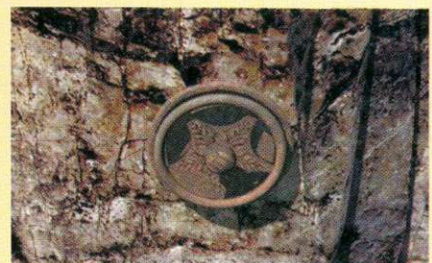
Tretet vom Buch weg und drückt den Schalter am Boden. Geht zu dem Aufzug im hölzernen Fisch, fährt ein Stockwerk tiefer, steigt aus und geht geradeaus die Treppe hinauf. Im hohlen Baum nehmt Ihr die Abzweigung nach rechts. Nach dem Gatter geht Ihr nach rechts, durch die Höhle, bis an die Anlegestelle im Dorf.



Klettert in die Tauchglocke, wendet sie mit Hilfe der Hebel, und Ihr seht das fünfte hölzerne Auge im Wasser treiben. Prägt Euch das Symbol ein. Steigt erst beim zweiten Stop aus und betretet dort die Kranplattform.



Zieht am Seil...

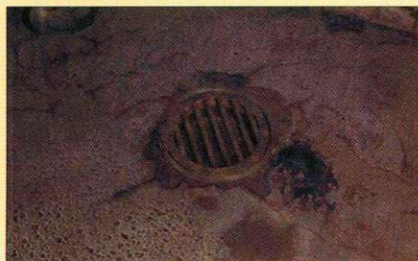


...und fährt nach oben. Dreht dann an dem Rad rechts an der Wand...

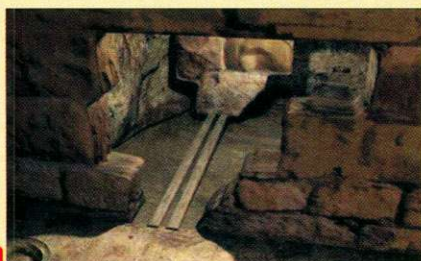


Riven

The Sequel to Myst Player's Guide part 2



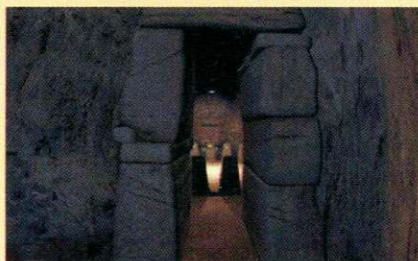
... woraufhin Ihr in die Höhle gehen könnt. Öffnet die Klappe am Boden...



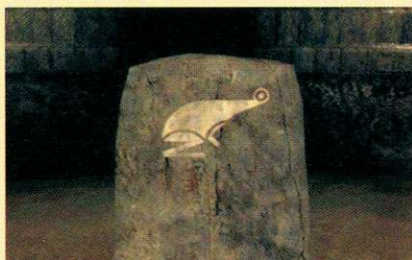
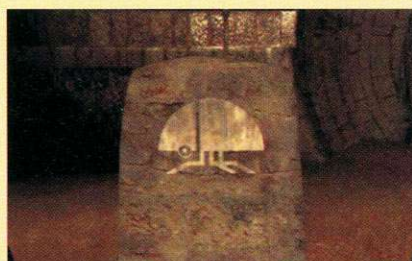
... und betätigt den Schalter, um eine Geheimtür zu öffnen.



Lauft geradeaus durch die Finsternis, bis Ihr am Meer ankommt. Zündet jetzt nacheinander alle Lampen an und geht durch die Tür im Felsen, die nun zu sehen ist.



In der Felsenhöhle entdeckt Ihr einen mysteriösen Kreis aus Symbolen.



Drückt die Symbole in der richtigen Reihenfolge. Den Code haben Euch die Symbole und die Geräusche der hölzernen Augen verraten. Der Stein unter dem Dolch ist der erste - rechts herum drücken! Drückt also zuerst auf den Fisch, dann auf den Käfer, den Frosch, die Schnabelseekuh und zuletzt auf den Hornwal.



Öffnet das Buch, das jetzt erscheint, und benutzt es.

Die Bücher



Dreht Euch um und geht auf das Buch zu. Dabei werdet Ihr gefangengenommen und gelangt, in eine Zelle gesperrt, wieder zu Bewußtsein. Eine Frau gibt Euch zwei Bücher, ein Tagebuch und das Gefängnisbuch. Prägt Euch den fünfstelligen Zahlencode im Tagebuch ein.



Öffnet das neue Buch, das die Frau Euch bringt, und drückt auf das Bild. Geht in dem Raum mit den Runen durch den Tunnel und betätigt an dessen Ende den Hebel.



Durch die Geheimtür kommt Ihr wieder in die Zelle.



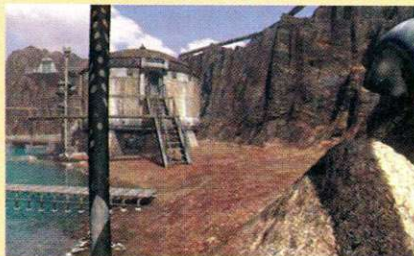
Lauft nach rechts, die Treppe und die Leiter nach unten...



...und dreht Euch um.



Folgt dem Steg, geht die Treppe hinauf, am Gatter vorbei bis zur nächsten Kreuzung. Dort geht Ihr nach links...



... nach rechts an der Axt vorbei, steigt in den Schacht und betätigt den Hebel. Nachdem Ihr ausgestiegen seid, klettert die Leiter hinunter und geht in das Siedehaus.



Dort steigt Ihr in den Schacht, folgt dem dunklen Gang und springt am Ausgang nach unten. Links über die Klippen und den Balkon gelangt Ihr zu der Doppeltür. Geht hinein und schließt sie hinter Euch. Lauft durch die linke Öffnung im Fels.



Geht auf den Dom zu, dreht Euch um und macht die Tür zu.



Durch den Gang rechts in der Wand kommt Ihr in einen Raum. Drückt den Knopf wieder, wenn das gelbe Symbol erscheint.

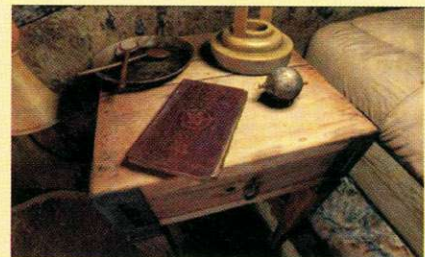


Gebt noch einmal den Code 21, 20, 15, 13, 6 aus dem Buch aus Ghens Labor ein.

Ghens Haus



Im Haus redet Ihr mit Ghen, und wenn er Euch das Gefängnisbuch hinhält, drückt Ihr schnell auf das Bild.



Geht danach in die Öffnung im Boden und anschließend zum Nachttisch. Drückt dort auf die silberne Spieluhr und prägt Euch die Tonfolge ein.



Steigt über die Leiter wieder nach oben, geht zum Fenster und zieht am darunterliegenden Hebel.



Geht in den Käfig, sucht das Buch mit nur einem Quadrat auf dem Einband und benutzt es.



Riven

The Sequel to Myst

Player's Guide **part 2****Die Befreiung von Katharina**

Beachtet das Buch nicht, drückt den Knopf am Boden



und verläßt die Kuppel. Folgt dem Weg in den Turm.



Auf den drei Knöpfen spielt Ihr die Melodie von der silbernen Uhr auf dem Nachttisch nach.



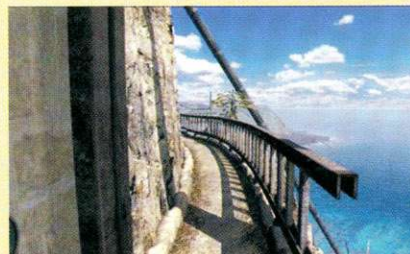
Legt danach den Hebel um. Fahrt nach oben und sprecht mit Katharina. Geht dann wieder zurück in die Kuppel...



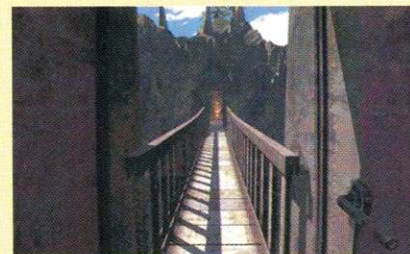
...und gebt dort nochmals den Code 21, 20, 15, 13, 6 aus dem Buch ein, um in Ghens Haus zu gelangen. Sucht das Buch mit den fünf Quadraten und benutzt es.



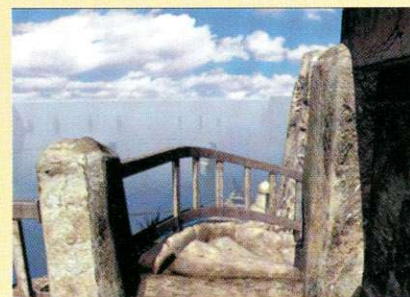
Geht den Pfad entlang, drückt an dessen Ende den Knopf...



...betretet die Plattform und drückt den Knopf noch einmal. Geht, oben angekommen, nach links in das Kraftwerk.



Lauft zur ersten Tür auf der rechten Seite, zieht den Hebel und gelangt über die Brücke wieder in den goldenen Sternraum.

Das Teleskop

Geht durch den Sternraum zum Haupteingang hinaus und rechts die Treppe nach unten.



Drückt die Knöpfe auf dem Deckel unterhalb des Teleskops in der im Tagebuch angegebenen Reihenfolge. Öffnet den Deckel...



...entfernt die Sicherung unten links am Teleskop...



...dreht rechts den Hebel und drückt auf den Knopf am rechten Ende des Geländers, um das Fernrohr hinunterfahren zu lassen. Drückt so oft auf den Knopf, bis die Sternenkluft aufbricht und Ihr somit Atrus ein Zeichen gebt.

E N D E

HAENDLERANFRAGEN ERWUNTSCHT

RATENKAUF VON HINTENDO 64
SEGA SATURN UND SONY
PLAYSTATION MOEGLICH

BESTELLUNGEN AB 200 DM
SIND VERSANDKOSTENFREI

LADENPREISE KOENNEN
ABWEICHEN



Offizieller
NEO GEO Distributor

MARO VIDEOSPIELE

Hier sind wir für euch da :

Stuttgart

MARO
Königsstraße 16
70173 Stuttgart
Tel. 0711/221422
Fax. 0711/221425

Ulm

MARO
Zeitblomstraße 31
89073 Ulm
Tel. 0731/6020755
Fax. 0731/6020756

Reutlingen

MARO
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 07121/320014
Fax. 07121/320045

Herzogenaurach

MARO
Röntgenstraße 24
91074 Herzogenaurach
Tel. 09132/60658
Fax. 09132/75619

Spalchingen

MARO
Obere Wiesen 1 (Grosso)
78549 Spalchingen
Tel. & Fax.
07424/503763

Baden-Baden

MARO's Frey Spiel
Büttenstraße 4
76530 Baden-Baden
Tel. 07221/38130
Fax. 07221/33568

Ludwigsburg

MARO / Topmedia
Solitudestraße 3
71638 Ludwigsburg
Tel. & Fax.
07141/902242

Trier

Mell's Gameshop
Metternichstraße 40
54282 Trier
Tel. 0651/9913021
Fax. 0651/9913022

Hamburg

NRG
Wandsbeker
Chaussee 28
22089 Hamburg
Tel. & Fax. 040/255663



NEO GEO CD

Neo Geo Cd Pal	DM 449,90
Single Speed	
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	DM 139,90
Last Resort	DM 119,90
Magician Lord	DM 99,90
Mah Jong	DM 99,90
Metal Slug	DM 139,90
Metal Slug 2 (5/98)	DM 139,90
Ninja Combat	DM 79,90
Ninja Commando	DM 99,90
Ninja Masters	DM 139,90
Powerspikes	DM 119,90
Puistar	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 (5/98)	DM 139,90
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
Mutation Nation	DM 129,90
King Of Fighters '97	DM 599,90
Spinmaster	DM 129,90
Shock Troopers	DM 599,90
Blazing Star	DM 599,90
Last Blade	DM 599,90
Metal Slug 2	DM 599,90
Ultimate Eleven	DM 449,90

An- & Verkauf von gebrauchten

Neo Geo Cd's und Modulen.

ALLE Neo Geo Artikel lieferbar!!!



PLAYSTATION

Sony Playstation	DM 299,90
Sony Playstation	DM 399,90
Multi Umbau + RGB	
Antennenkabel	DM 29,90
Controller ver. Farben	DM 29,90
Memory Card	DM 24,90
Mouse	DM 49,90
RGB Kabel	DM 29,90

Armored Core	DM 99,90
Alundra	DM 89,90
Batman & Robin	DM 99,90
Bloody Roar	DM 99,90
Broken Helix	DM 99,90



Bushido Blade	DM 99,90
Bust a Move 3	DM 79,90
Constructor	DM 99,90
Command & Conquer 2	DM 109,90
Crash Bandicoot 2	DM 89,90
Diablo	DM 99,90
Deathtrap Dungeon	DM 99,90
Dodgem Arena	DM 99,90
Fifa Soccer '98	DM 99,90
Forsaken	DM 99,90
Final Fantasy 7	DM 109,90
Formel 1 '97	DM 99,90
GEX 2 - Enter the Gecko	DM 99,90
Grand Turismo	DM 109,90
Indy 500	DM 99,90
Klonoa - Door to Phant.	DM 99,90
Lucky Luke	DM 99,90
Match Day	DM 99,90



Masters of Teraskasi	DM 99,90
Mega Man 8	DM 89,90
Mega Man Battle & C.	DM 89,90
NBA Fastbreak	DM 89,90
NBA Pro 98	DM 99,90
Need for Speed 3	DM 99,90
Newmann Haas Racing	DM 99,90
One	DM 99,90
Pax Corpus	DM 99,90
Rascal	DM 99,90
Pesident Evil 2	DM 109,90
Point Blank	DM 99,90
Powerboat Racing	DM 99,90
Riven - Myst 2	DM 129,90
Streetfighter Collection	DM 99,90
Snowracers	DM 99,90
Spice World	DM 49,90
Sign Of The Sun	DM 89,90
Theme Hospital	DM 99,90
Tekken 3 - JP	DM 169,90
Tomb Raider 2	DM 99,90
Total NBA 98	DM 89,90
Warhammer 2	DM 99,90



NINTENDO 64

Nintendo 64	DM 299,90
Memory Card	DM 19,90
Rumble Pak	DM 39,90

Aerofighter Assault	DM 139,90
Bomberman 64	DM 99,90
Cruis'n World	DM 99,90
Dark Rift	DM 114,90
Dual Heroes	DM 139,90
Extreme G	DM 99,90
Forsaken	DM 149,90
G.A.S.P.	DM 149,90

John Madden '98	DM 114,90
Mystical Ninja	DM 149,90
Nagano Winter Olympics	DM 99,90
NBA Court Side	DM 99,90
NBA Pro '98	DM 149,90
Snowboarding Kids	DM 99,90
Tetrisphere	DM 99,90
Turok (Engl.)	DM 99,90
Turok (Dt.)	DM 89,90
WCW Vs. NWO	DM 149,90
Yoshi's Story	DM 99,90



PLATINUM

Sony Playstation

Air Combat, Allen Trilogy,
Bust a Move 2,
Destruction Derby 2, Formel 1 '96
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

ANGEBOTE

Neo Geo Angebote (Module Gebraucht):

Fatal Fury	DM 49,90
NAM 1975	DM 79,90
Alpha Mission 2	DM 69,90
Sengoku	DM 79,90
World Heroes 2	DM 49,90
Art of Fighting	DM 79,90
King of Monsters 2	DM 59,90
King of Monsters	DM 49,90
Super Sidekicks	DM 69,90



Ständig sämtliche Saturn-Neuheiten auf Lager



Internet: www.maro-gmbh.com

VERSAND TEL.
0711 / 956 1130
VERSAND FAX.
0711 / 557 563

KOENIG-KARL-STR 66
70372 STUTTGART

MO - FR 10:00 - 18:00 UHR

BEI ANNAHMEERWÄGUNG BEZÜGLICH WIR PAUSCHAL 20,- DM
UNFREIE SENDUNGEN WERDEN NICHT ANGENOMMEN. UNFÄHIGKEIT WERDEN NICHTGEFALLEN. IST GERNETT. AUSGESCHLOSSEN.
SOLANGE VORRAT REICHT. DRUCKFEHLER UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN.



Bushido Blade 2

Mark Liebold



Ein Disput zwischen der Kagami und Sue Familie trieb bereits vor Jahrhunderten einen Keil zwischen die beiden Häuser, der letztlich in einem Krieg endete. Aus dieser Auseinandersetzung ging die Kagami Familie als Sieger hervor, die somit endlich der alleinige Herrscher der Insel Kounoshima wurde. Die Zeit ging ins Land, und die beiden Häuser bildeten ihre eigenen Kampfschulen. Die Kagamis formten die Narukagami-shinto Schule für Assassinen, während die Sues die Shainto Schule gründeten. Jetzt, nach über 800 Jahren, will die ehemalige

Familie der Sue Rache nehmen. Aber die Narukagami-shinto Schule hat von dem geplanten Überfall erfahren und rüstet sich zur Gegenwehr. Im Intro kann man die Kampfhandlungen auf den Narukagami-shinto Dojo eindrucksvoll miterleben. Der Krieg hat begonnen...

Die Veröffentlichung von Bushido Blade in Deutschland ist gerade erst einen Monat her, da wird im Land der aufgehenden Sonne bereits der zweite Teil in die Regale gestellt. Optisch unterscheidet sich das Sequel auf den ersten Blick nicht allzu sehr vom Vorgänger. Bei näherer Betrachtung allerdings kann man die bessere Animation und die grafischen Aufbesserungen der Akteure deutlich erkennen.

In Bushido Blade 2 gibt es sechs Modi, wobei der Schwerpunkt eindeutig auf dem Story Mode liegt. Anfangs stehen sechs verschiedene Charaktere, drei für jedes Haus, zur Verfügung. Im Gegensatz zu Bushido Blade 1, in dem man als Mitglied der Narukagami-shinto Schule vor den eigenen Leuten fliehen mußte, ist die Mission in Bushido Blade 2 eine vollkommen andere.



Die Karte zeigt sowohl die bis jetzt zurückgelegte Route als auch die nächste Stage an.



Wer seinen Körper ungedeckt läßt, bezahlt mit dem Leben.



Kannuki muß hart gegen den Sansai der Shainto Schule ankämpfen.



Utsusemi kann mit zwei Schwertern gleichzeitig kämpfen, was Isohachi am eigenen Leib zu spüren bekommt.



Im Laufe der Zeit erhält der Kämpfer Verbände, und seine Kleidung färbt sich durch das Blut der Gegner rot.



Gehört der gewählte Kämpfer den Shainto an, muß er das Schwert Yugiri den Klauen der Narukagami-shinto Schule entreißen, für die, insofern der eigene Charakter dieser Fraktion angehört, der einzige Ausweg nur in einem frühzeitigen Gegenangriff besteht. Das Kampfsystem ist mit dem des ersten Teils fast identisch. Es gibt keine Energieleiste, nur die einzelnen Treffer auf bestimmte Körperteile zählen. In anderen vergleichbaren Titeln würde sich bspw. ein Schlag mit einem Breitschwert gegen den Kopf eines Recken nur wie ein kleiner Kratzer

auswirken, wohingegen in Bushido Blade 2 das Opfer leblos zu Boden sackt. Bevor man auf den Endgegner einer Stage trifft, müssen zuerst mehrere Ninjas ausgeschaltet werden. Jeder der anfangs sechs Akteure schlägt einen anderen Weg ein, um sein Ziel, das gegnerische Dojo, zu erreichen. Bei der Durchquerung der Stages wird den Protagonisten mehrmals die Hilfe von anderen Charakteren angeboten, deren Steuerung man anschließend übernimmt. Überlebt man den Level, ohne auch nur einmal getötet worden zu sein, wird der Charakter nämlich ins Auswahlmenü übernommen. Nach diesem Schema ist es möglich, insgesamt 18 Kämpfer zu erspielen. Jeder Akteur verfügt über eine eigene Kampftechnik und individuelle Special Moves, die sich durch die Wahl der Waffe noch unterscheiden. Sechs Waffen stehen dem Spieler zur Auswahl: Katana, Breitschwert, Langschwert, Nodachi und je nach Schule der Yari (nur für Shainto) oder die Naginata (nur für Narukagami). Zusätzlich verfügt jeder der Krieger über eine Zweitwaffe, die entweder geworfen oder in der anderen Hand geführt werden kann. Ehrenhaftes Kampfverhalten ist natürlich Voraussetzung, um einen positiven Ausgang der Geschichte zu gewährleisten. Diverse Spielmodi sind ebenfalls für einen zweiten Spieler zugänglich. Genau wie im ersten Teil können zwei PlayStations via Linkkabel verbunden werden, damit man sich mit einem



Die verschiedenen Farben der Glanzpunkte zeigen den Erfolgsgrad der gegnerischen Abwehr an, wobei blau einen erfolgreich ausgeführten Block bedeutet.

Freund harte Duelle aus der Egoperspektive liefern kann.

Wenn man bedenkt, wie lange die Veröffentlichung von Bushido Blade 1 in Deutschland gedauert hat, wird man wohl oder übel noch ein knappes Jahr auf das Sequel warten müssen. Aber soviel schon einmal im voraus - das Warten lohnt sich.



Jou ist am Ziel, doch um das Schwert Yugiri zu stehlen, muß sie zuerst am Meister des Hauses Narukagami-shinto vorbei.



In Bushido Blade 2 ist das Terrain nicht immer eben.

information

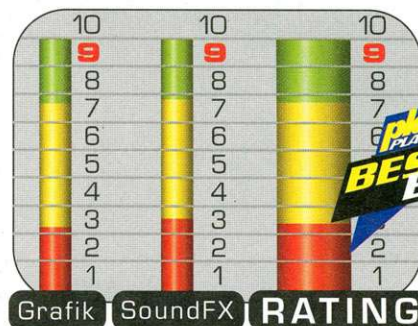
- Genre:Beat'em Up
- Spieler:1-2
- Hersteller:Squaresoft
- Entwickler:Leightweight
- Testmuster: ACME (Tel.0221/2408800)
- Erhältlich ab:sofort (Import)
-1998 (PAL-Version)



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 mit einem Rating von 9 oder 10 wird von play mit dem Best Buy-Prädikat belohnt, was einer konkreten Kaufempfehlung gleichkommt.

Spiele, deren Schwierigkeitsgrad extrem hoch ausfällt, bekommen den „Extreme Hardcore“-Stempel.



**EXTREME
HARDCORE**

BACK ISSUES



play 12/97 ☐

play 01/98 ☐

play 02/98 ☐

play 03/98 ☐

play 04/98 ☐

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



JETZT SEID IHR DRAN!



SALOON-FIGHTS



3D-RACES



JUMP 'N' RUN



LUCKY LUKE

Mit 19 coolen Western-Tracks!

– ENDLICH FÜR DEINE PLAYSTATION.

Ab jetzt im Handel.





TEKKEN 3

Sven Liebold

Genre:.....Beat'em Up

Hersteller:.....Namco

Entwickler:.....Namco

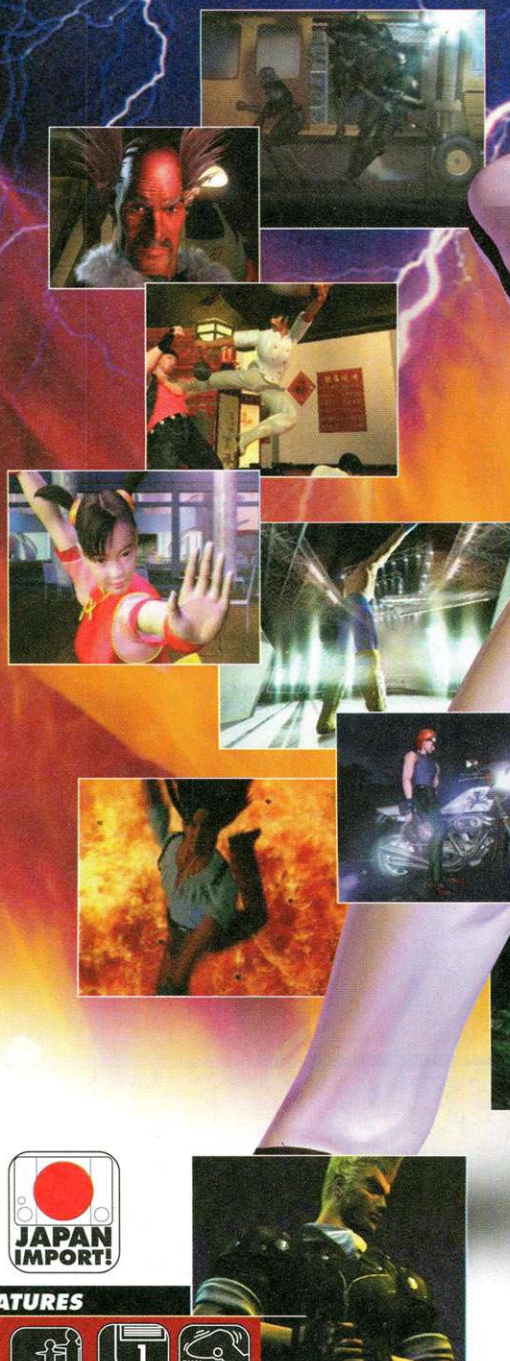
Testmuster:....Namco

Erhältlich ab:.....NTSC sofort / PAL im Herbst

Heihachi Mishima bekundete einst: „Macht ist die einzige Justiz. Ohne Macht verfällt ein Mann dem Bösen.“ Nach diesen Worten rief er das erste „The King Of The Iron Fist“-Turnier ins Leben, um gegen die mächtigsten Kämpfer dieser Erde anzutreten. In dieser tödlichen Auseinandersetzung mußte Heihachi gegen seinen eigenen Sohn Kazuya antreten. Kazuya besiegte seinen Vater, stürzte ihn in eine Felsspalte und übernahm so den gesamten Mishima Konzern.

In einem Anflug von Größenwahn formierte Kazuya eine eigene Privatarmee, etablierte einen unabhängigen Staat und veranstaltete dort das zweite Tekken-Turnier. Jun Kazama, die damalige Geliebte von Kazuya, spürte mit großer Furcht die böse Aura, die Kazuya immer mehr umgab. Sie nahm am Turnier teil, in der Hoffnung, ihren Liebsten von den Einflüssen des Teufels zu befreien. Doch Kazuya hatte dem Bösen schon viel zu viel von seiner Seele preisgegeben. Am Ende war es Heihachi Mishima, der auf mysteriöse Art und Weise den Sturz in die Tiefe überlebte und Kazuya im finalen Kampf förmlich zerschmetterte. Heihachi begrub den Leichnam seines Sohnes in einem Vulkankrater und übernahm erneut die Führung des Mishima Financial Empire.

Während Heihachi seinem Sohn die letzte Ehre erwies, stattete der Teufel Jun einen Besuch ab. Er wollte die Seele eines neuen Lebens an sich reißen. Ein Leben, das noch nicht einmal geboren war. Jun Kazama besiegte das Böse jedoch und zog ihren und Kazuyas Sohn Jin weit ab von der Stadt in den Yakushima Bergen groß. 15 Jahre sind seitdem vergangen und Jin ist mittlerweile zu einem jungen Mann herangereift.



FEATURES





Der Trainings-Dummy nimmt per Zufall die Kampftechniken anderer Charaktere an.



Selbst am Boden kann Paul noch den Angriff abwehren.



Tiger ist die groovige Variante von Eddy Gordo.



Im Practice Mode können Combos und Techniken trainiert werden.

Es war an einem Winterabend, als Jun intuitiv eine große Gefahr wahrnahm, die sich langsam an die stolze Mutter heranschlich. Sie konnte die Macht des „God of Fight“ spüren, der auf unerklärliche Weise freigesetzt worden sein mußte. Jun klärte ihren Sohn daraufhin über seine Herkunft und die anderen Geschehnisse auf, und befahl ihm, im Falle, daß ihr etwas zustößen würde, sich mit Heihachi zu treffen.

In einer stürmischen Nacht brach der „God of Fight“ über das Heim von Jun und Jin herein. Jin bekämpfte ihn zwar, verlor jedoch das Bewußtsein. Als er erwachte, war sein Haus samt dem Wald, der es umgab, bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Heihachi, der sehr wohl um das Vorhaben des „God of Fight“ wußte, empfing seinen Enkel dennoch mit einem Schein der Unwissenheit. Er schmiedete bereits seine eigenen Pläne,

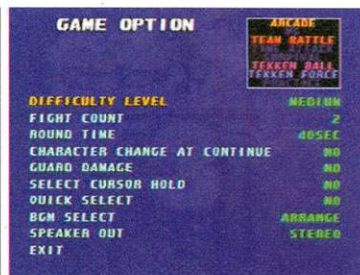
um seine lang ersehnte Weltherrschaft mit Hilfe des „God of Fight“ zu verwirklichen. Nach einer vier Jahre langen Ausbildung unter Heihachi benutzt dieser Jin als Köder für die indianische Kampflegende. In einem dritten Tekken-Turnier will Mishima um jeden Preis die Macht des „God of Fight“ an sich reißen.

Obwohl die Spielhallenversion des dritten „The King Of The Iron Fist Tournaments“ bereits im März 97 erschienen ist, ließen sich die Entwickler diesmal für die Umsetzung auf Sonys 32-Bitter erstaunlich viel Zeit. Der Hauptgrund lag mit Sicherheit an der neuen System 12-Hardware des Automaten. Im Gegensatz zu der älteren System 11-Platine, die viele Gemeinsamkeiten zur PlayStation-Technologie hatte, überzeugte die neue Generation mit mehr Leistung und höherem Datendurchsatz. Dennoch gelang den Entwicklern eine nahezu 1:1 Konvertierung des Coin-op-Vorbilds.

Nachdem man von einem Namcotypischen Renderintro verwöhnt wurde, findet sich der Spieler in dem üppigen Auswahlscreen wieder. Neben den Modi wie Arcade, VS, Survival, Team Battle und Time Attack findet sich auch der neuartige Tekken Force Mode, auf den wir später noch eingehen werden.

Wie auch beim Vorgänger erspielt man sich zusätzliche Charaktere, indem man das komplette Turnier mit jeweils einem anderen Fighter absolviert. Neu daran ist allerdings, daß kein bestimmter Kämpfer nötig ist, um einen neuen Charakter freizugeben, da alle neuen Figuren der Reihe nach erscheinen.

Neben sechs alteingesessenen Tekken-Haudegen besteht das dritte Turnier aus



In den Options kann man unter anderem das Joypad nach Wunsch konfigurieren.



Hartgesottene Kämpfer können bis zu fünf Runden im Ring bleiben.



Nach Kampfende zeigt das Replay den letzten Schlag, der den Gegner zu Boden brachte.

SPECIAL FEATURES

TEKKEN FORCE MODE



Nachdem man in der vierten Stage Heihachi zu Fall gebracht hat, erhält der Spieler einen Schlüssel. Drei Schlüssel sind notwendig, um beim vierten mal in der letzten Stage auf Dr. Boskovitch zu treffen.

TEKKEN BALL



Der Ball wird durch Special-Moves mit einer bestimmten Trefferanzahl aufgeladen. Schafft der Kontrahent es nicht den Ball zurückzuschleudern, bekommt dieser den Schaden ab. Es stehen drei verschiedene Bälle zur Verfügung, die unterschiedlich viele Schadenspunkte aufnehmen können.

THEATER **MODE**

Nachdem ein neuer Charakter erspielt worden ist, kann man sich dessen Abspann erneut im Tekken Kino ansehen. Wer stolzer Besitzer der beiden Vorgänger von Tekken 3 ist, bekommt ebenfalls Gelegenheit diese CDs einzulegen, um alle die älteren Endsequenzen zu betrachten.

