

132
Seiten

COMMAND & CONQUER GEGENSCHLAG ANGESPIELT!

08/98 August

DM 6,50

Österreich.....52 ÖS
Schweiz.....6,50Sfr
Luxemburg.....156 LFR
Italien.....8400 Lit
Spanien.....690 ptas
Belgien.....156 BFR



DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PLAY STATION

16 Seiten Tips & Tricks
PLAYER'S GUIDE ZU ALUNDRA
CHEATS UND GAMEBUSTER CODES
ZU DEN AKTUELLESTEN GAMES

**COLONY WARS 2
VENGEANCE**

MEHR ALS REINE
EFFEKTHASCHEREI!

**CRASH BANDICOOT 3
WARPED**

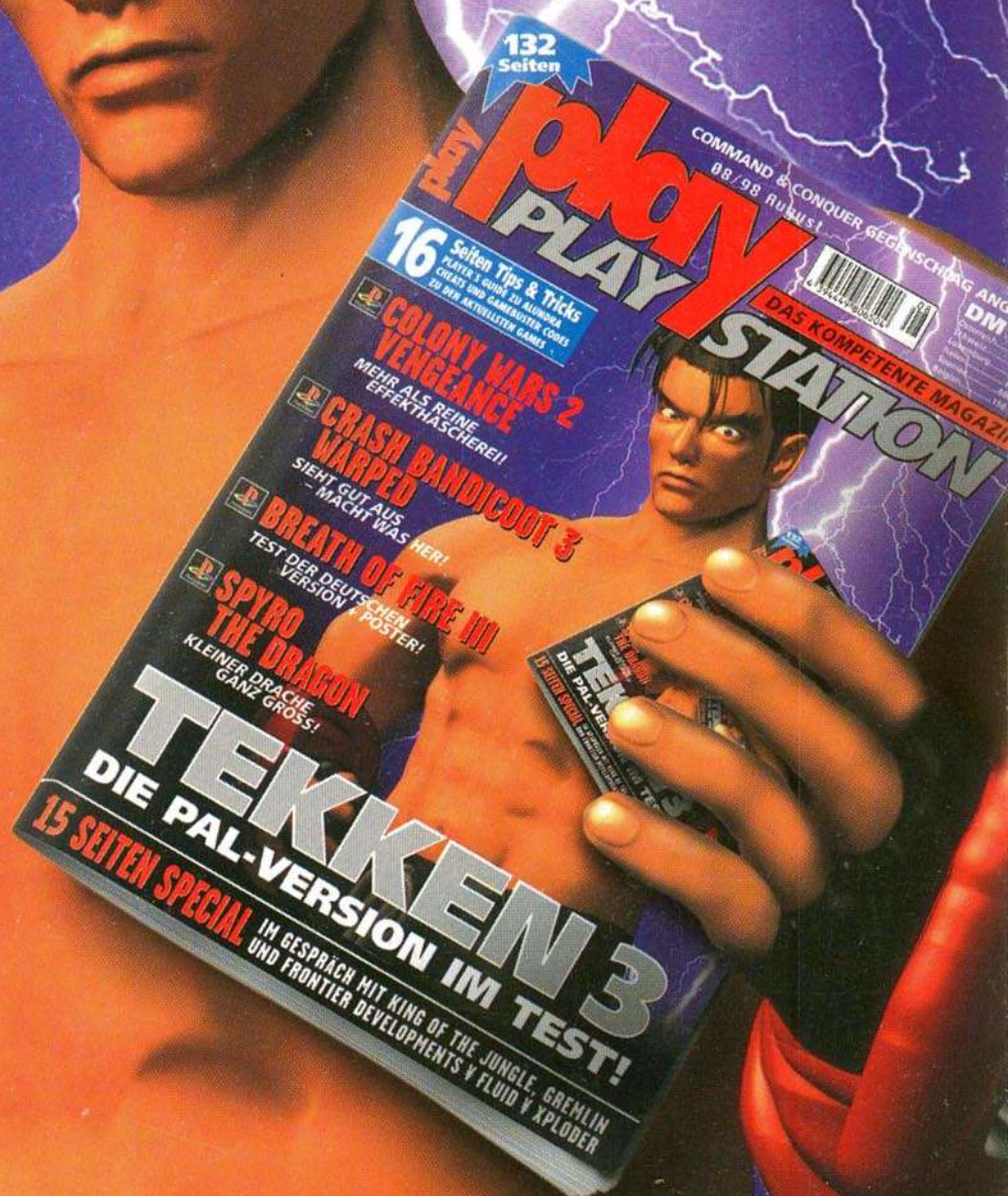
SIEHT GUT AUS
- MACHT WAS HER!

BREATH OF FIRE III

TEST DER DEUTSCHEN
VERSION + POSTER!

**SPYRO
THE DRAGON**

KLEINER DRACHE
GANZ GROSS!



TEKKEN 3

DIE PAL-VERSION IM TEST!

15 SEITEN SPECIAL IM GESPRÄCH MIT KING OF THE JUNGLE, GREMLIN
UND FRONTIER DEVELOPMENTS • FLUID • XPLODER

DER VIBRATOR FÜR DEN MANN.

Da kommt jeder schnell zum Schuß dank übersichtlicher Armatur: für noch mehr schöne Stunden allein oder zu zweit.

Der ergonomisch geformte Controller: Seine Vibrationen sorgen für deutlich gesteigerte Erlebnisintensität. Gefühlsecht!



Damit feuchte Daumen nicht ins Rutschen kommen: Thumb Sticks mit extragriffigen Gumminoppen.

Der neue Höhepunkt für jeden Gamer: der Dual Shock Controller. Mit ihm wird Game-Action noch realistischer. Schläge, Kicks und Fights begleitet er mit Vibrationen für ein noch intensiveres Game-Erlebnis. Einfach probieren: Der Dual Shock Controller wird Sie nicht enttäuschen.

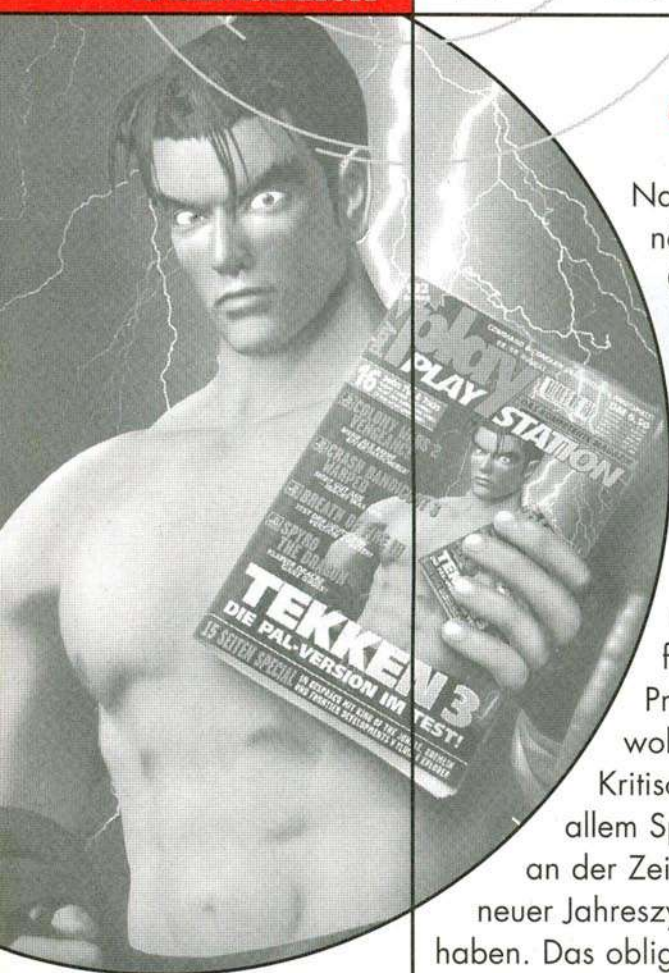
TESTEN SIE IHN:



Mit Dead or Alive, dem neuesten Beat 'em Up, bringen Sie den Dual Shock Controller richtig in Fahrt. Tausende von Schlag- und Bewegungskombis sorgen für den richtigen Kick. Und fantastische Körperanimationen ermöglichen superrealistische Kampfszenen.



IT'S NOT A GAME



Liebe Leser

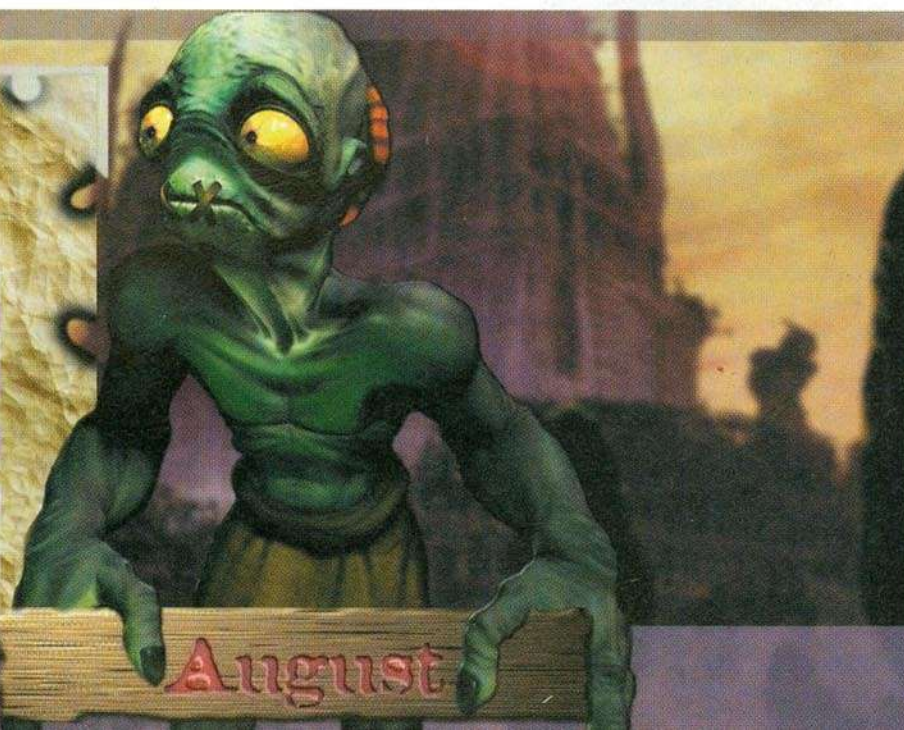
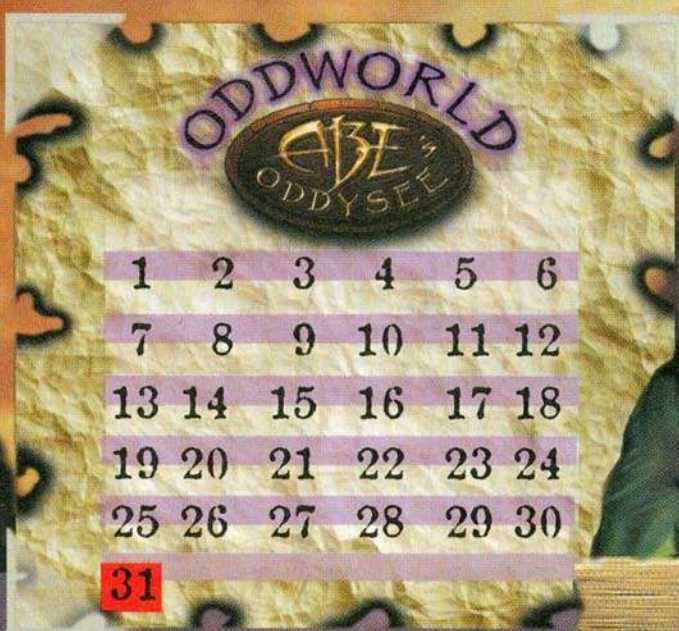
Nach Perfektion streben wir, erreichen werden wir sie wohl nie. Aber wir arbeiten hartnäckig daran. Leider waren die von uns in der vergangenen Ausgabe abgedruckten Gamebuster Codes zu Gran Turismo die der US-Version, was uns jedoch erst dann auffiel, als am Erstverkaufstag die Telefone plötzlich nicht mehr stillstanden. Verständlich war der Ärger, dem viele unserer Leser freien Lauf ließen. Dennoch, Fehler sind menschlich und haben letztlich auch etwas Gutes. Zumindest haben wir aus diesem Fauxpas gelernt, in Zukunft auch die Gamebuster Codes akribisch zu überprüfen.

Wenigstens ist sicher, daß es das nächste Magazin der play in sich haben wird. Zwölf Ausgaben haben wir mittlerweile produziert, und genauso oft hatten wir Grund zum Feiern - haben sich doch die Verkaufszahlen innerhalb nur eines Jahres fast auf den Leser genau verdoppelt. Über zwölf Monate hinweg haben wir an der Präsentation der play gefeilt, ohne dabei die konzeptionelle Ausrichtung verändern zu wollen. Stets waren wir darum bemüht, ein möglichst ehrliches Heft abzuliefern.

Kritischen Äußerungen standen wir offen gegenüber, immer in dem Bewußtsein, daß vor allem Spielbewertungen grundsätzlich sehr subjektiv aufgenommen werden. Nun aber ist es an der Zeit, unsere Leser am Erfolg teilhaben zu lassen. Mit der nächsten Ausgabe beginnt ein neuer Jahreszyklus, für den wir uns in quantitativer und qualitativer Hinsicht sehr viel vorgenommen haben. Das obligatorische Gewinnspiel zur Jubiläumsausgabe ist wohl selbstverständlich, nicht aber, die Redaktion und den Heftumfang kompromißlos erweitern zu wollen. Allerdings möchten wir noch nicht zu viel verraten. Laßt Euch überraschen!

Nach zähem, aber nicht endlosem Ringen mit SCED war es uns als erstem PlayStation-Magazin in Deutschland möglich, die gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluß eingetroffene PAL-Version von Tekken 3 unter die Lupe zu nehmen. Die Konvertierung dieses Beat'em Ups ist deutlich kompetenter ausgefallen als die des Prequels, was Ihr bei dem Durchschmökern des ausführlichen Tests merken werdet. Auffällig in dieser Ausgabe ist, daß insbesondere SCEs in-house-Produkte ein hohes Qualitäts- und Innovationspotential aufzuweisen haben. Angefangen beim technisch wie spielerisch begeistern- den Spyro The Dragon über das experimentell anmutende Fluid bis hin zu Altbewährtem in Form von Crash Bandicoot 3 haben alle Titel das Zeug zum Tophit oder Geheimtip. Bemerkenswert ist auch der Lokalisierungsaufwand, der von Infogrames für Capcoms Rollenspiel-Bombe Breath of Fire III betrieben wurde. Dem komplett ins Deutsche übersetzten Titel haben wir umfassende 10 Seiten detaillierter Beschreibungen eingeräumt.

**Viel Spaß dabei wünscht Euch wie immer
Ever play PLAYSTATION-Team**



31. August
Chopper
Attack
(N64)



Seite 26-29



Seite 22-25



Spyro The Dragon

Seite 84-87



Seite 128-129



The Fifth Element

Seite 36



O.D.T.

Seite 48-49



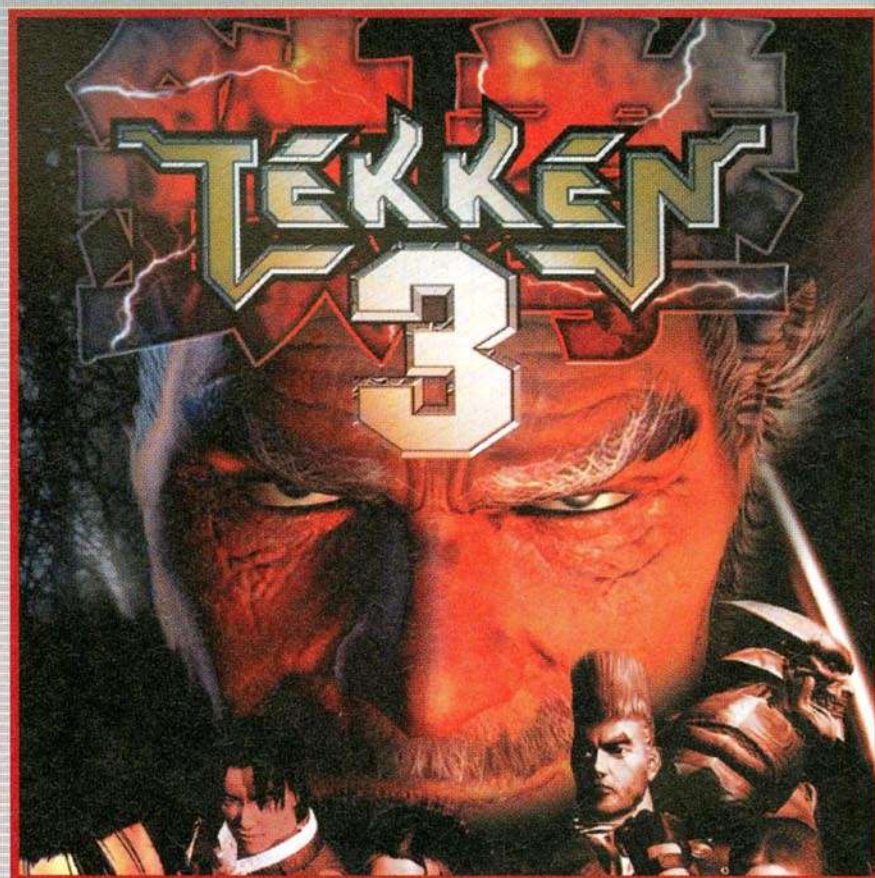
Crash Bandicoot 3 Warped

Seite 88-89



S.C.A.R.S.