TEKKENZ MOVIE THEATER



King hat anscheinend die innovativsten Ideen, seinen Kontrahenten Schmerzen zuzufügen.

vielen neuen Gesichtern. Eddy Gordo, der mit seinem phantastisch in Szene gesetzten Capoeira die Gegner zum Staunen bringt, oder Bryan Fury, dessen Kickboxen noch furchtflößender ist als sein Aussehen, sind nur ein kleiner Auszug aus dem stolze 21 Kämpfer zählenden Tournament. Zehn der Kampfkünstler stehen davon bereits bei Spielbeginn zur freien Auswahl. Ein wesentlicher Unterschied zu seinem Vorgänger zeichnet sich ganz deutlich in der Differenziertheit der einzelnen Charaktere ab. In Tekken 2 standen zwar mit 25 Charakteren noch ein paar mehr Recken zur Verfügung, jedoch unterschieden sich besonders die erspielten Figuren nur unwesentlich von den Ausgangsfightern. Das Namco-Team nahm sich dies zu Herzen und entwickelte für Tekken 3 völlig eigenständige Charaktere, deren Kampfkünste sich so wenig wie möglich ähneln sollten. Für realistische Animationen sorgt diesmal ein präzises Motion Capture, welches die Bewegungen der Kämpfer unaufbläht realistisch aussehen lässt.



Lei kann zwischen fünf Kung Fu Techniken wählen.



Gon wird außerhalb des Selection Screens gewählt.

N 64

PSX

Running Games

PC

New Generation of Entertainment

02232-922694

Ihr Videospiele Versand



Playstation

Playstation Grundgerät	289,90	Final Fantasy 7	99,90
Playstation mit 2 Pads + Mem. Card	333,90	Formel 1 '97	99,90
Ace Combat 2	79,90	Forsaken *	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90	Gex 3D	99,90
Bloody Roar	89,90	Lucky Luke *	89,90
Bugriders	79,90	Madden NFL '98	89,90
Bushido Blade	79,90	Need for Speed 3	89,90
Bust a Move 3	59,90	Pitfall 3D	89,90
Colony Wars	89,90	Rascal	89,90
Crash Bandicoot 2	89,90	Resident Evil 2 US	129,90
Diablo	89,90	Snow Racer 98	89,90
Deathtrap Dungeons	89,90	Star Wars Masters of Terras Käsi	89,90
Discworld 2	89,90	Tekken 3 Japan	149,90

Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90	3 Memory Carts	79,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90	Gun mit Laserpointer	89,90
Joypad verschiedene Farben	29,90	Gun mit Autoreload	59,90
Memory Cart 15 Blocks	29,90	Analog Controller	59,90
Action Replay	79,90	Antennenadapter	39,90

Playstation Platinumserie

Air Combat	Fifa 96	Soul Blade*	49,90
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	



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 333,90
nach freier Wahl

Platinum Box

3 Spiele aus der Platinumserie
nach freier Wahl

129,90



89,90

Yoshi's Story

Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90	Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Blast Corps	109,90	Mario Kart 64	89,90
Bomber Man 64	89,90	NBA Hang Time	129,90
Cruis'n USA	89,90	Snowboard Kids	89,90
Diddy Kong Racing	89,90	Super Mario 64	89,90
Fighters Destiny	139,90	Tetrisphere	89,90
G.A.S.P. *	139,90	Wave Race 64	89,90
Geomon *	139,90	WCW vs. NWO	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

Gameboyadapter für Nintendo 64

Spielen Sie jetzt Ihre Gameboy Spiele in voller Bildschirmgröße
und in Farbe auf Ihrer Nintendo 64 Konsole !

119,-

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	Final Fantasy 7
MDK	Resident Evil-Direct. Cut	Tombrainer 2
Exhumed	Oddworld: Abe's Odyssey	Excalibur
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2	Herc's Adventure
Legacy of Kain	Command & Conquer 2	Castlevania-S. of the Night

14,80

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

* = Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

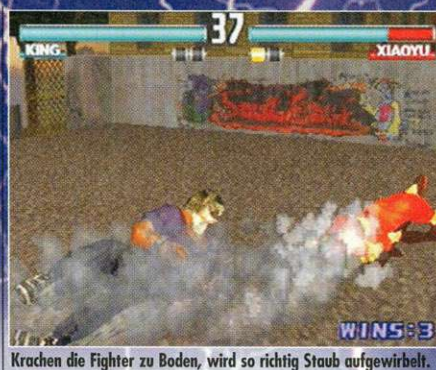
Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. 9,90 DM Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von 200 DM (ausgenommen Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waare, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft- und Hardware sind jederzeit möglich.

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 !

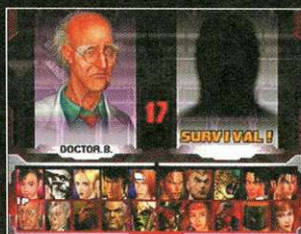


Krachen die Fighter zu Boden, wird so richtig Staub aufgewirbelt.



Wie bei Tekken 2 können Angriffe mit dem richtigen Timing gekontert werden.

OPTIONS



Alle obligatorischen Prügel-Modis sind vorhanden.



Als letzter Gegner wartet der True Ogre auf den Spieler.



Manche Kämpfer haben bis zu drei verschiedene Outfits.

ten Manövern auch eine Vielzahl neuer Attacken ausführen. Das Kontern von Faust- oder Fußangriffen blieb bis jetzt einigen wenigen Charakteren vorbehalten. In Tekken 3 besitzt jede Figur diese Besonderheit. Jedoch fallen bei jedem diese Defensivmanöver anders aus. Die Variationsbreite an Tritten, Schlägen und Würfen scheint unerschöpflich. Namco hat es tatsächlich geschafft, jedem seiner Charaktere

eine eigene Persönlichkeit zu schenken. Lei Wu Long beispielsweise kann innerhalb des Kampfes zwischen fünf unterschiedlichen Kung Fu-Techniken wählen, während der neue King ein atemberaubendes Repertoire an Wrestling-Moves besitzt, das selbst Hulk Hogan erbleichen lässt.



sen würde. Bis auf die fehlenden 3D-Hintergründe der Automatenversion gleicht die Adaption seinem Vorbild wie ein Ei dem anderen.

Wer nach einem PlayStation Beat'em Up-Meilenstein Ausschau hält, wird sicher über viele kleinere Steinchen stolpern, doch Tekken 3 ist der monumentale Fels, der alles überragt.

In Sachen Extra-Features hat sich Namco diesmal selbst übertroffen. Neben den oben genannten obligatorischen Fighter-Modi gibt es den neuartigen Tekken Force Mode. In Fighting Force-Manier läuft Ihr durch ein Side-Scroller-Szenario und prügelt Euch mit Heihachis Elitesoldaten. Am Ende jeder der vier Stages erwartet den Einzelkämpfer ein Endgegner in Form eines bekannten Tekken-Charakters. Erstaunlicherweise

POSITIV

- atemberaubende Animationen
- differenzierte, in sich stimmige Charaktere
- Vielzahl an Optionen und Modi
- lückenlose Spielbarkeit
- genialer Soundtrack

NEGATIV

- 2D-Hintergründe

Perfektion spielt. Das Fehlen der 3D-Hintergründe wird durch die schiere Masse an Extra-Features mehr als nur entschuldigt und obendrein kaum vermisst. Neben dem original Automaten-Soundtrack kann die PlayStation-Variante wieder mit einem Extra-Arrangement aufwarten, das so richtig gut ins Ohr geht. Bloody Roar hin, Dead or Alive her, Tekken hat eben sein eigenes Flair, das schwer zu schlagen ist. Wer nach einem PlayStation Beat'em Up-Meilenstein Ausschau hält, wird sicher über viele kleinere Steinchen stolpern, doch Tekken 3 ist der monumentale Fels, der alles überragt.

play
PLAY STATION
BEST BUY!

9 9 **10**
RATING
Grafik Sound Fx

Tel.: 02504 - 9330 - 0

Bernd Herfurth

Fax: 02504 - 9330 - 99

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr

Sa. 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte

4-4-2 Fußball	59,95
Air Race	89,95
Abe's Odyssey	79,95
Agent Armstrong	79,95
Alundra*	89,95
Armored Core*	89,95
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
Black Dawn	69,95
Blood Omen & Joypad	79,95
Bloody Roar	89,95
Brahma Force	89,95
Broken Helix	89,95
Bug Riders	79,95
Burning Road	59,95
Bushido Blade	89,95

Play Station
& 2. Joypad & Memory
Card & Crash Bandicoot
oder Thunderhawk 2
344,-

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 Karis	50,95
Forsaken*	89,95
Gex 3D	89,95
Ghost in the Shell*	89,95
Grand Theft Auto	79,95
Hardcore 4x4	59,95
Herc's Adventure <a>	89,95
Hercules	89,95
Indy 500*	89,95
Iznogud	89,95
Jack Nicklaus Golf*	89,95
Jet Rider 2	79,95
Jersey Devil	79,95
Kart Duel 2 (A.Senna)	89,95
Little Big Adventure	69,95
Lifeforce Tenka <a>	69,95
englisch & ungeschnitten	
Lost Vikings	59,95
Lucky Luke	89,95
Mageslayer*	89,95
Magic The Gathering	89,95
Marvel Super Heroes	79,95
Match Day 3*	89,95

Diablo	89,95
Dodgem Arena*	89,95
Dynasty Warrior	89,95
Excalibur	69,95
Extreme Snowbreak	89,95
FIFA '98	89,95
Maximum Force	89,95
MDK	79,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Ch.*	89,95
Megaman X3	59,95
Men in Black*	89,95
Midnight Run	89,95
Midway Arcade Hits	89,95
Monopoly	79,95
Namco Museum 5	79,95
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
Newman Haas Racing	89,95
NHL Hockey '98	89,95
NHL Open Ice*	89,95
NHL Powerp. Hockey 98*	89,95
Nightmare Creatures <dt. & 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 Assassin	89,95
PGA Tour Golf '98	89,95
Pitfall 3D	94,95
Populous - 3rd Coming*	89,95
Powerboat Racing	89,95
Pro Pinball Time Shock	89,95
Pulse*	89,95
Rampage World Tour*	89,95
Rapid Racer	94,95
Rascal	89,95
Reboot	89,95
Resident Evil D.C.	79,95
Resident Evil 2*	99,95
Return Fire	59,95
Riven - Myst 2	99,95
Road Rash 3D*	89,95

*** geplante
Neuheit / Platinum**



**Resident Evil 2* &
farbiger Spielberater 114,95**

Samurai Shodown 3	59,95
San Francisco Rush*	89,95
Shadowmaster	79,95
Sim City 2000	89,95
Skull Monkeys	89,95
Steel Reign	79,95
Streetfighter Collection*	89,95
Streetfighter Ex + Alpha	79,95
Strikepoint	59,95
Suikoden	69,95
Swagman	69,95
Theme Hospital	89,95
Toca Touring Car	89,95
Tokyo Highway Battle	59,95
Tombrader 2	89,95
Total Driving	84,95
Treasure of the Deep*	89,95
Ubik*	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 2	59,95
X-Com 1 <a>	89,95
X-Men - Children	79,95
Xenocracy*	89,95

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

Sonderangebote

Battle Sport	49,95
Blam! Machinehead	49,95
Casper	49,95
Cheesy	49,95
Crash Bandicoot	39,95
Criticom	39,95
Cyberspeed	39,95
D	49,95
Darklight Conflict <a>	49,95

Dartstalkers	39,95
Destruction Derby 2	49,95
Exhumed	49,95
Fantastic Hour	49,95
Grid Run	39,95
Int. Superstar Soccer Pro	49,95
Micro Machines V3	49,95
NBA Jam Extreme	49,95

Pandemonium 2*	49,95
Perfect Weapon	39,95
Pitball	39,95
Primal Rage	49,95
Ran Soccer	39,95
Ridge Racer Revolution	49,95
Road Rash	49,95
Skeleton Warriors	39,95

Soul Blade*	49,95
Soviet Strike	49,95
Spider	39,95
Spot goes to Hollywood	49,95
Star Gladiator	39,95
Starfighter 3000	39,95
Supersonic Racer	39,95
Tekken 2	44,95

Sonderangebote

Thunderhawk 2	39,95
Thunderhawk 2 <a>	49,95
<ungeschnittene PAL-Version>	
Tombrader	49,95
True Pinball	49,95
Tunnel B1	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95

Zubehör

Analog Pad & Dauerfeuer	59,95
Antennenkabel	29,95
Gun "Pistole"	39,95
Gun & Laseraufsatz	89,95
Joypadversch.Farben	je 24,95
Lenkpad mit Pedale	ab 119,95
Memory Card	ab 24,95
RGB Kabel	19,95
Spielberater FF7	29,80
<über 1000 Bilder>	

**Spielberater Resident
Evil 2 (inkl. R.E. 1 & Dir.
Cut Lösungen) 24,80**
<DIN A-4, über 400 farbige
Bilder - alle wichtigen Karten,
detaillierte Beschreibungen aller
Lösungswege, Waffen, Monster
& Geheimnisse lassen keinen
Zombie ungeschoren
davonkommen>

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

**Über 50.000
Videospielartikel
auf Lager !!!**

Cart Indy Car*	89,95
Castlevania	89,95
Circuit Breakers*	89,95
Clock Tower	89,95
Command & Conquer <a>	79,95
<engl. & ungeschnitten>	
C & C 2 Alarmstufe Rot	89,95
Cool Boarders 2	89,95
Courier Crises	79,95
Crash Bandicoot 2	89,95
Crime Killers*	89,95
Critical Depth	79,95
Croc	89,95
Dark Omen	89,95
Deathtrap Dungeon*	89,95

**<a> = europäische Version
mit Anleitung und u.U.
Bildschirmtext in der
jeweiligen Landessprache.**

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen. * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (+ DM 16,- Porto) * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten

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-Spiel verwendbar.
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

Ich finde das neue PlayStation-Zubehör super und möchte über den Vids-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:

**Wir Haben Das
Zeug Zum Spielen**
für GAMESTER Produkte

Vids
Electronic
Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg
Tel. 040 - 51 49 19 27 • Fax 040 - 51 48 40-40
Exklusiv-Vertrieb

RESIDENT



Zündet man die Signalkanone, wird ein versteckter Schlüssel sichtbar.

Man wagt es ja kaum mehr, das Wort Resident Evil 2 in den Mund zu nehmen. Über drei Ausgaben hinweg hielten wir Euch auf dem laufenden, was in und um Raccoon City vor sich geht. Die Spannung hat jetzt ein Ende, bzw. fängt nun so richtig an, denn nun ist der Zeitpunkt gekommen, um den Spekulationen um das kultige Zombietreiben ein Ende zu setzen. Dennoch werden wir uns sehr vorsichtig durch die Horrorwelt arbeiten, zumal der Nervenkitzel nicht völlig vorweggenommen werden soll.

Obwohl bereits über ein Jahr vergangen ist, seitdem die erste Version von Resident Evil ihre Schatten über die deutsche Spielergemeinde ausgebreitet hat, spielt der Nachfolger nur zwei Monate nach den mysteriösen Vorgängen in einem Anwesen außerhalb von Raccoon City. Der junge Polizist Leon Kennedy macht sich wegen einer Versetzungsanordnung auf den Weg zu seiner neuen Einheit in die besagte Stadt. Clair Redfield, die Schwester des aus Teil 1 bekannten Chris Redfield, tritt ebenfalls die Reise nach R.C. an, um ihrem Bruder einen Besuch abzustatten. Wie es das Schicksal will, kreuzen sich die Wege von

Leon und Clair. Kurz darauf stecken beide bis über den Hals in Schwierigkeiten. In typischer Hollywood-Manier werden diese in zwei Intros erzählt. Zwei Intros? Ganz recht, Resident Evil 2 wird nämlich auf zwei CDs ausgeliefert, wobei



Clair muß ein Gegenmittel finden, um die mit dem G-Virus infizierte Sherry zu retten.

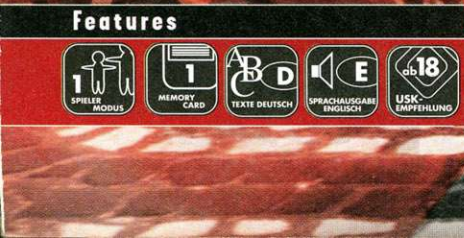


Zeitdruck: Der Countdown zur Selbstzerstörung des Labors läuft.



Der mit Säuregeschossen geladene Granatwerfer ist besonders gegen dicke Brocken empfehlenswert.

Features



EVIL 2

Sven Liebold

Genre:.....Action-Adventure

Hersteller:.....Virgin Interactive

Entwickler:.....Capcom

Testmuster:....Virgin Interactive

Erhältlich ab:.....29. April

Preis:.....ca. 119,- DM



Clair kümmert sich um das mutierte Krokodil in der Kanalisation.



jedes Medium pro Charakter zwei Handlungsstränge zur Auswahl hat. Die Story wird in einen A- und B-Plot aufgegliedert. Voraussetzung für das B-Szenario ist allerdings ein erfolgreiches Absolvieren des A-Plots. Hier kann wahlweise die Clair- oder die Leon-Handlung gespielt werden.

Sobald die beiden in der Eingangssequenz voneinander getrennt worden sind, beginnt abhängig von der CD das Abenteuer für den ausgewählten Charakter. Im Gegensatz zum Vorgänger geht es von der ersten Spielsekunde an gleich in die Vollen. Der Spieler wird sofort von einer Gruppe Zombies attackiert, deren verfaulte Kiefer nach

frischem Fleisch lechzen. Nur mit einer Handfeuerwaffe ausgestattet, ist es ein schier aussichtsloses Unterfangen, sich alle Untoten vorzuknöpfen. Die ganze Stadt scheint zombifiziert zu sein. Deshalb liegt der Schwerpunkt am Anfang des Spiels weniger auf dem Ausschalten der Untoten, sondern vielmehr auf dem geschickten Ausweichen ihrer Angriffe.

Das Bewegungsschema der Spielfiguren hat sich im Grunde genommen nicht geändert: Das Steuerkreuz führt die Protagonisten durch die in der neuen Version noch detaillierter gerenderten Landschaft. Per X-Button kann



Im B-Plot startet man auf der anderen Seite des gecrashten LKWs.



man sowohl die Umgebung erforschen als auch neue Räume betreten, die sich in angenehm kurzen Ladezeiten vor dem Akteur auftun. Die R1-Taste lässt den Helden die Waffe zücken und wiederum per X-Button auslösen. Desweiteren sind die Charaktere mit dem altbekannten Inventory ausgestattet, in dem zunächst bis zu acht Gegenstände untergebracht und auf die verschiedenste Weise kombiniert werden können. Im späteren Spielverlauf findet



William Brinker verliert jede Kontrolle über seinen Körper.



Clair und Leon treffen im Polizeirevier wieder aufeinander und diskutieren die Lage.



Knife



001

Handgun



002a

RE2 Weapon



002b

RE2 Weapon

Custom Handgun



003



RE2 Weapon

Colt S.A.A.



004



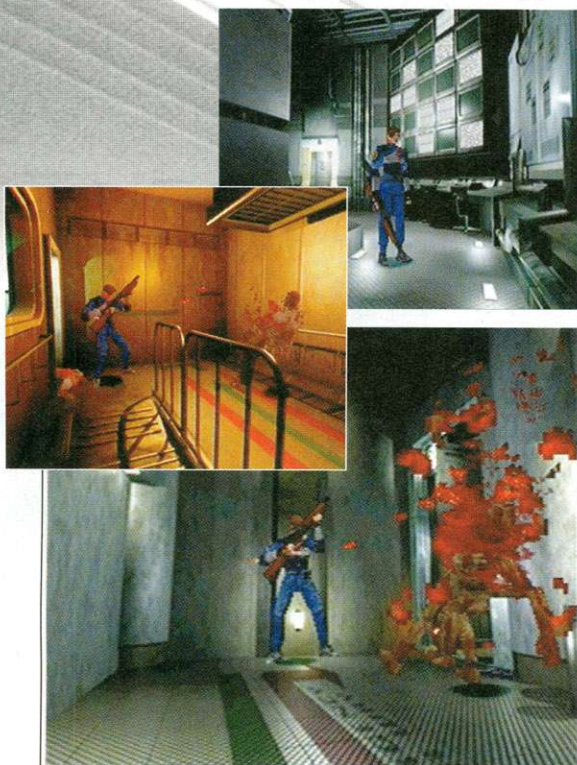
RE2 Weapon

Die wirklich letzte Möglichkeit, sich gegen die Untoten zu wehren. Mit viel Geschick ist es durchaus machbar, einzelne Zombies durchzuschlitzen; trifft man allerdings auf größere Gruppen, sollte man lieber die Beine in die Hand nehmen.

Mit dieser Waffe ist jeder der beiden Charaktere zu Beginn des Spiels ausgerüstet. Sie ist zwar gegen größere Gegner nicht sonderlich effektiv, weil sich der verursachte Schaden in Grenzen hält, lässt sich jedoch vortrefflich gegen einzelne Zombies einsetzen.

Leon findet im Zuge der Handlung unterschiedliche „Tuning-Kits“ für die Standardwaffe, Shotgun und Magnum. Durch den Umbau verursachen die Waffen mehr Schaden, und können bis auf die Magnum auch mehr Munition aufnehmen. Mit der Custom Handgun können mit einem Feuerstoß bis zu drei Kugeln gleichzeitig verschossen werden.

Clair erhält diese Extrawaffe zusammen mit einem alternativen Outfit, nachdem man Brad Vickers den Schlüssel zu dem Umkleidespint abgenommen hat (siehe Extra-Kasten). Der Colt hat zwar nur Platz für sechs Kugeln, lädt und feuert aber dafür mit einer unglaublichen Geschwindigkeit.



Durch den Umrüstsatz erhält die Shotgun überzeugende Feuerkraft.

man eine zusätzliche Gürteltasche, die das Arsenal auf weitere stolze zehn Items aufstockt. Um aber wirklich alle nützlichen Gegenstände sicherzustellen, sind auch die im ganzen Spiel verteilten Zaubertuben wieder mit von der Partie. Momentan nicht benötigtes Material kann darin abgelegt werden, aber auch jederzeit wieder herausgenommen werden. Dabei kommt es nicht darauf an, auf welche Truhe man zurückgreift, da sich in jeder der von dem Spieler abgelegte Inhalt befindet. Gefundene Dokumente und Karten werden im Inventory gesichert und können dort jederzeit eingesehen werden.

Gespeichert wird wieder an den Schreibmaschinen mittels gefundener Farbbänder, die diesmal in Hülle und Fülle vorhanden sind.

Die Aufgabe, die sich den beiden Helden stellt, ist schon nach wenigen Minuten klar: So

DIE PAL-VERSION



23.08.1998
Zur Information an alle:
Während des Umbaus des
Reviere mußten leider
einige vertraute Einrichtungen
etwas umarrangiert werden.

Der Safe mit dem vierstelligen
Sicherheitscodeschloß wurde
den S.T.A.R.S.-Büro im ersten
Stock in das östliche Büro im



Die Pal-Version wird mit englischer Sprachausgabe und deutschen Untertiteln ausgeliefert. Bis auf den Balken in den FMV-Sequenzen scheint es jedoch keine sonstigen Veränderungen zu geben.



schnell wie möglich einen Weg aus dieser Stadt finden. Das gesamte Geschehen spielt sich primär in dem Polizeihauptquartier ab, bzw. später in einem geheimen Laborkomplex. Es müssen simpel gestrickte Rätsel gelöst werden, um neue Räume zu erschließen und spezielle Items zu erhalten. Positiv zu bemerken ist, daß die Entwickler Wert darauf legen, die jeweiligen Handlungsstränge der Charaktere differenziert zu gestalten. Die bestechende Ähnlichkeit der Rahmenhandlung beider A-Szenarien wird durch das Auftauchen von zusätzlichen Charakteren abgeschwächt. Leon trifft dabei auf Ada Wong, die vorgibt, ihren Geliebten Johny zu suchen. Das eigensinnige Frauenzimmer will sich jedoch partout nicht der Obhut des Polizisten anvertrauen und unternimmt aus diesem Grund immer

wieder Erkundungen auf eigene Faust. Bei Clair hingegen setzte man eher auf die Mutterinstinkte einer Frau, indem man sie die kleine Sherry an sich nehmen ließ. Bei dem Mädchen handelt es sich um die Tochter des T-Virus Erfinders William Birkin, dessen weitere Forschungen das G-Virus zu Tage brachten.

Im Laufe des Spiels ist es sogar für kurze Zeit möglich, die Kontrolle über Ada und Sherry zu übernehmen, sobald es beispielsweise darum geht an Orte zu gelangen, die man normalerweise nicht so einfach erreichen kann. Sherry kann sich mit ihrem klei-



Clair kommt leider nicht in den Genuß, ihre Waffen aufzurüsten.



Shotgun



Custom Shotgun



Bow Gun

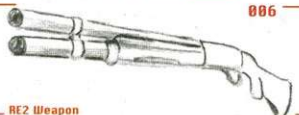


Grenade Launcher



RE2 Weapon

Die altbewährte Methode, einem aufdringlichen Zombie auf sehr kurze Distanz die verfaulte Rübe von den Schultern zu blasen. Zielt man auf die Magengegend dieser Kreaturen, kann es durchaus passieren, daß der Rumpf glatt durchtrennt wird und der untote Torso dem Schützen hinterherkrabbelt.



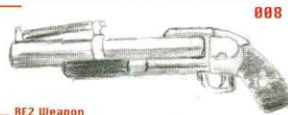
RE2 Weapon

Mit sieben Schuß kann die umgebaute Shotgun zwei Schuß mehr aufnehmen. Ausgerüstet mit größerer Feuerkraft und beeindruckendem Streuwinkel, sollten auch dickere Brocken kein Problem mehr sein.



RE2 Weapon

Mit der Mini-Armbrust lassen sich drei Pfeile auf einmal abfeuern. Besonders viel Schaden wird verursacht, wenn man dem Opfer in geringem Abstand alle drei Geschosse zugleich einverleibt.

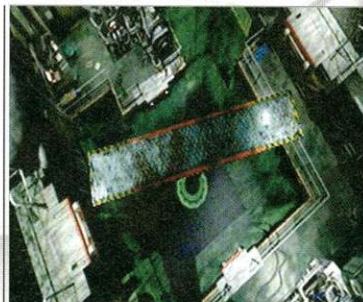


RE2 Weapon

Drei verschiedene Munitionsarten können mit dieser Waffe geladen werden. Mit den normalen Grenade Rounds lohnt sich der Schuß vorzugsweise in eine dicht gedrängte Gruppe Zombies, während die Flame Rounds vor allem auf pflanzliche Gegner einen brennenden Eindruck hinterlassen. Am gefährlichsten sind jedoch die Acid Rounds, die man sich für die diversen Obermotze aufbewahren sollte.



Auch die Flora wurde vom G-Virus nicht verschont.



Eine höhenverstellbare Plattform bildet die lebensnotwendige Brücke zum Ausgang.



Wie lecker: riesige Maden fallen von der Decke.

nen Körper durch enge Öffnungen quetschen, während Ada mit Leons Hilfe per Indianerleiter durch einen Lüftungsschacht gehievt werden kann, um das dahinter liegende Gebiet erkunden zu können. Ein wenig unglücklich verlaufen ist der Versuch, einen interaktiven Austausch zwischen dem A- und B-Szenario einzubauen. Clair kann zwar beispielsweise bestimmte Gegenstände und Waffen für Leon zurücklassen, doch die Rätsel, die beide zu lösen haben, sind im Grunde genommen dieselben.

Mit der Waffe im Anschlag durchquert man also durch die finsternen Korridore, deren grauerregende Gestalt von einem atmosphärischen Soundtrack untermalt wird, der einem das Blut in den Adern gefrieren lässt.



Der erste Kontakt mit dem Licker wird mittels einer kurzen FMV-Sequenz angekündigt.

Im Gegensatz zum Vorgänger wirkt sich auch die unglaubliche Zombievielfalt sehr positiv auf das Spielgeschehen aus. Kaum ein Untoter gleicht dem anderen, wodurch der Eindruck erweckt wird, daß die ganze Stadt von dem Virus befallen ist. Stimmunsvolle FM-Videos erzählen den weiteren Handlungsverlauf oder stellen aktuelle Ereignisse dar. Jedoch werden auch viele Dialoge in berechneten Cutscenes dargestellt.



DIE VORGÄNGER:

Resident Evil



Im Herbst '96 erschien das erste Abenteuer des S.T.A.R.S. Teams in Deutschland. Eine Spezialeinheit sollte den Verbleib ihrer Team-Kameraden aufklären. Schon nachdem sie mit dem Hubschrauber abgesetzt wurden, entdeckten sie verstümmelte Leichenteile, und werden im selben Moment von einem monströsen Hund angegriffen. Im ersten Teil setzte man im Intro und Outro noch echte Schauspieler ein, während das Sequel voll auf FMV-Sequenzen setzt. Das düstere Ambiente des mysteriösen Anwesens samt seinen Bewohnern zog Millionen in den Bann. Diesem Erfolg ist es zu verdanken, daß Resident Evil in die zweite Runde ging.

Resident Evil Director's Cut



Mitte 1997 brachte Capcom ein Remake in Form eines Director's Cuts des Top-Sellers auf den Markt. Peinlich war jedoch, daß die erste Pressung der amerikanischen Version nicht das versprochene, ungekürzte Intro zeigte. Ansonsten beinhaltete der D.C. einige neue Kamereinstellungen, zusätzliche Räume, unterschiedliche Locations von Items sowie einige Schnellfeuerwaffen. Als Extra-Bonus legte man eine Demo-CD von Resident Evil 2 bei, die allerdings nur den Zockern in den USA und Japan vorbehalten war.



89

Teil 3 The Horror Continues... ?

Da Chris Redfield im Moment in Europa verweilt, und der Umbrella Cooperation dort auf den Zahn fühlt, können wir wohl auch noch mit einem dritten Teil rechnen. Bis dorthin wird jedoch sicher noch eine Menge Zeit vergehen...

Magnum



Custom Magnum



Sub Machine Gun



Flamethrower



009

RE2 Weapon



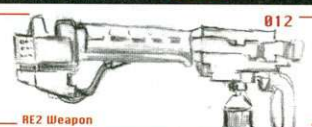
010

RE2 Weapon



011

RE2 Weapon



012

RE2 Weapon

Im Gegensatz zur Shotgun ist es mit der Magnum möglich, auch auf längere Distanz einen vernichtenden Kopfschuß zu landen. Sie benutzt ihre eigene Munition und kann acht Schuß im Magazin tragen.

Neben dem Rocket Launcher richtet die Custom Magnum definitiv den meisten Schaden an. Vorausgesetzt, daß ein paar Zombies in einer Reihe stehen, kann man mit der aufgemotzten Magnum sogar mehrere Köpfe auf einen Streich um ihren Inhalt erleichtern.

Gegen große Endgegner ist diese Knarre zwar nicht sehr gut geeignet, da sie keinen allzu großen Schaden anrichtet, doch durch die hohe Schußfrequenz können Licker und Konsorten dennoch gut in Schach gehalten werden.

Leider verbraucht der Flammenwerfer sehr schnell seine Munition, und kann nur auf kurze Distanz eingesetzt werden. Gegen normale Zombies und die pflanzlichen Mutationen eignet er sich andererseits hervorragend.

Die Sache mit dem Ranking:

Jeweils nach dem Beenden eines Szenarios mit Clair oder Leon erhält man eine Beurteilung die von A-E reicht. Die einzelnen Bewertungen basieren dabei auf verschiedene erfüllte bzw. nicht erfüllte Kriterien.