Seite 38-40



Seite 94-97



Batman & Robin

Seite 108-111



Tombi

Seite 118-121



Cardinal Syn

Seite 114-116



Colony Wars 2 Vengeance

Seite 42-45



Breath Of Fire III

Seite 98-107



Alundra Player's Guide

Seite 76-82

PlayTips Cheat Cards zum Ausschneiden!

Seite 51-57

Play Mail 6-11

Play News 12-21

Next Play 130

Impressum 130

Back Issues 92

Wertungssystem 92

Play Cover

Tekken 3 - PAL 94-97

Special Screen

Fluid 30-31

Frontier Developments 125-127

King Of The Jungle 22-25

N2O - Retro Gaming For The Nineties 26-29

Xploder 128-129

Pre Screen

Colony Wars 2 Vengeance 42-45

Command & Conquer Alarmstufe Rot

Gegenschlag 90-91

Crash Bandicoot 3 Warped 88-89

G-Darius 32

International Superstar Soccer Pro 98 50

Moto Racer 2 46-47

O.D.T. 48-49

S.C.A.R.S. 38-40

Spyro The Dragon 84-87

The Fifth Element 36

Test Screen

Batman & Robin 108-111

Blast Radius 122-124

Breath Of Fire III 98-107

Cardinal Syn 114-116

Sentinel Returns 112

Tombi 118-121

Xenocracy 113

Play Tips

Biofreaks - NTSC, Blasto - NTSC, Bomberman

World, Brahma Force - NTSC, Cardinal Syn,

Everybody's Golf, Forsaken, Iznogud, Jeremy

McGrath SuperCross, Lucky Luke, N2O Nitrous

Oxide, Rascal, Vigilante 8 51-57

Gamebuster Codes

CyBall Zone, Diablo, Forsaken, Frankreich 98

Die Fußball-WM, Golden Goal 98, Gran Turismo,

Klonoa Door To Phantomile, Men In Black

..... 58, 75

Alundra Player's Guide (Teil 1) 76-82

Play Poster

Breath Of Fire III 59-74

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 69 123
...oder via Elektropost: redaktion@playplaystation.com

ACHTUNG!
Neue E-Mail-Adresse

Hallo play,
ich schreibe Euch diesen Leser-
brief in der Hoffnung, daß Ihr
mir meine Fragen beantwortet:

Werden die Spiele von Blizzard auch auf
die PlayStation umgesetzt, wie beispiels-
weise Diablo 2 oder StarCraft?

Erscheint Command & Conquer 3 im
nächsten Jahr für die PlayStation? Die
Siedler, Age of Empires und Anno 1602
wären auch nicht schlecht.

Wird die neue PlayStation leistungsfä-
higer sein als Segas Dreamcast oder ein
derzeit sehr guter PC?

Ich habe vor kurzem Duke Nukem (Anm.
d. R.: indizierter Titel) gespielt. Warum
erfährt man nichts davon, daß es dieses
Spiel in Deutschland gibt?

Kai Urban, Neu-Anspach

Da Blizzard bereits den ersten Teil von
Diablo auf Sonys Konsole konvertierte,
sollte eine Umsetzung des Nachfolgers
nicht ausgeschlossen sein. Ob allerdings
Starcraft jemals für die PlayStation
erscheinen wird, ist ziemlich ungewiß, da
der Titel bislang nur für eine andere
Konsole angekündigt ist.

Zu diesen Spielen gibt es noch keine kon-
kreten Konvertierungspläne.

Daß sich der Schöpfer der PlayStation
Ken Kutaragi während der offiziellen
Präsentation des Sega Dreamcast in
Japan von der Vorführung nicht sonder-
lich beeindruckt zeigte, ist wohl ein recht
sicheres Indiz dafür, daß die PlayStation 2
die ohne Zweifel zum jetzigen Zeitpunkt
recht beeindruckenden technischen Daten
des Dreamcast wohl deutlich toppen kön-
nen wird. Daß technische Werte aber
nicht alles sind, zeigt das immer noch vor
sich hinkrankende Nintendo 64 nur allzu
deutlich. Was nutzt eine herausragende
technische Performance, wenn kaum ein
Programmierer diese zu nutzen imstande
ist?

Dieser Titel ist von der BPjS als jugendge-
fährdend eingestuft und befindet sich seit
dem 29.06.1996 auf dem Index. Deshalb
darf dieses Spiel, wie auch alle anderen

indizierten Titel, weder in Anzeigen
beworben geschweige denn in
Magazinen besprochen werden.

Sehr geehrte Damen und Herren,
zuerst möchte ich Ihnen mitteilen,
daß Ever Magazin einfach geni-
al ist. Macht weiter so!!

Nun zu meinen Fragen:

Wann erscheint die PAL-Version von
Parasite Eve?

Welches Spiel von den dreien ist besser:
Tekken 3, Bushido Blade 2 oder Soul
Blade?

Warum zählt „Resident Evil 2“ zu den
indizierten Spielen und „Resident Evil
D.C.“ nicht?

Welche Titel sind schon indiziert?

Eine Veröffentlichung von Parasite Eve ist
für Deutschland leider bislang nicht
geplant. Englisch-kundigen sei die US-
Version empfohlen, die im Oktober
erscheinen soll.

Solche Fragen lassen sich immer sehr
schwer beantworten, da letztendlich der
persönliche Geschmack entscheidend ist.
Bushido Blade 2 ist mehr eine Schwert-
Simulation als ein Arcade-Prügler. Das
Gegenstück hierzu wäre Soul Blade, wel-
ches auf jeden Fall leichter zugänglich ist.
Tekken 3 stammt zwar auch aus der
Spielhalle, bedarf jedoch sehr viel an
Übung, bis man seine Charaktere unter
Kontrolle hat. Etwas haben aber die drei
Titel gemeinsam: jeder ist für sich gesehen
absolut brilliant.

4. Das Indizierungsverfahren auf Antrag
des Jugendamtes Bochum vom 18.02.98
gegen den Titel Resident Evil Director's Cut
wurde kürzlich eingestellt.

5. Für genauere Informationen hierfür
wendest Du Dich bitte an den

Forum Verlag Godesberg GmbH

Ferdinandstr. 16

41061 Mönchengladbach

Über diesen Verlag ist das amtliche
Mitteilungsblatt der BPjS, das vierteljähr-
lich erscheint, im Abo (52,- DM + 8,- DM
Versandkosten) oder auch einzeln (17,-

DM + Versandkosten) ausschließlich in
schriftlicher Form und mit einem
Altersnachweis von mindestens 18 Jahren
zu beziehen. Wer die Vorgehensweise der
BPjS besser verstehen möchte, sollte die
Kosten nicht scheuen und sich eine der
Ausgaben zukommen lassen, da in diesen
verschiedene Indizierungsurteile - auch zu
Videospielen - in ausführlicher Form dar-
gelegt sind.

Sehr geehrtes
play PLAYSTATION-Team,
ich und die anderen play-Leser
mußten in der Ausgabe 7/98 auf den in
der Ausgabe 6/98 angekündigten Test
von X-Men Vs. Street Fighter verzichten.
Bei einem so umfangreichen Magazin
wie Eurem kann ich gut verstehen, wel-
chen Aufwand es für Euch bedeuten
muß, die play PLAYSTATION fertigzustel-
len. Trotzdem sollte man angekündigte
Sachen auch einhalten. Aber keine Bange
- Ihr seid und bleibt die beste PSX-
Zeitschrift. Ich würde mich freuen, wenn
Ihr den Test zu X-Men Vs. Street Fighter
nachholen könntet. Bitte beantwortet mir
noch folgende Fragen.

Wann wird SF Zero 3 in Deutschland ver-
öffentlicht?

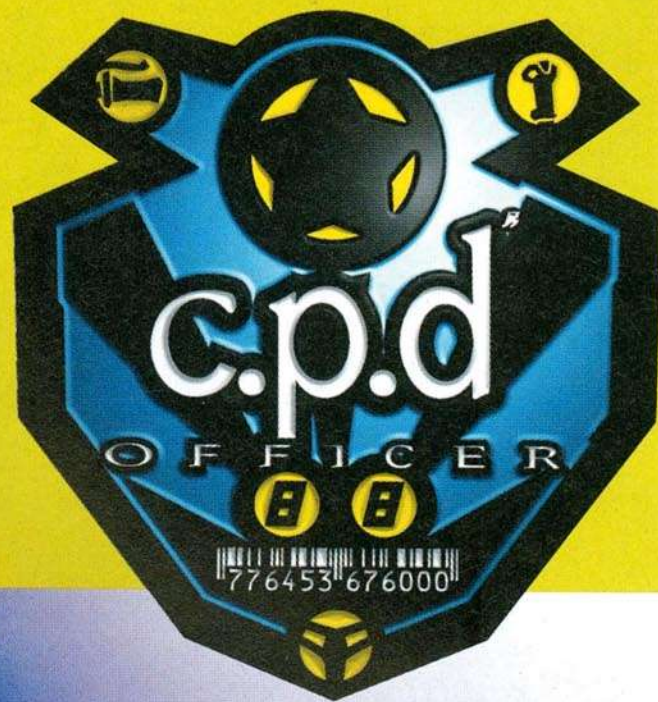
Wird es eine Fortsetzung von Gran
Turismo geben?

Jben Rahimi

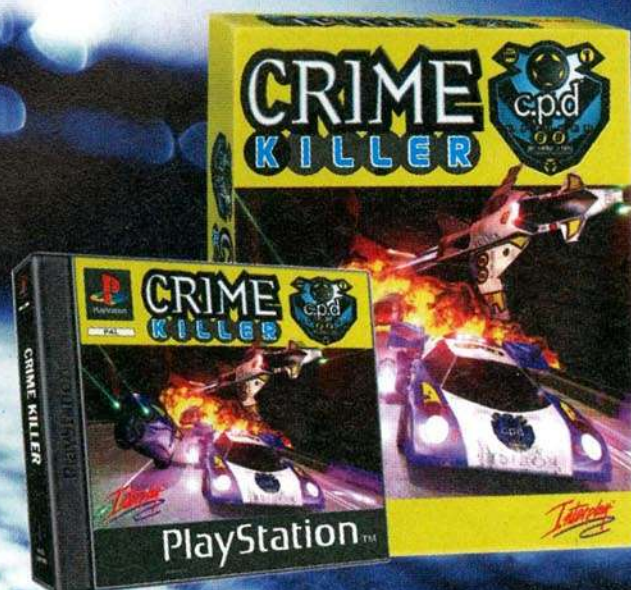
Den Test von X-Men Vs. Street Fighter
haben wir in dieser Ausgabe nachgeholt.
Mit den Ankündigungen ist das leider
meist ein sehr heikles Thema. Angefangen
bei Batman & Robin, das wir angeblich
schon vor zwei Ausgaben zum Test hätten
bekommen sollen, bis hin zum innerhalb
der Redaktion schon fast zum Running
Gag verkommenen Das Fünfte Element
versprechen die meisten Hersteller vieles,
halten aber meist nur wenig. Mit einer
Next Play-Rubrik im Stile von „Schaun
mer mal!“ können wir uns allerdings auch
nicht anfreunden.

Bislang ist SF Zero 3 noch nicht einmal in
Japan erschienen. Da aber bis dato alle

CRIME KILLER



„BERICHT: DER
VERDÄCHTIGE STEHT
ZUM VERHÖR NICHT
ZUR VERFÜGUNG.
OFFICER 88 ENDE.“



Interplay™

DISTRIBUTED BY
Acclaim

in the future crime will pay.

PlayStation™

PC
CD
ROM

©1998 Interplay Productions. Crime Killer Polygon Engine ©1998 Pixelogic Ltd. Crime Killer and Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

Nicht vergessen! Die nächste **play** am 26.8.

FREAK'S SHOP

Spieleberater je 14,80:

Alien Trilogy, Alone in the Dark 2, Baphomets Fluch 2, Battle Arena Toshinden 2, Blazing Dragons, Blood Omen, Broken Helix, Casper, Castlevania, Chronicle of the Sword, Clock Tower, C & C 1, C & C 2, Crash Bandicoot, Cyberia, D, Excalibur, Exhumed, Fade to Black, Final Fantasy 7, G-Police, Herc's Adventure, Hercules, King's Field, Little Big Adv., MDK, Myst, Nightmare Creatures, Overblood, Pitfall 3D

Rebell Assault 2, Riven, Skull Monkeys, Stadt der verlorenen Kinder, Suikoden, Syndicate Wars, Tekken 2, The Note, Time Commando, Tombraider, Tombraider 2, Warhammer, Wing Commander 3, Wing Commander 4, X-Com 2, Z

Spieleberater je 9,95:

Baphomets Fluch,

4c Spieleberater:

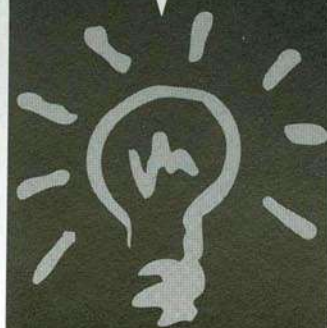
Final Fantasy 7 19,80

Cheat-Buch 19,80

**Breath of Fire 3
& T-Shirt
& Figur
& Pin
DM 119,95**

**Play Station &
Dual Shock & 2. Pad &
Memory Card &
Black Dawn oder
Megaman X3 oder
Thunderhawk 2
344,-**

**Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr**



Play Mail

play
PLAYSTATION

Street Fighter-Titel ihren Weg auch zu uns gefunden haben, ist mit einem PAL-Release von diesem Spiel ebenfalls zu rechnen.

Eine direkte Fortsetzung des Mega-Racers wird es unseres Wissens wohl leider nicht geben, zumindest nicht in naher Zukunft. Die Entwickler von GT sind aber bei der Rallye Monte-Carlo gesichtet worden. Vielleicht steht uns bald ein Off Road-Game mit denselben Qualitäten des „Real Driving Simulator“ ins Haus.

Hallo play PLAYSTATION!

Ihr seid ein gutes Mag und angenehm zu lesen. Gratulation auch zu den 100.000 Lesern, sowie der baldigen 12.

Ausgabe: Hut ab! Aber was ich überhaupt nicht verstehen kann, sind Eure „elitären Untertöne“. Damit meine ich folgendes: 07/98, Seite 16, Adrenalin Tour GT-Wettbewerb: Ihr schreibt folgendes: „...auch uns juckt es gewaltig in den Fingern, aber in Eurem Sinne werden wir wohl auf ein Mitspielen verzichten...“. Glaubt Ihr, wir Leser wären sonst chancenlos??? Auch schon in der play 06/98 war so ein kleiner Unterton: Seite 14, zum Deathtrap Dungeon Leserbrief schreibt Ihr: „...es freut uns zu hören, daß es tatsächlich Leute gibt - außer uns, die sich durch DD kämpften und überlebten!“ Zum Glück gibt es Leute außer Euch! He, He.. Ihr solltet immer daran denken, daß die 100.000 Leser alles Zocker sind. Der eine mehr, der andere weniger. Der eine schlecht, der andere besser! Und darunter ist bestimmt der eine oder andere, der Euch das Joypad durch die Nase zieht! That's life!