A Unter 2,5 h durchspielen
Höchstens 6 mal speichern, wobei gilt:
0 mal speichern - 2 Heilsprays dürfen benutzt werden
bis 3 mal speichern - 1 Heilspray darf benutzt werden
bis 6 mal speichern - kein Heilspray darf benutzt werden
keine Waffe mit unendlicher Munition darf benutzt werden

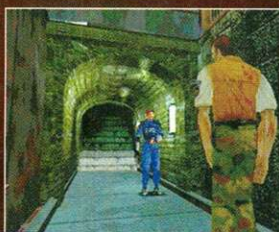
B 3 - 5 Stunden

C 5 - 7 Stunden

D über 7 Stunden

E mehr als 12 mal speichern

Des Kaisers neue Kleider:



Ein Spiel muß auf normaler Schwierigkeitsstufe im A-Plot mit Leon oder Clair begonnen werden. Ohne einen einzigen Gegenstand aufzusammeln, muß man sich bis zum Eingang des Polizeireviere kämpfen. Dort angekommen, läuft man in den Vorgarten

und steigt die Stufen nach unten. In der Unterführung wartet Brad Vickers auf Euch. Brad war der Pilot des Hubschraubers, der Chris & Jill in Resident Evil 1 abgeholt hat. Leider ist Mr. Vickers ebenfalls zombifiziert worden, und braucht sogar noch eine ganze Ladung mehr Schüsse als die normalen Untoten. Sobald er aber erschienen ist, zieht Brad fortwährend seine Runden in der Unterführung und man kann sich nun bedenkenlos eine schwerere Waffe schnappen, um ihn zu erledigen. Durchsucht man seinen Körper, erhält man den Schlüssel zu den zwei Spinden, die sich in dem Raum mit der Dunkelkammer befinden. Darin findet man zwei neue Outfits für Leon und eines für Clair. Zusätzlich

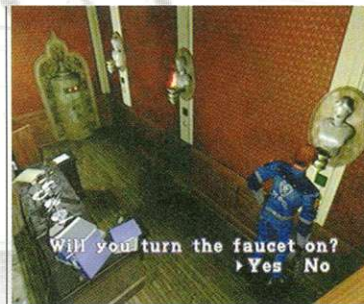
schnappt sich Clair einen stylischen Wild West Colt, wohingegen Leon die Fähigkeit erhält, seine Standardwaffe mit nur einer Hand abzufeuern, und extrem schnell nachladen zu können.



Die umgebaute Magnum erledigt Zombies mit einem Schuß.



Im Laufe der Handlung wird Leon angeschossen.



Die Fackeln müssen in der richtigen Reihenfolge angezündet werden.



Leon erfährt die Wahrheit über Ada Wong



Dieses Schloß benötigt vier Schlüssel in Form von Schachfiguren.

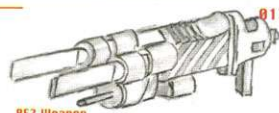
► Resident Evil 2 kann sein Prequel in vielen Belangen deutlich topen. Der Blut- und Gorefaktor wurde um einiges gesteigert. Vor allem die einzelnen Sterbeszenen haben es richtig in sich. Die musikalische Untermalung ist ebenfalls meisterlich gelungen, und schreit förmlich nach einer Audio-CD-Veröffentlichung. Kombiniert mit den stöhnenden, jaulenden und schleichen Soundeffekten wird man unweigerlich in den Bann dieses Horrorspektakels gezogen, vor dem wahrscheinlich selbst Altmeister Romero den Hut ziehen würde. Durch die Verbindung von akustischen Mitteln sowie einer dramatisch in Szene gesetzten Kameraeinstellung werden hervorragende Schockeffekte erzielt, die wohl in dieser Form bis jetzt im



Videospiele-Sektor einmalig sein dürfen. Auf der grafischen Seite wurde gleichermaßen zugelegt. Die Polygonfiguren sind atemberaubend animiert und texturiert. Bei den echtzeitmorphenden Tyrant-Mutationen ist man eher an John Carpenters „The Thing“ erinnert, als an einen Zombiestreifen. Überhaupt verdienen alle Ausgeburt des G-Virus das Prädikat: Besonders eklig! Sämtliche Hintergründe wurden mit Akribie zum Detail gerendert und bis zum letzten Teppichfussel durchgestylt. Insbesondere fallen auch die neuen Lichteffekte auf, die in Verbindung mit Flammen und Explosionen visualisiert werden.

Ein Manko hat der Zombiespaß jedoch: Trotz der vier Storylines, plus den zwei Extramissionen Tofu & Hunk, ist das Spiel alles in allem zu kurz. Bezüglich der zwei Schwierigkeitsgrade Easy und Normal sollte man sich nicht lange mit dem Easy-Mode abgeben, da bereits auf der normalen Stufe ausreichend Munition zu finden ist. Die Rätsel sind zu simpel aufgebaut und denen des Originals oftmals zu ähnlich, selbst tiefgreifende Unterschiede zwischen Leons und Clairs Geschichte kaum auffindbar. Auch das Zapping-

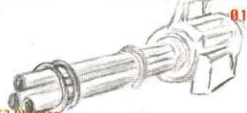
Spark Gun



RE2 Weapon

Sieht gut aus, macht aber nichts her. Durch die zuckenden Blitze der Spark Gun kann man höchstens normale Zombies außer Gefecht setzen. Außerdem verbraucht sie gleich zwei wertvolle Slots im Inventory.

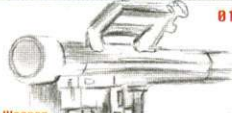
Gatling Gun



RE2 Weapon

Falls man den zweiten Handlungsplot mit einem A- oder B-Ranking abschließt, erhält man folgende Waffen mit unbegrenztem Munitionsvorrat: Rocket Launcher, Sub Machine Gun und die besagte Gatling Gun. „Schnell - hart - dreckig“ sind wohl die besten Worte, um die Wirkung dieses Spaßmachers zu umschreiben.

Rocket Launcher



RE2 Weapon

Die ultimative Waffe in Resident Evil 2. Man erhält sie normalerweise erst am Schluß des zweiten Szenarios, um dem Tyrant den Garaus zu machen.

Auf und davon...

Virgin Interactive und play PLAYSTATION präsentieren das große

Resident Evil 2 Gewinnspiel

Was gibt es zu gewinnen?

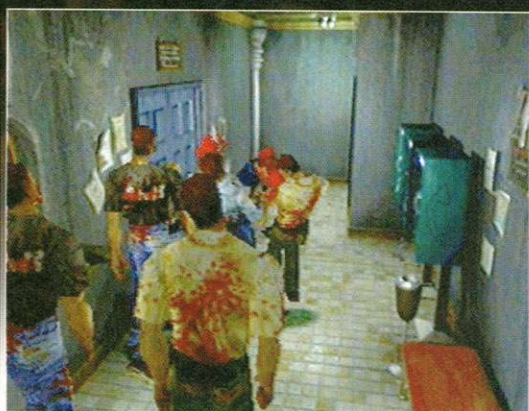
Eine einwöchige Reise für zwei Personen nach Tokio im Gesamtwert von über 10.000 DM

inkl. Flug von einem deutschen Flughafen nach Tokio
Übernachtung in einem First Class-Hotel
Eintägiger Besuch im Disneyland Tokio
Eintägiger Besuch im Horrorpark Hanayashiki

Was müßt Ihr dafür tun?

Beantwortet einfach die beiden folgenden Fragen:

- 1 In welcher Stadt spielt Resident Evil 2?
- 2 Wieviele Waffen kann Leon im Verlauf des Spiels aufsammeln?



Wird man von einem Zombie angeknabbert, ist es möglich, ihn durch heftiges Rütteln am Steuerkreuz wieder abzuschütteln.



Die Reise findet zwischen Anfang Juni und Ende August statt. Voraussetzung für eine Teilnahme ist, daß Ihr mindestens 18 Jahre alt seid.

Schickt eine Postkarte mit den richtigen Antworten an: play PLAYSTATION, Stichwort: Resident Evil, 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 27. Mai 1998, der Gewinner wird in der nächsterreichbaren Ausgabe bekanntgegeben.

Wer auf eine packende Story mit reichlich Action und emotionsbeladenen Effekten steht, wird um diesen Spitzentitel nicht herumkommen.

System, das das Austauschen von Gegenständen innerhalb der A- und B-Plots verspricht, konnte nicht überzeugen.

Nichtsdestotrotz können die aufgeführten Schwächen den Spielspaß für Genrefans nicht sonderlich trüben.



Der Spieler darf sich nicht allzu schnell bewegen, da Sherry sonst nicht hinterher kommt.

Resident Evil 2 ist in Sachen Präsentation auf jeden Fall der Meilenstein der Videospielgeschichte, den sich alle erhofft haben. Der überwältigende Ansturm zur Veröffentlichung in den USA unterstreicht dies mehr als deutlich. Resident Evil 2 ließ dort bereits am ersten Wochenende die bekannten Topseller Mario 64,

POSITIV:

- unglaublich dichte Atmosphäre
- sechs Handlungsstränge
- richtungsweisende Präsentation

NEGATIV:

- insgesamt zu kurz
- sehr simpel gestrickte Rätsel
- Szenarien unterscheiden sich nicht sonderlich

Final Fantasy VII und Tomb Raider II weit hinter sich. Besonders bei aufgedrehter Surround-Anlage und stockfinsterem Zimmer kommt so richtig Laune auf. Die vielen Schockmomente lassen einen erschauern, vor Schreck aufspringen und blitzartig jegliche Farbe aus dem Gesicht treten. Wer auf eine packende Story mit reichlich Action und emotionsbeladenen Effekten steht, wird um diesen Spitzentitel nicht herumkommen. Aus bekannten Gründen sollte man sich jedoch tunlichst beeilen, eines der begehrten Exemplare zu ergattern.





Diablo

Misha Strecker

Genre:.....RPG

Hersteller:.....Electronic Arts

Entwickler:.....Climax

Testmuster:...Electronic Arts

Erhältlich ab:.....sofort

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



Mittels Stadtportal kann man zwischen Dungeon und Stadt hin- und her"reisen"



Die Höhle des Schlichters. Hier hat er die armen Seelen gequält, die es gewagt haben, ihn zu stören.



„... und die Brüder der Horadrim, einem uralten Orden, dem Magier aller Richtungen und Lehren angehörten, sahen hinab auf den blutroten Stein, der zu ihren Füßen lag. Um sie herum sah man die Spuren der Schlacht, die noch kurz vorher tobte, und man konnte viele der Horadrim stumm und starr auf der Erde liegen sehen. Aber das Ziel war erreicht - Diablo, der Herr des

Terrors, letzter der einstmaligen drei Herrscher der Unterwelten, war in Gefangenschaft.“

Viele Jahre sind seitdem vergangen. Die Horadrim bauten ein Kloster, unter dessen Gewölbe und Verliesen sie Diablo, der in seinem Seelenstein gefangen war, versteckten. Mit der Zeit aber wurden die Horadrim weniger. Da sie ihr Hauptziel erreicht hatten, gab es für sie nichts mehr zu tun. Und so geriet das Geheimnis um das Versteck und Gefängnis von Diablo langsam in Vergessenheit. Aber Diablo war nicht tot. Zusammengepfercht in seinem Gefängnis wartete er auf den Tag seiner Rache. Der kam, als ein neuer Bewohner die uralten Gemäuer des



Angeregt durch die Alpträume Albrechts erwachen grauenhafte Kreaturen und längst Tote wieder zu unheiligem Leben.

Klosters bezog. Leoric, selbsternannter König von Khanduras, und seine Ratgeber erwählten das Gebäude zu ihrem Heim. Diablo konnte sie fühlen und begann, einzelne in seinen Bann zu ziehen. Der König, der einst weise und gerecht herrschte, verfiel Diablo immer mehr. Er ließ Berater zum Tode verurteilen, wenn sie mit ihm nicht



Die Charakterinfos ...



... auf zwei Blicke erfährt man das wichtigste über seinen Charakter.



Pepin versorgt die Wunden, die man sich im Dungeon zuzieht.



Noch ist alles ruhig ...



In den letzten Zügen liegend, bittet er Euch, seinen Tod und den seiner Freunde zu rächen.

einer Meinung waren und preßte die Bevölkerung gnadenlos aus. Schließlich wurde sein Sohn entführt, und Leoric zog mit seinen Getreuen in die Gewalt, um ihn zu finden. Tristram wurde verwüstet. Nur wenigen Bewohnern gelang es, am Leben zu bleiben.

Das ist mehr oder minder der Stand der Dinge, wenn Ihr das erste Mal Tristram, eine kleine Stadt im Königreich Khanduras, betretet. Mit nur wenig Startkapital, ein paar Waffen und zwei Heiltränken macht Ihr Euch auf, die 16 Level zu erforschen, die unter dem Kloster der Horadrim liegen, um schließlich Diablo zu vernichten.



Manaschild ist kein verkehrter Spruch. Wenn man sowieso nicht viel zaubert, schafft man sich mit diesem Spruch ein paar Lebenspunkte mehr.



Wenn der Rucksack einmal so voll ist, hilft nur noch eins: In die Stadt gehen und verkaufen!



...doch kaum ist man richtig drin, stürzen sich die Monster auf einen. Und zwar mit allem, was sie haben.

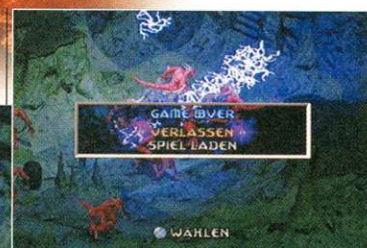


Das Angebot von Griswold.

Ihr habt dabei die Wahl zwischen einem Krieger, einer Bogenschützin und einem Magier. Jeder dieser Charaktere hat, wie sollte es auch anders sein, seine Vor- und Nachteile, die nicht nur in den Fähigkeiten zum Vorschein kommen. Die Attributshöchstwerte der einzelnen Charakterklassen sind extrem unterschiedlich. So kann ein Krieger zwar eine Maximalstärke von 255 erreichen; daß er aber in Magie niemals auch nur die 100 erreichen wird, davon kann er nur träumen. Andererseits hat er den Monstern das Schwert so schnell um die Ohren, daß ihnen Hören und Sehen im wahrsten Sinne des Wortes vergeht. So, oder so ähnlich, verhält es sich auch mit den anderen Klassen. Die Bogenschützin kann mit ihrem Bogen - gelinde gesagt - einer Mücke ein Bein wegschießen, und der Magier kann mit seinen Zaubersprüchen so ziemlich alles plätten, was sich bewegt. Mit der Zeit - sprich mit den Monstern - erhöht sich die Er-



Das trägt der moderne Held von Welt.



Auch das muß der beste Held erkennen - er ist sterblich!



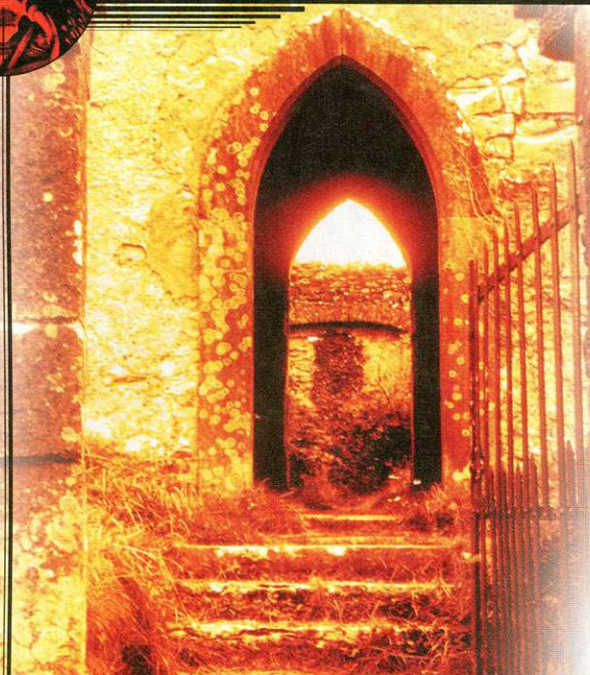
Die beiden wichtigsten Männer in Tristram: Griswold der Schmied und Odgen der Wirt.

fahrung des Charakters. Man kann seine Werte steigern, wobei seine Treffergenauigkeit, Lebensenergie, Schaden und Manavorrat entsprechend seiner Attribute steigen. Das Verteilen der Punkte auf die vier Attribute bleibt völlig in Eurer Hand. Ihr habt somit die schwierige Entscheidung zu treffen, ob Ihr mit dem Charakter besser zuschlagen, mehr aushalten oder besser treffen wollt.

Während Ihr die 16 Level des Spiels erforscht, findet Ihr neben Monstern natürlich auch neue Waffen, Rüstungen und



Ein Klick, und alle verfügbaren Zaubern werden angezeigt. Ist einer davon ausgewählt, kann mit dem Zaubern losgelegt werden.



Während man die einen grillt, kann man sich um die anderen kümmern.



Tristram nach dem Angriff. Fast alle Bewohner sind tot.



Auf in den nächsten Level.

Im Vergleich

Diablo/PC Blizzard Entertainment



Im Vergleich zur PC-Version ist die Grafik im Spiel etwas abgespeckt worden. Musik und Sound sind in der gleichen Qualität geblieben und auch das Gameplay, von einigen Veränderungen der Menüs und Statusanzeigen mal abgesehen, ist unverändert übernommen worden.

Während man bei der PC-Version weiterspielen konnte, während man die Menüs öffnete, geht das auf der PlayStation nicht mehr, da sie den größten Teil des Bildschirms einnehmen und manchmal sogar aus zwei Teilen bestehen, zwischen denen man hin- und herschalten muß. Der Pluspunkt der PlayStation-Fassung ist sicherlich der Zwei-Spieler-Modus. Während man beim PC noch zwei Rechner miteinander vernetzen mußte, genügt hier ein weiteres Joypad, und schon kann die Schlacht zu zweit losgehen. Allerdings nur zu zweit; Features wie das battle.net oder Netzwerk-Spiele mit bis zu vier Spielern bleiben dem PlayStation-Besitzer versagt.

Alundra

Psygnosis



Diablo mit anderen Spielen zu vergleichen ist etwas schwer. Am nächsten liegt ein Vergleich mit Alundra, da beides Action-Rollenspiele sind. Gegenüber Alundra fehlt Diablo allerdings einiges an Handlungstiefe. Diablo lebt hauptsächlich vom Hack'n Slay. Eine Story im

eigentlichen Sinn ist kaum vorhanden. Hin und wieder findet man ein altes Buch, in dem etwas über den Hintergrund des Klosters und den ewigen Krieg zwischen Gut und Böse steht. Ein gewaltiger Unterschied ist in dem verwendeten Grafikstil zu finden. Während man bei Diablo versucht hat, so realistisch wie möglich zu bleiben, sind es bei Alundra die üblichen Animefigürchen, die man über den Bildschirm zieht.

Geld, die Euch das Überleben da unten erleichtern sollen. Ab und zu solltet Ihr wieder an die Oberfläche kommen, um gefundene Sachen identifizieren und reparieren zu lassen, oder um Euer Geld in neue Waffen und Heiltränke zu investieren. In der Stadt könnt Ihr Euch mit verschiedenen Leuten unterhalten, die Euch manchmal Quests aufdrücken oder Hilfestellung zu einzelnen Aufgaben liefern. Die Quests der Stadtbewohner können, müssen aber nicht erfüllt werden. Allerdings verpaßt Ihr dann besondere magische Gegen-



Die Charaktererschaffung...



...nur noch den Namen eingeben, und schon kann es losgehen

stände, die Euch zur Belohnung gegeben werden.

In den Dungeons erwarten Euch 16 verschiedene Monsterarten, die wiederum viele Unterarten aufweisen. Jede dieser Unterarten unterscheidet sich von der anderen. So kann es sein, daß einige Skelette sofort in den Nahkampf gehen, während andere lieber auf Distanz bleiben und Euch mit Pfeilen beharken. Die Monster sind außerordentlich intelligent programmiert. Die wenigsten kämpfen eine Schlacht bis zum Tode. Einige versuchen zu fliehen, um sich zu sammeln, und dann wieder anzugreifen. Aber: alle Monster verfolgen Euch so lange, bis sie Euch haben.



Der Schlächter. Bevor Ihr Euch an ihn heranwagt, solltet Ihr schon ein wenig mehr Erfahrung haben.

MEDIA ATTACK Ihr Spezialist in Berlin

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

Telefon: (030) 450 20 20 8



Rascal
Deutsch 89,90

Wir haben ständig
über 250 verschiedene
PSX-Titel am Lager!

PSX-Multinormumbau
(PAL/NTSC)
in 24 Stunden DM 39,90
sofort DM 59,90



Newman Haas
Deutsch 89,90



Masters of Teräs Käsi
Deutsch 89,90

Sonderangebot



Saturn-Konsole
mit einem Spiel
Ihrer Wahl!

Victory Boxing
Hang On GP '96
NBA Jam - T. E.
Chaos Control
D

nur DM 179,00



Diablo
Deutsch 89,90

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 200,-
müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen.
(zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).

UMBAUSATZ FÜR PLAYSTATION Versandkostenfrei

+ 3.-DM Postnachnahme

S & S COMPUTER

Weberstr. 79

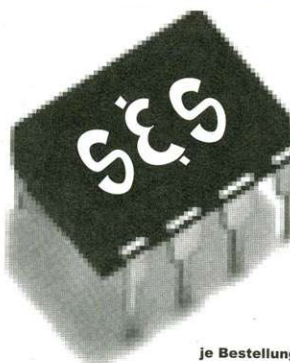
45879 Gelsenkirchen

Bestell Hotline 0209 / 179610

Bestell Faxline 0209 / 1796199

!!! auch andere PSX Artikel !!!

Der Umbausatz wird
zusätzlich in die PSX eingebaut
und ermöglicht das Spielen
von Import (jap , us) Spielen.
!!! ANLEITUNG IN FARBE!!!



Angebot:

ab 1 Chip	a' 19,90 DM
ab 5 Chip	a' 15,00 DM
ab 10 Chip's	a' 12,50 DM
ab 15 Chip's	a' 11,00 DM
ab 20 Chip's	a' 10,00 DM
ab 25 Chip's	a' 8,50 DM
ab 50 Chip's	a' 6,00 DM
ab 100 Chip's	a' 5,40 DM
ab 250 Chip's	a' 4,90 DM
ab 500 Chip's	a' 3,50 DM
ab 1000 Chip's	a' 2,90 DM

je Bestellung nur 1 Anleitung oder 0,45 DM pro Anleitung!

UMBAUSATZ FÜR PLAYSTATION

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

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

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspiele Hier!

Sony Playstation

Abe's Odyssey	Dt	85
Alundra	Dt	89
Ayrton Senna-Kart Duel 2	Dt	89
Baphomets Fluch 2	Dt	94
Bleifuß 2	Dt	89
Bloody Roar	Dt	79
Breath of Fire 3	US/Dt	119/89
Bushido Blade 2	JP	144
Crash Bandicoot 2*	Dt	94
Croc	Dt	89
C&C2: Alarmstufe Rot	Dt	89
Dead or Alive	US	119
Deathtrap Dungeon	Dt	95
Diablo	Dt	89
Dynasty Warriors	Dt	79
Exhumed	Dt	89
FIFA '98	Dt	89

Final Fantasy VII*

Fighting Force	Dt	99
Gex 3D	Dt	89
Gran Turismo	Dt	99
Nagano Winter-Olympiade '98	Dt	95
NBA live '98	Dt	89
NBA Pro '98	Dt	99
Need for Speed 3	Dt	89
NHL '98	Dt	89
NHL Breakaway	Dt	79
Nuclear Strike	Dt	89
Parasite Eve	JP	144
Pitfall 3D	Dt	89
Resident E. Directors Cut	Dt	79
Resident Evil 2	US	139
Road Rash 3D	Dt	89
Saga Frontier	US	119
Spiceworld	Dt	49
Star Wars-Masters of Teräs Käsi	Dt	89

Streetfighter Collection

Suikoden	Dt	89
Syndicate Wars	Dt	59
Superstar Soccer Pro	Dt	45
Tekken 3	JP	144
Theme Hospital	Dt	89
Time Crisis	Dt	89
Tomb Raider 2	Dt	95
Transport Tycoon	Dt	89
V-Rally	Dt	79
Vandal Hearts	Dt	59
Virtual Pool	Dt	79
VR-Baseball '99	Dt	94
Vs.	Dt	94
Warhammer 2-Dark Omen	Dt	89
SONY-PSX-Tasche	Dt	299
Lenkrad für 3 Systeme	Dt	139
Memory Card's ab	Dt	29
RGB-Kabel	Dt	29

Importspielprobleme?

ADAPTER Sony-Umbau zum Multigerät
N64 39,- in 24 h nur 49.90 umbauchip
PSX 19.90

Nintendo 64

Konsole+Spiel	Dt	349
1080° Snowboarding	US	169
Aerofighters Assault	Dt	119
Chameleon Twist	Dt	129
Extreme G	Dt	109
F 1 Pole Position	Dt	109
FIFA '98	Dt	119
Fighters Destiny	Dt	119
Multi Racing Championship	Dt	119

NHL Breakaway '98

Starfox 64	Dt	129
Top Gear Rally	Dt	99
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US	99
WCW vs. NWO	Dt	139
Wild Choppers	JP	149
Yoshi's Story	JP/Dt	99

Resident Evil 2 Dt.
- 95,00 DM -

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen! *Versandkostenfreier Versand Alle Deutschen Titel auch als ungebremsnte NTSC-Version lieferbar!!!



Unsere Multimedia Shops in Berlin



S P A N D A U
Seegefeller Str. 75
nahe Rathaus

Verkauf & Verleih

M A R Z A H N 2 x
Marzahn Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80

Verkauf & Verleih

P R E N Z ' L B E R G 2 x
Danziger Straße 124
Hans-Otto-Str. 28



Mit diesem obskuren Spruch will uns dieser Schrein einfach nur mitteilen, daß der Holy bolt Zauber gerade um zwei Stufen mächtiger geworden ist; dafür ist der Manavorrat jetzt um einiges kleiner.



Zu zweit auf dem Weg ins Dungeon.

Und manchmal hält sie noch nicht einmal eine Türe ab, um zu Euch zu gelangen. Falls Ihr es tatsächlich einmal schaffen solltet, Diablo im Endkampf zu vernichten, braucht Ihr das Spiel noch lange nicht zurück ins Regal zu stecken. Drei verschiedene Schwierigkeitsstufen und mit jedem Spiel neu generierte Dungeons sorgen dafür, daß der Spielspaß sehr lange anhält. Und wenn Ihr mal in der höchsten Schwierigkeitsstufe in die Hölle geht, dann werdet Ihr feststellen, daß es vielleicht gar nicht so schlecht wäre, einen Freund mitzunehmen, der Euch den Rücken freihalten kann.

Generell gesehen steigt der Schwierigkeitsgrad in den Dungeons langsam, aber stetig an. Entlockt einem das



Zu zweit geht es schon viel besser. Der eine bereitet die Schaschliks vor, der andere grillt sie.



Mit dem „Durchblick“ Zauber kann man sehen, was einen hinter der nächsten Ecke so erwartet.

Herannahen von 15 Skeletten und 30 Gefallenen anfangs noch ein müdes Lächeln, kommt man, je weiter man nach unten steigt, immer mehr ins Schwitzen. Selbst gefundene magische Gegenstände können das nicht immer ausgleichen. Trotz der drei Schwierigkeitsstufen muß man sich gehörig umsehen und sein Vorgehen sehr geschickt planen, wenn man in den tieferen Leveln überleben will.

Gesteuert wird die Spielfigur über die Richtungstasten. Kämpfe, das Benutzen von Gegenständen und Menüs werden über die Funktionstasten gesteuert, wobei alle Tasten mit einer Funktion belegt sind. Wem die vorgegebenen Belegungen nicht gefallen, kann sie selbst neu festlegen. In der Anfänger-Einstellung lassen sich Rucksack und Zaubermenüs nur über das Optionsmenü erreichen. In der Fortgeschrittenen-Einstellung sind alle Tasten doppelt belegt, und man kann bequem über einen einfachen Tastendruck alle relevanten Infos und Menüs aufrufen.



Die nächste Stufe ist erreicht, und wieder einmal warten fünf Punkte darauf, verteilt zu werden.

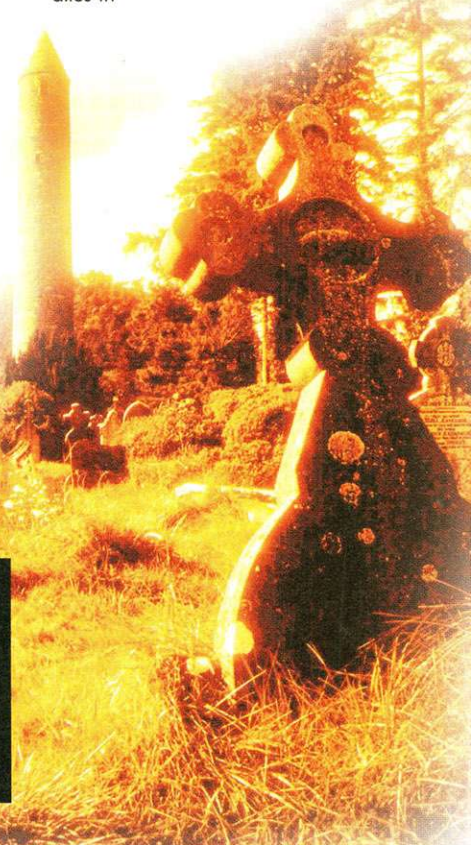


Die Strafe für Verräter. In seinem Wahn ließ Leoric all diejenigen töten, die es wagten, ihm zu widersprechen.

Die Grafik im Spiel ist farbenfroh und bombastisch. Charaktere, Gebäude und Hintergründe sind wunderschön gezeichnet und sehr genau animiert. Zaubersprüche, Explosionen und dergleichen haben Auswirkungen auf die Farben der Wände. Bei einem Feuerzauber z.B. wird alles in



Der letzte Kampf König Leoric



LÄNGER LEBEN HÄRTER SCHLAGEN SCHNELLER RENNEN HÖHER SPRINGEN UNENDLICH ENERGIE UNENDLICHER SPIELSPASS

game bustertm

DAS MOGELMODUL MIT POWER



FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64
ODER SATURN!

bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!

• 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.

DM 99,-

Nintendo 64-Version DM 119,-



INTERACTOR

- FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN
- KANN MIT JEDER KONSELE 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 FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PAK SPIELEN
- 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79,-



ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE

- ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRMGRÖSSE AUF DEM NINTENDO 64
- DAS EINZIGARTIGE FARBPALLETEN-SYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISSGRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTERSTÜTZT 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!

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

DM 119,-



120 SLOT MEMORYCARD

- SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMLICHEN MEMORY-CARD.
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION. • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN
- EINFACHSTE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
- 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.

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

DM 99,-



NINTENDO 64 MEGA MEMORY

- 20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY
- EINFACHE HANDHABUNG
- FORMSCHÖNES DESIGN

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



Die Schreine und ihre Bedeutung

Schrein	Spruch	Effekte
Abandoned	„The hands of men maybe guided by fate.“	Erhöht Gewandtheit um 2 Punkte
Creepy	„Strength is bolstered by heavenly faith.“	Erhöht Stärke um 2 Punkte
Cryptic	„Arcane power brings destruction.“	Mana wird aufgefüllt Ein Nova Spruch wird ausgelöst
Divine	„Drink and be refreshed.“	Gibt entweder 2 Rejuvenation Tränke oder 1 volles Mana und 1 volle Heilung und füllt Mana und Trefferpunkte auf
Eerie	„Knowledge and wisdom at the cost of self“	Erhöht Mana um 2 Punkte
Eldritch	„Crimson and azure become as the sun.“	Heiltränke und Manatränke verwandeln sich in Rejuvenation Tränke
Enchanted	„Magic is not always what it seems to be.“	Ein Zauber sinkt um eine Stufe, alle anderen gehen eine Stufe hoch
Fascinating	„Intensity comes at the cost of wisdom.“	Firebolt +2, aber Verlust von 10% Mana
Glimmering	„Mysteries revealed in the light of reason.“	Alle Gegenstände werden identifiziert
Gloomy	„Those who defend seldom attack.“	-1 auf alle Waffen +2 AC auf alle Schilde Helme und Rüstungen -1 auf Waffenschaden
Hidden	„New strength is forged through destruction.“	Erhöht die Haltbarkeit fast aller Gegenstände um 10 Punkte. Senkt die Haltbarkeit eines Gegenstandes um 10 Punkte
Holy	„Wherever you go, there you are.“	Teleportiert Euch zu einer zufälligen Stelle im Dungeon
Imposing	„A surge of blood interrupts your thoughts“	Erhöht die Geschicklichkeit um 2 Punkte
Magical	„While the spirit is vigilant the body thrives.“	Zaubert einen Mana Schild auf den Spieler
Mysterious	„Some are weakened as one grows strong.“	Erhöht ein Attribut um 5 Punkte, senkt die anderen um einen Punkt
Ornate	„Salvation comes at the cost of wisdom.“	Holy Bolt erhöht sich um 2 Stufen, aber Mana senkt sich um 10%
Quiet	„The essence of life flows from within.“	Vitality erhöht sich um zwei Punkte
Religious	„Time cannot diminish the power of steel.“	Alle Waffen werden repariert
Sacred	„Energy comes at the cost of wisdom.“	Charged Bolt erhöht sich um 2 Punkte, Mana senkt sich um 10%
Secluded	„The way is cleared when viewed from above.“	Vollständige Karte des momentanen Levels
Spiritual	„Riches abound when least expected“	Füllt die leeren Felder des Rucksackes mit Gold auf
Spooky	You: „Where avarice fails, patience gains reward.“ Others: „Blessed by a Benevolent companion.“	Volle Regeneration, Tränke für anderen Spieler
Stone	„The powers of Mana refocused renews.“	Lädt alle Stäbe wieder auf
Tainted	You: „Those who are last may yet be first.“ Others: „Generosity brings its own rewards.“	Drei Werte des anderen Spielers erhöhen sich um 1 Punkt. Einer senkt sich um 1 Punkt.
Thaumaturgic	„What once was opened now is closed.“	Alle Kisten im Level schließen sich und haben wieder neue Gegenstände
Weird	„The sword of justice is swift and sharp.“	Erhöht den Schaden aller Waffen um 1 Punkt

Verschiedene

Name	Effekt
Blood Fountain	Heilung - jeder Klick bringt 1 LP
Fountain of Tears	Steigert ein Attribut um 1 Punkt, senkt ein anderes um 1 Punkt
Goat Shrine/Cauldron	Zufallseffekt
Murky Pool	Infravision für kurze Zeit
Purifying Spring	Mana - jeder Klick gibt 1 Manapunkt



Jede Menge Grexe bewachen einen ihrer Schreine.



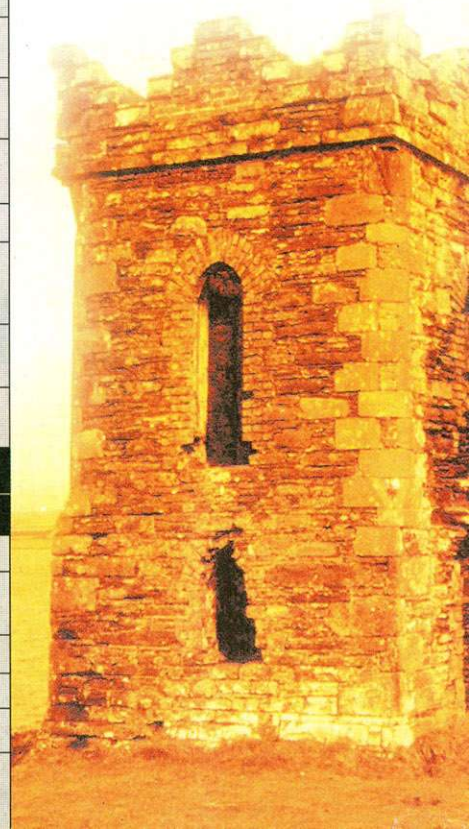
Grexe, die eine Bibliothek bewachen...



...die gleichen Grexe, die gerade ihre Befehle überdenken...



...und schließlich sind keine Grexe mehr da. Die Bibliothek kann geplündert werden!





Die Skelettkrieger Leorics versuchen ihr Bestes, um den Störenfried - sprich Euch - zu vernichten.



Der Eingang in das Labyrinth



Das ehemalige Horadrim Kloster.

einem rötlichen Farbton gezeichnet, und der Sichtbereich erhöht sich infolge der Flammen um einiges. Rüstungen

Falls Ihr es tatsächlich einmal schaffen solltet, Diablo im Endkampf zu vernichten, braucht Ihr das Spiel noch lange nicht zurück ins Regal zu stecken. Drei verschiedene Schwierigkeitsstufen und mit jedem Spiel neu generierte Dungeons sorgen dafür, daß der Spielspaß sehr lange anhält. Und wenn Ihr mal in der höchsten Schwierigkeitsstufe in die Hölle geht, dann werdet Ihr feststellen, daß es vielleicht gar nicht so schlecht wäre, einen Freund mitzunehmen, der Euch den Rücken freihalten kann.

positiv

- Spielstand, Charakter und Optionen können getrennt gespeichert werden
- Dungeons werden mit jedem neuen Spiel neu generiert
- Zwei-Spieler-Modus
- 16 Dungeons, 300 magische Gegenstände und viele Quests
- über hundert verschiedene Gegner
- sehr gute Hintergrundmusik
- langsam bis ins unmögliche ansteigender Schwierigkeitsgrad.

negativ

- Keine Linkoption

und Waffen haben Auswirkungen auf das Aussehen eines Charakters. Sobald der Charakter in den Genuß einer Metallrüstung kommt, verändert er sich, und aus Hosen, Hemd und Stiefel wird ein Krieger in Kettenhemd und Vollhelm. Man kann genau erkennen, welche Art Waffe man zur Zeit trägt. In dieser Hinsicht stellt Diablo im Action-/RPG-Bereich sicherlich ein paar neue Maßstäbe in puncto Grafik. Den Sound im Spiel möchte man schon nach ein paar Minuten nicht mehr missen. Im Dorf umschmeichelt ein klassisches Gitarrenstück die Ohren. Sobald man die Dungeons betritt, wird die Musik düster, und schaurige Untertöne mischen sich dazu. Soundeffekte, Sprachausgabe (die für jeden Helden anders ist) und die Grafiken fügen sich bei Diablo so gut zusammen, daß man, einmal angefangen, nicht mehr mit dem Spielen aufhören will.

► Diablo war auf dem PC DAS Spiel des letzten Jahres - sicherlich auch durch die Tatsache, daß man via Internet die Dungeons mit Spielern aus aller Welt unsicher machen konnte. Aber auch auf der PlayStation hat Diablo sehr wohl das Potential, eines DER Spiele des Jahres zu werden. In puncto Hintergrundgeschichte kann es sich vielleicht nicht mit anderen Genvertretern messen, trotzdem sind vor allem zu zweit lange Spielstunden garantiert. Wer auf schönes Monsterbashing alleine oder im Team steht, sollte sich Diablo unbedingt zulegen.

Tips und Tricks für den Höhlenforscher:

1. In tieferen Leveln sollte man die Finger von Goat Schreinen und Cauldrons lassen. Es wird jedesmal ein zufälliger Schrein erzeugt, und man kann viel mehr verlieren, als man gewinnen kann.
2. Wenn Euch viele Monster gegenüberstehen, versucht zu einer Tür zu kommen. Dort kann man ein Monster nach dem anderen schlachten. Der Nachteil ist, daß die Tür danach blockiert ist, und man sie nicht mehr schließen kann.
3. Nehmt nur dann magische Gegenstände mit, wenn ihr sie dringend braucht.
4. Last die Finger von zweihändigen Waffen. Ein Schild hat nicht nur den Vorteil, daß es den Rüstungsschutz erhöht. Pfeile und Schläge werden in den meisten Fällen pariert, wenn man einen Schild trägt.
5. Sammelt alle Gegenstände, die Euren Magic Skill erhöhen. Dann könnt Ihr Zaubersprüche lernen, selbst wenn Eure momentanen Werte das nicht zulassen würden.
6. Wenn Ihr zu zweit in die Dungeons geht, dann achtet darauf, verschiedene Charaktere zu verwenden. So könnt Ihr Euch gegenseitig besser unterstützen.
7. Nehmt die Quests an und versucht sie zu lösen. Dadurch gibt es die netten goldenen Gegenstände, die meist besser sind als die „normalen“ magischen Sachen. Außerdem sehen sie besser aus.
8. Nehmt alle Tränke mit, die ihr finden könnt.
9. Lernt so schnell wie möglich den Spruch Town Portal. Solange Ihr diesen nicht habt, solltet Ihr immer mindestens eine Spruchrolle dabei haben.
10. Bevor Ihr magische Gegenstände identifizieren laßt, repariert sie bei Grisworld dem Schmied. Solange sie nicht identifiziert sind, kostet es weniger.
11. Versucht, wenn möglich, nicht selbst zu reparieren oder selbst Stäbe aufzuladen. Die Gegenstände verlieren drastisch an Haltbarkeit und Ladungen. Geht lieber in die Stadt zu Grisworld oder Adria. Dort kostet es zwar etwas, aber die Gegenstände bleiben Euch länger erhalten.



GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Vs

Stephan Girlich

NEED FOR SPEED III

HOT PURSUIT



GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR



Die NTSC-Version von Gran Turismo war und wird wohl der Software-Überflieger dieses Jahres bleiben. Genau einen Tag vor Weihnachten '97 erschienen, stellte der Titel in Japan überwältigende Verkaufsrekorde auf. Innerhalb von zwei Wochen wanderten sage und schreibe 1,5 Millionen Einheiten über die Ladentische. Die sensationelle Qualität des Rennspiels blieb auch der CESA (Computer Entertainment Software Association) nicht verborgen. Der Verband der japanischen

Genre:.....Rennspiel

Hersteller:.....SCEE

Entwickler:.....SCEI

Testmuster:.....SCEG

Erhältlich ab:.....15. Mai

Preis:.....ca. 119,- DM

Features



DOLBY SURROUND
TIP!

NEED FOR SPEED III HOT PURSUIT



Genre:.....Rennspiel

Hersteller:.....Electronic Arts

Entwickler:.....Pioneer Productions

Testmuster:.....Electronic Arts

Erhältlich ab:.....sofort

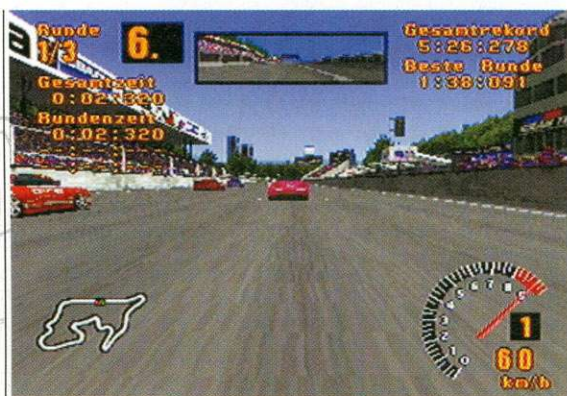
Preis:.....ca. 109,- DM

Features



Nach dem Motto „Aller guten Dinge sind Drei“ veröffentlicht EA nur neun Monate nach dem höchst durchschnittlichen zweiten Teil von Need For Speed ein weiteres Sequel, das endlich auch in spielerischer Hinsicht das zu halten vermag, was die großartige Präsentation schon immer versprochen hat. Doch der Reihe nach.

Im rasant geschnittenen Intro-Video werden einem die überragenden Fahrleistungen der schnittigen Renner auf spektakuläre Art und Weise vor Augen geführt. Außerdem finden sich zu jedem der Supersportwagen im Wagenauswahlmenü unter der Schaufensteroption die wichtigsten technische Daten, historische Hintergründe und eine Diashow, in der der Mythos und die optische Brillanz der Traumflitzer in beeindruckenden Bildern eingefangen werden konnte. Die Palette reicht von der knapp 70.000 DM teuren Corvette bis hin zum 1.350.000 DM teuren Jaguar XJR-15. Für den Lamborghini Countach, den Prototypen Nazca C2 von



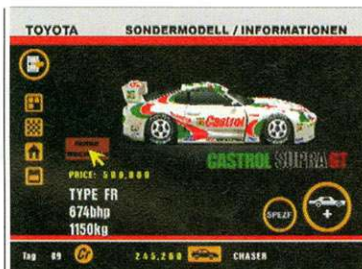
Die Fahrzeuge präsentieren sich teilweise in einem völlig neuen Design.

Softwareindustrie mit Sitz in Tokyo kürt die besten Videospiele aus dem eigenen Land. Gran Turismo gewann in den Kategorien Beste Programmierung sowie Beste Grafik und erhielt zudem die spezielle Auszeichnung Excellence Price, die wohl stellvertretend für die Spielidee vergeben wird. Ab dem 15. Mai wird Gran Turismo endlich auch in Europa für Furore sorgen. Bleibt natürlich die bange Frage, ob die PAL-Konvertierung dem japanischen Vorbild ebenbürtig ist oder es sogar zu überflügeln vermag. Die Enttäuschung darüber, daß kein europäischer Autohersteller im Spiel zu finden ist, hält sich in Grenzen, stand dies entgegen den immer wieder aufkeimenden



Neben dem Rückspiegel kann man auch per Tastendruck nach hinten blicken.

Gerüchten schon seit Anfang des Jahres fest. Das vorrangige Bestreben der Sony-Entwickler war es, die minimalen Schwächen der Originalversion auszumerzen und den Titel zu lokalisieren. Das besondere Feature der PAL-Version ist der Soundtrack mit einer ganzen Vielzahl an hochkarätigen europäischen Interpreten wie beispielsweise den Maniac Street Preachers, Garbage, Ash und Feeder; die Veröffentlichung einer GT-Audio-CD wäre denkbar und sicher kein Fehler. Schon im Renderintro kommt der veränderte Musikstil voll zum Tragen. Ungleich dynamischer werden die spektakulär geschnittenen Rennszenen von treibenden Klängen untermalt, kombiniert mit quer durchs Zimmer sausen den Effekten - sofern denn die PlayStation an eine (Surround-)Anlage angeschlossen ist.



Zu jedem Wagen können umfangreiche Informationen studiert werden.

Am Spielprinzip an und für sich hat man selbstverständlich nichts verändert. Die ersten Fahrversuche werden weiterhin im Quick Arcade unternommen, in dem zahlreiche Goodies wie zusätzliche Strecken und weitere Autohersteller über den Gewinn aller Schwierigkeitsgrade zu erspielen sind. Für ein paar schnelle Runden zwischendurch bestens geeignet, wählen Simulationsfreaks

Italdesign und den CLK-GTR von Mercedes ist jeweils kein Verkaufspreis verfügbar. Leistung im Überfluß bieten natürlich alle Wagen. Die rote Laterne mit „nur“ 345 PS muß sich die Corvette an die Stoßstange heften lassen, der Mercedes CLK-GTR dagegen fährt mit 600 PS dem Rest des (Real)-Feldes locker davon und muß sich nur dem Phantasie-Bonuswagen El Nino geschlagen geben. Bis der allerdings anwählbar ist, sind harte Herausforderungen zu meistern.

Der Spielaufbau ist bis auf den Hot Pursuit-Modus zu den Prequels nahezu identisch. Die Menüs bestechen durch eine schlichte Eleganz und sind äußerst

übersichtlich aufgebaut. Vor dem eigentlichen Spielstart darf man einen eigenen Namen eingeben, sich beim Musikstil auf Techno oder Rock festlegen und die Steuerung frei konfigurieren. Vom Lenkrad angefangen über das neGcon bis hin zum Analog Controller von Sony unterstützt Need For Speed Hot Pursuit alle möglichen Arten der analogen Steuerung. Aus sechs Kamerablickwinkeln bestimmt



Aus elf verschiedenen Perspektiven darf man sich jedes Rennen in unterschiedlichen Abspielgeschwindigkeiten nochmal begutachten.



Beim Driften radieren die Reifen dicke Gummispuren in den Asphalt.

Die Vorgänger The Need For Speed



1996 erschienen, enttäuschte das erste Need For Speed besonders durch seine grobpixelige Grafik. In späterer

Hinsicht entpuppte sich die Umsetzung deutlich arcadelastriger als vom 3DO bekannt. Wenig erfreulich war, daß sich die Wagen mit einem Standard Controller weit besser steuern ließen als mit einem analogen Steuergerät. Das Geschwindigkeitsfeeling litt unter der etwas zähflüssigen Grafikdarstellung. Sollte der Titel als Platinum erscheinen, darf zugegriffen werden.

The Need For Speed 2



Die Fortsetzung hatte mit dem Makel zu kämpfen, daß nur wenige der im Spiel enthaltenen Fahrzeuge

wirklich schnelle Zeiten zuließen. In grafischer Hinsicht konnte das Sequel zum Vorgänger kaum etwas gutmachen, das Scrolling war sogar etwas ruckeliger. Mit einem digitalen Pad kam nur wenig Freude auf, einzig mit einem analogen Controller gehörten die Boliden den Steuerbefehlen. Trotzdem, echte Rennspielfans ließen sich auch von solch herben Schwächen nicht abschrecken.

ORDER NOW!

AB DM 50,- BESTELLWERT
VERSANDKOSTENFREI



DM 149.-

RE CWU Flight Jacket
Art.Nr.: L 90101, XL 90102

RESIDENT EVIL 2, Limited Edition
Endlich! Die Fortsetzung des PSX-Knallers,
inkl. Raccoon Police Dept. Shirt, RPD-PIN und
der heißbegehrten Scheibe...

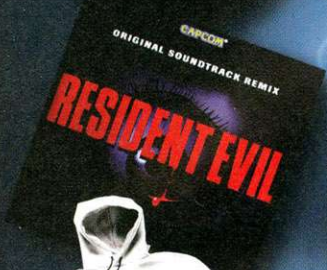
Art.Nr.: 90117



DM 39.-

RE BaseballCap
Art.Nr.: 90111

DM 129.-



DM 39.95

RESIDENT EVIL1 Soundtrack
Audio CD über 70 Min.
Art.Nr.: 90112



DM 89.-

RE KapuzenSweater
Art.Nr.: L 90103, XL 90104



DM 39.-

RE TShirt Chris 'n Jill
Art.Nr.: L 90109, XL 90110
mit V-Ausschnitt
Art.Nr.: L 90107, XL 90108



DM 39.-

RE TShirt
Art.Nr.: L 90105, XL 90106

ohne Abbildung: RES. EVIL 2 Lösungsbuch
112 Seiten, 4-farbig, A4.
Art.Nr.: 90116 DM 24,95

ohne Abbildung:
RESIDENT EVIL 2 Soundtrack
Art.Nr.: 90115
lieferbar ab Mitte Mai '98
DM 39.95



DM 29.95

Der fette Soundtrack
für alle StreetFighter-Jünger.
Art.Nr.: 90113

TShirt C&C Logo	L 90001, XL 90002, XXL 90021	DM 29,90
Sweatshirt C&C Logo	L 90003, XL 90004	DM 49,90
Bomberjacke C&C Logo	L 90005, XL 90006	DM 99,90
Strickmütze C&C Logo	90007	DM 29,90
Baseballcap C&C Logo	90008	DM 29,90
Aufnäher C&C	90009	DM 14,90
Rucksack C&C	90010	DM 69,00
Uhr mit Leuchtfunktion	90011	DM 99,00
CD Holder	90012	DM 24,90
Pin Collection (4 Pins)	90013	DM 29,90
Mousepads C&C2	90014	DM 9,90
Mousepads Soviet	90015	DM 9,90
Mousepads Allied	90016	DM 9,90

GAME EXPRESS WWW.SETUPCS.DE/GE/DEFAULT.HTM MERCHANDISE & MORE

Game Express

Theodorstr. 42-54, 22761 Hamburg
Tel 040 897 034 80, Fax 040 897 033 80

Game Express

Hochstr. 46, 45984 Gelsenkirchen-Buer
Tel 0209 30 957, Fax 0209 30 957

Versand Österreich:

Gamebuster OEG, Salzburg
Tel 0662 440 144, Fax 0662 440 144 14

Liefer- und Zahlungsbedingungen:

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. zzgl. Verpackungs- und Versandkosten. Bei einem Bestellwert über DM 50,- erfolgt die Lieferung frei Haus. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme. Die gelieferten Waren können von den Abbildungen abweichen. Lieferung solange der Vorrat reicht. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir Pauschal DM 20,-. Textilien sind auch bei Nichtgefallen vom Umtausch ausgeschlossen. Versand nur in Deutschland und Österreich



man seine vier favorisierten, wobei von den vier Außenperspektiven je zwei kaum Unterschiede aufweisen. Als Anzeigen während eines Rennens lassen sich der Drehzahlmesser, die Streckenübersicht, die Runden- und Zwischenzeit, die Position, die Rundenzahl und der Rückspiegel ein- bzw. ausblenden. Letzterer funktioniert nur in der niedrigen Stoßstangendarstellung, was aber nicht stört, da man auch

über einen Tastendruck einen Blick auf die rückwärtigen Fahrzeuge riskieren kann.

Um ein Feeling für die Need For Speed-typische Steuerung zu bekommen,

nutzt man zunächst den Trainingsmodus und wählt dabei die wesentlich simpler gestrickte Arcade-Variante. Brems- und Traktionshilfe, das Einzeichnen der Ideallinie und die Ankündigungen eines imaginären Co-Piloten sind Hilfen seitens der CPU, die den Einstieg in die Hochgeschwindigkeitswelt des Titels zusätzlich vereinfachen. In den Wettbewerben aber ist Schluß mit lustig, denn dann gehen einem jegliche Fahrhilfen verloren. Zwar verfügen manche der Wagen über ABS, was jedoch nur im Simulationsmodus von Vorteil ist. Neben der Art der Schaltung ist die Wagenfarbe ebenfalls variabel. Sind anfangs nur vier Strecken und drei Wagen freigeschaltet, werden diese nach dem Gewinn der Meisterschaft um vier Kurse sowie fünf Wagen aufgestockt. Eine Neuerung ist, daß nach jedem

Rennen das Fahrzeug gewechselt werden darf, sofern man in der Punktwertung mindestens den dritten Platz inne hat - ansonsten droht die Disqualifikation! Die Abstufung des Schwierigkeitsgrades ist so geworden, wie man es sich als Rennspielfan wünscht. In der Einstellung „Anfänger“ ist es recht unproblematisch, die CPU-Konkurrenz in Schach zu halten, was durch die Mög-



Bei einer Nachtfahrt kann per Tastendruck das Fernlicht eingeschaltet werden.



Zahlreiche animierte Streckenobjekte lassen die Hochgeschwindigkeitsraserei sehr lebendig erscheinen.



Während im Trainingsmodus aktive Fahrhilfen zugeschaltet werden können, finden Profis durch die zahlreichen Variationsmöglichkeiten der Kurse immer wieder eine neue Herausforderung.

TOYOTA TRD/SCHALLDÄMPFER

Hochleistungsstufe
Eine Kombination aus einem Hochleistungs-Luftfilter, der mit einem Luftschleicher versehen ist und somit eine noch bessere Luftströmung gewährleistet als der herkömmliche Luftfilter, und einem speziellen Hochleistungs-Schalldämpfer, der für Rennwagen mit hohen Motorrevolutions entwickelt wurde. Da das Drehmoment bei niedrigen Motorrevolutions gesteigert wird, müssen die Merkmale des Motors, wie z. B. Übersetzungen, berücksichtigt werden.

Preis: 5.500
PS vorher: 399bhp
PS nachher: 416bhp

Tag 64 10.310 MATO SUPRA

TOYOTA TRD/MOTOR

Schleifen der Kanäle
Glättet die inneren Wände der Ansaug- und Auslasskanäle, so daß Luft ungehindert durchkommen kann, und erhöht so die Motorleistung. Die dadurch erzeugte Leistungssteigerung ist zwar nur minimal, ist jedoch von entscheidender Bedeutung für das Tuning von NA-Motoren.

Preis: 5.500
PS vorher: 497bhp
PS nachher: 416bhp

Tag 69 25.310 MATO SUPRA

Über die mannigfaltigen Tuningmöglichkeiten läßt sich das Fahrverhalten in vielerlei Hinsicht positiv beeinflussen.

dagegen sofort Gran Turismo. Hier schlüpft man in die Rolle von „Rennstallbesitzer“ und Rennpilot gleichermaßen. Das kümmerliche Startkapital beläuft sich auf 10.000 Credits, die in einen Gebrauchtwagen investiert werden müssen, um an den ersten Rennen teilnehmen zu können. Zuvor jedoch werden harte Prüfungen seitens der Gran Turismo Foundation verlangt. Drei Lizenzen (B, A und A Internatio-

Herzlichen Glückwunsch!

IA-Lizenz erhalten.

A
INTERNATIONAL

Bellebige Taste drücken.

Die Lizenzen sind etwas einfacher zu erfahren als von der NTSC-Version bekannt.

nal) gilt es über das Bestehen von jeweils acht unterschiedlichen Lektionen zu erwerben, um die Zulassung für die insgesamt 17 Wettbewerbe zu erlangen. Die vier Meisterschaften der GT-League sind mit keinerlei Einschränkungen verbunden. Hier darf vom 100 PS-Kombi bis hin zum knapp 1000 PS starken Spaßmobil praktisch alles was vier Räder hat an den Start gehen. Anders verhält es sich in den Special

Runde 1/2 3. Gesamtzeit 0:08:12.00 Beste Runde 0:08:12.00

Runde 2/2 2. Gesamtzeit 1:12:32.00 Beste Runde 1:07:41.62 0:05:17.58

Runde 3/4 4. Gesamtzeit 2:23:04.00 Beste Runde 2:18:12.00

Die „alte“ Corvette ist eines der neuen Fahrzeuge im Spiel.

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

gen verbunden. Hier darf vom 100 PS-Kombi bis hin zum knapp 1000 PS starken Spaßmobil praktisch alles was vier Räder hat an den Start gehen. Anders verhält es sich in den Special

Events. Durch Gewichts-, Hersteller- oder Antriebsbeschränkungen reduziert sich die Auswahl an Wagen erheblich; erst recht, wenn man bedenkt, daß für jede Kategorie ein entsprechendes Fahrzeug in der heimischen Garage

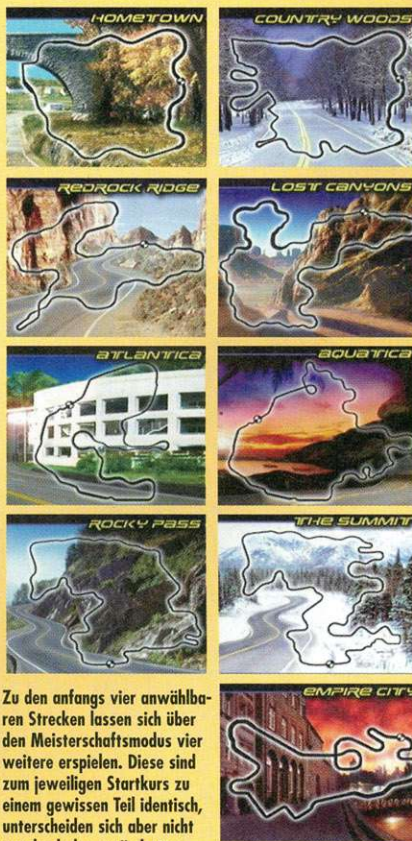


Bei einer Kollision sind die Gegner fast immer im Vorteil, während das eigene Fahrzeug kaum mehr zu kontrollieren ist.

lichkeiten, nach jedem Rennen abspeichern bzw. bei wenig erfolgversprechendem Rennverlauf jederzeit neu starten zu können, unterstrichen wird. Wählt man hingegen die Spielstufe „Profi“, sollte unbedingt der Simulationsmodus aktiviert werden, da man sonst mit ziemlicher Sicherheit zum Hinterherfahren verdammt ist. Allerdings ändert sich dadurch das Fahrverhalten derart drastisch, daß man fast meinen könnte, es mit einem

anderem Spiel zu tun zu haben. Viel vorsichtiger muß der Wagen manövriert werden, will man nicht ständig von der Strecke rodeln. Trotzdem, erfahrene Joypad-Piloten werden die Profimeisterschaft wohl im ersten Anlauf siegreich bestreiten, um dann im Knockout-Wettbewerb definitiv an ihre Grenzen zu stoßen. Hier gilt es, mindestens einen Gegner hinter sich zu lassen, um sich für den nächsten Lauf zu qualifizieren. Auf der

DIE STRECKENPAARUNGEN



Zu den anfangs vier anwählbaren Strecken lassen sich über den Meisterschaftsmodus vier weitere erspielen. Diese sind zum jeweiligen Startkurs zu einem gewissen Teil identisch, unterscheiden sich aber nicht nur durch den veränderten Streckenverlauf. Teilweise liegen die Kurse in malerischem Abendrot oder bergen durch Schnee ein höheres Rutschrisiko. Den Kurs Empire City erhält man beim Gewinn des Ausscheidungsrennens. An die Bonusrunden, die ausschließlich auf Zeit bestritten werden, gelangt man nur über die Eingabe von speziellen Namen unter dem Menüpunkt Benutzername. Die Codes findet Ihr in den play Tips.

BONUS



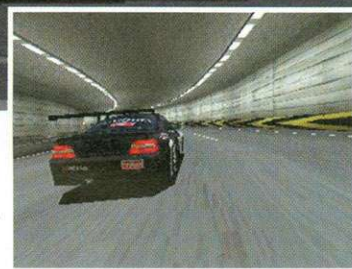


stehen muß. Doch wächst der eigene Fuhrpark rasch, da für den Gewinn eines Wettbewerbs nicht nur unterschiedlich hohe

Prämien, sondern zudem auch jedesmal ein nagelneuer Wagen vergeben wird. Das herausragendste Merkmal an Gran Turismo ist aber zweifelsohne die Möglichkeit, jede noch so langweilige Familienkutsche nach und nach in einen PS-Boliden der Superlative verwandeln zu können. Über Hochleistungs-luftfilter und -schalldämpfer, das Ausschleifen der Kanäle bzw. die Vergrößerung des Hubraums oder den Einbau von Turbosätzen, die gleich die komplette



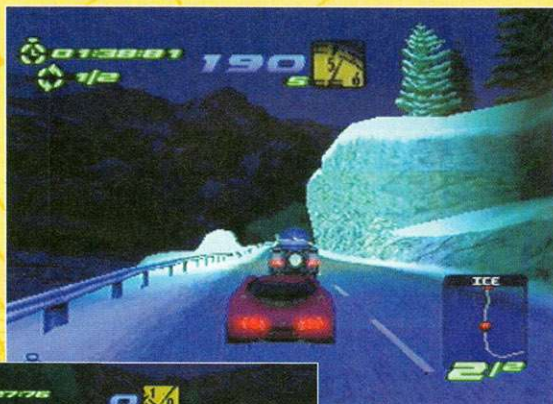
Motorcharakteristik verändern, lassen sich immense Leistungszuwächse erzielen. Um die drastisch gesteigerte Power letztlich aber auf die Straße bringen zu können, dürfen die fahrbeeinflussenden Komponenten nicht außer Acht gelassen werden. Rennreifen sind unerlässlich, denn mit den Standardreifen ist ein derart getunter Wagen keinesfalls mehr auf der Strecke zu halten. Bei der Wahl des Fahrwerks sollte der jeweilige Streckenverlauf mitberücksichtigt werden. Mit zu harten Stoßdämpfern schaukeln sich die Flitzer sehr schnell auf, was vor allem bei kurz aufeinanderfolgenden Kurven gravierende Nachteile mit sich bringt. Alle Tuning-Optionen sind ausführlichst beschrieben und lassen



einen nicht im Unklaren, was der Einbau eines Neuteils für Auswirkung nach sich zieht. Um nicht unnötig Credits für wenig sinnvolles Tuning zu verschleudern, empfiehlt es sich, vor jedem Aufrüsten abzuspeichern und das Resultat zunächst auf der Teststrecke zu überprüfen.

► Kann es eine kompetentere PAL-Adaption geben als die zu Gran Turismo? Wohl nein, denn sowohl in technischer

HOT PURSUIT



Im Hot Pursuit-Modus läßt sich die Dichte des normalen Straßenverkehrs in drei Stufen variieren. Unabhängig von der Wahl des eigenen Wagens sind die Gesetzeshüter immer mindestens genauso schnell unterwegs wie man selbst. Auf die Ferraris muß in dieser Spielvariante verzichtet werden, der Mercedes CLK-GTR ist entgegen unserer Aussage in der letzten play nun doch anwählbar.

lichten Spielstufe ist dies wiederum nicht sonderlich schwierig, birgt dafür aber in der Profieinstellung ein enormes Frustrationspotential in sich. Speziell in der letzten Runde (Empire City) ist man, selbst wenn zweimal die Abkürzung benutzt wird, über die immerhin jeweils ein Vorsprung von ca. fünf Sekunden zu erzielen ist, nahezu chancenlos, den verbliebenen Kontrahenten

hinter sich zu lassen. Nur wer sämtliche Kurse in allen nur erdenklichen Variationen (rückwärts, gespiegelt, nachts, Wettereinflüsse und die Kombination aus allem) in- und auswendig kennt, erfährt sich den Bonuswagen El Nino. Ein starkes Nervenkostüm ist Pflicht! Ist das nicht der Fall, bietet es sich an, im Hot Pursuit-Modus Dampf abzulassen. Gegen maximal



Das Serpentin-Geschlängel der Bergstrecke Rocky Pass endet in zahlreichen Haarnadelkurven, in denen Überholmanöver besonders einfach gelingen.