Michi Ehrlich, München

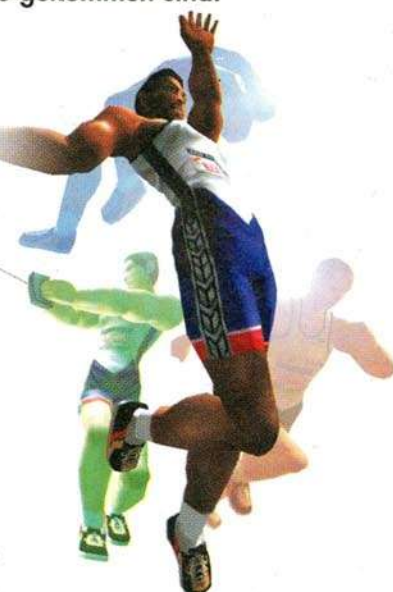
Wichtigste Korrektur zu Deinem Brief. Nicht 100.000, sondern knapp 120.000 Leser lesen mittlerweile die play. Damit sind wir mit Abstand das bestverkaufte Videospieldmagazin ohne Demo-CD, was uns zumindest ein klein wenig stolz macht. Das dürfte wohl erlaubt sein, oder?

Ansonsten wollen wir doch schwer hoffen, daß es da draußen noch bessere Spieler gibt als die des play-Teams. Allerdings solltest Du diese kleinen Spitzen von uns nicht allzu ernst nehmen. Wir sind weder darauf erpicht, uns über alle Maßen ins Rampenlicht zu stellen, noch wollen wir unsere Fähigkeiten über die von anderen heben. Grundsätzlich möchten wir aber schon behaupten, daß die Redakteure der play aufgrund langjähriger Erfahrung und ungebrochener Zockerleidenschaft zumindest in manchen Genres selbst in einem „Best Of The Best“-Turnier durchaus nicht auf verlorenem Posten stehen würden. Falls jemand der Meinung ist, den Jungs der play PLAYSTATION das Joypad durch die Nase ziehen zu können, kann er dies gerne versuchen - abhängig vom Spiel natürlich. Wie sagte schon der Pate: „Es sollte sich niemand mit der Familie anlegen.“

ABER: Mit Thomas Seyfferth aus Kulmbach haben wir einen Track & Field-Freak, dessen Rekorden wir uns auch ohne eine direkte Auseinandersetzung geschlagen geben, wenn sie denn - wie versprochen - tatsächlich ALLE ohne Tricks zustande gekommen sind.

Seine Bestleistungen:

100m Lauf	6,66sec
Weitsprung	11,64m
Kugelstoßen	26,97m
100m Freestyle	36,80sec
110m Hürden	8,01sec
Hochsprung	2,80m
Hammerwerfen	109,62m
Dreisprung	21,28m
Speerwerfen	111,08m
Stabhochsprung	7,10m
Diskuswerfen	92,26m



Galaxy Mega Play

Boot Chip 12 C 508
12.95
* nur für Importe *

PlayStation Multinorm
339.90
inkl. RGB & Garantie & Dual Shock

Dual Shock Controller	39.90
RGB Kabel	19.90
Game Buster	39.90
Pal Booster NTSC / Pal	49.90

Sega Dreamcast
699.90

Scud Race Super GT	159.00
Virtua Fighter 3D de luxe	159.00
Daytona USA Complete	159.00
D's Diner 2	159.00

**Jetzt Vorbestellen !!
Hotline - 02323 451885**

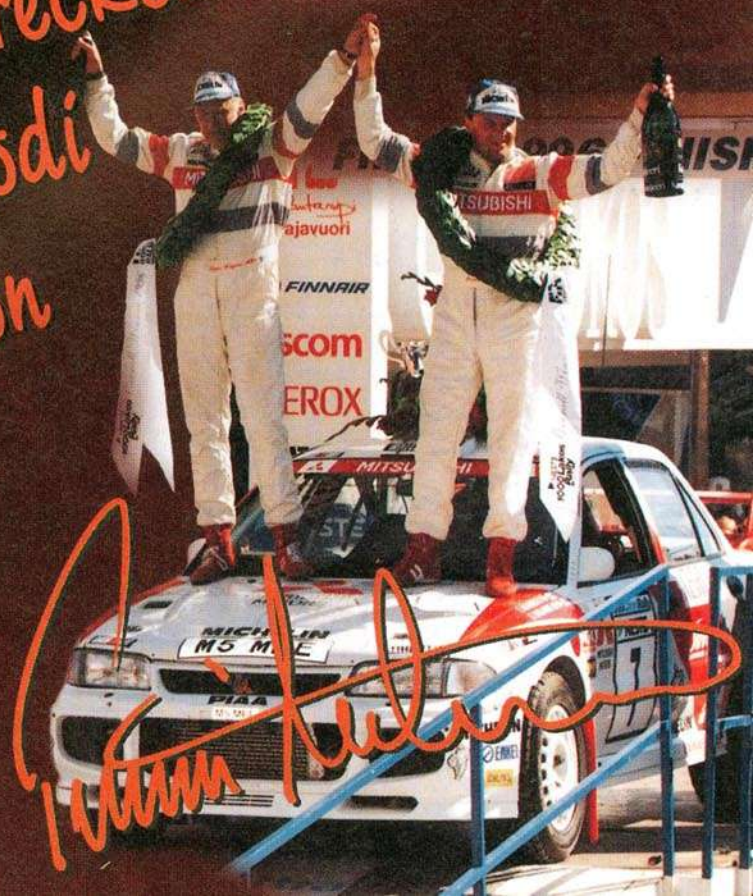
tommi mäkinen

rally

Spürt die Hand des Meisters



Ein einzigartiger 3D-Streckeneditor
Vier verschiedene Spielmodi
Geniale Umweltsimulation
130 Strecken



Gesamtbestleistung 19.326 Punkte
Wer gegen Thomas antreten will, kann sich unter der Tel/Fax.Nr. 09221/83411 bei ihm melden.

Hi, Ihr PlayStation-Freaks von der Redaktion!
Ihr wißt, daß bald die neue PlayStation 2 herauskommt. Dazu habe ich ein paar Fragen:
Kann ich meine jetzige PlayStation behalten, oder laufen neuere Spiele nur auf der PlayStation 2?

2. Was ist an der neuen PlayStation im Vergleich zur alten so anders?

Andreas Wienecke, Hamm

Bis die neue PlayStation erscheint, werden noch viele hundert Spiele für die jetzige PlayStation erscheinen. Konkrete Informationen oder gar technische Daten existieren noch überhaupt nicht. Daß allerdings bereits fleißig an der neuen Konsole gearbeitet wird, ist ein offenes Geheimnis. Einziger Anhaltspunkt ist das - laut Aussage von Herrn Ken Kutaragi - „revolutionäre Betriebssystem“. Was hinter diesem Statement zu vermuten ist, bleibt jedoch weiterhin abzuwarten. Da es aller

Voraussicht nach noch mindestens bis zur Jahrtausendwende dauern wird, bevor Sony seinen nächsten Schützling entläßt, solltest Du noch keine ernsthaften Gedanken an die PlayStation 2 verschwenden.

Hallo play-Red!
Ich hab da mal 'ne Frage zum neuen Indizierungsgesetz. Es heißt, daß jetzt alle Umsetzungen eines indizierten Titels schon vor der Veröffentlichung auf dem Index stehen. Wie sieht das denn aus, wenn bspw. Resident Evil 3 auf den Markt kommt? Ist die deutsche Version dann direkt verboten? Oder bringt Capcom die Fortsetzung dann gar nicht erst nach Germany? Außerdem möchte ich noch wissen, ob das PC Game „Outlaws“ von LucasArts für die PlayStation erscheint.

Chris, per E-Mail

Auszug aus dem amtlichen Mitteilungsblatt der BPjS, Ausgabe 2/98:

„Ein Medium ist nach der Rechtsprechung also dann inhaltsgleich, wenn die Passagen, die in der Entscheidung der Bundesprüfstelle als jugendgefährdend

herausgestellt wurden, in der nunmehr zu beurteilenden Fassung enthalten sind. (...) Als Ergebnis dieser Ausführungen kann weiterhin festgestellt werden, daß die Anwendung des § 18 GjS regelmäßig dann keine Probleme aufwerfen wird, wenn ein Medium sowohl denselben Titel trägt als auch inhaltsgleich ist und sich lediglich von dem indizierten dadurch unterscheidet, daß es z.B. auf einer anderen Spielkonsole von einem anderen Vertreiber angeboten wird. (...) Probleme ergeben sich im Bereich der Computerspiele, wenn es sich um sogenannte Nachfolgeversionen handelt. Regelmäßig ist es so, daß Nachfolgeobjekte von Computerspielen insbesondere bei solchen, die auf einer sogenannten 3D-Engine aufbauen, Elemente aus der ursprünglich indizierten Fassung enthalten.“
Alles klar? Wohl nicht, denn wie aus dieser kurzen Passage herauszulesen ist, vermag wohl niemand eindeutig zu formulieren, wann zwei Titel aus welchen Gründen gemäß § 18 GjS tatsächlich als inhaltsgleich einzustufen sind.
LucasArts geht sehr sparsam mit ihren PlayStation-Konvertierungen um. Bislang sind nur eine Handvoll Titel erschienen,

MLC - Hard & Software
Im Ring 29, 47445 Moers
!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

02841-94260
FAX Bestellung: 02841- 942623 / 942615

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

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM* LIGHT UMBAU



Finanzierung**
12 x 32.- **329.95**

PSX mit Multinorm Umbau* 359.95
+ Spiel unserer Wahl 399.95
PSX mit Umbau* + Cooler 399.95
+ Spiel unserer Wahl 449.95
1MB Memcard + 2. Pad +29.00

!! mit voller Garantie !!

1 Meg Memory Card	19.95
8 Meg Memory Card	49.95
72 Meg Memory Card	89.95
XPLODER Cheat Catridge	69.95
Gamester Racing Wheel	119.95
Scart/RGB Kabel	19.95
Link Kabel	19.95
Antennen Adapterkabel	29.95
Pad-Verlängerungskabel	19.95
PSX Multi Tap	64.95

Standard Controll Pad	24.95
Dual Shock Analog Pad	59.95
Arcade Stick Interact	79.95
Programm Pad Interact	69.95
Tasche + Pad + Memory Card	89.95
NeGcon Pad	79.95
Spezialized Joystick	99.95
Scorpion Light Gun	79.95
LaserGun with Redlight	89.95
Sony Maus incl. Pad	54.95

PLAYSTATION EINSTEIGER KIT
PSX Controll Pad + RGB Kabel
+ 1MEG Memory Card **39.95**

PSX MULTINORM UMBAUSETZ
Multinorm* Chip + Anleitung +
RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. **54.95**

XPLODER CHEAT CATRIDGE
länger leben, härter schlagen,
schneller rennen, höher springen
Speichert bis zu 10.000 Cheat's **69.95**

72 MEG MEMORY CARD.
PSX-Memory Card mit
1080 Speicherblöcken und LCD
Display zum Hammerpreis. **89.95**

MULTINORM* CHIP
Der vielfach bewährte
jetzt noch besser..... **39.95**

V3-RACING WHEEL
129.95

REAL ARCADE GUN
G-Con45 kompatibel
Lieferbar.. **99.95**

PSX MULTINORM UMBAU AKTION!
Der komplette Multinorm Umbau mit
unserem berühmten Multinorm Chip (siehe oben)
Konsole einschicken + 24Std Geduld aufbringen.. **59.95**

SONY DUAL SHOCK PAD
Solange Vorrat reicht **54.95**

BIO FREAKS	84.95
SOUKAIGI (jpn 3CD's)	129.95
POINT BLANK	94.95
ROAD RASH 3D	89.95
COMMAND & CONQUER PL.	49.95
WCW WARZONE	74.95
FINAL FANTASY TACTICS (US)	109.95
BATMAN & ROBIN	84.95
ARMORED CORE	94.95
DEAD OR ALIVE	94.95
MR. DOMINO	99.95
XMEN VS. STREET FIGHTER	104.95
HUGO	99.95
BREATH OF FIRE 3	99.95
THUNDERFORCE 5 (US)	119.95
METAL GEAR SOLID (jpn)	129.95
WAR GAMES	94.95
MOTO RACER 2	94.95

Alundra	94.95
Abes Oddysee 2 (Oddworld)	94.95
Addidas Power Soccer 98	89.95
Baphomets Fluch 1	49.95
Baphomets Fluch 2	94.95
Batman & Robin	94.95
Beyond the Beyond	99.95
Bio Freaks	84.95
Blast Radius	94.95
Bleifuß 2	99.95
Circuit Breakers	94.95
Colin McRae Rally	109.95
Crash Bandicoot 1	49.95
Crash Bandicoot 2	94.95
Dreams	99.95
Dungeon Keeper 2	99.95
Flottenmanöver	94.95
Forsaken	94.95
Frankreich 98 Die WM	89.95
Gran Turismo	94.95
Ghost in the Shell	94.95
Jerry McGrath Supercross 98	109.95

Man in Black	89.95
Metal Gear Solid	104.95
Motocross J. McGrath	99.95
Lucky Luke	94.95
N2O-Natural Adrenaline	94.95
NBA 98	89.95
NHL 98	89.95
NHL Powerplay Hockey 98	94.95
Need for Speed 3	94.95
Parasite Eve	99.95
Populous - The 3rd Coming	99.95
Premiere Manager 98	94.95
Road Rash 3 D	94.95
Sentinel Returns	94.95
Tenchu jp	139.95
Tekken Platinum	49.95
Tekken 3 US	119.95
Tomb Raider Platinum	49.95
Tomb Raider 2	99.95
Treasures of the Deep	94.95
Vigilante 8	99.95
Wayne Gretzky Hockey 98	89.95

COMMAND & CONQUER
ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG
94.95

Tekken 3
us 119.95

NEU PSX CD-BOX
PSX-CD Archiv für
60 CD's mit Besch
tungsindex und auto
matischen
Auswurf
der CD's **49.95**

RACING-PAKET
FORMEL 1 PL. + V3 RACING WHEEL
Preissturz..... 169.95

welche nicht gerade von überragender Qualität waren. Outlaws wird mit Sicherheit nicht mehr auf Sonys 32-Bitter erscheinen.

Hi, play PLAYSTATION-Team!
Vorerst ein dickes Lob an Euch für ein solch hervorragendes Magazin! Macht weiter so!

Zum Thema Raubkopien: Was ich mir nicht leisten kann, werde ich eben nicht besitzen. Ganz einfach! Ich hätte auch gerne sämtliche PSX-Spiele so zum Augenschmaus, in Reih und Glied auf dem Regal stehen, kann mir aber eben nur 10-12 pro Jahr leisten. Ein Porsche wäre auch schön, leider fahre ich 'nen Japaner. So ist das Leben, ohne wenn und aber. Mit meinen Jahren habe ich viele Abstürze von Software- und Hardwarefirmen miterlebt (siehe Amiga etc.) Bitte verschont die PlayStation!

Joachim Serge, Luxemburg

Hallo playPlayStation Team!
Ich habe mir vor einem halben Jahr das Spiel „Time Crisis“ (indizierter Titel Anm.d.R.) gekauft. Damals war es kein Problem, das Game zu zocken. Als aber zwei Monate später mein Fernsehapparat kaputt ging und ich mir ein 100 Hz-Gerät gekauft habe, ging absolut nichts mehr mit meiner G-Con45. Ich kann sie nicht mehr kalibrieren und treffe im Spiel überhaupt nichts mehr.

Was kann ich dagegen tun?

Torsten Rexhaus, Mannheim



Leider unterstützen Lichtpistolen, wie auch die G-Con45, systembedingt keine Fernseher mit 100 Hz-Technik.

Die Gewinner

play PLAYSTATION 4/98

Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Eidos Interactive:

Airbrush-PlayStation mit Deathtrap Dungeon-Motiv: Cécil Pierot, Rosenheim - Juris Perkons, Riga.

Von Ian Livingstone handsignierte, exklusive Deathtrap Dungeon-Lederjacke: Michael Stern, München.

Von Ian Livingstone handsignierter Deathtrap Dungeon-Roman: Bernd Beßler Deierter, Nachrodt-Wiblingwerde.

Deathtrap Dungeon-T-Shirt: Melanie Flesch, Bks-Wehlen - Michael Hahn, Saldenburg - Manuel Graf, Esslingen - Markus Fromm, Stuttgart - Claudius Kahn, Berlin.

Deathtrap Dungeon-Tasche: Reinhold Wild, Plochingen - Timo Kersten, Oldenburg - Michael Gagstetter, Königsbrunn - Fausto Garofolin, Moosburg - Björn Wickardt, Bremen.

Deathtrap Dungeon-Gesellschaftsspiel: Toni Prasse, Berga/Elster - Oliver Wickardt, Berlin - Benjamin Hinze, Do-Wickede - Nikolaus Zafiris, Stuttgart - Jörg-Michael Lübbecke, Bovenden - Axel Ehmman, Welzheim - René Staffen, Bitterfeld - Stephan Ziegler, Bous - Marco Fraatz, Hamburg - David Meißner, Stuttgart.

Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment:

PlayStation mit allen Spieler-Unterschriften der Frankfurt Lions: Astrid Kulbhenn, Frankfurt/Main.

Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Interact by Jöllenbeck:

V3 Racing Wheel mit Pedalen: Klaus-Oliver Zander, Kevelar - M. Großmann, Sebnitz - David Plättner, Lengede - Amon Robert, Erlangen - Thomas Reißig, Erlangen.

Barracuda Dual Analog Controller: Martin Knoblauch, Leißenberg - Uwe Epp, Reutlingen - Alexandra Reißig, Erlangen - Beate Amon, Erlangen - Christian Herbst, Altenkunstadt - Uwe Bernert, Redwitz/Rodach - Stefan Paul, Stadthallendorf - Arn Boris, A-Wien - David Henkensiefken, Bremen - Sebastian Budig, Görlitz.

Transparente Program Pads: Peter Poser, Berlin - Ilja Erbis, Fürstenwalde - Dieter Lutzner, Augsburg - Jens Fergen, Sinzig - Herbert Paluch, Erkrath - B. Stolze, Duisburg - Hans-Jürgen Herrmann, Hettenshausen - Dino Ricci, Frankfurt/Main - Fritz Bärbel, Bremen - Andreas Weckler, Wuppertal.

15 Blocks Memory Cards: Arno Winarske, Schwerin - Sven Behrendt, Saalfeld - Matthias Nolis, Mülsen St. Michel - Frank Wiesmann, Alzenau - Jörg Braun, Langenselbold - Daniel Georg, Berlin - Günter Fortkord, Gütersloh - Wolfgang Kennert, Berlin - Jörg Hauke, Berlin - Angelika Georg, Berlin - Martin Resch, Perlesreut - Siegfried Samer, Oberwart - Josef Kompauer, Marz - Mario Fischer, Mönchengladbach - Axel Kosa, Bottrop - Christian Otte, Mettingen - Nils Went, Chemnitz - Patrick Kreutz, Bönen - Karsten Schlüter, Sehnde - Annemarie Haid, Warthausen - Marko Hupmann, Wackernheim - Markus Schleenbäcker, Heddesheim - Torsten Tag, Weißwasser - Oliver Stein, Berlin - Constanze Roggenstroh, Berlin - Heinz Stein, Berlin - Arnd Müller, Brück - Raimund Herden, Oldenburg - Maik Schreiner, Eutin - Dominik Schruoff, Nörrenich.

play PLAYSTATION 5/98

Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Edition Kunst Der Comics:

Gon Band 3 & 4: Christopher Franz, Lübbenau - Christopher Schwenk, Lillienthal - Jan Haug, Bremen - Peter Georg, Bochum - Manuel Fischer, Ludwigshafen - Andreas Schütze, Magdeburg - Dominic Kabel, Frankfurt/Main - Markus Grube, München - Andrea Grund, Offenbach - Elisabeth Kaiser, Bremen.

Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Virgin Interactive:

Einwöchige Reise für zwei Personen nach Tokio: Patrick Knoth, Staffel.

play PLAYSTATION 7/98

Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Media Computer Products:

AVer Media TV Box: Thomas Bergleiter, Magdeburg - Hans-Joachim Friedrich, Magdeburg - Jasmine Bohne, Bünde - Thomas Bremer, München - Christopher Stöckl, Bremen.



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

Playstation kpl. m. Analogpad dt DM284,00
PSX kpl. Value Pack SILVER dt DM319,00
Controller Analog Dual Shock dt DM 59,00
Gamebuster Schummelmodul dt DM 84,95
Gamebuster Cheatbuch 120 S.dt DM 25,00
GUN Scorpion (Walther PPK) DM 79,00
Interactor Rucksackvibrator dt DM 79,90
Leerhülle, 1/2CD's, schwarz, stabil DM 2,00
Lösungsbuch Deathtrap Dungeon dt DM 19,95
Lösungsbuch Teil 2, farbig dt DM 19,95
Memory Card 15 Blocks farbig DM 29,00
Memory Card 2x15 Blocks farb. DM 34,95
Memory Card 720 Blocks dt DM 99,95

Steering Wheel+Rumble+Pedale DM129,95
Alundra kpl. dt. DM 89,90
Armored Core dt. DM 89,90
Azure Dreams dt. DM 89,90
Baby Universe dt. DM 79,95
Bio Freaks dt. DM 84,00
Blasto dt. DM 79,95
Bomberman World dt. DM 79,95
Breath of Fire 3 kpl.dt. DM 89,95
Broudside dt. DM 84,00
Command&Conquer 1 kpl.dt. DM 49,00
C&C2:Alarmstufe Rot+Gegenschlag*DM 89,90
Cardinal Syn dt. DM 79,95
Circuit Brakers dt. DM 89,95
Colin McRae Rally kpl. dt. DM 89,95
Constructor dt. DM 89,90
Cy Ball Zone kpl.dt. DM 89,90
Dark Omen kpl.dt. DM 89,00
Dead or Alive dt. DM109,00
Dreams kpl.dt. DM 89,90
Everybody's Golf dt. DM 79,95
Flottenmanöver* kpl. dt. DM 89,00
Formel 1 '96 m.Link-Optiondt. DM 44,00
Forsaken kpl.dt. DM 74,95
Frankreich 98:Fußball WM kpl. dt. DM 79,95
Gran Turismo kpl. dt. DM 89,95
Hardball 6 dt. DM 89,90
Heart of Darkness kpl. dt. DM 89,95
HUGO dt. DM 94,00
Klonoa dt. DM 84,90
Kula World dt. DM 89,00
Lucky Luke dt. DM 89,90
Mageslayer dt. DM 89,00
Need for Speed 3 kpl.dt. DM 89,00
NHL '98 kpl.dt. DM 89,00
Populous-the 3rd Coming kpl dt. DM 89,00
Point Blank m. Gun Gcon45 dt. DM154,95
Premier Manager'98 dt. DM 94,90
Resident Evil Directors Cut kpl. dt. DM 79,90
Road Rash 3D kpl. dt. DM 89,00
San Francisco Rush dt. DM 89,00
Supercross 98-J.McGrath dt. DM 99,00
Super Pang Collection dt. DM 89,90
Theme Hospital kpl.dt. DM 89,00
Toca Touring Car kpl. dt. DM 84,90
Tomb Raider Platinum kpl. dt. DM 39,90
Tomb Raider 2 kpl.dt. DM 89,00
Tommi Mäkinen Rally dt. DM 89,95
Treasure of the Deep dt. DM 84,95
UBIK* kpl.dt. DM 89,90
V-Ball dt. DM 89,00
Versus (VS) dt. DM 99,00
Vigilante 8 dt. DM 89,90
War Games kpl. dt. DM 89,90
Wayne Gretzky Hockey 3D kpl. dt. DM 79,95
WCW Nitro dt. DM 94,95
Wrecking Crew dt. DM 99,00
Xenocrazy dt. DM 89,95
Youngblood dt. DM 89,90

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

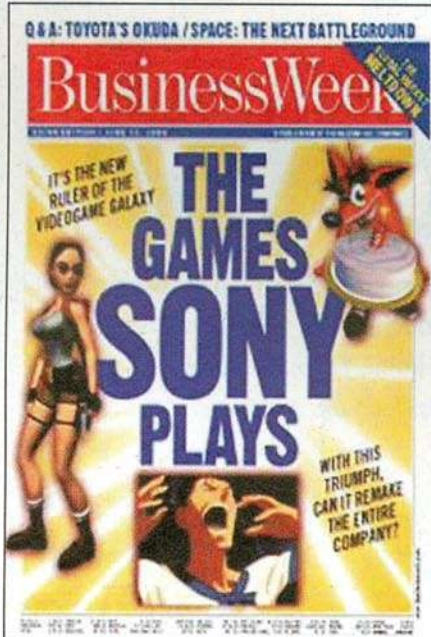
Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

PlayStation II mit DVD?

In einem Gespräch mit der internationalen Ausgabe des US-Magazins Business Week vom 15. Juni bestätigte Ken Kutaragi, der Chairman von Sony Computer Entertainment America und „Erfinder“ der PlayStation, daß Sony an Plänen für eine Next Generation-Maschine arbeite, um Segas neuer Konsole Dreamcast entgegenzuwirken. Er könne aber nicht näher darauf eingehen. Teruhisa Tokunaka, der Präsident von Sony Computer Entertainment Inc., ging noch einen Schritt weiter und hielt entgegen früheren internen Statements eine DVD-Spielekonsole nun für möglich. Tokunaka besuchte laut einem Manager eines in Osaka ansässigen Softwarehauses Mitte April die japanische Entwicklergemeinde, um sie um Unterstützung für seine neue Hardwareplattform zu bitten. Einen Monat später erschien der Präsident von Sega mit derselben Bitte für seine neue Konsole Dreamcast.



Ken Kutaragi



PlayStation Platinum-Nachschub

Titel	Hersteller	Entwickler	Erhältlich ab	play Rating
Croc Legend Of The Gobbos	Fox Interactive	Argonaut Software	September	6 von 10
Oddworld Abe's Oddysee	GT Interactive	Oddworld Inhabitants	Ende September	9 von 10
V-Rally	Infogrames	Infogrames	September	10 von 10



E3-Messevideo

Wer einmal hineinschnuppern möchte, was es auf der E3 Show in Atlanta an neuen Spielen zu sehen gab, für den bietet sich das sechsstündige E3 Video von Gamestore an. Im Gegensatz zu den Messevideos einiger Mitbewerber verfügt dieses Video (dank Digitalkamera und Stativ) über eine sehr gute Bild- und Tonqualität. Jedes Spiel wird ca. 2-3 Minuten gezeigt, zum Teil wurde das Videosignal sogar direkt von der PlayStation abgegriffen. Aus dem Inhalt: Alien Resurrection, Brave Fencer Musashi, Colony Wars 2 Vengeance, Crash Bandicoot Warped, Kensei Sacred Fist, Legacy Of Kain Soul Reaver, Metal Gear Solid, Ninja, O.D.T., Parasite Eve, R-Types, R-Type Delta, Shadow Madness, Silent Hill, Spyro The Dragon, Test Drive 5, Thrill Kill, Tomb Raider III, Tomorrow Never Dies...

Testmuster: Gamestore, Rüttscheider Straße 181, 45131 Essen, Tel.: 0201/777235, Preis: ca. 49 DM.

UNGLAUBLICH!!!

PLAYSTATION CHEATPOWER

Mit den aktuellsten Cheats und Tips für Deine PlayStation!



Top Aktuelle Cheats und Tips!
NUR 14,80 DM

CDG Media - Auf den Sandbergen 5 - 21337 Lüneburg

LÖSUNGSHEFTE:

Je Heft 14,80 DM - wenn nicht anders angegeben!

Abe's Oddysee	Deathrap Dungeon	Resident Evil DC	LÖSUNGS-BÜCHER
Alien Trilogy	Diablo	noch erhältlich	
Alone in t. D. 1-3	Discworld 1&2	Riven	Deathrap Dunc. (19,95)
Ark of Time	Excalibur	Suikoden	Final Fantasy 7 (29,80)
Baphomets Fl. 1&2	Final Fantasy 7	Syndicate Wars	Tomb Raider 1 (19,95)
Blazing Dragons	G-Police	The Note	Tomb Raider 2 (19,95)
Broken Helix	Gex 3D & Rayman	Tomb Raider 10.2	Yoshis Story (24,80)
Casper	Herc's Adventure	Turok	Tekken 3 (Engl.) (35,00)
Castlevania	Kings Field	Vandal Hearts	
Chron. of t. Sword	Legacy of Kain	Wild Arms	
Clock Tower	MDK	Warh.: Dark Omen	
Com. & Conq. 1	Men in Black	Wing Com. 3&4	
Com. & Conq. 2	Nightmare Creat. One	X-Com	
Cyberia			

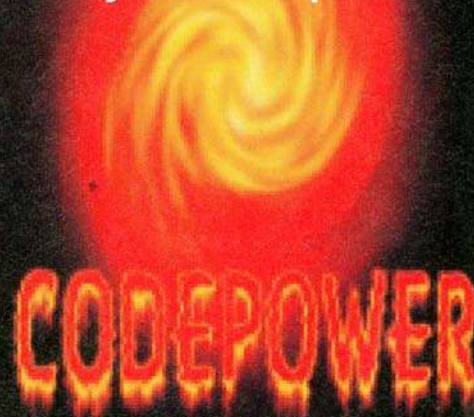
Händleranfragen willkommen

ZUBEHÖR:

RGB Kabel	19 DM	24MB Mem.	55 DM
Joypad	23 DM	X-Plorer	89 DM
1MB Mem.	25 DM	Padverl.	19 DM
8MB Mem.	35 DM	RGB+Audio	25 DM
		Game Buster	99 DM (inkl. Codepower)

GAME BUSTER

Tausende Game Buster Codes zu über 320 PlayStation Spielen!



Endlich wieder neue Game Buster Codes
NUR 19,80 DM

BESTELLHOTLINE:

Mo-Fr. 08.00-21.00 Uhr - Sa. 08.00 - 14.00 Uhr

FAX: 04131 / 850620

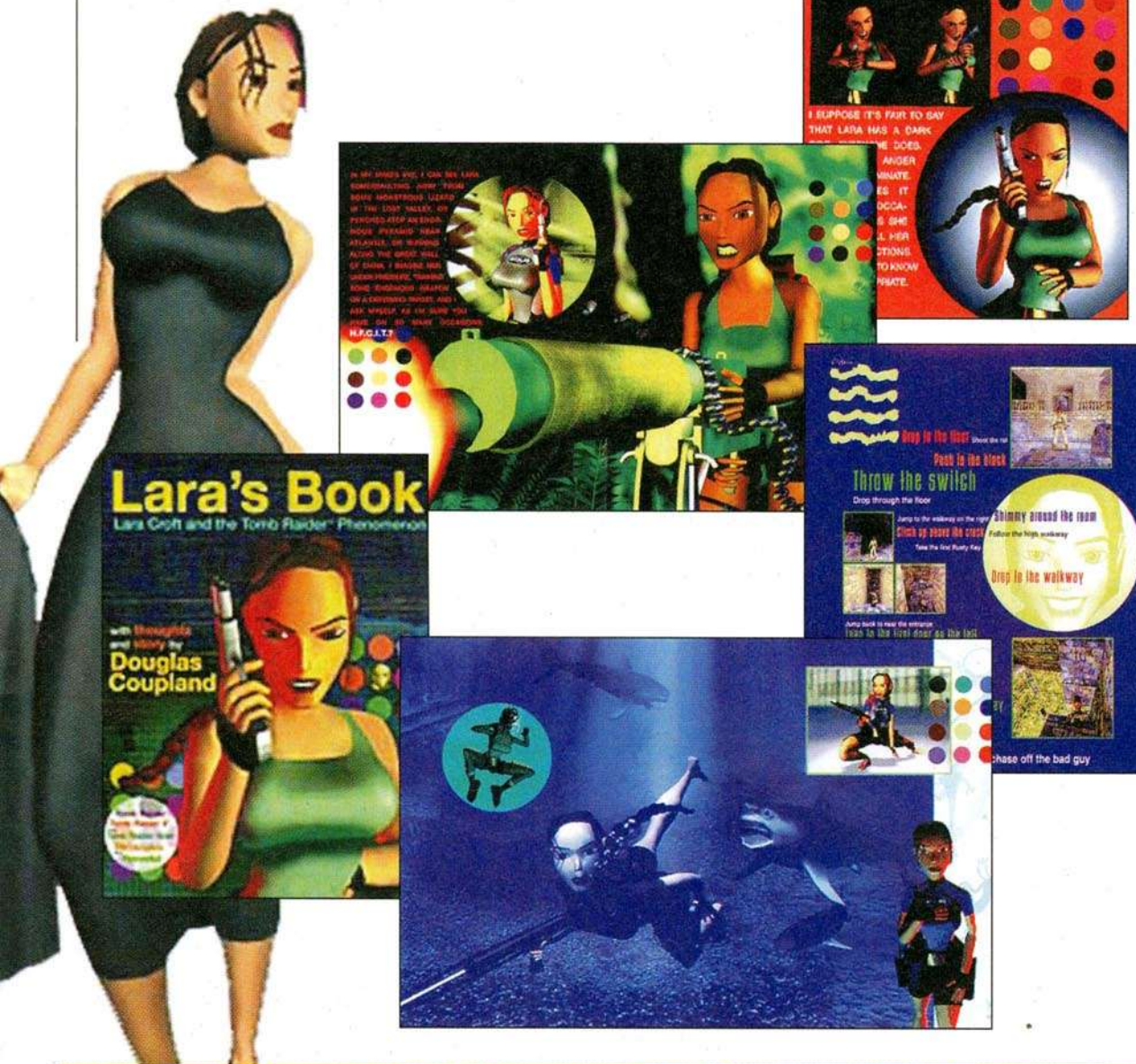
04131 / 850610

Porto: Vorkasse: 3,00 DM - Nachnahme: 9,50 DM - Ausland: Vorkasse/Nachnahme bitte nachfragen!!