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

Sony PSX

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Alphastorm	dt	89.00
Alundra	dt	84.99
Ayrton Senna Kart 2	dt	89.99
Baphomets Fluch 2	dt	89.00
Batman & Robin	dt	89.99
Beast Wars	dt	89.00
Beyond the Beyond	dt	99.00



Bloody Roar (Beast)	dt	89.00
Breath of Fire 3	dt	89.99
Broken Helix	dt	99.00
Bubble Bobble 2	dt	89.99
Bug Riders	dt	79.99
Bushido Blade	dt	79.00
Bust a Move 3	dt	59.99



Chill	dt	79.00
Command & Conquer 2	dt	99.99
Courier Crisis	dt	59.00
Crash Bandicoot 2	dt	89.00
Croc - T.Legend o.G.	dt	89.00
Deathtrap Dungeon	dt	99.00
Diablo	dt	89.99
Need for Speed 3	dt	89.99
Dungeon Keeper	dt	89.00
Excalibur	dt	89.00



F1 '97	dt	109.00
F1 Racing	dt	89.00
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	89.00
Fighting Force	dt	89.99
Final Fantasy 7	dt	109.00
Formula Karts	dt	79.99
Forsaken	dt	89.00
Frankreich WM 98	dt	89.99
G-Police	dt	99.99
Gex 3D	dt	89.00
Gran Turismo	dt	99.99
Grand Theft Auto	dt	79.00
Hugo 1	dt	89.99
Indy 500	dt	89.00
Jet Rider 2	dt	79.99
Lucky Luke	dt	89.99

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, ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieltests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Mass Destruction	dt	59.00
Super Match Soccer	dt	89.00
MDK	dt	59.99
Mega Man 8	dt	89.00
Mega Man Battle	dt	89.00
Men in Black	dt	94.99
Midnight Run	dt	99.00
Nagano Olympics W.98	dt	109.00
Nascar Racing 98	dt	89.00
NBA Fast Break	dt	79.99
NBA Hangtime	dt	99.00
NBA Live 98	dt	89.00
NBA Pro 98	dt	99.00
Newman Haas Racing	dt	89.00
NHL Breakaway 98	dt	59.99
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
Ninja	dt	99.00
Oddworld Abe's Oddy.	dt	84.99
One	dt	89.00
Pandemonium 2	dt	84.99
Pax Corpus	dt	89.00
Pitfall 3D	dt	89.99
Player Manager 2	dt	94.99
Point Blank inkl. Gco	dt	154.00
Powerboat Racing	dt	84.00
Premier Manager 98	dt	89.99
Pro Pinball-Timesho.	dt	84.99
Rascal	dt	89.00
Reboot	dt	89.00



Resident Evil 2	dt	99.00
Resident Evil Direct	dt	89.00

Riven	dt	114.00
Road Rash 3D	dt	89.99
Rock n Roll Racing 2	dt	59.99
San Francisco Rush	dt	89.00
Skull Monkeys	dt	89.99
Snowracer 98	dt	94.99
Spawn	dt	79.99
Spiral Saga	dt	99.00
Masters o.Teras Käsi	dt	89.00
Steel Reign	dt	79.00
Streetfighter Colle.	dt	89.00
Streetfighter Ex Pl.	dt	84.99
Tekken 3	dt	109.00
Theme Hospital	dt	89.00
Time Crisis-SW only	dt	84.99
Toca Touring Car Ch.	dt	94.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Treasures of t.Deep	dt	84.99
Turok	dt	89.00
Ubik	dt	89.00
VMX Racing	dt	89.00
Vs.(Versus)	dt	99.00
War Games	dt	89.99
Warhammer 1 ISdgR	dt	59.00
Warhammer 2 Dark Om.	dt	89.00
Wayne Gretzky H.983D	dt	89.00
WCW World Wrestling	dt	99.00
Werewolf: Apocalypse	dt	99.00
Wrecking Crew	dt	99.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
X2 Project	dt	79.99

Sonderangebote

Adidas Power Soc.2 P	dt	49.00
Alien Trilogy	uk	44.99
Alien Trilogy	dt	44.99
Baphomets Fluch 1 Pl	dt	49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt	44.99
Casper	dt	44.99



Crash Bandicoot 1 Pl	dt	49.00
Destruction D.2	dt	49.00
Disruptor	uk	44.99
Dragonheart	dt	44.99
I.Superstar S.Pro Pl	dt	49.00

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

Lemmings 3D Platinum	dt	49.00
Lost Vikings 2	dt	44.99
Magic the Gathering	dt	44.99



Micro Machines V3	dt	49.00
Pandemonium Platinum	dt	49.00
Porsche Challenge P.	dt	49.00
Rayman Platinum	dt	49.00
Soul Blade Platinum	dt	49.00
Soviet Strike Platin	dt	49.00
Space Jam	dt	44.99
Spice World	dt	49.00
Striker	dt	39.99
Tekken 2 Platinum	dt	49.00
Tempest X3	dt	49.00
Tomb Raider 1 Plat.	dt	49.00
Trash It	dt	39.99
Wipe Out 2097 Plat.	dt	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99
Worms Platinum	dt	49.00

Zubehör

Analog Joypad+Rumble	dt	69.00
Antennenkabel Neu	dt	34.99
Eraser MP5 Gun	dt	64.99
G-Con 45 (Lightgun)	dt	79.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Infrarot Joypad PSX	dt	69.00
Joypad Hyper Combat	dt	44.00
Joypad PSX Wild Bla.	dt	49.00
Joypad PSX Commando	dt	49.00
Joypad PSX rot-meta.	dt	49.00
Joypad PSX silber-m.	dt	49.00
Dual Shock Joypad	dt	74.00
Joypad Sony grau	dt	39.99
Joypad Sony weiß	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	49.00
Memory Card 24 Meg	dt	79.99
Memory Card 48 Meg	dt	99.00
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
Memory Card blau	dt	36.99
Memory Card orange	dt	36.99
Memory Card Rot	dt	36.99
Memory Card weiß	dt	36.99
Multi Tab Sony Plays	dt	59.00
Playstation + MDK	dt	339.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	19.99
S-Video Kabel PSX	dt	24.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Sony PSX Value Pack	dt	333.00
Memory Card & Joypad	dt	79.99
Top Gear Wheel Pro L	dt	174.99
V3 Lenkrad inkl.Ped.	dt	129.99
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.

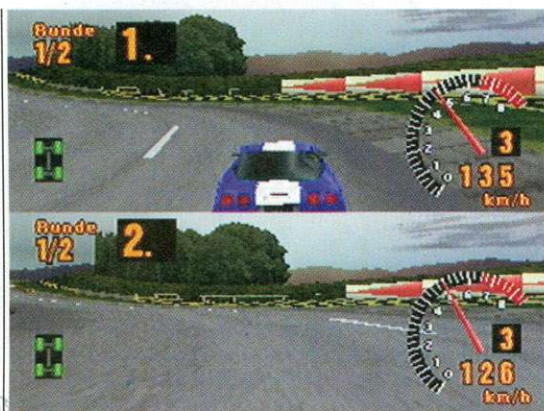
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

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



Im Zwei-Spieler-Modus sind kaum Geschwindigkeitseinbußen wahrnehmbar.

wie auch in spielerischer Hinsicht hat der Titel keinerlei Einbußen hinnehmen müssen! Winzige PAL-Balken sind am oberen und unteren Bildrand zu erkennen, die aber so schmal sind, daß man sie fast nicht wahrnimmt. Von dem versprochenen Geschwindigkeitszuwachs war allerdings nichts zu spüren. Beide Versionen laufen hundertprozentig gleich schnell - doch was will man eigentlich mehr? Die Slowdowns bei Raucheffekten wurden völlig behoben, die Lizenzprüfungen sind etwas einfacher zu meistern. Und sonst? Das beste Konsolen-Rennspiel aller Zeiten ist in



Beim Fahren über die Curbs schaukelt sich der Wagen abhängig vom Fahrwerk mehr oder minder stark auf.

der PAL-Fassung fast noch einen Tick besser, weil für die europäischen Bedürfnisse optimiert. Unterm Strich bleibt nur viel Lob für das Sony-Entwicklerteam, das vom Keimen der Grundidee vor sechs Jahren bis hin zum heutigen Tag ein Stück Softwaregeschichte geschrieben hat.

Über den Zeitraum von drei Jahren hat ein Team von 15 Leuten das Rennspiel schlechthin auf die Beine gestellt, dessen Potential selbst nach mehrstündiger Spielzeit nur ansatzweise ausgelotet werden kann. Wenn Kazanori Yamauchi, Producer von Gran Turismo, sagt, zum vollständigen Ausreizen des

play: Wieviel Zeit benötigt man, um alle 290 Fahrzeuge auszuprobieren und sämtliche Spielmodi unter die Lupe zu nehmen?
„Etwa ein halbes Jahr.“

Kazanori Yamauchi, Producer Gran Turismo, SCEI

Verwarnung mit Zahlungsaufforderung

Sehr geehrte Verkehrsteilnehmerin, sehr geehrter Verkehrsteilnehmer, mit dem angegebenen Fahrzeug wurde eine Verkehrsordnungswidrigkeit begangen wofür ein Verwarnungsgeld fällig ist. Wenn Sie mit diesem Verwarnungsgeld einverstanden sind, bitte das Verwarnungsgeld in Höhe von ... bezahlen. Ansonsten wird Ihr Fahrzeug für Ihre Mitfahrer gesperrt.



Auf der kleinen Streckenübersicht sind die Positionen aller Fahrzeuge zu erkennen. Der unmittelbar Vorausfahrende wird namentlich eingeblendet.

einen Gegner ist es das vorrangige Ziel, sich durch den mehr oder minder dichten Verkehr zu schlängeln und sich der Attacken der Polizei zu erwehren. Die rabiaten Gesetzeshüter rempeln und drängeln vehement, denn nur wenn das Spielerfahrzeug zum Stillstand kommt, können die Cops ein Ticket verteilen oder den Spieler gar in den Bunker verfrachten.

► Momentan hat man das Gefühl, daß alles das, was EA veröffentlicht, mit fast schon hundertprozentiger Sicherheit ein Topitel wird. So mäßig der Vorgänger war, so genial ist der dritte Teil geworden. Insbesondere in der Gestaltung der Strecken hat Need For Speed Hot Pursuit der Konkurrenz nun schon zum dritten Mal mehr als nur eine Wagenlänge voraus. Geblieben ist, daß die Gegner kein

eigenes Rennen fahren, sondern sich an der Klasse des Spielers orientieren. Das hat für weniger versierte Zocker den Vorteil, daß man selbst bei mehreren Ausrutschern bis zum Schluß vorne mitmischen kann. Andererseits ist es guten Fahrern nicht möglich, dem Rest des Feldes davonzueilen. Es ist schon fast ein bißchen nervig, trotz fehlerfreier Fahrt immer einen der aggressiv fahrenden Konkurrenten am Auspuff hängen zu haben. Für viel Freude sorgt die makellose Präsentation. Informationen in Hülle und Fülle zu Wagen und Strecken sowie die tolle Replay-Funktion mit insgesamt elf verschiedenen Blickwinkel lassen PS-Freaks in Verückung geraten. Als einziger ernsthafter Kritikpunkt muß der völlig übertriebene Schwierigkeitsgrad im Profi-Knockout-Modus festgehalten werden. Empfehlen wollen wir, will man den maximalen Spielspaß erzie-

positiv

- überragende Streckenführung
- perfekte Präsentation
- abwechslungsreiche Grafik
- zahlreiche Variationsmöglichkeiten

negativ

- teils zu hoher Schwierigkeitsgrad
- übersensibler Simulationsmodus

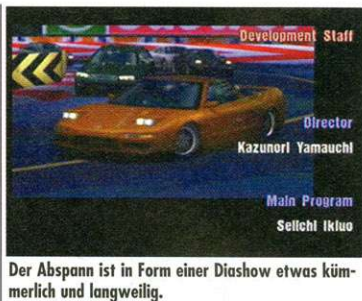


Über kleinere Abkürzungen erfährt man sich die entscheidenden Sekunden Vorsprung.



Im Grunde völlig nutzlos, ist die Waschanlage wohl als Programmierzug zu verstehen.

Spiele wäre ein halbes Jahr notwendig, dann übertreibt dieser verehrungswürdige Mann mit seiner Aussage sicher nicht. Stolz ist er auf die Grafik, die Animation und das Handling der einzelnen Fahrzeuge. Zu Recht, denn mit keinem anderen Rennspiel läßt sich Gran Turismo in diesen Punkten vergleichen. Insbesondere in den TV-reifen Wiederholungen zeugen die Wagen

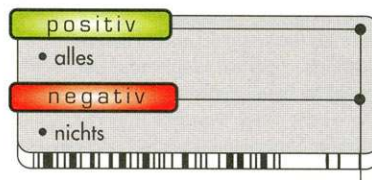


Der Abspann ist in Form einer Diashow etwas kümmerlich und langweilig.



Der Rückspiegel läßt die hinter einem liegenden Fahrzeuge weiter weg erscheinen als dies tatsächlich der Fall ist.

von ihrer ungemein realistischen Inszenierung, sofern man bei einem Videospiel überhaupt von realistisch sprechen kann. 290 Fahrzeuge sind in der PAL-Version enthalten, deren original Fahrgeräusche allesamt gesampelt und ins Spiel implementiert wurden. Ein Aufwand, der in der heutigen Zeit fast schon unverhältnismäßig wirkt, letztlich aber nur dem Spieler zu Gute kommt. Ein exzellenter Rennfahrer zeichnet sich dadurch aus, daß er über seinen Allerwertesten zu spüren imstande ist, wie der Wagen auf Lenkbewegungen reagiert. Das zu simulieren, fällt natürlich auch den



Beim Abbremsen brechen die Wagen abhängig vom Antrieb völlig unterschiedlich aus.

kompetentesten Entwicklern sehr schwer. Durch die Unterstützung des neuen Dual Shock-Controllers werden die Vibrationen über zwei kleine Motoren aber zumindest auf die Hände des Spielers übertragen. Gran Turismo - ein außergewöhnlicher Titel für außergewöhnliche Spieler - exklusiv für die PlayStation!



len, in jedem Fall einen analogen Controller. Zwar lassen sich die Wagen auch mit dem Standardpad ordentlich steuern, weit feinfühler und exakter wird es aber erst mit einem neGcon oder ähnlichem. Schlußendlich weiß Need For Speed Hot Pursuit bis auf den vielleicht etwas zu anspruchsvollen Simulationsmodus in allen Belangen zu überzeugen. Die Grafik ist rasend schnell, auch im Zwei-Spieler-Modus

flüssig und durch die fünf Streckenthemen sehr abwechslungsreich. Durch Nachtfahrten oder Regen läßt sich die optische Qualität nochmals steigern. Die Soundkulisse, natürlich in Dolby Surround, weiß mit einer Vielzahl an Geräuschen, kreischenden Sirenen und kernig klingenden Motoren eine authentisch wirkende Atmosphäre ins heimische Zimmer zu zaubern. Im direkten Vergleich zu



Durch einen kurzen Druck auf die Handbremstaste stellt man den Wagen leicht quer und kann so die Kurven mit hohen Geschwindigkeiten meistern.



Gran Turismo muß sich Need For Speed III zwar letztendlich um einen Punkt geschlagen geben. Doch wissen wir alle, wie unterschiedlich Geschmäcker sind. Rennspielfans greifen auf jeden Fall zu!



Martin Weidner

Total NBA 98

Genre:.....Sportspiel

Hersteller:.....SCEE

Entwickler:.....SISA

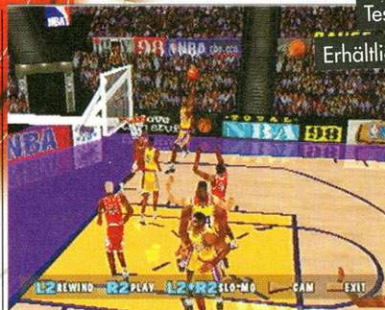
Testmuster:.....SCEE

Erhältlich ab:.....29. Mai

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



Die Dunkings genießen ausgesprochen viel Showtime-Charakter.



Die manuelle Kamera aus Total NBA '97, die nur während einer Wiederholung eingesetzt werden konnte, fand in der '97er Edition keine Verwendung mehr.



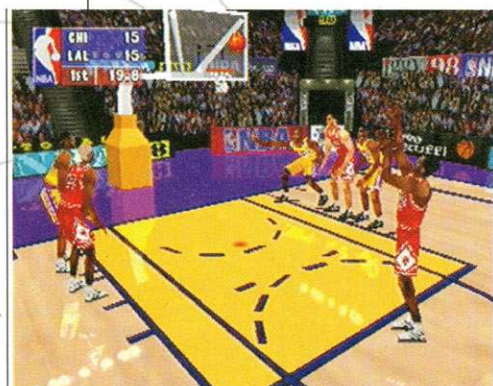
Features



Während die beiden ersten Total NBA-Versionen in den Londoner Studios von Sony Computer Entertainment Europe entstanden, gab Sony die Entwicklung der '98er Edition an ihre Interactive Division in den Vereinigten Staaten ab - eine Tatsache, aus der man eigentlich schließen könnte, daß Total NBA 98 etliche Detailverbesserungen mit sich bringen würde.

Auf den ersten Blick ist dem jedoch nicht so. Sicherlich, die Spielpläne befinden sich auf dem Stand der aktuellen Saison '97/'98, und die Front End-Screens wurden dezent überarbeitet. Wer sich die Spieloptionen etwas genauer zu Gemüte führt, findet darüber hinaus in dem neuen Menüpunkt Close Score die Möglichkeit, das Punkteverhältnis analog zu NBA Jam etwas zu seinen Gunsten zu verändern. Neu ist außerdem der Draft-Modus, in dem sich sämtliche Teams und Spieler einzeln lassen.

Was die im März 1996 erschienene Basketballsimulation Total NBA auszeichnete, war aber die damals bahnbrechende, hochauflösende Grafik, die zum Greifen nah wirkenden Animationsphasen der Korbleger und der sehr hohe Simulationsanspruch. Während in der '97er Variante in erster Linie der Statistikteil erweitert und die Steuerung verfeinert wurden, konzentrierten sich die Entwickler diesmal darauf, das Motion Capturing weiter zu verbessern und gleichzeitig die Spielgeschwindigkeit deutlich zu erhöhen. Der Spielfluß in der alten Version wirkt im Direktvergleich geradezu träge, auch wenn sich gerade deshalb die Spielzüge seinerzeit sehr elegant aufbauen ließen. Man sollte sich aber deshalb nicht zu dem Trugschluß verleiten lassen, Total NBA 98 wäre zu hektisch. Ganz im Gegenteil, die neue Fassung ist, etwas Einspielzeit vorausgesetzt, genauso intuitiv spielbar wie eh und je. Das Icon Passing-System des Vorgängers wurde außerdem um Icon Defense (der Spieler wählt über eine Tastenkombination exakt den gewünschten Verteidiger aus) und Icon Cutting ergänzt. In letzterem System erteilt man in der Offensive einem Teamkollegen via Tastenfolge den Auftrag, sich freizulassen und übernimmt selbst die Guard-Position. Darüber hinaus wurden die spieterspezifischen Moves erweitert und besonders viel Augenmerk auf spektakuläre Dunkings gelegt. Total NBA 98 erhält dadurch leichten, aber in keiner Weise überzeichneten Fun Sports-Charakter.



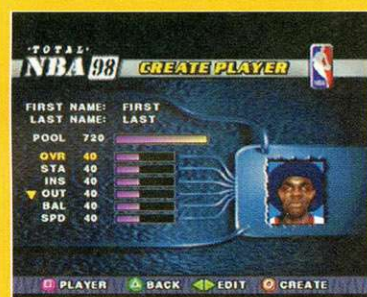
Der Freiwurf erfolgt wie gewohnt über ein T-Meter, d.h. auf der horizontalen Leiste zielt man von links nach rechts und auf der vertikalen Leiste dosiert man die Wurfkraft.

positiv

- stilgerecht in Szene gesetzt
- höhere Spielgeschwindigkeit
- tadellos spielbar
- umfassender Statistikteil

negativ

- leichter Fun Sports-Charakter



Im Create Player-Bildschirm lassen sich insgesamt 19 Eigenschaften verändern: OVRall (Insgesamt), STAmnia (Kondition), INSIDE Shooting (Würfe innerhalb des Freiwurfsraums), OUTSIDE Shooting (Würfe außerhalb des Freiwurfsraums), BALL Handling (Ballbehandlung), SPED (Geschwindigkeit), DEFENSIVE Awareness (Verteidigungstaktik), OFFENSIVE Awareness (Angriffstaktik), PASSING (Pässe), OFFENSIVE ReBouncing (Offensive Rebounds), DEFENSIVE ReBouncing (Defensive Rebounds), BLOCKING (Blocken), STEALING (Ballabnahme), DUNKING, FREE THROWS (Freiwürfe), 3POINT (3-Punkt-Würfe), CLUTCH (unter Druck spielen), HOOK Shot, LAYUP (3 Schritte und Sprung zum Wurf).

► Für wen eignet sich letztendlich das '98er Update? Technikfreaks kommen mit Sicherheit auf ihre Kosten, denn die neueste Version ist nicht nur erheblich schneller, sondern auch grafisch aufwendiger gestaltet worden. Total NBA 98 stellt aber nach wie vor auch Anhänger einer ernsthaften Simulation zufrieden, bietet es doch neben der famosen Spielbarkeit der Vorgänger noch einige (wenige) Features mehr.



play
PLAY STATION
BEST BUY!

CFS Conny Figge



Playstation / Nintendo / Amiga

Tel.: 0201 - 8379960 + 61

Fax 0201 - 8379962

Conny Figge Schnellversand

Sponheuer Straße 25

45326 ESSEN

Öffnungszeiten: tägl. 10⁰⁰ Uhr - 18⁰⁰ Uhr

Preise zzgl. 9,90 DM - Versandkosten/ Porto
Vorkasse 6,50 DM

Schnellversand



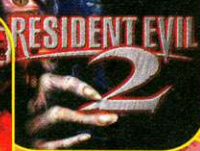
Crash Bandicoot 2



94,-



Bloody Roar



84,-

PLAYSTATION

Ace Combat 2	DM 89,-
Actua Tennis (April)	DM 89,-
Agent Armstrong	DM 84,-
Air Race	DM 94,-
Ayrton Senna Kart Duell 2	DM 84,-
Baphomets Fluch 2	DM 89,-
Botmann & Robin (April)	DM 84,-
Battle Arena Toshinden 3	DM 89,-
Beast Wars	DM 84,-
Bleifuß 2	DM 79,-
Bloody Roar	DM 84,-
Bomberman World	auf Anfrage
Brahma Force	DM 89,-
Breath of Fire 3 (April)	DM 89,-
Bushido Blade	DM 89,-
Bust a Move 3	DM 65,-
C & C 2 - Alarmstufe Rot	DM 99,-
Chronicles of the sword	DM 79,-
Clock Tower	DM 95,-
Colony Wars	DM 89,-
Constructor (Juni)	DM 89,-
Cool Boarders 1+2	je DM 89,-
Courier Crises	DM 85,-
Crash Bandicoot 2	DM 89,-
Croc - Leg. of the Globbos	DM 94,-
Dark Omen Warhammer	DM 89,-
Deathtrap Dungeon	DM 89,-
Destruction Derby 2	DM 99,-
Diablo	DM 89,-
Discworld 1+2	je DM 89,-
Disruptor	DM 49,-
Dynasty Warriors	DM 89,-
Exhumed	DM 55,-
Fifa Soccer 98 - WM Qual.	DM 89,-
Fighting Force	DM 89,-
Final Fantasy VII (3 CD)	DM 105,-
Flottenmanöver (Mai)	DM 89,-
Formel 1 '97	DM 109,-
Forsaken (Mai)	DM 89,-
Frogger	DM 84,-
G-Police	DM 109,-

Gex 3D	DM 89,-
Gran Turismo (Juni)	DM 149,-
Grand Theft Auto GTA	DM 89,-
Hercules	DM 89,-
Hexen	DM 94,-
Hugo (April)	DM 94,-
Indy 500 (April)	DM 89,-
Int. Superstar-Soccer Prof.	DM 94,-
Judge Dred (f.Pistole)	DM 89,-
Jurassic Park-The lost W.	DM 85,-
Kick Off 98 (Mai)	auf Anfrage
Lost Vikings 2	DM 49,-
Lucky Luke (Mai)	DM 89,-
Machine Hunter	DM 84,-
Magic the Gathering	DM 55,-
Maximum Force	DM 84,-
MDK	DM 88,-
Mega Man 8/Bat.&Chase	je DM 89,-
Mega Man X3	DM 89,-
Men in Black (April)	DM 89,-
Metal Gear Sol. (Okt.)	auf Anfrage
Monopoly	DM 89,-
Moto Racer	DM 84,-
Motocross feat Mc Gr. (Mai)	DM 89,-
Motor Toon Grand Prix	DM 85,-
Nagano Olympics dt.	DM 99,-
Namco Museum Piece 5	DM 84,-
Nascar Racing 98	DM 88,-
NBA - In the Zone 2	DM 59,-
NBA Live 98/ Pro 98	DM 89,-
Need for Speed III (April)	DM 89,-
Newman Haas Racing	DM 89,-
NFL Game Day	DM 90,-
NHL Breakaway	DM 79,-
NHL Face Off 98	DM 84,-
NHL Hockey 98	DM 89,-
Nightmare Creatures	DM 89,-
Nuclear Strike	DM 84,-
Oddworld - Abe's Odyssey	DM 89,-
One (April)	DM 89,-
Pandemonium 2 3D	DM 79,-
Panzer General	DM 49,-
Pax Corpus (März)	DM 89,-
Penny Racers	DM 80,-
Porsche Challenge	DM 79,-

Power Soccer 2 (Upd.Juni)	je DM 89,-
Premiere Manager 98	DM 94,-
Rage Racer	DM 99,-
Rapid Racer	DM 89,-
Rascal	DM 88,-
Resident Evil	DM 85,-
Resident Evil 2 (Mai)	DM 99,-
Resident Evil D.C.	DM 84,-
Risiko	DM 84,-
Riven - Myst II	DM 109,-
Road Rash 3D (April)	DM 89,-
Sens.Soccer WC 98 (Juni)	DM 84,-
Shadow Master	DM 89,-
Sim City 2000	DM 89,-
Skull Monkeys	DM 84,-
Soul Blade	DM 99,-
Spider	DM 69,-
Star Wars - Master of T.Kissi	DM 89,-
Steel Reign	DM 84,-
Streetfighter Coll. (März)	DM 89,-
Streetfighter Ex Plus	DM 84,-
Suikoden (engl.)	DM 49,-
Super Pang Coll.	DM 89,-
Syndicate Wars	DM 84,-
Tekken 3 (3.Quart)	auf Anfrage
Tenka-LifeForce	DM 99,-
Test Drive 4	DM 84,-
Tetris Plus	DM 79,-
Theme Hospital	DM 89,-
Time Crisis (April)	DM 89,-
Time Crisis mit Lightgun	DM 155,-
Toca Tour. Car Champion.	DM 94,-
Tomb Raider II	DM 94,-
Top Gun Fire at Will	DM 89,-
Total Driving	DM 89,-
Total NBA 96/97	je DM 79,-
Transport Tycoon	DM 79,-
Tunnel B1	DM 49,-
Twisted Metal W.-Tour	DM 89,-
V-Rally	DM 89,-
Vandal Hearts dt.	DM 55,-
War Wind 2	auf Anfrage
Warcraft II	DM 89,-
Wild Arms	DM 94,-
Wing Commander IV	DM 85,-
World Leag. Soc.(Mai)	auf Anfrage
Xenious 3D	DM 79,-
Youngblood (April)	DM 84,-
Z	DM 84,-

PSX- HARDWARE

SONY PLAYSTATION	DM 299,-
Box incl. Contr.+Mem.Card	DM 79,-
Boot-Chip	DM 29,-
Controller Analog	DM 88,-
Controller Original	DM 49,-
Game Buster/Act.Repl.	DM 84,-
Joypad versch. Farben	DM 28,-
Link-Kabel	DM 19,-
Pad-Verlängerungskabel	DM 11,-
Lenkrad Wheel + Pedals	DM 139,-
Memory Card 1 MB	DM 29,-
Memory Card 8 MB	DM 69,-
Memory Card 24 MB	DM 89,-
Memory Card 48 MB	DM 109,-
Memory Card Original	DM 39,50
Mouse Original	DM 59,-
Multi-Tap	DM 68,-
Pad Analog	DM 44,-
Pad Barracuda Analog	DM 65,-
Pad NeGcon	DM 88,-
Pad Piranha	DM 35,-
Programm-Pad	DM 59,-
Pad Ultra-Racer	DM 75,-

NINTENDO 64

Bomberman 64 dt.	DM 89,-
Castelvania 3D dt.	auf Anfrage
Diddy Kong Racing dt.	DM 85,-
Extrem G dt.	DM 125,-
F1 Pole Position 64 dt.	DM 119,-
Fifa 98 WM Qual. dt.	DM 119,-
Fighters Destiny dt.	DM 129,-
Lyat Wars m.Rumbl. dt.	DM 129,-
Nagano Olympics dt.	DM 149,-
Super Mario 64 dt.	DM 89,-
Super Mario Kart 64 dt.	DM 89,-
Turok Dino. Hunter dt.	DM 119,-
Wave Race dt.	DM 85,-
Yoshi's St.-Yos.Island 2 dt.	DM 89,-

NINTENDO 64 - HARDWARE

N 64 KONSOLE	DM 299,-
Contr. Pack+Mem.-Card	DM 39,-
Joypad SV 304 Fun Pad	DM 49,-
Netzteil	DM 69,-
Orig. Contr. div. Farben	DM 49,-
Rumble Pack Original	DM 39,-
Spieleber. Mario 64 dt.	DM 29,-
Antennenkabel PAL	DM 29,-

LÖSUNGSHEFTE

Game Break. V1+V2	je DM 24,80
Lösungsheft Resi. Evil 2	DM 25,-
Lösungs. Final F. VII	DM 29,50
Lösungs. Tomb Raid. 2	DM 19,50

ab Mai

Need for Speed III

89,-



89,-

ab Juni



149,-



89,-

PlayStation

79,-

PlayStation

89,-

PLATINUM # PLATINUM # PLATINUM # PLATINUM

Actual Soccer	DM 44,-
Adidas Power Soccer	DM 44,-
Air Combat	DM 49,-
Alien Trilogy	DM 44,-
Battle Arena Tosh.	DM 44,-
Bust a Move	DM 44,-
Crash Bandicoot	DM 49,-
Destruction Derby 1	DM 49,-
Destruction Derby 2	DM 49,-
Fade to Black	DM 44,-
Fifa Soccer 96	DM 44,-
Int. Track & Field	DM 44,-
Micro Machines V3	DM 49,-
Need for Speed	DM 44,-
Pandemonium	DM 44,-

PGA 96	DM 44,-
Porsche Challenge	DM 44,-
Rayman	DM 44,-
Ridge Racer Rev.	DM 49,-
Road Rash	DM 44,-
Soviet Strike	DM 49,-
Tekken	DM 49,-
Tekken II	DM 49,-
Thunderhawk 2	DM 44,-
Tomb Raider	DM 44,-
True Pinball	DM 44,-
Virtual Golf	DM 44,-
Wipeout 2097	DM 49,-
Worms	DM 44,-

PLATINUM # PLATINUM # PLATINUM # PLATINUM

Druckfehler/ Irrtümer/ Preisänderungen vorbehalten.
Angebote solange Vorrat reicht.
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 25,-

Software ist vom Umtausch ausgeschlossen.
Defekte Ware wird ausgetauscht oder repariert.
Es gelten unsere AGB.



Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon

Mark Liebold

Genre:.....Action-Adventure

Hersteller:.....Eidos Interactive

Entwickler:.....Asylum Studios

Testmuster:.....Eidos Interactive

Erhältlich ab:.....sofort

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



Neben der Entwicklungsdauer von über zwei Jahren war es auch der Name Eidos, den man mit Tomb Raider und Lara Croft in einem Atemzug nennt, der die Erwartungen in der Redaktion bereits vor dem ersten Testspiel in die Höhe trieb.

In der nördlichen Provinz von Chiang Mai, an dem Ufer des Flusses Kok, liegt die kleine Stadt Fang. Sukumvit, der mächtige Baron von Fang beschloß vor einigen Jahren, seine Stadt in aller Welt berühmt zu machen. Um dieses wagemutige Ziel zu realisieren, legte er zusammen mit den Einwohnern von Fang in einer Hügelkette ein Labyrinth an, welches gespickt ist mit tödlichen Fallen und nur so wimmelt von abscheulichen Monstern. Seitdem versammeln sich jedes Jahr am 1. Mai in Fang mutige oder einfach nur dumme, vermeintliche Helden, um den Deathtrap Dungeon zu durchqueren. Der einzige Ausgang aus dem Todeslabyrinth ist aber nicht nur durch

„Schon nach kurzer Zeit gabelt sich der Tunnel. Aus dem Gang, der Richtung Westen führt, hörst du leises Summen. Möchtest du herausfinden, woher es stammt, geht es weiter bei 108. Setzt du deinen Weg lieber nach Norden fort, weiter bei 14.“

In dieser Art und Weise präsentierte sich Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon vor über 13 Jahren als vierte Ausgabe seiner Fighting-Fantasy-Spielbuchreihe. Seitdem ist viel Zeit vergangen. Nun sind auch endlich die technischen Möglichkeiten gegeben, um aus dem fast 200 Seiten starken Buch ein vollwertiges Computerspiel zu entwickeln, welches strikt den Vorstellungen von Ian Livingstone entsprechen muß.

den bloße Einsatz von Waffen zu erreichen, auch geistige Stärke und ein scharfer Verstand sind zwingend erforderlich. Dem Überlebenden winken 10.000 Goldstücke und ewige Freiheit für Chiang Mai.

In dem perfekt gerenderten Intro wird sofort klar, warum bis jetzt noch niemand den Deathtrap Dungeon lebend verlassen hat. Die beiden Hauptakteure, die sich diesem selbstmörderischen Unterfangen stellen, müssen große Gefahren auf sich nehmen. Chaindog ist ein großer, muskelbepackter Barbar, der die Kunst des Kampfes als Sklave in den Gladiatorenschulen gelernt hat. Der Hüne ist nicht gerade ein Prototyp eines Fantasyhelden; Ehre ist für ihn nicht annähernd so wichtig wie Gold oder das Blut, das an seinem Schwert klebt. In der Blüte ihrer Jugend von

Features



Ein chirurgisch präziser Stich läßt diese Amazone nicht lange leiden.



Gespenster können nur mit magischen Waffen verwundet werden.



Mit einer Lichtexplosion trifft das magische Geschöß Chaindog.



In diesen Lichtsäulen ist es möglich, seinen Spielstand zu sichern.



Vom finalen Todesstoß getroffen, bricht der Rattenmensch zusammen.

Piraten aus dem sicheren Schoß der Eltern geraubt, lernte Red Lotus, der weibliche Counterpart zu Chaindog, den harten Überlebenskampf an Bord eines Piratenschiffes. Ihre typischen Eigenschaften sind Schnelligkeit und der abgrundtiefe Haß, den sie jedem männlichen Wesen gegenüber hegt.

Der Deathtrap Dungeon erstreckt sich über neun Episoden, die insgesamt 38 Level beinhalten. Alle mehr oder weniger gefährlichen Kerker werden, genau wie in Tomb Raider, aus der Sicht der dritten Person und einer Bewegungsfreiheit von 360 Grad durchwandert. Dies gewährleistet, im Gegensatz zur Egoperspektive, ein weites Sichtfeld, welches dem Spieler

die Möglichkeiten gibt, Gefahren schneller erkennen und diverse, schwierige Sprung- und Kampfpassagen besser meistern zu können. Eine weitere Hilfe sind die in den beiden oberen Bildschirmecken befindlichen Anzeigen für die Lebensenergie, die gerade benutzte Waffe, die angewählten magischen Schriftrollen oder ähnlich wichtige Informationen. Ein Kompaß, der für das Durchqueren eines Dungeons eigentlich unabdingbar ist, wurde durch ein Stück Tafelkreide ersetzt, mit dem sich der Held Pfeile auf Wände und Böden als kleine Orientierungshilfen zeichnen kann. Diese Hilfe ist zwar in den ersten Leveln von Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon noch nicht vonnöten, aber je tiefer man sich in die dunklen Kerker vorwagt, desto größer und verworrener werden sie. Leider verhält es sich mit den monströsen Widersachern nicht anders. Jede Episode birgt eine neue Art von Gegner in sich. Aus den kleinen Kobolden und den vereinzelt auftretenden Orks werden schnell drei Meter große Minotauren. Im Abgrund, einem sich in die Tiefe windenden Schacht, muß man sich gegen Untote zur Wehr setzen, die von dem bösen Nekromanten Agrash angeführt wer-



Chaindog in all seiner Polygonpracht!

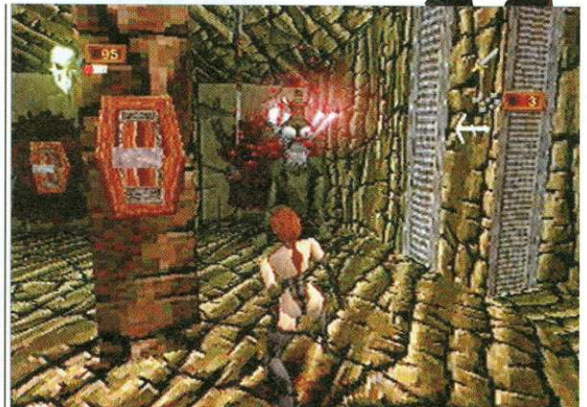


Raketenabschlußbasen helfen im Kampf gegen den Drachen Fieslor.

den und auf dessen Befehl hin in den verlassen Katakomben ihr Unwesen treiben. Orkverseuchte Abwasserkanäle, Burgen oder Insektenester, die (direkt) aus dem banal/genialen SciFi-Film Starship Troopers stammen könnten, zählen noch zu den leichteren Leveln. Auch sogenannte Rattenmenschen haben sich in zwei Abschnitten



In eine fiese Raketenfalle getappt, wird Red Lotus in ihre Atome zerstäubt.



Der einfache Rasierklingenzauber macht selbst dem größten Minotauren den Garaus.



Schlägt man auf die Pulverfässer, explodieren diese.



Der rote Ritter sieht gefährlicher aus als er in Wirklichkeit ist.



Red Lotus und ihr heißgeliebter Flammenwerfer.

zähne in das Fleisch des Helden zu rammen, erweisen sich nur allzu oft als unüberwindliches Hindernis. Für Ian Livingstone und sein Entwicklerteam ist die Anzahl dieser abscheulichen Monster, die sich immerhin auf über 55 verschiedene Kreaturen beläuft, noch nicht genug. Der Deathtrap Dungeon ist von oben bis unten mit fiesen Fallen durchsetzt. Zu große Neugierde wird sofort durch einen geschickt platzierten Flammenwerfer oder eine Tretmine bestraft. Zu oft wird die natürliche Goldgier eines Abenteurers ausgenutzt, um diesen schamlos hinterrücks mit Pfeilen zu durchbohren. Gelingt es dem Heldenduo sich bis zum finalen Endkampf vorzuarbeiten, wartet dort eine Überraschung, die wir an dieser Stelle nicht verraten wollen. Nur soviel: Es ist mehr als nur ein Drache!

Um gegen all diese Ausgeburten der Hölle und die hinterhältig platzierten Fallen überhaupt eine Überlebenschance zu haben, stehen dem Protagonisten eine Vielzahl an magischen Waffen, Zaubersprüchen und -tränken zur Verfügung. Viele der Monster allerdings nehmen nur von bestimmten Waffen Schaden. Geister, die transparent durch den Raum schweben, können z.B. nur von einem Silberschwert verwundet werden. Gegen Schlangen-

des Deathtrap Dungeons ausgebreitet. Zunächst müssen die todesmutigen Kämpfer die Festung dieser Ungetüme stürmen, um sich anschließend durch eine Vielzahl von kleinen Türmen, die allesamt durch kleine Brücken verbunden sind, den Weg ans Tageslicht zu bahnen. Da Rattenmenschen bekanntlich schlauer als Orks sind, haben erstere unseren Helden auch weit mehr entgegenzusetzen. Kanonen, Donnerbüchsen, Granatwerfer oder die in den Labors herangezuchteten Riesenratten und Rattenoger, welche mit aller Gewalt versuchen, ihre überdimensional großen, gelben Schneide-



Mit der Hilfe von Flugschildkröten kann man zu den nächsten Levels gelangen.

frauen ist es ratsam, das Giftschwert zu ziehen oder einfach nur die Beine in die Hand zu nehmen und sich schleunigst davon zu machen. Die Palette an magischen Sprüchen reicht vom einfachen Lichtzauber über den 08/15-Feuerball bis hin zum Rasierklingenzauber. Es kommen auch einige obskure Gebilde vor, die ebenfalls als Waffen dienen: Flammenwerfer, Granatwerfer, Flammenlanze und eine Höllenmaschine, bei der es sich um eine Art Bazooka handelt, die überdimensionale Feuerwerkskörper verschießt. Es ist sehr ratsam, all diese kleinen Extras zu



Die Alternative

Nightmare Creatures

Kalisto Entertainment



Nightmare Creatures schafft es zwar ohne Probleme in Sachen Blutgehalt mit Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon mitzuhalten, jedoch ist

es durch kleinere Rätsel und das zusätzliche Timelimit noch schwerer. Einzig und allein die Unterstützung des Analog-Controllers ist ein Feature, das Deathtrap Dungeon leider fehlt.



Acht verschiedene Zaubersprüche, die in Form von Schriftrollen aufgesammelt werden, stehen zur Verfügung





In dem Insektennest hilft man sich am besten mit dem Flammenwerfer weiter.

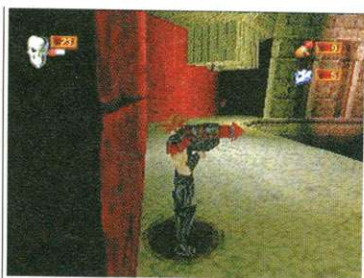
Hilfe zu nehmen, da ein Stärkungstrank in Kombination mit dem magischen Kriegshammer selbst den größten T-Rex in die Knie zwingen kann.

In Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon ist es möglich, den Protagonisten springen, rennen, schleichen, zaubern, parieren und natürlich kämpfen zu lassen. Um all jene Manöver unterzubringen und einen sauberen Spielfluss garantieren zu können, wurden alle Buttons des Joypads gnadenlos belegt. Bevor man sich allerdings blindlings ins Abenteuer stürzt, sollte das Augenmerk unbedingt auf das Setup-Menü gerichtet werden. Denn



dort kann man in den Controlleroptions eine der insgesamt drei zur Verfügung stehenden Konfigurationsmöglichkeiten sorgfältig auswählen. Im Soundmenü ist es möglich, die Musik- und Effektlautstärke einzustellen. Zusätzlich werden die Einstellungen noch durch eine Orkband und einen auf einer Streckbank gefesselten Mann bildlich und natürlich musikalisch unterteilt - stufenloses Schreien ist garantiert.

Obwohl Deathtrap Dungeon dem Genre der Action-Adventures angehört, wurde die humoristische Seite in keinsten Weise vernachlässigt. Tötet man beispielsweise einen der Kobolde nicht auf Anhieb, drehen sich die kleinen blauen Monster stracks herum und wackeln schamlos mit ihrem entblößten Hinterteil. Zudem ähnelt ihr permanentes, dreckiges und boshafte Lachen sehr der Cartoonfigur Beavis aus der bekannten MTV Serie. Die ansonsten so lustigen Clowns versuchen zwar mit allen Mitteln dem Helden den Schädel einzuschlagen, erzeugen aber nebenbei mit ihren Achselhöhlen Geräusche, die normalerweise mit anderen diversen Körperöffnungen in Verbindung gebracht werden könnten. Im Zirkus kommt die verrückte Clownbande gar



Die Höllenmaschine ist im Kampf gegen Melkor, den roten Drachen, besonders von Nutzen.



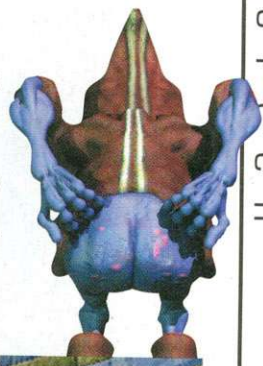
Eine kurze Levelbeschreibung erhält man während der Ladezeiten.



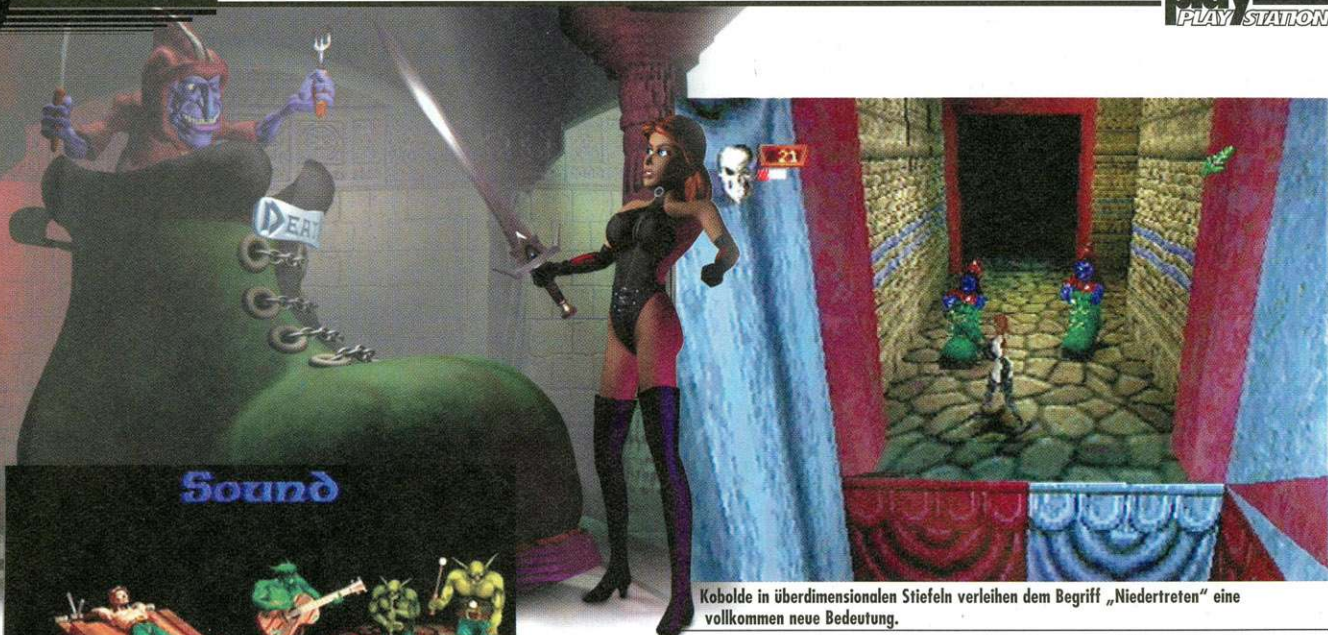
Mit dem R2-Taster ist es möglich in die Egoperspektive zu schalten, um Decken (wie hier zu sehen) und Wände nach Fallen abzusuchen.

mit einem niedlichen Feuerwehrauto angebraut. Kleine Ferkel, fachmännisch mit Dynamitstangen umwickelt, dienen als neuartige Suchkopfgeschosse, und selbst die treu-dumm dreinblickenden Flugschildkröten wirken trotz aller Gefahr urkomisch.

Am Anfang sind die Level noch recht einfach strukturiert. Später jedoch wird dies von komplizierteren Tunnelsystemen abgelöst, die mit sehr schönen und vielfältigen Texturen überzogen sind. Die Hintergrundmusik ist dem jeweiligen Level optimal angepaßt und verstärkt die von den Entwicklern angestrebte Atmosphäre. So sind z.B. im Zirkus groteske und scheinbar willkürlich dahingespielte Klänge zu hören,

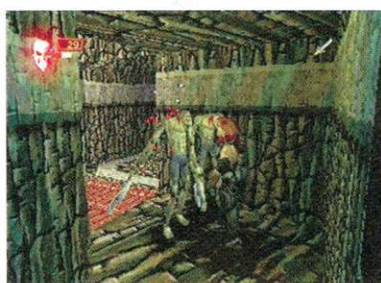


Ohne jegliche Reue zeigen die Kobolde ihre Hintern her.

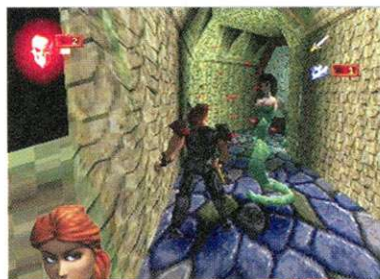


Im Soundmenü wird eine Veränderung der Lautstärke noch bildlich veranschaulicht.

während man im Kampf gegen die Rattenmenschen von schnellen Trommelschlägen begleitet wird. Die beiden Protagonisten sowie die Gegner sind allesamt als Polygonmodelle dargestellt und bewegen sich durchweg flüssig. Vor allem die Monster verhalten sich ihrer Rasse entsprechend, wie nervös zuckende Harlekine, grobschlächtig dahinstapfende Orks oder flinke Rattenmenschen beweisen. Wie bereits erwähnt, wird Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon aus der Sicht der dritten Person gespielt. Die daraus resultieren-



Kameraführung ist im Großen und Ganzen übersichtlich und steigert das Actionpotential der mitunter sowieso dramatischen Schwertkämpfe. Die Kamera ist stets bemüht, sich direkt hinter dem Heldenpaar aufzuhalten. Aber leider schwenkt die Sichtweise nur allzuoft in unangebrachte Blickwinkel ab, besonders wenn für sie in den engen Dungeons keinerlei Ausweichmöglichkeit besteht, so daß man nur den Protagonisten und nicht das eigentlich wichtige Umfeld bzw. die



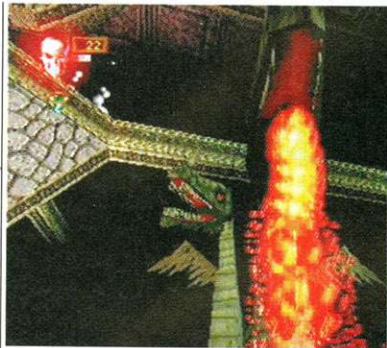
entstehende Gefahren sieht. Oftmals hängt die Kamera halb in den Wänden, wodurch sich unschöne Grafikfehler ergeben. Ein weiteres Manko ist ein minimales Herabsetzen der Spielgeschwindigkeit, das entweder bei einer großen Anzahl von Gegnern oder in besonders großen Räumen auftritt. Grafik- und Lichteffekte, die meistens bei der Anwendung von magischen Spruchrollen in Szene gesetzt werden, sind dagegen ein wahrer Augenschmaus. Der verstärkte Rasierklingszauber bringt z.B. eine wabern- de Lichtkugel hervor, die immer wieder kleine fluoreszierende Lichtbögen aus- sendet und jedem, der sie berührt, Schaden zufügt. Auch einige Gegner weisen äußerst interessante grafische Spielereien auf: grün-gelbliche Licht- blitze aus den Fingern einer Priesterin oder halbdurchsichtige Gespenster sind hierfür zwei Beispiele.

► Jeder, der nach einem ersten flüchtigen Blick wichtiguerisch behauptet, Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon sei doch nur ein weiterer lauwarmer Aufuß von Tomb Raider sei, sollte sich stillschweigend in ein Eck setzen und sich seiner Unkenntnis schämen. Erstens wurde mit der Entwicklung bei- der Spiele zeitgleich begonnen, zwei- tens unterscheiden sich die beiden



Die grünen Totenköpfe am Bildschirmrand zeigen, daß sich das Gift der Priesterinnen bereits in Chaindogs Blutkreislauf befindet - jetzt hilft nur noch eine Dosis vom Gegengift.





Um der Hydra Stand zu halten, ist viel Kraft und Geschick von Nöten - aber auch sie muß sich schließlich Chainedogs Schwert beugen.



gerade wenig. Mit einem gekonnten Schwertschwung oder der rohen Gewalt eines Kriegshammers ist es möglich, sämtliche Gliedmaßen vom Körper des Kontrahenten abzutrennen. Der Leichnam verschwindet zwar, aber sowohl das Amputat als auch sämtliche Körperflüssigkeiten, die während des Kampfes wild verspritzt wurden, bleiben liegen bzw. an den Wänden und Decken kleben. Teilweise zappeln sogar noch die Fußzehen oder andere Gliedmaßen der Gegner, obwohl sie regungslos sein müßten. Bei diesem Phänomen handelt es sich um die letzten Nervenzuckungen. Wer hat noch nicht vom kopflosen Huhn gehört, das nach seiner Enthauptung wild im Garten umherflög? Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon ist ein wahrlich

Für jeden Überlebenskünstler, dem keine Herausforderung zu hoch ist, noch der den einsamen Tod in einem verlassenen Kerker scheut, ist Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon ein absolutes Muß.

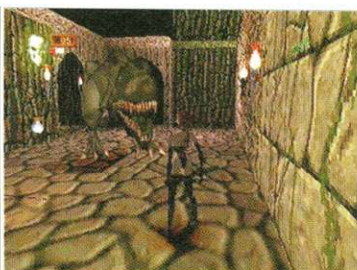
blutiges Spiel, und welcher Freizeitbarbar oder Hobbymetzger konnte der Versuchung widerstehen einen Ork zu entbeinen. Um die knallharte Action und den Nervenkitzel nicht durch unnötig komplizierte Missionen zu gefährden, gibt es für die Helden nur eine Aufgabe: ÜBERLEBEN! Gerade das wird dem Spieler durch den extrem hohen Schwierigkeitsgrad nicht gerade leicht fallen. Zwei Jahre der Entwicklung haben sich wirklich bezahlt gemacht. Ian Livingstone's



Ein besonders einfallsreiches Leveldesign präsentiert sich erst in späteren Episoden.

Deathtrap Dungeon ist ein Action-Adventure par excellence, das trotz des zugegebenermaßen sehr hohen Schwierigkeitsgrades einen langanhaltenden Spielspaß garantiert. Man verspürt vielmehr das Verlangen, den nächsten Gegner anstatt seine PlayStation an die Wand zu klatschen. Deathtrap Dungeon zielt wohl auf die ältere und erfahrenere Generation der PlayStation-Besitzer ab, was aufgrund der Masse

an Blut und der überdurchschnittlich hohen Anforderung an den Spieler kaum verwunderlich ist. Für jeden Überlebenskünstler, dem weder eine Herausforderung zu hoch ist, noch der den einsamen Tod in einem verlassenen Kerker scheut, ist Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon ein absolutes Muß. Zartbesaiteten und weniger versierten Spielern dagegen wird an dieser Art Action-Adventure nur allzu schnell jeglicher Spaß vergehen.



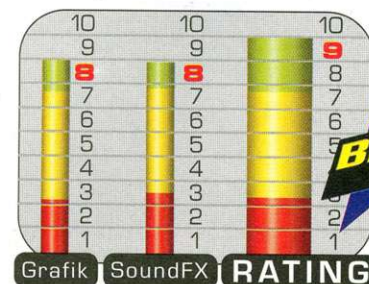
Um den T-Rex zu töten, empfiehlt sich ein Angriff in dessen Flanke.

positiv

- gelungene Grafik und Lichteffekte
- atmosphärische Soundkulisse
- actiongeladener Spielablauf

negativ

- sehr hoher Schwierigkeitsgrad



EXTREME
HARDCORE

play
PLAYSTATION
BEST
BUY!



Bombberman World

Martin Weidner

Genre:.....Party Game

Hersteller:.....Hudson Soft

Entwickler:.....Hudson Soft

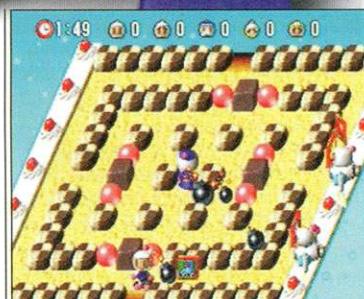
Testmuster:....ACME (Tel.: 0221/2408800)

Erhältlich ab:.....Juni

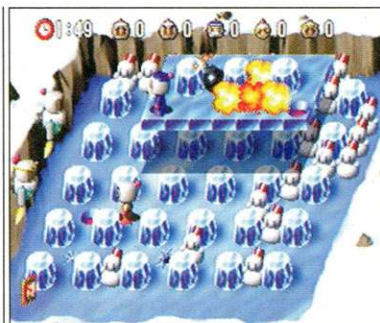
Preis:.....ca.89,- DM



Einige der Spielfelder scrollen im Story Mode über mehrere Bildschirme hinweg.



Die roten Kugeln sind der Dreh- und Angelpunkt dieser Stage.



In einigen Arenen wird die Übersicht noch dazu durch Plattformen erschwert.

Die klassische isometrische Perspektive der früheren Versionen wurde aber zum Leidwesen vieler Spieler nicht erneut übernommen. Die neue angelegte 3D-Ansicht und die Objekte im Vordergrund beeinträchtigen sowohl die Übersicht als auch das Manövrieren der Spielfiguren in erheblichem Umfang. Auch die Kollisionsabfrage ist nicht gerade immer nachvollziehbar. Derartig inkonsequent grafisch umgesetzt, verläuft letztlich eine der besten Spielideen der Videospieldära fast im Sande. Als Partyspiel kommt man um Bombberman World trotzdem nicht herum.



Beschleuniger- und Abbrems-Symbole machen einem hier das Leben schwer.

Thematisch gesehen orientiert sich Bombberman World erfreulich nahe an den 8-Bit- bzw. 16-Bit-Vorbildern. Solospieler begnügen sich entweder mit dem Story Mode, d.h. mit 25 zum Teil scrollenden, neu arrangierten Spielfeldern und Endgegnern oder spielen im Challenge Mode über zwei Runden hinweg um Punktzahlen.

Der eigentliche Reiz dieser (und jeder anderen) Bombberman-Variante liegt jedoch im Battle Mode begründet. Bis zu fünf Teilnehmer - die CPU ersetzt fehlende Mitspieler - bahnen sich hier ihren Weg durch einen Irrgarten und versuchen, ihre Gegenspieler mit Bomben in die Luft zu jagen. Beschränken sich die Aktivitäten anfangs noch darauf, Bomben-, Streuradius-, Beschleuniger- und Krafthandschuh-Symbole aufzusammeln, geht man im Nu dazu über, seine Gegner mit Bombardements massiv unter Druck zu setzen, bis die ersten Spieler ausscheiden.

Disqualifizierte Spieler sind deshalb aber nicht zum Däumchen Drehen verurteilt. Vielmehr steht es ihnen frei, vom Rand der Arena aus Bomben in das Spielfeld zu werfen, um die Übrigen-

bliebenen etwas aus dem Konzept zu bringen. Diese Spielvariante lässt sich vor dem eigentlichen Start festlegen, genauso wie die Stärke der CPU-Gegner, die Zeitvorgabe, die Anzahl der Battles und ob sich die Maver in der Arena bei Ablauf der Zeit bis auf den letzten Stein schließen soll usw.

Versierten Spielern kommt die Möglichkeit, die Anzahl der Extras im Battle Mode nach Belieben zu ändern, sehr entgegen - ein Feature, das seit Super Bombberman 3 zu einem festen Bestandteil der Serie wurde. Früher oder später wird man darüber hinaus den vielen Arenen abschwören und sich auf das klassische erste, sehr ausgewogen spielbare Feld konzentrieren.

positiv

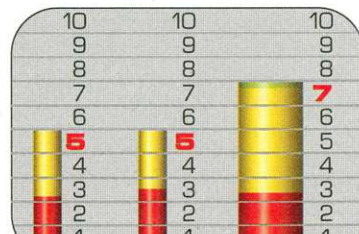
- eingängiger spielerischer Grundgedanke
- als Party Game ideal

negativ

- unübersichtliche Perspektive
- für Solospieler kaum geeignet



Die Wippen sorgen für so manche Überraschung bei den Gegenspielern.



Grafik SoundFX **RATING**



1998 FRANCE 98

Frankreich 98 Die Fußball-WM

Stephan Girlich

Genre:.....Sportspiel

Hersteller:.....Electronic Arts

Entwickler:.....EA Sports

Testmuster:...Electronic Arts

Erhältlich ab:.....22. Mai

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



Gerade bei Ecken zeigen die Keeper immer noch deutliche Schwächen.



Die Schiedsrichter haben dazugelernt und beherrschen die Abseitsregel nun besser.



Das Traumfinale!

Den audiovisuellen Part kann letztlich keines der beiden Games für sich entscheiden.

Anders verhält es sich beim Gameplay. Hauptknackpunkt von FIFA 98 stellten mit Sicherheit die schwachen Torhüter dar, die es einem selbst auf der höchsten Spielstufe nicht sonderlich schwer machten, das Leder gleich reihenweise „Tor des Monats“-reif im Kasten zu versenken. Speziell bei Kontern, Ecken oder Flanken blieben sie oftmals wie angewurzelt auf der Linie stehen und ließen sich scheinbar wehrlos von dem anstürmenden Gegner überwinden. Nun, an die überragende Klasse eines Oliver Kahn reichen die virtuellen Keeper immer noch nicht heran, jedoch spielen sie deutlich besser mit und wissen das Leder weit variantenreicher abzuwehren.



Besonders schöne oder wichtige Tore werden euphorisch als „Meilenstein“ betitelt.



Die klassische (FIFA)-Perspektive ist am übersichtlichsten.



Vor dem Anpfiff wird kurz die Nationalhymne der Heimmannschaft eingespielt.

Features



DOLBY SURROUND

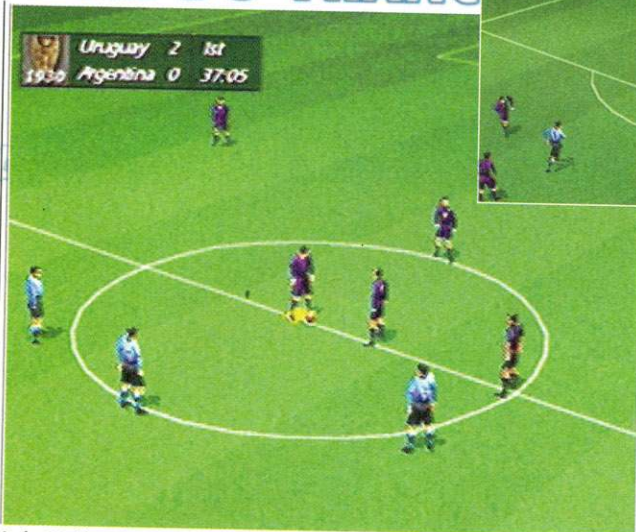
TIP!

„Die WM 98 wird in 195 Ländern übertragen und von mehr als 37 Milliarden Zuschauern verfolgt. Aber nur bei EA Sports dürfen Sie selbst auf dem Rasen stehen. Spielen Sie im exklusiv lizenzierten Spiel von EA SPORTS Seite an der Seite mit den Fußballgrößen der Vergangenheit und den Stars von heute.“ EAs Pressemitteilung bleibt bei der Wahrheit und stößt trotzdem viele PlayStation-Besitzer vor den Kopf. Vor nicht einmal einem halben Jahr bescherte uns EA mit FIFA Soccer 98 Die WM-Qualifikation das beste FIFA aller Zeiten, das gleichzeitig die beste Soccer-Simulation für die PlayStation war, um jetzt - nicht einmal sechs Monate später - eine WM-Version nachzuschieben. Bloße Geldschneiderei oder unumgänglicher Neukauf? Eine Frage, die wir nun versuchen zu klären.