Lara's Book - Lara Croft and the Tomb Raider Phenomenon

Eidos Interactives Cyber Babe Lara Croft ist nicht nur Videospielern ein Begriff. Lara zierte das Cover des Face-Magazins, wurde von Time Digital zu den Top 50 der Cyber Elite gewählt, begleitete die Band U2 auf ihrer PopMart Tour, spielte die Hauptrolle in dem neuen Videoclip der Ärzte - Lara Croft ist in aller Munde. So verwundert es kaum, daß sich der 36jährige kanadische Erfolgsautor Douglas Coupland, Verfasser von Romanen wie Generation X, Microserfs, Shampoo Planet und Girlfriend In A Coma in seinem neuesten Buch ganz um Lara Croft annimmt. Coupland widmet der Tomb Raider-Hauptdarstellerin eine Kurzgeschichte, beleuchtet in Interviews mit den Designern und Entwicklern bei Core Design die Entstehungsgeschichte der Serie, geht auf Lara Crofts Einfluß auf die Videospieleindustrie ein, auf ihre Zukunftspläne, und liefert gleich einen Führer für die zahllosen Fanadressen im Internet und die Tomb Raider-Merchandisingartikel mit. Ein Player's Guide von Co-Autor Kip Ward zu Tomb Raider I & II (PlayStation, PC) sowie Tomb Raider Gold (PC), und unzähliges Bildmaterial runden das knapp 200 Seiten dicke Buch ab.

Douglas Coupland, Kip Ward: Lara's Book - Lara Croft and the Tomb Raider Phenomenon, Prima Publishing, ISBN 0-76151580-1, Preis: ca. 16 Pfund.



5 MÄNNER
HATTEN EINEN
GROSSEN TRAUM:
DAS PERFEKTE SPIEL.
AN DIESEM TRAUM
ARBEITETEN SIE
6 JAHRE LANG.
UMGERECHNET
MACHT DAS
262.800 STUNDEN.
ODER
15.768.000 SEKUNDEN.



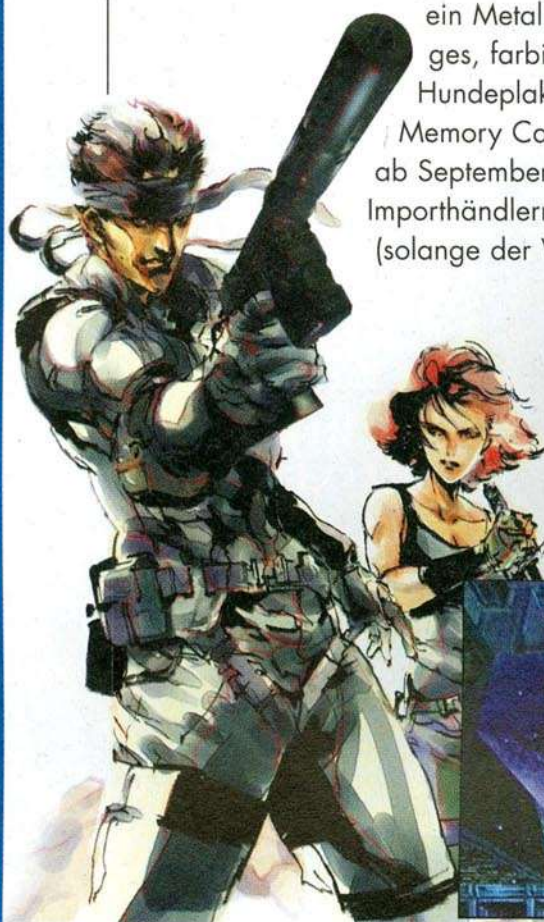
- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -

+++ The Learning Company (TLC) übernimmt den US-Publisher Broderbund. +++ Fox Interactive veröffentlicht ein Sequel zu ihrer von der BPjS indizierten Filmtrilogie. +++ Die Multimedia Division von Lego arbeitet an **Lego Racers**, einem knuddeligen Rennspiel für die PlayStation. +++ Sony Computer Entertainment sichert sich die Rechte an **Funcoms SD Racing**. +++ Eidos Interactive verpflichtet die Britin Nell McAndrew als **neues Lara Look alike Model**. +++ Sony Computer Entertainment erwirbt die Veröffentlichungsrechte an drei **Disney-PlayStation-Produkten** in den USA und an vier Produkten in Europa. Zu den Titeln zählen A Bug's Life, Tarzan und die ESPN-Sportspielserie. +++ Virgin Interactive veröffentlicht im September eine PAL-Version von Irem's **R-Types-Spielesammlung**, die R-Type I & II beinhaltet. +++ Silicon Dreams entwickelt ein Fußballspiel rund um die Saison 98/99 der **UEFA Champions League**. +++ Codemasters arbeitet an einem **Sequel zu TOCA Touring Car Championship**, das noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft erscheinen soll. Ein **Nachfolger zu Micro Machines V3** befindet sich ebenfalls in Arbeit. +++ DMA Design erstellt für Take 2 Interactive ein **Sequel zu GTA - Grand Theft Auto**, das im Sommer nächsten Jahres auf den Markt kommen soll. +++ **Antoine Walker von den Boston Celtics** wird in einer beratenden Funktion an dem Design von EA Sports' '98er Update ihrer NBA Live-Serie mitwirken. +++ Accolade verpflichtet für den **Soundtrack zu Test Drive 5** u.a. die kalifornische Band **Fear Factory**. +++

- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -

Metal Gear Solid Special Edition

Konami veröffentlicht im September parallel zum eigentlichen Spiel eine limitierte Special Edition von Metal Gear Solid auf dem japanischen Markt. Als Goodies befinden sich in der Schachtel neben der eigentlichen CD der Soundtrack des Spiels, ein Metal Gear Solid-T-Shirt, ein 45seitiges, farbiges Art Book, eine Fox Hound-Hundeplakette mit Seriennummer und ein Memory Card-Aufkleber im Metallic Look; ab September bei einschlägigen Importhändlern wie z.B. ACME zu haben (solange der Vorrat reicht).



Sony PlayStation auf der Loveparade

Sony Computer Entertainment Deutschland trat als Sponsor der Loveparade '98 in Berlin auf. Auf dem „Lovestern Galaktika“, der größten Party im Rahmenprogramm der Loveparade, konnte man die neuesten PlayStation-Titel anspielen. Ein weiteres Event steigte in der „Chill Out-Zone“ im Café am neuen See. Hier konnte man u.a. mit dem Musikspiel Fluid (vgl. SpecialScreen in dieser Ausgabe) seine eigenen Tracks komponieren.

Ehrgeiz

Beat'em Up

Square, Dream Factory

Dream Factory, ein Abkömmling von Square, machte auf der PlayStation zuletzt durch Tobal2, das im April 1997 auf den Markt kam, von sich reden. In Zusammenarbeit mit Namco entwickelte Dream Factory aber auch ein Beat'em Up für die Spielhallen, das im Februar unter dem Titel „Ehrgeiz“ erschien. Square hat sich mittlerweile dazu entschlossen, diesen coin-op für die PlayStation zu adaptieren. Entgegen vielen anderen Prügelspielen ermöglicht es Ehrgeiz dem Spieler, sich völlig frei im Raum zu bewegen. Darüber hinaus können sich die voraussichtlich acht Charaktere im Spiel verwandeln und Gegenstände im Raum für einen Kampf nutzen. Eine erste spielbare Demo mit drei Figuren und drei Stages soll auf Brave Fencer Musashi zu finden sein, das am 16. Juli in Japan erscheint (Bilder: Spielhallenversion).



Preisänderungen + Druckfehler vorbehalten

UFO GAMES BERLIN

Ladenverkauf & Versand

PSX - N64 - SEGA - SNES - 3DO - GB
GG - MD - MCD - etc...

Anrufen und testen!

Playstation

PSX Memory Card 15B	18,00 DM
PSX Memory Card 120er	35,00 DM
PSX Joypad Nachbau	18,00 DM
PSX RF Antennenkabel	19,00 DM
PSX Umbau US + JP	39,00 DM
PSX Joypad Edge farbig	22,00 DM
PSX RGB Kabel	12,50 DM
PSX Chip US + JP	9,00 DM
PSX Grundgerät	289,00 DM
PSX Spiele DT	39,- bis 99,00 DM

Nintendo 64

N 64 WCW NNO	119 DM
N 64 Forsaken	115 DM
N 64 NBA Pro 98	129 DM
N 64 Frankreich 98	119 DM

Fordern Sie unseren
kostenlosen Katalog

Porto & Versand 10,-DM

**Bundesallee 71
12161 Berlin**

auch ANKAUF von
Spielen & Konsolen

Es gelten die allgemeinen
Geschäftsbedingungen

HÄNDLER
WILLKOMMEN

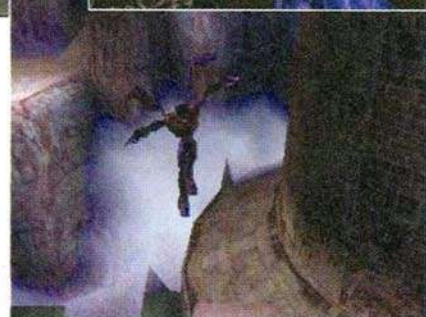
tel & fax
030 / 859 36 35

Crystal Dynamics for PlayStation

Crystal Dynamics arbeitet zur Zeit an drei neuen Titeln für die PlayStation. Mit Legacy Of Kain Soul Reaver setzen die Kalifornier Silicon Knights' Action-Adventure Blood Omen in Eigenregie fort - in Hires-Echtzeit-3D! Akuji The Heartless geistert bereits seit geraumer Zeit als Arbeitstitel durch Crystal Dynamics' Vorankündigungslisten. Auf der E3 war dieser zugegebenermaßen recht blutige 3D-Prügler, in dem sich die einzelnen Charaktere in einer Unterwelt mit Voodoozauber bekämpfen, auf dem Sony-Stand bereits in einer recht fortgeschrittenen Version zu sehen und konnte durchaus einen guten Eindruck hinterlassen. The Unholy War schließlich stammt von den Schöpfern von Star Control I & II und dem Co-Designer von Archon. Der Spieler wählt hier unter insgesamt 14 Charakteren aus und positioniert seine Figur strategisch möglichst günstig, bevor es mit Waffen und Spezialattacken in den eigentlichen Kampf geht. The Unholy War soll bereits im August, Akuji The Heartless im November und Legacy Of Kain im Januar in den USA veröffentlicht werden. Für den europäischen Markt befindet sich Crystal Dynamics noch auf der Suche nach einem neuen Publisher.



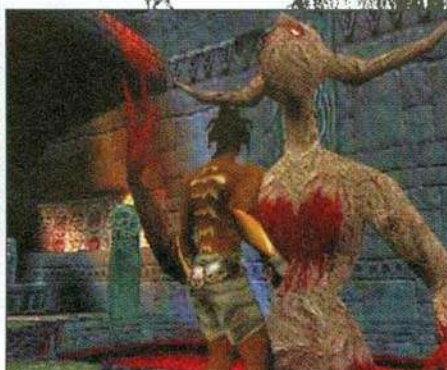
Soul Reaver



The Unholy War



Akuji The Heartless



DAS ERGEBNIS
WIRD DICH
IN NUR EINEM
AUGENBLICK
ÜBERZEUGEN.



Bravo Screen Fun

Bravo Screen Fun 7/98
Note 1



Fun Generation 8/98
9 von 10 Punkten



Mega Fun 8/98
GOLD AWARD 85%



Next Level 8/98
TOPSPIEL 85%



play PLAYSTATION 7/98
BEST BUY AWARD
9 von 10 Punkten



Power Station 8/98
CLASSIC AWARD 91%



PlayStation Games 8/98
TOP GAME 86%



Das off. PlayStation Magazin
PLAY TIP Note 1,8



Video Games 7/98
CLASSIC AWARD 88%

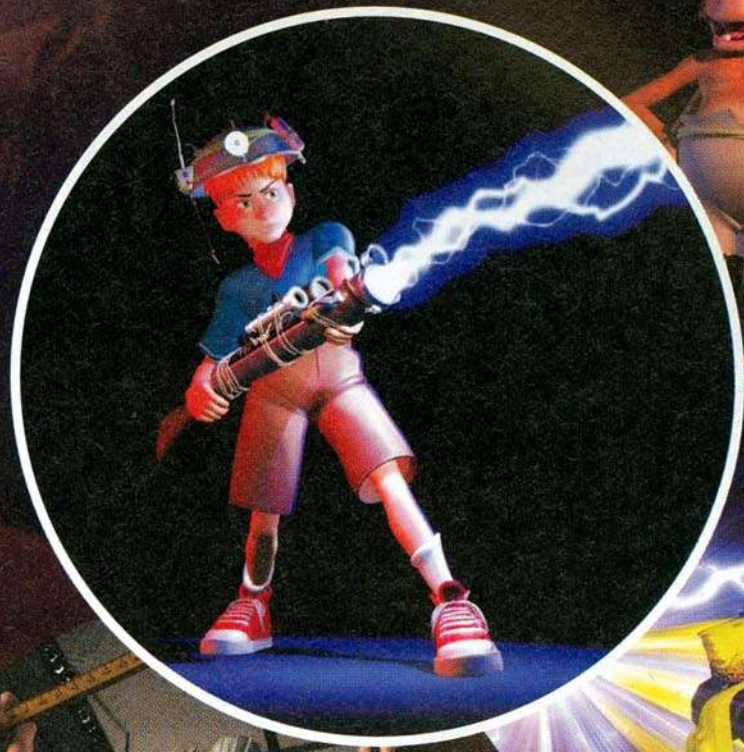


- * PHANTASTISCHE SZENERIE VOLLER ÜBERRASCHENDER MECHANISMEN UND HINTERHÄLTIGER FALLEN
- * GRANDIOSES GRAFIKSPEKTAKEL (16,7 MIO. FARBEN FÜR DIE PLAYSTATION)
- * BOMBASTISCHER SOUNDTRACK VOM LONDON SYMPHONY ORCHESTRA
- * DEUTSCHE SYNCHRONISATION DURCH DIE BAVARIA FILMSTUDIOS
- * ÜBER 30 MIN. KINOREIFE VIDEOSEQUENZEN
- * 180 ACTIONREICHE STAGES

DAS GIGA ABENTE DER FIN



NTISCHE
VER IN
STERNIS



FEAR OF DARKNESS™

ZEIT FÜR EIN NEUES KAPITEL DER INTERAKTIVEN UNTERHALTUNG.
IN EINER WELT WIE DER UNSEREN LEBT ANDY, EIN GANZ NORMALER JUNGE. ANDY FÜRCHTET
NUR EINE SACHE: DIE DUNKELHEIT. DOCH ALS SEIN GELIEBTER HUND WHISKY VON
MÄCHTEN DER DUNKELHEIT ENTFÜHRT WIRD, KENNT ER KEIN HALTEN MEHR ...
ERLEBE EINE FASZINIERENDE WELT VOLLER MAGIE UND ABENTEUER. LASS DICH FESSELN VON
MITREISSENDE KINOATMOSPHÄRE, PACKENDEM GAMEPLAY UND EINER GIGANTISCHEN SOUNDKULISSE.
NUR DU KANNST ANDY'S SCHICKSAL LENKEN. STELL DICH DEN KREATUREN
DES BÖSEN, UND TRITT DEM FÜRSTEN DER DUNKELHEIT GEGENÜBER.
MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN, DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT
ÜBERSTEIGT – DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.

www.heartofdarkness.com

www.bomico.de



AB ENDE JUNI AUF JEDEM BILDSCHIRM

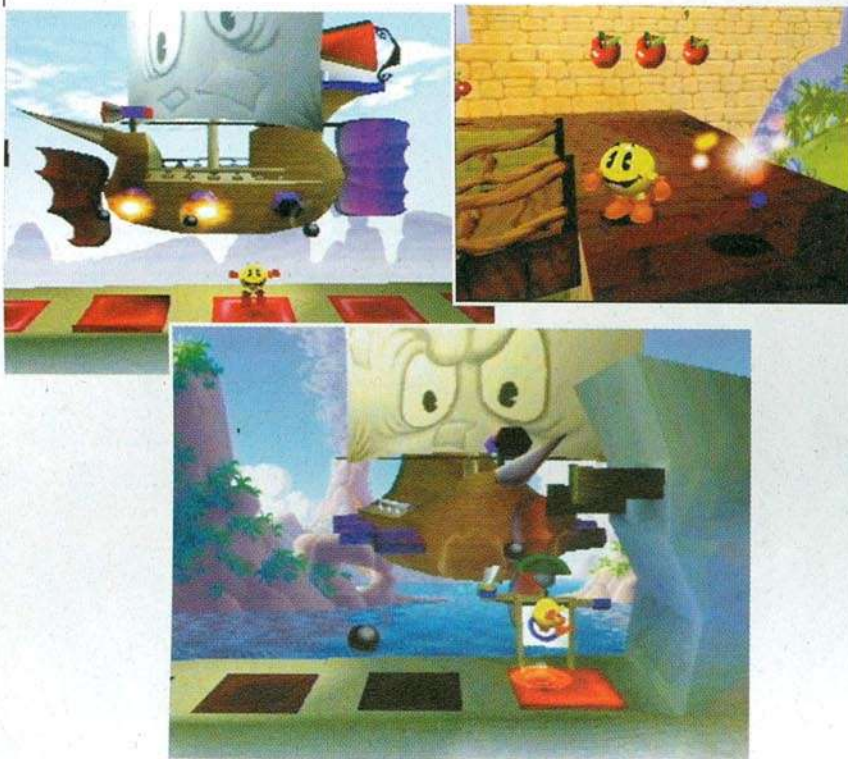


Pac-Man 3D

Action-Adventure

Namco

Nach etlichen Änderungen im Spieldesign scheint sich die US Division von Namco endgültig dazu durchgerungen zu haben, Pac-Man 3D in der jetzigen Form auf den Markt zu bringen - so lautete jedenfalls die Info zur E3-Messe in Atlanta. Als Action-Adventure ausgelegt, soll Pac-Man 3D, was das Layout der Labyrinth, die Soundeffekte und die Gegner betrifft, trotz der neuen Perspektive den Charme des Originals widerspiegeln. Erhältlich ab: Anfang 1999.