Grundsätzlich, wollten wir uns ausschließlich auf die positiven Aspekte des Sequels beschränken, könnten wir eine Abschrift des Presstextes verwenden. Denn die dort angesprochenen Veränderungen sind im Spiel zum größten Teil auch tatsächlich als solche wiederzufinden. In grafischer Hinsicht wurde für die WM-Edition ordentlich getrickt. Die Polygonkicker sind in dieser von ihrer Statur her deutlich athletischer, bewegen sich durch eine Vielzahl an Bewegungsabläufen abwechslungsreicher, und das Spieltempo wurde merklich gesteigert. Jedoch zeigt der direkte Vergleich auch eine Schwäche auf. Um Slowdowns gänzlich zu vermeiden, fielen offensichtlich ein paar Frames der technischen Schere zum Opfer. Gerade beim Spielen der beiden Versionen Fernseher direkt neben Fernseher macht FIFA 98 Die WM-Qualifikation also immer noch eine hervorragende Figur. Wie von EA gewohnt, verändern die in Dolby Surround abgemischten Schlachtrufe der Fans selbst das kleinste Zimmer in eine riesige Fußballarena. Speziell die Heimmannschaft wird vehement unterstützt, während das Auswärtsteam nur vom Kommentatorentrio Martin Siebel/Wolf-Dieter Poschmann/Werner Hansch Lob erhält.

FRANCE 98 FRANCE 98
FRANCE 98 FRANCE 98

FRANCE 98 FRANCE 98
FRANCE 98 FRANCE 98



In den World Cup Classics kann man die Entwicklung des Fußballspiels gut nachvollziehen. Bis in die 60er Jahre galt für die Teams von damals nur eins: stürmen, stürmen, stürmen...

Gerade Mannschaften, wie Holland mit Spitzentorwart Edwin Van der Sar oder Deutschland mit Andy Köpke, haben in der Defensive durch die erstarkten Torleute einen nicht unerheblichen Vorteil gewonnen. Überhaupt ist festzustellen, daß die CPU-Spieler in allen Mannschaftsteilen weit intelligenter agieren. Brasiliens RoRo-Wundersturm mit Romario und Ronaldo ist selbst in der Abwehr nur schwer zu stoppen; schon auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad kassiert man gegen solche Teams teilweise heftige Schlappen. Profis finden auf der höchsten Stufe eine echte Herausforderung! Die taktische Komponente ist gegen diese Formationen ein entscheidender Faktor, will man ein Spiel siegreich bestreiten. Dazu sind einem schier unendlich viele Möglich-

keiten geboten. Praktisch kann jedem Spieler eine bestimmte Spielweise zugewiesen werden - das Potential zum Experimentieren ist immens.

► **Frankreich 98:** Die Fußballweltmeisterschaft ist in spielerischer Hinsicht definitiv die Referenz unter den Fußballsimulationen für die PlayStation. Kein anderer Titel erinnert mehr an ein echtes Fußballspiel, kein anderer Titel hat der perfekten Präsentation nur im mindesten etwas entgegenzusetzen. Daß sich EA als einziger Hersteller die komplette Weltmeisterschafts-Lizenz sichern konnte, ist ein weiterer gewichtiger Pluspunkt für diesen Titel, betrachtet man sich die Masse an Fußballspielen, die bis zur WM von anderen Herstellern noch erscheinen sollen. Bis ins kleinste Detail hat man das im Juni



Der Classic-Modus öffnet sich erst, nachdem man die Weltmeisterschaft gewonnen hat. Insgesamt acht Finalpaarungen können erspielt werden; darunter natürlich auch das legendäre 66er Endspiel England gegen Deutschland.

auch ein virtuelles Fußballleben nach dem World Cup! Warum hat man auf einen Ligamodus verzichtet? Warum mutet man den wirklichen Fußballfans zu, sich zwei Titel in einem Zeitraum von nur einem halben Jahr zulegen zu müssen? Viele Fragen, die leider jeder

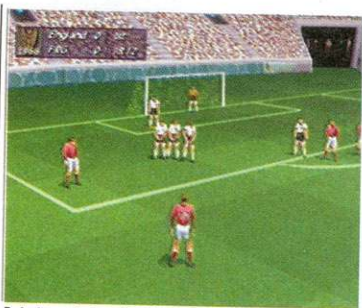
Frankreich 98: Die Fußballweltmeisterschaft ist in spielerischer Hinsicht definitiv die Referenz unter den Fußballsimulationen für die PlayStation. Kein anderer Titel erinnert mehr an ein echtes Fußballspiel, kein anderer Titel hat der perfekten Präsentation nur im mindesten etwas entgegenzusetzen.

stattfindende Megaereignis akribisch nachempfunden. Dennoch, ein fader bis bitterer Beigeschmack bleibt. Warum hat man in das Sequel nicht auch die Vereinsmannschaften der 98er FIFA-Version integriert? Es gibt

für sich selbst beantworten muß! De facto kann FIFA 98 Die WM-Qualifikation mehr an Drumherum anbieten. Und Tatsache ist, daß Frankreich 98 Die Weltmeisterschaft ein nochmals wesentlich besseres, weil überaus anspruchsvolles Gameplay besitzt. Fakt ist aber auch, daß noch dieses Jahr ein weiteres FIFA-Update erscheinen wird...



Bei einem Gegentor tritt der Keeper oftmals wütend gegen die imaginäre Kamera.



Bei einem Freistoß zielt man am besten direkt durch die Mauer, da der Ball nur selten hängenbleibt.

positiv

- ausgereiftes Gameplay
- professionelle Präsentation der Weltmeisterschaft
- Dolby Surround
- hohe künstliche Intelligenz
- hohe taktische Note
- gesteigerter Schwierigkeitsgrad

negativ

- keine Vereinsmannschaften
- keine weiteren Spielmodi
- leicht ruckeliges Scrolling



play
PLAY STATION
BEST BUY!



Kula World

Sascha Abb

Genre:.....Denkspiel

Hersteller:.....SCEE

Entwickler:.....Game Design Sweden

Testmuster:.....SCEE

Erhältlich ab:.....29. Mai

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



Sind die fünf Bonusfrüchte beisammen, gelangt man in einen Extralevel.



Noch denkbar einfach: der erste Level.



In Extrarunden hat man genügend Gelegenheit, Punkte zu sammeln.



Mit Hilfe solcher Aufzüge erreicht man wichtige Stellen des Spiels.

Träume sind Schäume, glaubt manch einer. Nicht aber Johannes Söderqvist von Game Design Sweden, der seinem Traum eines Puzzlespiels in Form von Kula World Leben einhauchte. Doch bis dorthin war es ein weiter Weg. Nicht weniger als 20 Monate benötigte die Entwickler, um das anfangs noch sehr grobe Konzept eines dreidimensionalen Denkspiels in die Realität umzusetzen. Die technischen Kapazitäten der PlayStation sollten dabei nahezu voll ausgeschöpft werden, ohne jedoch auf klassische Puzzleelemente, wie z.B. bei Tetris oder Bust-A-Move, verzichten zu müssen.

Es gilt einen Ball durch insgesamt 200 (!) Welten voller Fallen und Rätseln zu steuern. Aneinandergereihte Würfel bilden die Grundlage eines jeden Levels. Rollen und Springen heißt das Zauberwort, mit dem sich der Ball bewegen läßt. Angrenzende Würfel erreicht man mühelos; Würfel oder gar Würfelreihen, die sich ausschließlich durch Sprünge ansteuern lassen, erfordern die eine oder andere Treffgenauigkeit, aber wie schon ein altes Sprichwort

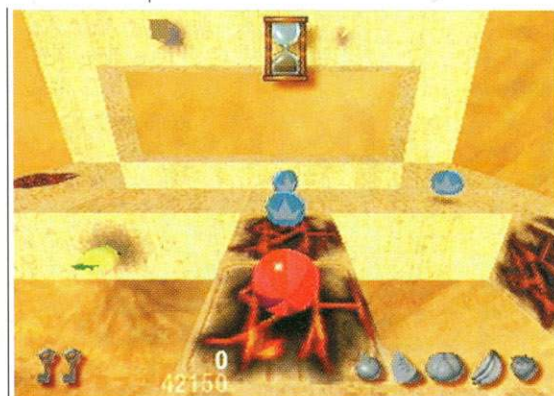
sagt: Übung macht den Meister. Die Gesetze der Physik wurden im wahrsten Sinne des Wortes auf den Kopf gestellt, einerseits glaubt man, auf den befindlichen Flächen zu kleben, im nächsten Moment offenbaren sich dann doch wieder die gnadenlosen Kräfte der Schwerkraft. Oberstes Ziel ist, alle vorhandenen Extras einzusammeln und mit diesen den markierten Ausgang unbeschadet zu erreichen. Bleiben nach Beendigung einer Welt trotzdem einige übrig, gibt es dementsprechend Punktabzug. Stacheln, auf die der Ball verständlicherweise allergisch reagiert, sollten, ebenso, wie einige unnützliche Pickups, umgangen werden.

► Kula World stellt sicherlich den Brainbuster unter den sich momentan auf dem Markt befindlichen Denkspielen dar. Dieser Tatsache wird sich spätestens ab dem 24. Level bewußt. Die Hintergrundgrafiken bestehen nicht

seltener aus Tausenden von Texturen, die sich geschmeidig um die Welten hüllen und mit Licht- sowie Schatteneffekten nicht geizig umgehen. Überhaupt erhält jeder Level durch die äußerst individuelle Gestaltung seinen eigenen Touch. Räumliches Vorstellungsvermögen scheint noch ein geringer Anspruch im Vergleich zum notwendigen Auswendiglernen der jeweiligen Runde zu sein, bedenkt man zusätzlich das nicht selten zu kurz geratene Zeitlimit. Schade ist auch die Tatsache, daß Kula World im Zwei-Spieler-Modus nur hintereinander zu spielen ist. Und doch: Kula World bleibt trotz des hohen Anspruchs ein Spiel der langzeitmotivierenden Sorte und stellt vielleicht durch die absolute Gewaltfreiheit für manchen die Alternative zu Vertretern anderer Genres dar.



Am Ende jeden Levels bekommt man diesen noch einmal rotierend zu Gesicht; nicht gefundene Extras lassen sich so ausfindig machen.



Der Test belegt: der Strandball ist nicht hitzefest.

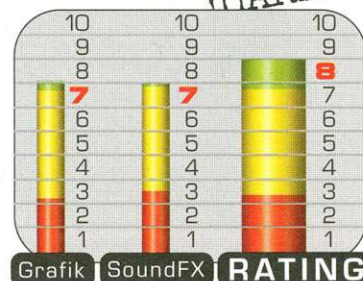
positiv

- Sehr umfangreich
- einfaches Spielprinzip

negativ

- für Einsteiger nicht zu empfehlen

EXTREME
HARDCORE





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



PlayStation



PlayStation



プレイステーション

Aero Fighters Assault (Fight-Action).....	149,90
Bombberman (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 (Fight-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
Yoshi's 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 16-Pack (6 Farben).....	49,90



PlayStation

PlayStation.....	299,00
PlayStation+2 Contr.+Mem.Card.....	333,00
EXONY Video-CD MPEG-Adapter.....	249,90
Action Replay (Mogel Modul).....	89,90
Analog/Digital-Controller DualShock (Sony).....	59,90
Analog Fight Stick.....	119,90
Controller (Edge - rot, grün, blau, gelb).....	39,90
Controller (Sony - grau, schwarz, weiß).....	44,90
Controller NeGoon.....	89,90
Guncon.....	89,90
Memory Card (Sony).....	39,90
Memory Card TRIPACK (3 Stick).....	79,90
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
.....	39,90
..... dauert ca. 20 min.	89,90
..... auf Anfrage	

Abe's Odyssey (Action Jump'n Run).....	99,90
Ace Combat II (Flugsimulation/Action).....	99,90
Alundra (Rollenspiel).....	99,90
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll.).....	99,90
Ayrton Senna Kart Duel 2 (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 (Adventure).....	109,90
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 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
Dreams (Jump'n Run).....	99,90
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
Forsaken (3D-Action).....	109,90
G-Police (3D-Shooter - 2CD's).....	109,90
Gex 3D (Jump'n Run).....	109,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter).....	119,90
Gran Turismo (3D Race).....	109,90
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
Lucky Luke (Jump'n Run).....	109,90
Marvel Super Heroes (Fighting).....	99,90
Masters of Teräs Käsi.....	109,90
Mega Man Battle and Chase (Action).....	99,90
Mega Man X3 (Jump'n Run).....	99,90
Midway Arcade Greatest Hits.....	99,90
Midway Arcades Greatest Hits 2.....	99,90
Nagano Winter Olympics.....	119,90
Namco Museum V (Klassiker).....	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).....	99,90
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

One (Action).....	99,90
Ogre Tactics us (Strategy).....	139,90
Pax Corpus (Action).....	99,90
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon).....	99,90
Power Soccer II (Fußball).....	99,90
Rascal (Adventure).....	99,90
Rapid Racer (Race).....	89,90
Reboot (Action).....	99,90
Resident Evil 2 (Horror Adventure).....	109,90
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).....	129,90
Shadow Master (Shoot'm Up).....	99,90
Sign of the Sun (Adventure).....	99,90
Skull Monkeys (Jump'n Run).....	99,90
Snow Racer '98 (Sports).....	99,90
Spawn (3D-Fighting).....	89,90
Spice World.....	49,90
Steel Reign (Tank-Simulation).....	89,90
Streetsfighter Collection (3D-Fighting).....	99,90
Streetsfighter EX plus Alpha (3D-Fighting).....	99,90
Sulkoden (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 (Ego-Shooter).....	99,90
Time Shock (Flipper).....	99,90
TOCA (Race).....	99,90
Tomb Raider II (Adventure).....	109,90
Total NBA '98 (Basketball).....	99,90
Treasures of the Deep (Adventure).....	99,90
Ubik (Adventure).....	99,90
V-Rally (Race).....	99,90
Versus (3D Fighting).....	109,90
Wild Arms us (Rollenspiel).....	89,90
X-Men Children of Atom (Beat'em Up).....	99,90

Crash Bandicoot (Jump'n Run).....	49,90
Destruction Derby 2 (Race).....	49,90
Fornell I (Race).....	49,90
Micro Machines V3 (Race).....	49,90
Pandemonium (Jump'n Run).....	49,90
Porsche Challenge (Race).....	49,90
Ridge Racer Revolution (Race).....	49,90
Soulblade (3D-Fighting).....	49,90
Soviet Strike (Hell-Action).....	49,90
Tekken II (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



**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
 Resellers welcome**

Umbau-Chips
 Bei jeder Bestellung von PlayStation-Software
 liegt jetzt auf Wunsch ein Umlaufsatz zum
 kompletten von Japan- und US-Importen
 Zum Abspielen von Importspielen benötigst
 die Spiele nur in schwarz-weiß abzuspielen
 Nur solange Vorrat reicht!

Infos Preisliste
 Ab sofort lie...
 Annahmeverwe...
 sind vorbehalten. Es...
 ausgeschlossen. Defek...

**ergesteuert Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte
 (x)) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!**
 Gebühr Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet
 anderen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen
 angenommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch
 unter unsere AGB.

Sascha Abb

Cyball Zone

Genre: Sportspiel
Hersteller: GT Interactive
Entwickler: Rage Software

Testmuster: GT Interactive
Erhältlich ab: 29. Mai
Preis: ca. 99,- DM



Abhängig von der Wurfentfernung werden einem entweder ein oder fünf Punkte auf das Trefferkonto gutgeschrieben.



Zur besseren Übersicht wählt man eine der höheren Perspektiven.



Ein harter Zweikampf direkt vor dem Energiefeld-Tor.

Features



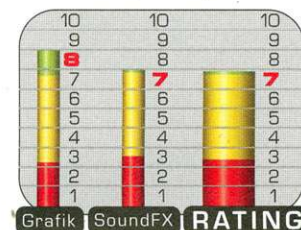
In der play 3/98 noch als Dead Ball Zone angekündigt, wurde Rage Softwares futuristische Sportsimulation mittlerweile in CyBall Zone umbenannt.

2 Cyber-Mannschaften raufen hier mit jeweils 8 Spielern unterschiedlicher Konzerne in zum Teil frei wählbaren Stadien um heißbegehrte Siege. Dabei wird der Ball bzw. der Ballbesitzer in unendlich brutaler Manier über das Feld gejagt. Trotzdem: zumindest ansatzweise finden sich Gemeinsamkeiten zu den Sportarten unserer Zeit. Die Spielmodi Quickplay und Liga stehen zur Auswahl. Die Liga als profes-

sionellerer Modus mit deutlich mehr Konfigurationsmöglichkeiten ist eindeutig fortgeschritteneren Konsolensportlern vorbehalten. Neben der Steuerung während des eigentlichen Spielverlaufs sollte die Taktik in Sachen Mannschaftsaufstellung nicht ganz außer acht gelassen werden, weisen doch die zur Verfügung stehenden Spieler nicht selten gravierende Unterschiede bezüglich Stärken und Schwächen auf. So sind nicht nur verletzte Cyborgs auszuwechseln, auch die Positionierung der acht Kämpfer während einer Runde oder einer Saison sollte gewissenhaft durchgeführt werden. Richtig brutal wird es erst, wenn man die Waffen sprechen läßt: Laser, Titaniumkettsägen und Bomben geben dem Spiel erst die rich-

tige Würze. Die Polyongrafik weiß ebenso wie die vier unterschiedlichen Kameraperspektiven zu überzeugen.

CyBall Zone ist durchaus als ein Vertreter für gut gelungene, futuristische Sportspiele zu sehen. Allerdings sind die CPU-Gegner doch etwas zu perfekt geraten. Eine generelle Empfehlung für zwei oder mehr Spieler ist aber durchaus angebracht.

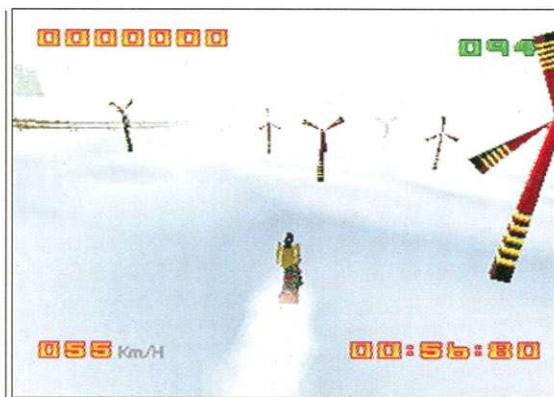


Stephan Girlich

Chill

Genre: Sportspiel
Hersteller: Eidos Interactive
Entwickler: Silicon Dreams

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



Mit dem Standardpad ist die Steuerung recht schwierig.

kann man Chill nun wirklich nicht bezeichnen. Einzig die mit feinstem Gouraud Shading überzogenen Schneepisten konnten dem Tester für wenige Sekunden ein leichtes Lächeln in seine ansonsten fassungslosen Gesichtszüge zaubern - aber der Rest? Nicht einmal als Grafikdemo brauchbar, fehlt es Chill einfach an allem, was nur minimal für Spielspaß sorgen könnte. Neben den Gegnern sucht man auch vergeblich nach einem Meisterschaftsmodus. Gefahren werden die Abfahrten ausschließlich auf Zeit und Punkte, um sich zu den drei vorhandenen Strecken zwei weitere Bonusabfahrten zu öffnen. Allerdings sind die Vorgaben derart hoch, daß nur diejenigen, die eh schon mit ihrem Leben abgeschlossen haben, diese erreichen könnten bzw.



Beim Sprung auf ein Dach oder einen Baumstumpf erhält man Punkte.

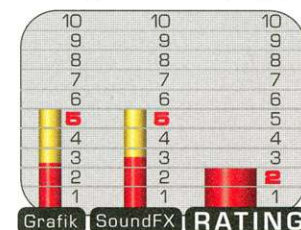
Features



Berge und Hänge voller Tiefschnee, keine Menschenseele weit und breit, ein Snowboard unter den Füßen, ein Yeti kreuzt Deinen Weg, und die Freiheit gehört Dir: Was sich im wirklichen Leben als kaum zu erfüllender Wunschtraum entpuppt, vollzieht sich auf der PlayStation zum absoluten Softwaredebakel. Als Snowboard-Simulation ausgelegt, rangieren bei diesem Titel Tristese und Langeweile an erster Stelle. Keine Gegner, keine Motivation - nur blankes Entsetzen! Die Spielbeschreibung schenken wir uns, denn als Spiel



wollten. Zumindest beim Streckendesign ist etwas Wille seitens der Programmierer erkennbar. Abzweigungen, Hindernisse, Halfpipes, und auch Slalomtore säumen den Weg bis zum heißersehten Ziel, das durch die praktisch nicht vorhandene Kollisionsabfrage auch meist schnell erreicht ist. Wenigstens ist die Anleitung zu Chill vierfarbig gedruckt...



O.D.T.

Work In Progress

Martin Weidner



Der Name „O.D.T.“ mag vielleicht etwas seltsam klingen, Psygnosis' Entwicklungsstudio in Paris wählte aber bewußt diesen Titel, um die bizarren Kreaturen und die Situationen, in die der Spieler gerät, am besten zu beschreiben - „O.D.T.“ stellt die Kurzform von „Oddity“ dar, was in etwa so viel bedeutet wie „Eigenartigkeit“.

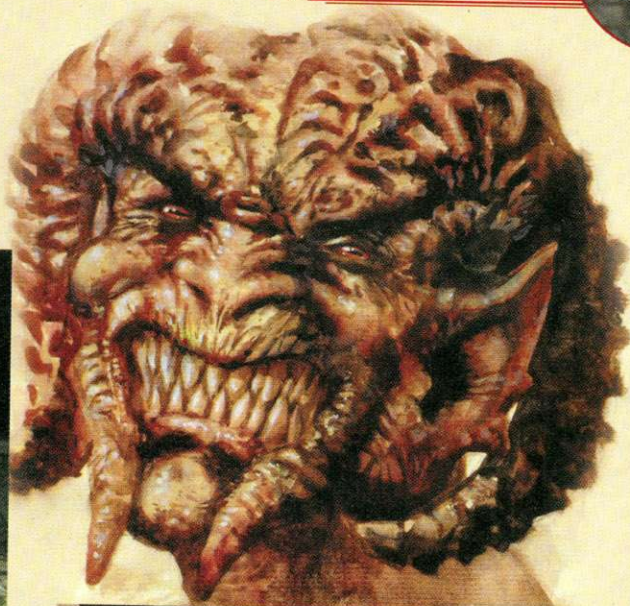
Eine verheerende Seuche wütet in Calli, einer der beiden größten Städte der Fantasywelt Tonantzin. In ihrer Verzweiflung kommt die Staatsmacht darin überein, eine Expedition auszusenden, die eine

magische grüne Perle aufspüren und nach Calli bringen soll. Auf ihrer Reise erleiden die fünf für diese Mission auserwählten Abenteurer aber Schiffbruch in der Verbotenen Zone. Während sich ein Teil der Besatzungsmitglieder darum kümmert, das Schiff wieder flottzumachen, sendet der Kapitän einen Mann aus, um die nähere Umgebung auszukundschaften und nach Möglichkeit Treibstoff für die Weiterfahrt zu finden.

Der Spieler kann zu Beginn unter vier Figuren auswählen, deren Charakterprofile sich in den Bereichen Stärke, Erfahrung, magische Fähigkeiten und Geschicklichkeit unterscheiden. Als Adventure aus der Sicht eines Dritten angelegt, liegt es an Euch, den Turm, auf dem Euer Schiff gestrandet ist, näher zu erkunden.

Mit 8, in 75 Sektoren unterteilten Leveln fällt diese Mission aber sehr umfangreich aus, von den Bonusabschnitten und den beiden versteckten

Figuren ganz zu schweigen. Rollenspiel-Elemente, wie



Erfahrungswerte für die Charaktere und Waffen, Zaubersprüche, und jede Menge Puzzles sollen O.D.T. deutlich vom Action-Einerlei abheben. Mit Light Sourcing- und Gouraud Shading-Effekten sowie einer hohen Framerate beabsichtigt Psygnosis auch, tief in die Trickkiste zu greifen. Vor Oktober ist allerdings nicht mit einer Veröffentlichung zu rechnen.



i

information

- Genre: ... Shooter, Adventure, RPG
- Spieler: 1
- Hersteller: Psygnosis
- Entwickler: Psygnosis
- Erhältlich ab: Oktober



tatort PlayStation

Zankapfel Softwarepiraterie

René Meyer, Martin Lethaus

Situation

In den 80er Jahren, als in Deutschland Home Computer der Marken Commodore und Atari dominierten, waren Raubkopien an der Tagesordnung. Der Aufwand, um eine Spieldiskette zu duplizieren, war sehr klein; die Geräte konnten von Haus aus den Pfennigartikel kopieren. Etwaige Kopierschutzmechanismen wurden mehr oder weniger elegant umgangen.

Mit dem Aufkommen der CD-ROM als Datenträger für Computerspiele rückte das Thema Raubkopien in den Hintergrund. CD-Brenner für mehrere tausend Mark waren für den Privatgebrauch unerschwinglich, die PCs zu langsam, um einen kontinuierlichen Datenfluß für den Brennvorgang zu gewährleisten, die Festplatten zu klein und die Rohlinge, die Leer-CDs also, noch zu teuer.

Die Zeiten haben sich geändert. Heute ist jeder einigermaßen ausgestattete Pentium-PC mit einer schnellen Festplatte von mindestens 2 Gigabyte brenntauglich. Die CD-Brenner sind mittlerweile unter die 700-Mark-Grenze gerutscht, und ein Rohling kostet nur noch zwei bis drei Mark. Mit dem sogenannten Mod-Chip, bei zahlreichen Händlern erhältlich, wird die PlayStation NTSC- und Raubkopietauglich. In Deutschland ist die Situation besonders brisant: hierzulande werden rund ein Drittel aller in Europa

verkauften Brenner und Rohlinge an den Mann gebracht. 1997 wurden in Deutschland rund 300.000 CD-Brenner und 3 Millionen Rohlinge verkauft - je Brenner also 100 CDs.

Der Vorteil, den die große Kapazität der schwarz beschichteten Scheibe gegenüber einem Nintendo-Modul bietet, wird mit einer Schwachstelle erkaufte: Ein PlayStation-Spiel läßt sich mit relativ wenig Aufwand vervielfältigen, der schwachbrüstige Kopierschutz ist leicht zu überlisten.

Noch verhindert die Datenmenge einer PlayStation-CD die Verbreitung über elektronische Netze. Es ist aber denkbar, daß findige Programmierer ein Programm um all die speicherfressenden Elemente, wie Audioclips und Videoanimationen beschneiden. Zurück bliebe das eigentliche Spiel, welches zum Teil nur ein paar Megabytes groß ist. Im Untergrund sind solche abgespeckten Versionen von PC-Spielen nichts Neues mehr und sogar im Abonnement erhältlich. Diese Verfahrensweise ist auch für PlayStation-Spiele denkbar, zudem es bereits mehrere Möglichkeiten gibt, selber Software für diese Plattform zu schreiben, wie z.B. ein Menü, aus dem sich die einzelnen Spiele starten lassen. Ein Dutzend Raubkopien auf einer CD - ein Szenario des Schreckens für die Spielehersteller.

Multinorm-Chip

Ein bißchen hat sich Sony die Suppe selber eingebracht. Die PlayStation ist mit einem Verfahren ausgestattet, mit dem das Betreiben von Import-CDs verhindert werden soll. Jede Spiel-CD enthält einen Ländercode, der nach dem Einlegen abgefragt wird. Eine europäische PlayStation akzeptiert keine Spiele, die nicht aus Europa stammen. Viele Freaks wollen aber nicht auf Importspele verzichten. Die meisten Spiele erscheinen in Europa um Monate, mitunter um Jahre später - sollten sie überhaupt zu uns kommen. Von den mehr als 1100 Titeln, die in Japan angeboten werden, gelangt gerademal ein Drittel in unsere Breiten. Und manche Titel sind schauderhaft übersetzt oder gar geschnitten.

Schnell fanden Spieler Möglichkeiten, um die Länderabfrage zu überlisten. Große Popularität gewann der sogenannte Swap-Trick: Die PlayStation wurde mit einer „richtigen“ Spiele-CD gestartet, und dann die Scheibe durch eine CD mit „falschem“ Ländercode ersetzt. Das klappte jedoch aus Gründen des Timings nicht immer.

Chips tauchten auf, um die PlayStation zu übertölpeln. Diese sagen: alles ok, Konsole, die Spiel-CD hat den richtigen Ländercode, sie ist in Ordnung. Diese Mikrochips, die als Multinorm-, Boot- oder Mod-Chips bezeichnet

net werden, sind bei zahlreichen Händlern zu haben, die sie auf Wunsch gleich einbauen. Dies ist eine Angelegenheit für Kundige, die mit dem Lötcolben genauso gut wie mit einem PlayStation-Controller umgehen können. Manches Geschäft verkauft gleich nagelneue PlayStations inklusive Umbau und gibt eine Garantie auf sein Lötwerk.

Diese Entwicklung ist zwar nicht im Sinne von Sony, doch der Kreis derer, die sich Import-CDs besorgen, ist nicht beängstigend groß. Außerdem streicht der Konzern so oder so Lizenzgebühren ein - ob Tekken 3 nun als japanische oder europäische Version verkauft wird. Demzufolge sieht Sony über den Betrieb von Import-CDs gnädig hinweg. Bei Raubkopien hört der Spaß aber auf.

Raubkopien

Die Spiel-CDs für die PlayStation sind mit einem simplen Kopierschutz ausgestattet. Eine Stelle, der sogenannte Bootblock, der auch die Informationen über den Ländercode enthält, läßt sich im Regelfall nicht mit Hilfe eines CD-Brenners kopieren. Doch diese Sicherung ist veraltet und läßt sich auf einfache Art und Weise überlisten - temporär durch den Swap-Trick und dauerhaft durch den Einbau eines Mod-Chips. Dieser erlaubt nicht nur den Betrieb von Import-CDs, sondern auch von Kopien.

Die Verbreitung der PlayStation, des Mod-Chips und von CD-Brennern ist seit 1997 stark angewachsen. All diese Faktoren sorgten für einen dramatischen Anstieg der PlayStation-Raubkopien.

Die Möglichkeiten, eine Kopie herzustellen, sind auch ohne eigenen PC mit Brenner mannigfaltig. Schulkameraden und Arbeitskollegen können sich die Kosten für ein Spiel teilen und ein Dutzend Kopien anfertigen - die Rohlinge werden gleich mitgekauft.

Bei Software kommt eine weitere Besonderheit hinzu: Spiele lassen sich, anders als zum Beispiel Videokassetten, unendlich oft ohne Qualitätsverluste kopieren. Es läßt sich leicht ausrechnen, wohin es führen würde, wenn jeder nur an zwei Freunde die Raubkopie eines Spiels weiterreicht.

Gründe

Nach deutschem Urheberrecht ist es erlaubt, von einem Spiel je eine Sicherheitskopie anzufertigen. Diese Kopie darf allerdings nicht weitergegeben werden, da der Besitz einer Raubkopie ohne das entsprechende Original strafbar ist. Dennoch wird kopiert, was das Zeug herhält; Softwarepiraterie ist eine Art Volksvergehen, bei dem das Unrechts-

bewußtsein sehr gering ist. Mehrere Gründe gibt es dafür. Die Gefahr, erwisch zu werden, ist ziemlich klein, und die Einsicht fehlt, daß durch Kopien Spielehersteller sichtbar geschädigt werden.

Raubkopien haben für die Industrie auch ihr Gutes. Die Möglichkeit, ein Spiel zum Preis eines Rohlings statt für 100 Mark zu erwerben, hat einer Reihe von Spielern den Ausschlag gegeben, sich für eine CD-basierte Konsole zu entscheiden. Die große Basis von PlayStations - weltweit mehr als 30 Millionen - lockt wiederum Softwarehersteller an. Der Gedanke, Raubkopien sind der Verbreitung einer Konsole förderlich, reizt daher zur Diskussion. Gedeih und Verderb einer Plattform ist

„Daß sich unter den Highlights eine ganze Menge Spiele tummeln, die man getrost als Frechheit bezeichnen könnte, ist eine andere Sache. Doch es gibt ausreichend Möglichkeiten, um Fehlkäufe zu vermeiden: Testberichte in der Fachpresse, Demo-CDs, Anspielen im Geschäft, Ratschläge von Bekannten. Und wem Spiele zu teuer sind, der leiht sich welche, kauft aus zweiter Hand oder schaut sich die wachsende Zahl von Platinum-Spielen zum halben Preis an.“

immer abhängig vom Nachschub guter Software; Spielehersteller leben vom Verkauf ihrer Werke.

Wer aber als Spielehersteller zusehen muß, wie von seinem Produkt nur einige tausend Stück verkauft werden, wird sich stark überlegen, ob er eine verlustbringende Plattform zu unterstützen gedenkt. Die PlayStation ist in dieser Beziehung ein wenig anfälliger als ein PC, weil das Softwarehaus pro verkauftem Exemplar einen festen Betrag als Lizenzgebühr an Sony entrichten muß.

Bei Schülern mit chronisch leerer Geldbörse kommen weitere vermeintliche Argumente für das Raubkopieren hinzu: Genau wie die erste Zigarette und Markenklamotten sind Kopien cool; wer über die aktuellsten Spiele mitreden kann, sammelt Punkte. Und außerdem geht der Kauf eines Spiels richtig ins Geld.

Gern wird dabei der über Monate hinweg dauernde Arbeitsaufwand von Programmierern, Grafikern und Musikern übersehen, als auch der mitunter Wochen anhaltende Spielspaß. Computerspiele sind ganz sicher nicht zu teuer. Daß sich unter den Highlights eine ganze Menge Spiele tummeln, die man getrost als Frechheit bezeichnen könnte, ist eine andere Sache. Doch es gibt ausreichend Möglichkeiten, um Fehlkäufe zu vermeiden: Testberichte in der Fachpresse, Demo-CDs, Anspielen im Geschäft, Ratschläge von Bekannten. Und wem Spiele zu teuer sind, der leiht sich welche, kauft aus zweiter Hand oder schaut sich die wachsende Zahl von Platinum-Spielen zum halben Preis an.

Quellen

Raubkopien können in heutigen Zeiten fast überall besorgt werden; wohin man auch schaut, findet man die verschiedensten Offerten. Vor allem im Internet werden Raubkopien sehr gern angeboten. Die einschlägigen elektronischen Diskussionsforen (Newsgroups) sind überfüllt mit Verkaufsinseraten von raubkopierten CDs und Mod-Chip-Angeboten aus aller Welt.

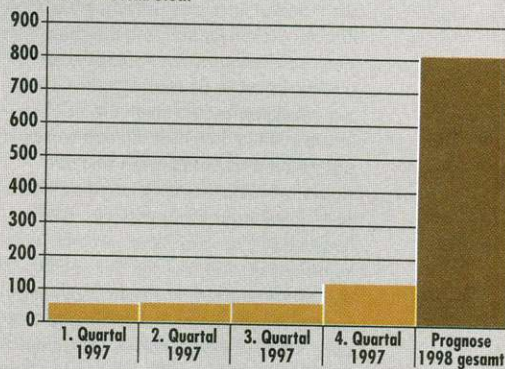
Die Preise für raubkopierte CDs sind stark unterschiedlich und schwanken zwischen 5 und 30 DM. Viele der Interessenten nutzen dabei die vielfältigen Möglichkeiten, anonym zu bleiben, indem sie mit einer E-mail-Adresse agieren, die keine Rückschlüsse auf die

wahre Identität zuläßt. Sie kommunizieren nur in Bereichen, wo Spitznamen als Deckmantel erlaubt sind - etwa in Chaträumen des IRC (Internet Relay Chats), wo in Echtzeit Interessenten geworben werden.

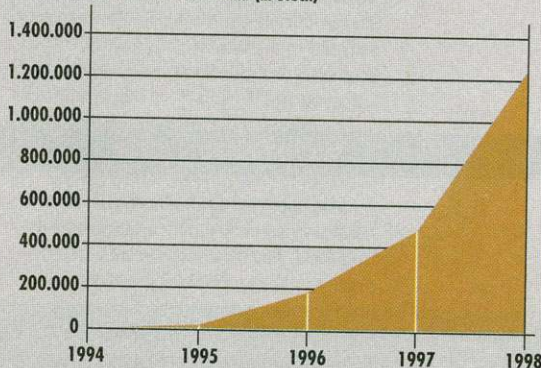
Vor allem der Onlinedienst AOL ist ein beliebter Aufenthaltsort für Raubkopierer, da sich viele ungebetene Gäste

CD-Brenner in Deutschland

Verkäufe in tausend Stück



Installierte Basis in Deutschland (in Stück)



Quelle: IDC/Mitsumi/Yamaha





durch die 50-Stunden-Schnupper-Accounts und gefälschte Angaben Zutritt verschaffen. Ihre Konten sind meist nur ein paar Tage gültig. Die Softwarepiraten treffen sich in öffentlichen und privaten Chat-Räumen oder sind sogar so dreist, ihre „Sicherheitskopien“ an den Anschlagbrettern (Pinboards) des AOL-Videospieleforums anzubieten. Allerdings achten die Betreuer (Scouts)

„Die vorläufige Entscheidung eines Landgerichts könnte die Bemühungen gegen Softwarepiraten vorantreiben: Danach sei die Erlaubnis, von einer Spiele-CD eine Kopie herstellen zu dürfen, nicht mehr notwendig, weil die Gefahr eines Datenverlustes kaum besteht.“

des Forums auf verdächtige Angebote und werden aktiv, sobald jemand etwa das nagelneue „Tekken 3“ als Japanimport für 30 DM anbietet.

Während Amerikaner und Europäer ihre Raubkopien meist auf selbst gebrannten CD-Rohlingen anbieten, hat sich in Hongkong eine eigene Industrie entwickelt, welche sich auf die Herstellung von Playstation-Raubkopien spezialisiert. Hier werden Silberlinge sogar mit farbigem Druck der Verpackung erstellt, die Händler zum Spottpreis weltweit verschern. Einer dieser Händler war das Unternehmen Run Pacific, welches auch in deutschen Videospielmagazinen Anzeigen geschaltet hat. Die Bezahlung der CDs lief per Kreditkarte oder über ein Bankkonto in München. Der Betrag wurde auf das Konto überwiesen und die Kopie der Überweisung an Run Pacific per E-mail oder Fax geschickt. Probleme beim Zoll gab es so gut wie keine, da die Kopien als Demo-CDs deklariert wurden. Meistens mußten nicht einmal Zollgebühren bezahlt werden. Vor allem die großen deutschen Raubkopierer in der Playstation-Szene bestellen meist größere Mengen von diesen Silberlingen aus Hongkong, um sich die mühsame Brennarbeit zu ersparen und den eigenen Profit zu verbessern.

Maßnahmen

Vor allem zwei Unternehmen machen, als mutmaßliche Hauptleidtragende, Front gegen die verbotenen Kopien: Microsoft im PC-Bereich, Sony im Konsolenbereich.

Sony schätzt, daß ungefähr 20 Prozent aller in Privatbesitz befindlichen PlayStation-Spiele in Deutschland Raubkopien sind. Demzufolge hat das

Problem, dessen Brisanz erst in jüngerer Zeit erkannt wurde, höchste Priorität. Eine ganze Palette von Maßnahmen soll ausgebreitet werden.

In die leicht überarbeitete PlayStation der 7000er Serie, die in Japan bereits zu haben ist und dieses Jahr nach Deutschland kommen soll, wurde eine andere Art des Kopierschutzes eingebaut. Doch auch für diese Vorsorge lassen sich Gegenmaßnahmen in Form angepaßter Chips treffen. Auch die Ummantelung der Hauptplatine, um das Anbringen eines Mod-Chips zu verhindern, ist im Gespräch.

Außerdem will Sony von nun an nur noch Händler beliefern, die eine eidesstattliche Erklärung abgeben, keine Chips zu vertreiben, mit denen der Betrieb von Raubkopien möglich ist. Dieser Vorstoß geht nicht gegen das Abspielen von Import-CDs an, denn mittlerweile ist eine neue Generation von Mod-Chips auf dem Markt,

die es erlaubt, Importspiele zu verwenden, aber keine Kopien zuläßt.

Zusätzlich soll aktiv gegen Raubkopierer vorgegangen werden. So meinte Axel Herr, Geschäftsführer von Konami, gegenüber dem Händlermagazin MCV: „Wir werden jeden noch so kleinen Fall zur Anzeige bringen und den Weg bis zum Anwender verfolgen. Wenn die momentanen Bemühungen der Industrie mittelfristig keine Erfolge zeigen, denken wir sogar über das Aussetzen eines Kopfgeldes nach.“

Um gegen Softwarepiraterie vorzugehen, hat sich die Industrie einen professionellen Partner gesucht - die GVV (Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen). Der Hamburger Verein ermittelt seit Mitte der Achtziger Jahre gegen Filmpiraterie, also vor allem gegen Raubkopien von Videokassetten. Seit einem Jahr ist Sony Mitglied des Vereins, Anfang 1998 stieß der Interessenverband der deutschen Spieleindustrie (VUD) hinzu, so daß nun auch Video- und Computerspiele in den Blickwinkel der GVV gerückt sind. Die GVV ermittelt gegen Raubkopierer auf die vielfältigste Weise, wie z.B. durch Prüfen von Kleinanzeigen und Testkäufen, und hat zu diesem Zweck in Hamburg eine zentrale Hinweisstelle eingerichtet. Im Erfolgsfall werden Strafanträge gestellt; außerdem wird mit den staatlichen Behörden und ausländischen Schwesterorganisationen kooperiert. Der Fokus liegt dabei eher bei größeren Fischen.

Die vorläufige Entscheidung eines Landgerichts könnte die Bemühungen gegen Softwarepiraten vorantreiben: Danach sei die Erlaubnis, von einer Spiele-CD eine Kopie herstellen zu dürfen, nicht mehr notwendig, weil die Gefahr eines Datenverlustes kaum besteht.

Kopierschutz

In der Vergangenheit gab es schon genügend Kopierschutzmethoden. Die Frage ist, warum Sony und andere Hersteller bisher in diesem Bereich nichts unternommen haben. Es gibt zahlreiche Methoden, um die Kopierei auf der PlayStation deutlich einzudämmen. In der Ära vor der CD-ROM war es üblich, Spiele mit einer Passwortabfrage auszustatten: Vor Spielbeginn wurde eine Frage gestellt, deren Beantwortung ein Blick ins Handbuch erforderte, und manchmal wurde ein mehrfarbiges Plaket als Kopierschutz mitgeliefert, dessen Duplizierung sehr aufwendig war.

Eine weitere Möglichkeit ist die Produktion von CDs mit absichtlich fehlerhaften Spuren. Die Firma Atari hatte für ihr Jaguar CD-ROM-Laufwerk einen sehr raffinierten Schutz entwickelt, wobei bei der Erstellung der CD ein verschlüsselter Track in einem Audio-Track erstellt wurde, welcher von den CD-Brennern nicht gelesen und nachgebildet werden konnte. Oder CDs mit Überlänge, wie es schon seit längerem bei PC-Spielen wie Anno 1602, Ansoft 2 oder bei Audio-CDs verwendet wird. Ein CD-Brenner kann normalerweise rund 74 Minuten auf einem CD-Rohling brennen; sind aber 75 oder gar 76minütige Daten auf einer CD enthalten, ist eine 1:1 Kopie der CD meist unmöglich.

Auch wäre es denkbar, den Durchmesser der Playstation-CDs um einige Millimeter zu vergrößern: Es passen in das Playstation-CD-Laufwerk durchaus CDs mit größerem Durchmesser rein, zum Beispiel 130 statt der üblichen 120 Millimeter. Aber Sony müßte dafür die komplette CD-Produktion umstellen, was sich als sehr kostspielig erweisen würde. Dies ist auch die unwahrscheinlichste Methode.

Als weiterer Kopierschutz wäre die Verwendung von Dongles möglich. Hinter diesem Begriff verbirgt sich ein recht wirksamer Schutz gegen das Verwenden von Raubkopien auf Hardwarebasis, der seinen Ursprung in der Welt der PCs hat. Mit der Software wird ein Stecker ausgeliefert, der über eine Schnittstelle - z.B. dem Druckerport - mit dem PC zu verbinden ist. Dieser Dongle enthält meist einen Speicherchip, dessen Informationen von der Software abgefragt werden. Ohne Dongle verweigert das Programm seinen Dienst. Auch ein solches Verfahren läßt sich umgehen, indem die Abfrage des Dongles ausradiert wird. Im Vergleich zu anderen Methoden sind Dongles jedoch ein relativ sicherer Kopierschutz, der vor allem bei sehr

hochwertiger Software eingesetzt wird.

Als Dongle für PlayStation-Spiele ist eine spezielle Memory Card möglich. Einige Softwarefirmen geben Betaversionen ihrer Spiele nur mit einer solchen Memory Card heraus. Das Spiel kann nur geladen werden, wenn ein entsprechender Code oder Spielstand auf der Memory Card gefunden wird. Dongles wären auch an den anderen Schnittstellen zur Außenwelt, am Serial- oder Parallelport, kein Problem.

Mit Kanonen auf Spatzen

„Was soll mir schon passieren?“ - Diese unkümmerte Mentalität ist bei vielen Raubkopierern anzutreffen. Ein Rückblick auf die frühen 90er soll für Nachdenklichkeit sorgen.

Als Thomas R. 1992 den Brief von einer Tanja N. aus Gladbeck erhielt, dachte er an nichts Böses. Thomas war Computerfreak und als solcher immer auf der Suche nach neuen Spielen. Nun, der Brief klang vielversprechend. Tanja schrieb auf ein Inserat hin, das Thomas in das Anzeigenblatt „Computer-Flohmarkt“ gesetzt hatte: „Hallo Thomas, habe mir gedacht, ich schreibe Dir mal, vielleicht können wir ja Spiele tauschen.“ Mit einer überaus phantasievollen Rechtschreibung schilderte sie ihre Nöte mit fiesen Klassenkameraden, die für eine bespielte Diskette zwei Leere verlangten, und von einem gewissen Peter Z. aus Hamburg, dem sie zehn Disketten geschickt hat, und der sich seitdem nicht mehr gerührt hat. „Ich hoffe, ich habe da bei Dir mehr Glück, und Du gehörst nicht zu den Typen, die erst schreiben, und Du behältst die Disketten dann einfach, denn bei 50 DM Taschengeld kann ich mir das nicht erlauben.“ Nach einer Art Lebenslauf, umrandet vom beiliegenden Photo, tat sie ihre Wünsche nach konkreten Spielen kund und hielt nicht mit ihren eigenen Schätzen hinterm Berg. Der Trick funktionierte: Neben Thomas reagierten weitere Freaks auf den Brief und sandten Tanja ein paar Disketten mit den gewünschten Spielen zu.

Ein paar Wochen später kam die Antwort. Allerdings nicht von einer dankbaren Tanja aus Gladbeck, die ihrerseits Spiele zur Verfügung stellte, sondern aus München:

„Wir teilen Ihnen mit, daß wir die Firma United Software GmbH vertreten. Sie haben Plagiate von Computerprogrammen unserer Mandantin vervielfältigt und verbreitet. Das ist wettbewerbswidrig und stellt einen Verstoß gegen das UWG und das UrhG dar.“

Absender des Schreibens: Günther Freiherr von Gravenreuth, München. Deutschlands bekanntester Rechtsanwalt in Computerfragen. Von Gravenreuth forderte in dem zehnteiligen Schreiben Thomas auf, über seine Tauschaktivitäten Rechenschaft abzulegen, erzielte Gewinne offenzulegen und die Namen derjenigen preiszuge-

ben, von denen Thomas die Kopien erhalten hatte. Am Schluß folgte eine „vorläufige“ Kostenrechnung von 1900 Mark.

In einem ähnlichen Fall wurde ein Dessauer Schüler auf das Polizeirevier zitiert, wo er - durch die Umstände eingeschüchtert - zugab, Raubkopien zu besitzen und zu tauschen. Erst nach der Unterzeichnung des Protokolls trat von Gravenreuth in Erscheinung - wiederum mit einem Abmahnungsschreiben und einer Rechnung in Höhe von 1100 Mark.

Die Vorgehensweise der Anwaltskanzlei war umstritten, trug aber Früchte: Dutzendweise gingen die kleinen Fische - meistens Schüler - ins Netz.

Hintergrund: Urheberrecht an Software

Mit dem Inkrafttreten des Urheberrechts zum Schutz von Computerprogrammen am 23. Juni 1993 wurde die EG-Richtlinie vom 14. Mai 1991 in deutsches Recht umgesetzt. Danach zählt Software zu den geschützten „geistigen“ Werken, wie Literatur, Wissenschaft und Kunst.

„Computerprogramme werden geschützt, wenn sie individuelle Werke in dem Sinne darstellen, daß sie das Ergebnis der eigenen geistigen Schöpfung ihres Urhebers sind. Zur Bestimmung der Schutzfähigkeit sind keine anderen Kriterien, wie qualitative oder ästhetische Gesichtspunkte, anzuwenden.“ (§ 69a, Abs. 3 UrhG)

Damit ist auch für das deutsche Recht die grundsätzliche Schutzfähigkeit von Software festgeschrieben.

Wichtigste Regelungen

Schutzgegenstand des neuen Urheberrechts sind Computerprogramme, worunter „Programme in jeder Gestalt“ und insbesondere auch in Hardware integrierte Software zu verstehen sind. Der gewährte Schutz gilt einzig und allein für die Form des „Ausdrucks“, nicht aber für zugrunde liegende Ideen und Grundsätze.

Dem neuen Recht zufolge, hat alleine der Hersteller das Recht zum Vervielfältigen, Übersetzen, Bearbeiten, Verbreiten oder Vermieten eines Produktes. Dritte können dies nur mit der ausdrücklichen Genehmigung des Rechteinhabers tun. Davon ausgeschlossen sind jedoch Handlungen, die zum „bestimmungsgemäßen Gebrauch des Programms erforderlich“ sind. Hierunter fällt die Erstellung einer Sicherungskopie des Programms.

Wenn ein Softwareprogramm im Rahmen eines Arbeitsverhältnisses von einem Mitarbeiter erstellt wurde, sieht das Gesetz vor, daß die wirtschaftlichen Rechte dem Arbeitgeber zustehen, solange keine abweichenden Vereinbarungen getroffen wurden.

Konsequenzen von Rechtsverletzungen

Herstellung, Handel und Einsatz von raubkopierter Software sind in Deutschland durch das Urheberrechtsgesetz untersagt. Vorsätzliche Verletzungen des Urheberrechtes werden von der Staatsanwaltschaft verfolgt. Softwarefälscher oder Anbieter von illegaler Software haben bei Anklage mit Freiheitsstrafen bis zu fünf Jahren oder einer Geldstrafe zu rechnen.

Auch Anwender, die Software illegal einsetzen, laufen Gefahr strafrechtlicher Verfolgung. Sie können angehalten werden, alle rechtswidrig hergestellten Kopien zu vernichten. Darüber hinaus hat der Softwarehersteller, um dessen illegale Kopien es sich handelt, Anspruch auf Schadensersatz, Unterlassung sowie Auskunft und Rechnungslegung.

Raubkopierer schaden allen - den Spielern und der Industrie

Es war einmal eine Zeit, in der PC- und Konsolen-Spiele nahezu kopiersicher auf CDs veröffentlicht wurden. Die Industrie konnte kapitalaufwendige Produkte refinanzieren, und alle waren glücklich. Bis auf einige wenige, die jedoch weniger am Spielen als vielmehr am Sammeln von illegalen Kopien interessiert waren.

Doch dann wurden CD-Brenner und CD-Rohlinge immer günstiger, findige Bastler entwarfen einen Chip für die PlayStation, der nicht nur Importe, sondern auch Gold-CDs abspielen konnte, und die Entwickler von Kopierprogrammen wurden durch zu einfache Kopierschutzmechanismen fast schon gelangweilt.

Für unter 800 DM ist es heutzutage möglich, sich einen CD-Brenner zuzulegen, CD-Rohlinge gibt es bei schon für 2,99 DM, und PSX-Spiele kann man zuhauf in Videotheken ausleihen.

In den Amiga/C64-Zeiten war „Schulhofkriminalität“ ein sehr großes Problem, d.h. ein Schüler erwarb ein Programm, welches anschließend großzügig verteilt wurde. Das beruhte meistens auf Gegenseitigkeit: Es wurden nicht nur Raubkopien verkauft, sondern auch getauscht. Diese „Schulhofkriminalität“ war lange Zeit kein Problem mehr für die Spiele-Industrie; PC-Software auf CD-ROM und auch Konsolenspiele auf CD-ROM und Modulen verhinderten das „hobbymäßige“ Kopieren, das einen enormen wirtschaftlichen Schaden anrichtete. Mittlerweile ist jedoch diese Art des Raubkopierertums erneut ein Problem geworden, das sich nur schwer in den Griff bekommen läßt. ■





Wer schlägt wen?

Dead Or Alive Vs Tekken 3 Vs BloodyRoar
Die Beat'em Up-Elite im Clinch

Es kann nur einen geben

Colin McRae Rally Vs Tommi Mäkinen Rally
Schlamm Schlacht der Weltmeister

Squares Horrorschocker

Parasite Eve
Resident Evil meets Final Fantasy VII

Dreh' nicht durch...

Gran Turismo
Der Player's Guide zum Rennspiel des Jahrzehnts

und Blasto, San Francisco Rush, Blast Radius,
ISS Pro '98, Vigilante 8, Sentinel Returns...

play PLAYSTATION 6/98:
ab 27. Mai überall erhältlich.

I M P R E S S U M

CyPress
Verlags-gesellschaft 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 Bogen

Textkorrektur:
Barbara Strobel

Freie Mitarbeiter:
Sascha Abb, Gunter Glas, Mark Liebold,
René Meyer, Mischa Strecker, Pascal Schmidt,
Michael Holzpfel, Mathias Neumann

Titel:
Virgin, play PLAYSTATION

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 4043729

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie play PLAYSTATION abonnieren:

Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1998 by play PLAYSTATION, Nachdruck
nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:

CyPress VerlagsGmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste
Nr. 4 vom 1.1.1998

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahn-
hofs buchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14
60, 50204 Frechen, Tel: +49-02234/96365-0, Fax: +49-
02234/96365-55.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM
88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ
600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und
alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.
Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift
aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht
geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf
Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernom-
men. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers
gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion ledig-
lich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser
Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie
Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-
drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich
eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient
gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet
zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung
Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die
Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play
PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und
Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler ent-
halten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden.
Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATION erfolgen
ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes,
auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien
Verwendung benutzt.



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlags-gesellschaft mbH

play
PLAY STATION

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST 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.



THEO KRANZ & LÄDEN

Juliuspromenade 11, Würzburg · Bahnhofstraße 28, Passau



*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER AUF DER EGNESSE 1997 IN NÜRNBERG

SOLANGE VORRAT REICHT:
SONY PLAYSTATION VALUE PACK
nur begrenzte Stückzahl

323,-

PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION 289,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD
- BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR: SONY PLAYSTATION VALUE PACK 323,-
- WIE OBEN, INKL. ZWEITEM CONTROL PAD UND ORIG. MEMORY CARD
- CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN) 29,-
- CONTROL PAD ORG. (VER. FARBEN) 44,-
- ANALOG PAD ORG. D. SHOCK (MAI) 79,-
- CON. PAD CONTROL STATION AF 29,-
- GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL 84,-
- LENKRAD GAMEST. MK2 (MIT PED.) 119,-
- LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,-
- (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)
- JOYSTICK DOMINATOR 69,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. 39,-
- (VERSCHIEDENE FARBEN)
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-
- ACTUA TENNIS (MAI) 89,-
- AIRONAUTS (JUNI) 89,-
- ALUNDRA (JUNI) 89,-
- ATARI ARCADE GR. HITS 2 (MAI) 74,-
- AYRTON SENNA KART DUEL 2 84,-



- BATMAN & ROBIN 84,-
- BEAST WARS 89,-
- BLAZE N BLADE 89,-
- BLOODY ROAR - BEAST 84,-
- BOMBERMAN WORLD (JUNI) 79,-
- BRAHMA FORCE 84,-
- BREATH OF FIRE 3 (MAI) 89,-
- BUBBLE BOBBLE 2 89,-
- BUGGY (MAI) 89,-
- BUSHIDO BLADE 89,-
- BUST A MOVE 3 59,-
- CART INDY CAR-WORLD SER. (MAI) 79,-
- CHILL 79,-
- CIRCUIT BRAKERS (JUNI) 89,-
- COLIN MCRAE RALLY (JUNI) 89,-
- COMMAND & CONQUER 2 89,-
- COOL BOARDERS 2 89,-
- CRASH BANDICOOT 2 89,-
- CRIME KILLER (JUNI) 89,-
- DEATHTRAP DUNGEON 89,-
- DIABLO 89,-

- DODGEM ARENA (MAI) 84,-
- DREAMS 89,-
- EVERYBODYS GOLF (JUNI) 79,-
- FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,-
- FIFA - FRANKREICH 98 - WM (MAI) 89,-
- FIGHTING FORCE 99,-



- FINAL FANTASY VII 99,-
- FORMEL 1 97 109,-
- FORSÄKEN (APRIL) 89,-
- GEX 2 (GEX 3D) 89,-
- GHOST IN THE SHELL (MAI) 89,-
- GRAN TURISMO (MAI) 99,-
- GRAND THEFT AUTO 89,-



- HEART OF DARKNESS (JUNI) 89,-
- HUGO 1 94,-
- INDY 500 89,-
- JET RIDER 2 79,-
- KLONOA (JUNI) 89,-
- KULA WORLD (JUNI) 89,-
- LEGEND 89,-
- LUCKY LUKE 94,-
- MAGESLAYER (MAI) 89,-
- MASTERS OF TERAS KÄSI 99,-
- MEDIEVAL (APRIL) 89,-
- MEGA MAN 8 89,-
- MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,-
- N2O-NATURAL ADRENALIN (MAI) 89,-
- NAGANO WINTER OLYMPICS 94,-
- NASCAR 98 89,-
- NBA LIVE 98 89,-
- NBA PRO 98 99,-
- NEED FOR SPEED 3 89,-
- NEWMAN HAAS RACING 89,-
- NHL 98 89,-
- NHL BREAKAWAY HOCKEY 84,-
- NHL FACE OFF 98 79,-
- NHL POWERPLAY HOCKEY 98 84,-
- NIGHTMARE CREATURES 79,-
- NINJA (APRIL) 99,-
- NUCLEAR STRIKE 89,-
- ONE (APRIL) 94,-
- PAX CORPUS 89,-



TOP-SPIELE ZUKNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

- ADIDAS POWER SOCCER PLT. 49,-
- AIR COMBAT - PLATINUM 49,-
- ALIEN TRILOGY - PLATINUM 44,-
- CRASH BANDICOOT - PLAT. 49,-
- DESTRUCTION DERBY 2 - PLT. 49,-
- FADE TO BLACK - PLATINUM 44,-
- FIFA SOCCER 96 - PLATINUM 44,-
- FORMEL 1 - PLATINUM 49,-
- INT. SUPERST. SOC. PRO - PLT. 49,-
- INT. TRACK & FIELD - PLAT. 44,-
- MASS DESTRUCTION 69,-
- MICRO MACHINES V3 PLAT. 49,-
- PADEMONIUM - PLATINUM 49,-
- PORSCHE CHALLENGE-PLAT 49,-
- RAYMAN - PLATINUM 44,-
- RIDGE RACER REV.-PLAT. 49,-
- ROAD RASH - PLATINUM 44,-
- SOUL BLADE - PLATINUM 49,-
- SOVIET STRIKE - PLATINUM 44,-
- TEKKEN 2 - PLATINUM 49,-
- THUNDERHAWK 2 - PLAT. 44,-
- TOMB RAIDER - PLATINUM 49,-
- TRUE PINBALL - PLATINUM 44,-
- WIPEOUT 2097 - PLATINUM 49,-
- WORMS - PLATINUM 44,-

- PERFECT ASSASIN (APRIL) 94,-
- PITFALL 3D 89,-
- PLANE CRAZY (JUNI) 94,-
- POINT BLANK (MAI) 89,-
- POINT BLANK (INKL. GUN) (JUNI) 159,-
- POWERBOAT RACING 69,-
- PREMIER MANAGER 98 (APRIL) 89,-
- PRO PINBALL - TIMESHOCK 79,-
- RASCAL 89,-
- REBOOT 89,-
- RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT 84,-
- RESIDENT EVIL 2 (MAI) 99,-
- RESIDENT EVIL 2 SPIELEBERATER 19,-



GRAN TURISMO (MAI) 99,-

- RIVEN - MYST 2 114,-
- ROAD RASH 3D (MAI) 89,-
- SAN FRANCISCO RUSH 89,-
- SHADOW MASTER 84,-



RESIDENT EVIL 2 (MAI) 99,-

- SHADOW GUNNER (JUNI) 94,-
- SKULL MONKEYS 89,-
- SNOWRACER 98 89,-
- SPAWN (APRIL) 79,-
- SPIKE WORLD (MAI) 49,-
- STEEL REIGN 79,-
- STREETFIGHTER COLLECTION 84,-
- SUPERCROSS 98 (MAI) 84,-
- SUPER PANG COLLECTION 89,-
- SUPER MATCH SOCCER 84,-
- SUPERSONIC RACERS 2XS 94,-
- TENNIS ARENA 2 (MAI) 94,-



ALUNDRA (JUNI) 89,-

- WARHAM. 2 DARK OMEN 89,-
- WARGAMES (JUNI) 89,-
- THEME HOSPITAL 89,-
- TIME CRISIS (OHNE GUN) (MAI) 89,-
- TOCA TOURING CAR CHAMP. 89,-
- TOMB RAIDER 2 89,-
- SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2 19,95
- TOTAL NBA 98 (MAI) 79,-
- TREASURES OF THE DEEP (JUNI) 89,-
- UBIK 99,-
- V-BALL (APRIL) 89,-
- V-RALLY 89,-
- VIGILANTE 8 (MAI) 89,-
- VIPER (JUNI) 89,-
- VIVA FOOTBALL (JULI) 89,-
- VMX RACING 89,-
- VS. (VERSUS) (MAI) 99,-
- WARCRAFT II 89,-
- WARGAMES (JUNI) 89,-
- WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,-
- WAYNE GRETZKY HOCKEY 98 79,-
- WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,-
- WORLD LEAGUE SOCCER 98 (MAI) 79,-
- WORLD RALLY CHAMP. 1. MAK. (MAI) 94,-
- WRECKING CREW (APRIL) 99,-
- X-COM APOCALYPSE (JUNI) 94,-
- X-MEN CHILDREN O.T. ATOM 74,-
- XENOCRACY 94,-
- YOUNGBLOOD (APRIL) 89,-

SATURN

- SATURN MAXI SET 299,-
- GRUNDGERÄT+SOVIET STRIKE 89,-
- ATLANTIS 2CDS 89,-
- HOUSE OF DEAD 89,-
- PANZER DRAGON SAGA 4 CDS 89,-
- WINTER HEAT 94,-

NINTENDO 64

- NINTENDO 64 299,-
- F1 POLE POSITION 64 89,-
- GOEMON MYSTICAL NINJA 149,-
- YOSHI'S STORY 89,-

**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 57 16 01

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

Doktorspiele



theme HOSPITAL™



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

**Ziehen Sie Bilanz und
die Betten ab. Das
ansteckendste Spiel
seit Theme Park.**

© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Theme Hospital und Theme Park sind
Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind
eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. PlayStation und 
sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.



www.bullfrog.co.uk