Airport Inc.

Wirtschaftssimulation

Telstar Electronic Studios, Krisalis Software

Krisalis Software ist vielleicht nur wenigen Lesern bekannt, entwickelten die Briten in der Vergangenheit doch vornehmlich Spiele für den Acorn Archimedes. Nichtsdestoweniger stammen auch viele PlayStation-Adaption von diesem britischen Entwicklerstudio, wie zuletzt das Echtzeit-Strategiespiel Z für Sony Computer Entertainment Europe. Insgesamt fünf eigenständige Titel sind zur Zeit bei Krisalis Software in Arbeit, darunter drei für die Multimedia Division von Lego, PFA Soccer Manager für Psygnosis und die Wirtschaftssimulation Airport Inc. für Telstar Electronic Studios. Airport Inc. erlaubt es dem Spieler, ähnlich wie in Theme Park bzw. in Theme Hospital seinen eigenen Flughafen aufzubauen, instandzuhalten und sein Flughafennetz nach und nach über 60 Schauplätze auf dem gesamten Erdball auszuweiten. Sobald ein Flughafen fertiggestellt ist, hat man zudem die Möglichkeit in einer 3D Egoperspektive völlig frei durch das Gelände zu laufen. Ein Tutorial Mode soll einem über die ersten Hürden hinweghelfen.

Erhältlich ab: 4. Quartal.



second to none
Tel: 07171-928892
Computer- und Videospiele



SONY PLAYSTATION

Alundra (dv)*	89.-	Azure Dream (us)*	119.-	Air Combat PLAT (dv)	39.-	Ram. World Tour (us)	45.-
Armored Core (dv)*	89.-	Batman & Robin (us)*	119.-	Bloody Roar (us)	89.-	Reboot (dv/us)	69.-
Blasto (dv)*	84.-	Biofreaks (us)	119.-	Bushido Blade 2 (jp)	79.-	Red Asphalt (us)	49.-
Breath of Fire 3 (dv)*	99.-	Dead or Alive (us)	119.-	Chill (dv)	59.-	Riven (us)	59.-
Colin McRae Rally (dv)*	94.-	Final Fant. Tactics (us)	119.-	Courier Crisis (us)	59.-	Rockman Dash (jp)	69.-
Dead or Alive (dv)*	89.-	Granstream Saga (us)	119.-	Crash Bandicoot 2 (us)	69.-	Snowracer (dv)	59.-
Forsaken (dv)	94.-	King of Fighters 97 (jp)	125.-	Dark Omen (dv)	69.-	The Note (dv)	49.-
Frankreich 98 (dv)	94.-	Metal Gear Solid (jp)*	129.-	Discworld 2 (us)	59.-	Theme Hospital (dv)	69.-
Golden Goal (dv)	89.-	NBA in the Zone 98 (us)	119.-	Final Fantasy 7 (us)	99.-	VMX Racing (dv)	69.-
Gran Turismo (dv)	94.-	Parasite Eve (us)*	119.-	Formel 1 96 PLAT (dv/ev)	39.-	W.Gretzky Hockey 98 (dv)	59.-
Heart of Darkness (dv)	89.-	Pitfall 3D (us)	119.-	Forsaken (dv)	69.-	WipeOut 2097 PLAT (dv)	39.-
Kula World (dv)*	89.-	Pocket Fighter (jp)	119.-	Gex 3D (us)	69.-		
Point Blank + Gun (dv)*	139.-	Rival Schools (jp)*	129.-	G-Police (us)	69.-		
Pulse (dv)*	79.-	Road Rash 3D (us)	119.-	Golden Goal (dv)	59.-		
Road Rash 3D (dv)	94.-	Saga Frontier (us)	119.-	Masters of T. Käsi (us)	49.-		
Tombi (dv)*	89.-	Street Fighter Coll. (us)	119.-	MDK (us)	49.-		
Treasures o. t. Deep (dv)	89.-	Tactics Ogre (us)	119.-	NBA Pro 98 (dv)	75.-		
Wild Arms (dv)*	84.-	Tekken 3 (us)	119.-	NHL Breakaway (us)	59.-		
WCW Nitro (dv)	94.-	War Games (us)*	119.-	Pitfall 3D (dv/us)	69.-		
WWF: Warzone (dv)*	89.-	X-Men vs Str. Figh. (us)	119.-	Powerboat Racing (dv)	69.-		

BOOT CHIP PSX ** 25.- Memory Card bunt PSX 30.-
Dual Shock Contr. (dv) 59.- Memory Card 360 PSX 84.-
Game Buster (dv) 84.- RGB Audio Kabel PSX 25.-

PSX Multinorm + Dual Shock + RGB Audio 350.- DM



VERSAND-KOSTENFREI

Handlerfax:

07171-928898



HTTP://WWW.2ND2NONE.COM

Ladenlokale

GAME OVER!
Postgasse 9
73525 Schwäbisch Gmünd

Space for rent

Öffnungszeiten:

Mo.-Fr. 10.00 - 18.30

Sir tümer und Preisänderungen vorbehalten.
Wir liefern versandkostenfrei. Preise zzgl. 3.- DM
Nachnahmegebühr! Ladenpreise können abweichen!
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!
** nur dt/us/jp

Inh: Greter / Stubenvoll GbR - 2nd2none -
Lorcher Str. 110 - 73529 Schwäb. Gmünd

**PC CD-Rom
und Gameboy
auf Anfrage**

THQ erwirbt WWF-Lizenz

THQ erwirbt von Titan Sports die World Wrestling Federation-Lizenz auf Konsole und PC. Zukünftige WWF-Titel sollen von THQ/JAKKS Pacific, einem neu gegründeten Joint Venture zwischen THQ und JAKKS Pacific, design, entwickelt und vermarktet werden. Der zwischen THQ und der WCW im Dezember 1995 geschlossene Lizenzvertrag läuft Ende Dezember diesen Jahres aus. Bisheriger Lizenzhalter der WWF war Acclaim Entertainment.

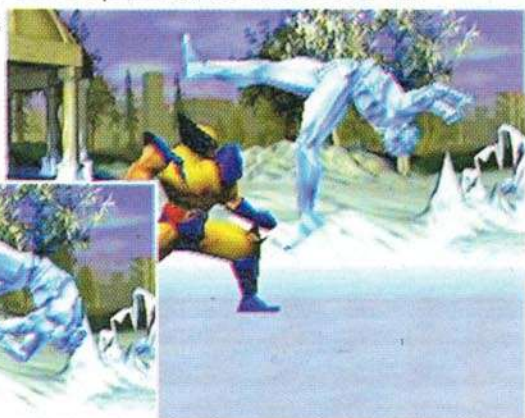
Spielenachschub von Activision



T'ai Fu

Activision arbeitet neben einer überarbeiteten PlayStation-Adaption von id Softwares Ego Shooter * u.a. an einem Sequel zu Vigilante 8, das wieder bei Luxoflux entstehen und Ende 1999 erscheinen soll. Außerdem in der Mache: Activision Classics mit 30 1:1 Adaptionen von Atari VCS 2600 Oldies, wie z.B. Pitfall!, Kaboom!, H.E.R.O., Chopper Command und *. Activision Classics, das bereits vor einigen

Jahren für den PC veröffentlicht wurde, soll im Oktober als Budgettitel für die PlayStation auf den Markt kommen. Das Beat'em Up T'ai Fu, das von DreamWorks Interactive entwickelt wird, soll etwas später folgen. Hier verkörpert der Spieler einen in Kung Fu versierten Tiger, der sich über 20 Level hinweg durch das alte China kämpft, um sein Erbe anzutreten. X-Men stellt Activisions erste Kooperation mit Marvel Comics dar und wird von Syrox Developments entwickelt. Als Charaktere stehen dem Spieler Wolverine, Iceman, Mr. Sinister, Storm, Brood, Gambit und weitere Figuren aus dem X-Men-Universum zur Auswahl. Das 3D Update von Asteroids entsteht wiederum bei Quickdraw Developments, die sich zuvor mit Wreckin Crew allerdings nicht gerade mit Ruhm bekleckert hatten.



X-Men



T'ai Fu

Boot-Chip

(für jap und us)

6,99 DM

Memorycard 1MB 16,99 DM

Memorycard 2MB 24,99 DM

(ohne Komprimierung)

Memorycard 8MB 29,99 DM

Memorycard 24MB 49,99 DM

RGB Kabel 9,99 DM

RGB Kabel & Audio 17,99 DM

Link Kabel 9,99 DM

Padverlängerung 9,99 DM

Pad (bunt) 16,99 DM

Infrarot Pad 59,99 DM

Dual Shock Pad 29,99 DM

Dual Shock Pad 35,99 DM

(Analog)

LightGun 35,99 DM

LightGun + Pointer 69,99 DM

Lenkrad 139,99 DM

(Top Drive)

PSX-Maus 29,99 DM

Action Replay 49,99 DM

PalBooster 49,99 DM

Playstation 299,99 DM

(inkl. Umbau (für jap und us) und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

(für jap und us)

05331-99590

BauConTec

Triftweg 12

38321 Denkte

<http://www.baucontec.de>

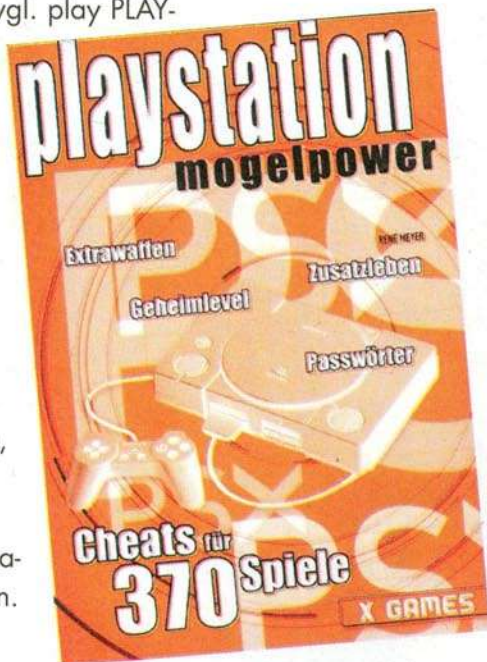
FAX 05331-995928

Händleranfragen erwünscht!

Mogelpower-Gewinnspiel

play PLAYSTATION verlost in Zusammenarbeit mit dem Markt & Technik Buch- und Softwareverlag 10 Ausgaben von René Meyers Buch „PlayStation Mogelpower“, das unter dem Label X Games veröffentlicht wurde (vgl. play PLAYSTATION 4/98).

Schickt eine Postkarte an:
play PLAYSTATION,
Stichwort: Mogelpower,
Max-Planck-Straße 13,
97204 Höchberg, oder
macht Faxen unter:
0931/40691-23 oder per
Elektropost: redaktion@play-
playstation.com. Der
Rechtsweg ist ausgeschlossen,
Einsendeschluß ist der 5.
August 1998, die Gewinner
werden in der nächsterreichba-
ren Ausgabe bekanntgegeben.

**Analogue Controller Dual Jolt**

JoyTech Europe bietet seit kurzem ihren Analogue Controller Dual Jolt an, der wie Sonys neuer Controller eine Dual Shock-Funktion unterstützt, darüber hinaus aber auch eine Dauerfeuer-Option aufweist und in vier unterschiedlichen Farben (grau, weiß, rot, transparent-schwarz) erhältlich ist. Bemerkenswert aber ist vor allem die für ein Fremdanbieter-Pad sehr gute Verarbeitung des Controllers. JoyTech Europes Real Arcade Gun (vgl. play PLAYSTATION 3/98) ist übrigens mittlerweile auch in natofarben und silber erhältlich. **Bezugsquelle: gut sortierter Fachhandel.**

**Neues von ASC Games**

Nach dem Shooter One wurde es wieder recht ruhig um ASC Games. Nun kündigte der amerikanische Publisher gleich zwei neue Titel für die PlayStation an. Dead In The Water, das von Player One entwickelt wird, gerät nach Twisted Metal bzw. Vigilante 8, d.h. alles, was den Rennbooten auf den einzelnen Parcours begegnet, kann zerstört werden. Zwei Spielmodi, ein Racing- und ein Death Match-Modus via Link/Split Screen, sollen zur Auswahl stehen. Das zweite Projekt Jeff Gordon Racing, ein futuristisches Rennspiel, soll sich vor allem durch sein einsteigerfreundliches, aber nichtsdestoweniger anspruchsvolles Fahrverhalten auszeichnen.

**MGM Interactive News**

MGM Interactive verschiebt den Erscheinungstermin ihres James Bond-Abenteuers Tomorrow Never Dies The Mission Continues (vgl. play PLAYSTATION 5/98), das bei Black Ops entsteht, um 12 Monate. Trotz der beeindruckenden Demo auf der E3 Show in Atlanta sollen die Abenteuer des smarten Briten noch einmal vollständig überarbeitet und insbesondere die verschiedenen Grafikengines zu einer einzelnen verschmolzen werden, um flüssigere Übergänge zu garantieren. Die Entwicklung von Prolific Publishings Return Fire 2 (vgl. play PLAYSTATION 4/98) wurde hingegen eingestellt, da die Programmierer ihre Ideen nicht technisch zufriedenstellend verwirklichen konnten.



Return Fire 2



Tomorrow Never Dies

MATHIAS NEUMANN



B-03

Discworld Noir

GT Interactive veröffentlicht voraussichtlich im 1. Quartal 1999 Discworld Noir von Perfect Entertainment. Im dritten Teil der Discworld-Serie soll es nicht mehr zweidimensional im Comic-Stil zugehen, sondern das Spielgeschehen in einer 3D-Welt einschließlich aller Gegenstände und Charaktere stattfinden. Terry Pratchett wird für Discworld Noir neue Figuren entwickeln, die noch in keinem Scheibenwelt-Roman zu finden waren. Die ersten beiden Teile wurden 1995 und 1997 von Psygnosis veröffentlicht.

Delphine Software auf der Spur von Diablo

Neben Moto Racer 2 arbeitet Delphine Software u.a. an Dark Stone, einem Spiel ganz im Stil von Diablo, allerdings mit Echtzeit 3D Dungeons und einer Außenwelt. Die uns bei Delphine gezeigte Version hinterließ bereits einen sehr vielversprechenden Eindruck. Dark Stone soll zuerst für den PC, im Frühjahr 1999 aber auch für die PlayStation erscheinen.

Game Over! in Schwäbisch Gmünd

Game Over! heißt es bereits seit 1 1/2 Jahren für Andreas Greter, eröffnete er doch damals sein Ladenlokal in Schwäbisch Gmünd - der Versand (2nd To None) besteht bereits seit 2 Jahren. Auf zwei Etagen mit jeweils 70 qm Fläche bietet das Game Over!-Team PlayStation-, Nintendo 64-, Game Boy-, PC- und Importspiele für die PlayStation an. Sonderleistungen wie Anspielmöglichkeiten auf allen Systemen, Inzahlungnahme von Gebrauchtspielen, Verleih und Spiele im PC-Netzwerk kann natürlich nur ein Fachhändler wie Game Over! bieten. Auffällig sind vor allem die zentrale Lage, die gute Atmosphäre und die Sortimentsbreite. So sind z.B. für die PlayStation ständig über 250 verschiedene Titel auf Lager. Zu den momentanen PSX-Bestsellern zählten nach wie vor Gran Turismo und Sonys Dual Shock Analog Controller. Im Vorverkauf ist zur Zeit die US-Version von Parasite Eve das meistgefragte Spiel.

Kontakt: Game Over! Postgasse 9, 73525 Schwäbisch Gmünd, Tel.: 07171/928893.



PLAY STATION:

A. Kart Duel 1 & 2	je 69,95
Adidas Power Soccer 98	79,95
Alundra*	79,95
Armored Core*	79,95
Ataris Greatest Hits	69,95
Ataris Greatest Hits 2	68,95
Baby Universe*	74,95
Batman & Robin*	89,95
Battle Stations <a>	59,95
Blast Radius*	79,95
Breath of Fire 3	89,95

Breath of Fire 3* & T-Shirt & Figur & Pin DM 119,95

Broken Helix	79,95
Bug Riders	69,95
Bushido Blade	79,95
Bushido Blade <a>	69,95
Circuit Breakers	79,95
Colin McRae Rally*	84,95
Command & Conquer <a>	79,95
<ungeschnittene Version>	
C & C 2 Alarmstufe Rot	89,95
Cool Boarders 2 <a>	59,95
Courier Crises	69,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Crime Killer	89,95
Cyball Zone	84,95
Dark Omen	79,95
Dead or Alive*	79,95
Diablo	79,95
Disc World 2	79,95
Dynasty Warriors	69,95
Everybody's Golf	79,95
Excalibur	59,95
Extreme Snowbreak	69,95
Final Fantasy 7	89,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spiel-	
berater <1000 Bilder>	109,95
Flottenmanöver*	79,95
Formel 1 '97	89,95
Forsaken	74,95
Frankreich '98	79,95
Ghost in the Shell*	79,95
Gran Turismo	79,95
Hard Boiled	59,95

Heart of Darkness	89,95
Hercules <a>	59,95
Indy 500	69,95
J. McGrath Supercross*	89,95
Jersey Devil	69,95
K 1 - Kickboxer	59,95
Kula World*	79,95
Little Big Adventure	59,95
Lifeforce Tenka <a>	59,95
englisch & ungeschnitten	
Lucky Luke	89,95
Mageslayer*	89,95
Mega Man 8 & Battle	je 79,95
Monopoly	79,95
Need for Speed 3	84,95
Newman Haas Racing	79,95
NHL Breakaway '98	69,95
NHL Face Off '98 <a>	59,95
NHL '98	79,95

Notes, The	69,95
One	84,95
Point Blank*	79,95
Point Blank & Gun*	139,95
Premier Manager*	89,95
Pro Pinball - Timeshock	69,95
Rebel Assault 2	79,95
Road Rash 3D	89,95
Sentinel Returns*	79,95
Shadow Gunner*	79,95
Shadowmaster	69,95
Spawn	69,95
Spice World	49,95
Streetfighter Collection*	79,95
Super Match Soccer	79,95
Super Pang Collection	79,95
Syndicate Wars	69,95
Theme Hospital	79,95
Tomb Raider 2	79,95
Tomb Raider 2 & Berater	89,95
Tommy Mäkinen Rally	89,95
Treasures of the Deep	79,95
V-Ball*	89,95
V-Rally	69,95
Vigilante 8	89,95
Viper	79,95
Virtual Pool	59,95
VMX Racing	79,95
Vs	89,95
War Games*	89,95
Warcraft 2	69,95
WCW Nitro	89,95
Wing Commander 4	69,95
engl. & ungeschnitten	
Wing Commander 4	79,95
Wrecking Crew	89,95
X-Com 1 <a>	89,95
Xenocrazy*	89,95
Youngblood*	89,95

Zubehör:

Analog Pad & Dauerfeuer & Zeitlupe & Programmierung	49,95
Antennenkabel	29,95
Dual Shock Pad	54,95

E3 '98 Messe-Video ca. 3 Std. = 39,95 ca. 4 Std. = 49,95

Gun "Dual"	29,95
Gun & Laseraufsatz	79,95
Joypad "Original"	29,95
Joypad versch. Farben je	19,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad mit Pedale ab	119,95
Memory Card 1MB	19,95
Memory Card 8 MB	39,95
Memory Card 24 MB	59,95
Memory Card 32 MB	79,95

PLAY STATION & Dual Shock & 2. Pad & Memory Card & Black Dawn oder Megaman X3 oder Thunderhawk 2 344,-

Spieleberater FF7	24,80
<über 1000 Bilder>	
Umbachip NTSC-Importe	8,95

Sonderangebote:

4-4-2 Soccer	49,95
Actua Soccer Club Edition	49,95
Adidas Power Soccer	44,95
Alien Trilogy	39,95
Alien Trilogy <a/uncut>	44,95
Assault Rigs	49,95
Battle Sport	49,95
Bedlam	39,95
Black Dawn	49,95

* geplante
Neuheit / Preissenkung

a = Ausländische
Anleitung

Blam! Machinehead	49,95
Blood Omen	49,95
Burning Road	49,95
Carnage Heart	49,95
Cheesy	39,95
Colony Wars <a>	49,95
Contra	49,95
Courier Crises	49,95
Crash Bandicoot	39,95
Criticom	39,95
Cyberspeed	39,95
D	49,95
Darklight Conflict <a>	49,95
Darkstalkers	39,95
Davis Cup Tennis	39,95
Destruction Derby 2	44,95
Earthworm Jim 2	49,95
Exhumed	49,95
Fantastic Four	39,95
Final Fantasy 7 <a>	49,95
Formel 1	39,95
Formula Karts	49,95
Galaxy Fight	49,95
Goal Storm	49,95
Grid Run	39,95
Hardcore 4x4	49,95
Herc's Adventure <a>	49,95
Hexen <a>	49,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	49,95
Int. Superstar Soccer Pro	39,95
Int. Track & Field	39,95
Johnny Bazookatone	39,95

Klonoa <a> 49,95

Konami Open Golf	39,95
Lodwings2	49,95
Magic of the Gorge	49,95
Mass Destruction	49,95
Megaman X3	49,95
ModMasterX3	39,95
ModMaster	49,95
NBA In the Zone 2	49,95
NBA Jam Extreme	39,95
NBA Live '96	39,95
Novastorm	49,95
Olympic Games	49,95
Pandemonium	39,95
Parodius	49,95
Perfect Weapon	39,95
Pitball	39,95
Porsche Challenge	44,95
Primal Rage	49,95
Psychic Force	49,95
Puzzle Bobble 2	44,95
Ran Soccer / Actua Soccer	39,95
Rapid Racer	49,95
Raven Project	39,95
Rayman	39,95
Ridge Racer Revolution	44,95
Road Rage	49,95
Road Rash	39,95
Robotron X	49,95
Rock n Roll Racing	49,95
Skeleton Warriors	39,95
Slam'n Jam	39,95
Soviet Strike	39,95
Spider	39,95
Spot goes to Hollywood	39,95
Star Gladiator	39,95
Starfighter 3000	39,95
Strike Point	49,95
Silver	39,95
Supersonic Racers <a>	39,95
Tekken 2	39,95
Thunderhawk 2	39,95
Thunderhawk 2 <a>	49,95
ungeschnittene PAL-Version	
Tokyo Highway Battle	49,95
Turbo	49,95
True Pinball	39,95
Tunnel B1	39,95
View Point	49,95
Volante	49,95
Wipeout	39,95
Wipeout 2	39,95
Worms	39,95
X 2	39,95
X-Men: Children of the Atom	49,95
Zero Divide	49,95

Ladengeschäft:
Weseler Str. 54
48151 Münster

Freaks Magazine: 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
Erhältlich an jeder gutsortierten Zeitschriften- Verkaufsstelle & beim "Freak's Shop", für nur DM 1,90 + Porto

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

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



MARTIN WEIDNER

KING OF THE JUNGLE MACHTE BEREITS IM JULI LETZTEN JAHRES DURCH AGENT ARMSTRONG VON SICH REDEN. PLAY STATTETE DEM FÜNFKÖPFIGEN TEAM AUS LONDON EINEN BESUCH AB, UND UNTERHIET SICH MIT STEPHANE KÖNIG, DEM PRODUCER VON B-MOVIE, ÜBER DIE ANFÄNGE DER FIRMA, IHRE FEUERTAUF MIT AGENT ARMSTRONG, DEN WECHSEL ZU EINEM ANDEREN PUBLISHER UND ÜBER IHR NEUESTES PROJEKT B-MOVIE.

King Of The Jungle - ein Firmenportrait



King Of The Jungle wurde Anfang 1995 von Stephane König und Raffaele Cecco ins Leben gerufen. Beide waren zuvor bei Vivid Image als Producer bzw. Designer an den beiden Titeln Second Samurai und Street Racer beteiligt, entschieden sich aber später dafür, den Sprung ins kalte Wasser zu wagen und ihr eigenes Entwicklerstudio zu gründen.

Während König erst seit vier Jahren in der Videospieleindustrie tätig ist,

zählt Cecco, der Lead Programmer von B-Movie, zu den Veteranen in der Branche und entwickelte bereits 14 Titel, darunter neben Second Samurai und Street Racer u.a. Cybernoid, Exolon und Stormlord. Joe Myers, der vorher bei Domark und Argonaut arbeitete, ist für die Grafik, die Musik und die Soundeffekte in B-Movie verantwortlich. Mark Bentley sollte ursprünglich sogar nur vorübergehend als Grafiker bei King Of The Jungles erstem Projekt Agent Armstrong aushelfen, entschied sich aber dann dafür ganz zu bleiben. Bentley wirkte bereits an Pinocchio,

Uridium II, Dragon, Gods und * mit. Paul Margrave kam ebenfalls von Domark und entwickelte einen Großteil der Tools für Agent Armstrong und B-Movie, wie z.B. den Map Editor und ein Sound Synching Utility für die Full Motion Videosequenzen.

Der erste Titel des fünfköpfigen Teams, Agent Armstrong, stand allerdings unter keinem guten Stern. King Of The Jungle hinkte in der Konzeptions- und der Debuggingphase dem Zeitplan ihres damaligen Publishers Virgin Interactive nämlich derartig hinterher, daß Agent Armstrong erst sechs Monate später als ursprünglich geplant, nämlich im Juli 1997 veröffentlicht werden konnte.



Agent Armstrong/PlayStation

King Of The Jungle - B-Movie

Für ihr zweites Spiel B-Movie (vgl. PreScreen in play PLAYSTATION 7/98) ließ sich King Of The Jungle deshalb entsprechend Zeit, und stellte zuerst eine komplett neue Grafikengine auf die Beine und feilte lange am Spieldesign, bevor sie mit ihrem Projekt bei mehreren Publishern vorstellig wurden.

Das Spiel erinnert natürlich sehr an einige bekannte B-Movies aus den Fünfziger Jahren, wie z.B. Forbidden Planet oder Plan 9 From Outer Space - der Schauplatz, die reichlich seltsam anmutenden, schimmernden fliegenden Untertassen, die Musik, aber auch die Soundeffekte. Für die Endversion hat sich King Of The Jungle aber noch



einiges vorgenommen. So sollen dem Spieler insgesamt 12 Raumgleiter und über 20 Waffensysteme zur Verfügung stehen - viele davon erst im späteren Spielverlauf und nur durch Forschung zugänglich.

Die uns bei King Of The Jungle gezeigte Version beeindruckte bereits durch butterweiche Flugmanöver und ein gut durchdachtes Leveldesign, was die ersten, bereits fertiggestellten Missionen betrifft. Die virtuelle Kamera verfolgt das Geschehen dabei in der Regel aus einer Sicht hinter dem eigenen Raumgleiter, schwenkt aber auch des öfteren um. B-Movie macht insgesamt einen thematisch und spielerisch gesehen durchaus vielversprechenden



Eindruck. Wie es angesichts der eingeschränkten Zielgruppe um den kommerziellen Erfolg bestellt ist, wird sich aber erst zeigen.



Im Gespräch mit Stephane König, Producer B-Movie, King Of The Jungle



play: Ihr habt Vivid Image verlassen, um Euer eigenes Entwicklerstudio ins Leben zu rufen...

Stephane König: Ja, wir verließen Vivid Image damals zu viert und gründeten unsere eigene Firma. Wir stellten noch einige weitere Leute ein und fingen mit dem Design unserer beiden ersten Titel Agent Armstrong und Rally an. Leider kam Rally nicht über die Konzeptionsphase hinaus, und zwei unserer Mitarbeiter mußten deshalb wieder gehen. Das Agent Armstrong-Projekt wurde jedoch fortgeführt und letztendlich auch fertiggestellt, wenn auch viel zu spät. Dieses Spiel war unser erstes eigenes Projekt. Wir haben sehr viel Lehrgeld bezahlt.

play: Über welchen Zeitraum hat sich die Entwicklung denn hingezogen?

Stephane König: Agent Armstrong zu entwickeln hat insgesamt 18 Monate in Anspruch genommen. Ursprünglich gingen wir von einem Zeitplan von 12 Monaten aus, aber wir waren schließlich doch sechs Monate zu spät

dran. Zu Beginn des Projektes hatten wir einfach nicht glauben wollen, daß es wirklich so lange dauern würde, sich in die Hardware einzuarbeiten. Das Spieldesign war am Anfang auch nicht sonderlich berauschend, aber wir haben im Lauf der Zeit sehr daran gearbeitet, so daß wir mit dem letztendlichen Resultat doch zufrieden waren. Außerdem

„Als Agent Armstrong endlich fertig war, haben wir uns post mortem drei Monate lang zusammengesetzt, um all' die Fehler durchzugehen, die wir begangen hatten, und um uns zu überlegen, wie wir diese für die Zukunft vermeiden könnten.“

Stephane König, Producer B-Movie, King Of The Jungle

haben wir den zeitlichen Rahmen unterschätzt, den uns das Debugging kosten würde. Als Agent Armstrong endlich fertig war, haben wir uns post mortem drei Monate lang zusammengesetzt, um all' die Fehler durchzugehen, die wir begangen hatten, und um uns zu überlegen, wie wir diese für die Zukunft vermeiden könnten. Es ist selten, daß eine Firma eine zweite Chance bekommt. Bei B-Movie haben wir deshalb schon sehr viel am Design gearbeitet, bevor wir mit der Arbeit an dem eigentlichen Spiel anfangen. Die Engine wurde komplett neu entwickelt. Unser Ziel war es, einen arcadeorientierten 3D Shooter auf die Beine zu stellen, der mit 60 Frames pro Sekunde laufen sollte.

play: Das Gameplay unterscheidet sich aber sehr von Agent Armstrong...

Stephane König: Wir hatten diese

neue Engine, und das Konzept von B-Movie entwickelte sich als ein direktes Resultat daraus. Wir wollten einen Shooter entwickeln, der auch spielerische Tiefe haben sollte. B-Movie ist zwar arcadeorientiert, es liegt aber auch in der Aufgabe des Spielers Missionsziele zu erfüllen, Gebäude zu beschützen, neue Komponenten einzu-

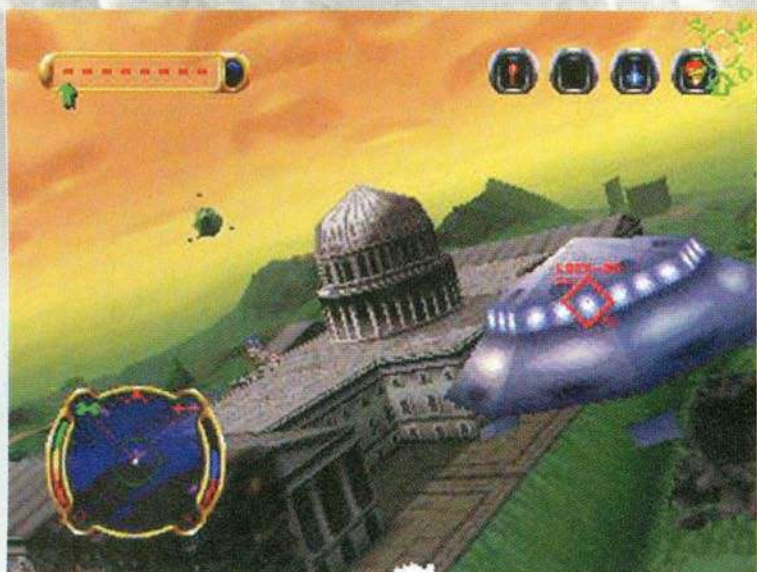
sammeln und nach Waffen und Gleitern zu forschen.

play: Agent Armstrong wurde von Virgin Interactive veröffentlicht.

Stephane König: Das ist richtig.

play: War Euer überzogener Terminplan der Grund dafür, daß Ihr nun zu GT Interactive gewechselt seid?

Stephane König: Nein. Virgin wollte B-Movie auch, weil sie glaubten, daß wir einiges aus Agent Armstrong hinzugelernt hatten. Wir waren aber der Meinung, daß GT unser Produkt gerade in den Vereinigten Staaten besser vermarkten könnte. Außerdem stand die Frage im Raum, wie es mit Virgin in Zukunft überhaupt weitergehen würde, zumal es einige Kontroversen zwischen deren US- und deren europäischen Niederlassung gab. Wir haben uns gedacht, daß es an der Zeit für einen Wechsel wäre.



Stephane König: Ja, wir sind nach wie vor unabhängig und hoffen, es auch zu bleiben, denn diese Unabhängigkeit erlaubt es uns, ein Spiel nach unseren eigenen Wünschen zu designen, selbst darüber zu entscheiden, wen wir einstellen oder nicht, und uns die Arbeitszeit frei einzuteilen.

play: In der Blütezeit der 16-Bit-Konsolen wurde Nintendo oft ehrfürchtig als „King Of The Jungle“ bezeichnet. Habt Ihr diesen Namen bewußt für Eure Firma gewählt?

Stephane König: Wir haben uns einige Zeit lang damit herumgeplagt, einen passenden Namen für unsere Firma zu finden, und sind auch auf

„Als Anregung für B-Movie dienten uns eigentlich alle möglichen Filme, z.B. Forbidden Planet, Mars Attacks! und Plan 9 From Outer Space. Joe hat fast alle von ihnen gesehen, all' diese eigentlich völlig blöden Filme, die aber total nett anzusehen waren, gerade weil die Special Effects so peinlich waren. Wir wollten in den Ideen, der Geschichte und dem Schauplatz der Fünfziger Jahre bewußt diesen Eindruck von Schund erwecken.“ Stephane König, Producer B-Movie, King Of The Jungle

viele Ideen gekommen, die sich aber viel zu technisch anhörten. Raffaele kam schließlich auf „King Of The Jungle“, da er gerne ein Beat'em Up mit Tieren machen wollte, die im Dschungel gegeneinander antreten sollten. Leider haben wir dieses Spiel nie gemacht, aber der Name blieb irgendwie hängen.

play: Welche Filme haben Euch in B-Movie maßgeblich beeinflusst?

Stephane König: Als Anregung für B-Movie dienten uns eigentlich alle möglichen Filme, z.B. Forbidden Planet, Mars Attacks! und Plan 9 From Outer Space. Joe hat fast alle von ihnen gesehen, all' diese eigentlich völlig blöden Filme, die aber total nett anzusehen waren, gerade weil die Special Effects so peinlich waren. Wir wollten in den Ideen, der Geschichte und dem Schauplatz der Fünfziger Jahre bewußt diesen Eindruck von Schund erwecken. Wir könnten uns noch so skurrile Technologie einfallen lassen, und es würde trotzdem glaubhaft wirken,



denn in den Fünfziger Jahren hat man
genau dies auch getan.

play: Wird das Artwork der Box an einen bestimmten B-Movie angelehnt sein?

Stephane König: Vielleicht ja, vielleicht aber auch nicht. Wir unterhalten uns gerade mit GT darüber. Joe hat einige Ideen diesbezüglich, GT ebenfalls. Wir würden gerne ein B-Movie Artwork auf die Schachtel bringen, aber das Problem liegt darin, die richtige Balance zu finden...

play: Das heißt, es sollte nicht zu ähnlich ausfallen...

Stephane König: Nicht zu ähnlich, genau, denn es sollte ja auch wie ein neues, zeitgemäßes PlayStation-Spiel aussehen, das B-Movie letztendlich auch ist.

play: Seit wann arbeitet Ihr eigentlich an dem Spiel?

Stephane König: Seit acht Monaten. Der Startschuß fiel im September letzten Jahres, als wir den Vertrag mit GT unterzeichnet hatten. Wir hatten zwar eine Demo und jede Menge Ideen, aber im Grunde haben wir erst im

September mit dem Projekt begonnen.

play: Ihr habt also Eure neue 3D Engine entwickelt und dann Kontakt zu GT aufgenommen...

Stephane König: Raffaele entwickelte die Engine von Grund auf neu. Die Spielidee und das Design standen ebenfalls schon. Allein für das Design haben wir 2 1/2 Monate gebraucht. Wir wollten nicht mit leeren Händen bei einem Publisher auftauchen und nur behaupten, daß wir dieses Spiel machen könnten, nein, wir wollten auch etwas Spielbares zeigen. Wir wußten ganz genau, was wir wollten und wie wir es in die Tat umsetzen würden, wenn uns jemand eine Chance geben würde, und wir haben uns überlegt, welche Probleme im Laufe der Entwicklung des Spiels auftreten würden. Mit diesem Konzept sind wir bei GT vorstellig geworden, aber auch bei Virgin und einigen anderen Publishern. MGM Interactive zeigte damals sehr viel Interesse daran, das Spiel zu veröffentlichen, Psygnosis ebenfalls, aber deren Designprozeß wäre zu langwierig gewesen, und so lange wollten wir nicht warten. Schließlich kristallisierten

sich GT und Virgin als potentielle Publisher heraus, und wir haben uns für GT entschieden.

play: Glaubst Du nicht, daß es bereits einige ähnliche Produkte auf dem Markt gibt?

Stephane König: Das werde ich oft gefragt. Es gibt schon einige Spiele...

play: Starfighter 3000 von Telstar zum Beispiel...

Stephane König: Ja, genau. Es gibt aber noch ein anderes Spiel namens V2000, und Lunatic verwendet ebenfalls eine ähnliche Perspektive, aber das Gameplay in all' diesen Titeln ist sehr unterschiedlich. Die Ansicht mag ähnlich sein, und auch der Schauplatz, aber B-Movie spielt in den Fünfziger Jahren. Lunatic ist in der Zukunft angesiedelt. Zu V2000 kann ich eigentlich nur wenig sagen, denn ich habe David Brabens neuestes Spiel bloß einmal kurz angesehen.

play: Auf welchen Teil in B-Movie bist Du am meisten stolz?

Stephane König: Ganz klar auf die Engine. Sie ist wirklich extrem schnell. Wir waren bei Sony, um herauszufinden, ob man sie noch optimieren könnte. Sony hat diesen Performance Analyzer (Anm.d.Red.: vgl. play PLAYSTATION 3/98), der aufspürt, welcher Teil des Codes das Spiel am meisten verlangsamt. Wir waren eigentlich der Meinung, daß es viele Möglichkeiten geben müßte noch mehr aus unserer Engine herauszukitzeln, aber dem war nicht so. Wir könnten unsere Engine auch für alle möglichen Spiele verwenden, nicht bloß für B-Movie. Ein Spiel wie Vandal Hearts oder wie Micro Machines V3 wäre mit kleinen Änderungen ohne weiteres möglich.

play: Mit welchem Problem hattet Ihr in der Entwicklung des Spiels am meisten zu kämpfen?

Stephane König: Die Framerate konstant zu halten war ein echtes Handicap. Wir haben Schritt für Schritt neue Features in das Spiel integriert, Explosionen, Transparenzeffekte, Waffensysteme, die Künstliche Intelligenz der Aliens - all' dies verlangsamte die Engine. Wir haben ständig nach Mitteln und Wegen gesucht den Code zu optimieren, damit die Geschwindigkeit des Spiels gleich bleibt.

play: Wird B-Movie in Hires ablaufen?

Stephane König: Wir haben darüber nachgedacht. Wenn wir einen Hires Mode verwenden würden, wäre das verfügbare RAM für die Texturen zu knapp. Die Schauplätze in B-Movie sind sehr detailliert und wir haben sehr, sehr viele Texturen eingesetzt. Wir verwenden zwar in dem Intro Screen einen Pseudo Hires Mode mit 368 Pixeln, aber das eigentliche Spiel läuft in einer niedrigeren Auflösung. In einem Spiel wie Lunatic, in dem in erster Linie Gebäude dargestellt werden, wäre es natürlich möglich, auf Hires umzustei-

gen. Dort könnte man nämlich für die Gebäude Flat Shading verwenden, was keinen Texture-Speicher frisst. Bei unserem Spiel ist das aber nicht möglich.

play: Glaubst Du nicht, daß B-Movie etwas zu arcadeorientiert ist?

Stephane König: B-Movie verspricht zwar viel Coin-op Flair, aber hinter dieser Fassade verbergen sich, wenn man es länger spielt, viele taktische Elemente. Der Spieler startet mit nur drei Schiffen, die weiteren neun muß man erst bauen. Es gibt insgesamt 20 Waffen, von denen anfangs nur drei verfügbar sind. Wenn man sich z.B. darauf konzentriert Raketen zu bauen, ist es durchaus möglich, daß man im weiteren Verlauf des Spiels Zugang zu einer Superrakete erlangt, die man nicht bekommen würde, wenn man seine Ressourcen z.B. in MGs investiert.

play: Gibt es auch einige verborgene Missionen im Spiel?

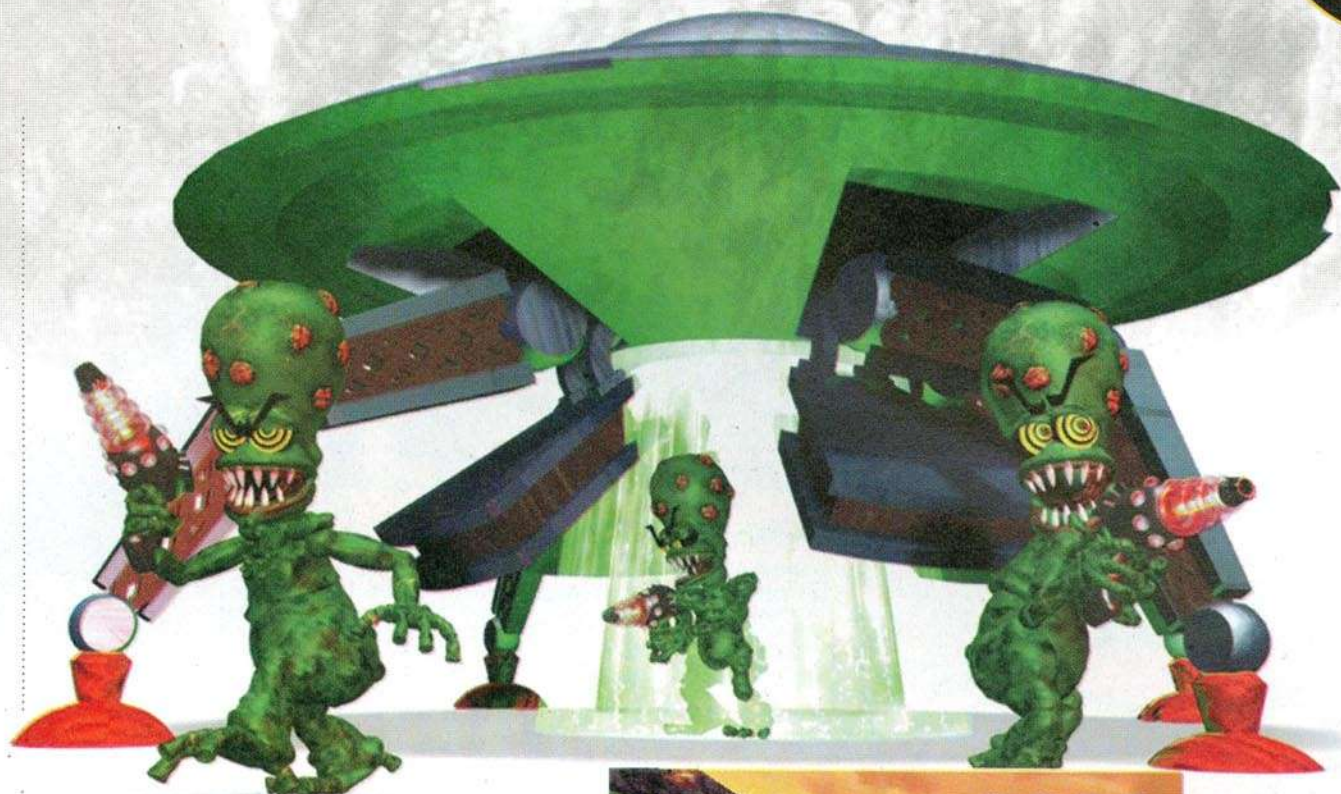
Stephane König: B-Movie hat insgesamt 20 Level mit etwa jeweils drei Einzelmissionen. In einigen darunter ist es auch möglich, verborgene Missionsziele zu erfüllen, indem man nicht bloß das eigentliche Ziel verfolgt, sondern etwas in der Gegend ausschweift. So findet man vielleicht neue Komponenten oder zusätzliche Wissenschaftler, wer weiß?

play: Werdet Ihr vielleicht noch einen Two Player Death Match Mode einbauen?

Stephane König: Ursprünglich hatten wir das schon geplant, aber GT wollte, daß das Spiel bis zum Weihnachtsgeschäft fertig wird, und uns bleibt jetzt einfach nicht mehr die Zeit dafür. Vielleicht wird B-Movie II einen Zwei-Spieler-Modus haben, sei es Death Match oder Cooperative. Die Engine hat jedenfalls das Potential dazu, selbst wenn sie dann nur mit 30 fps laufen würde. Wir hatten auch vor, dem Spieler die Möglichkeit zu geben, den Part der Aliens zu übernehmen, aber leider war auch dafür der zeitliche Rahmen zu eng abgesteckt.

play: Das heißt, Ihr arbeitet zur Zeit nur noch am Feinschliff und baut keine neuen Features mehr in das Spiel ein?

Stephane König: Wir ergänzen das Spiel nach wie vor um neue Waffensysteme, denn die lassen sich relativ einfach integrieren. Das Problem liegt eher darin, alle aufeinander abzustimmen. In etwa einem Monat werden wir aber mit der Alphaphase beginnen, d.h. mit dem Feinschliff, was das Gameplay und den Schwierigkeitsgrad betrifft. Die grundlegenden Features stehen bereits alle fest. Wir arbeiten auch weiterhin an der Künstlichen Intelligenz der Aliens. Viele der Aliens verhalten sich zur Zeit noch zu ähnlich und verfolgen zu ähnliche Angriffswegen. Die Engine steht, die Schauplätze ebenfalls, viele Missionen sind bereits fertiggestellt, einige davon auch schon



programmiert, d.h. nun geht es in erster Linie darum, das alles optimal aufeinander abzustimmen.

play: Die Musik und viele Soundeffekte im Spiel erinnern schon sehr an einige bestimmte B-Movies. Glaubst Du, daß Ihr deshalb in Schwierigkeiten kommen könntet?

Stephane König: Eigentlich nicht, denn viele haben wir selbst erstellt. Einige andere stammen aus Libraries. Viele Filme haben ihre Soundeffekte ebenfalls aus diesen Libraries übernommen, d.h. ich glaube, wir werden wohl damit durchkommen.

play: Glaubst Du, daß der Name „B-Movie“ ein breites Publikum anspricht?

Stephane König: Ich glaube schon, daß der Name „B-Movie“ in Europa zieht. In Europa verstehen die Leute

sehr viele Ideen. Sobald wir B-Movie fertiggestellt haben, setzen wir uns erst einmal zusammen und gehen alle Ideen einzeln durch. Ein Sequel zu B-Movie wäre natürlich denkbar, wir würden aber auch gerne ein Spiel mit Robotern machen. Es ist aber sehr schwierig geworden, ein Spiel zu designen. Eine gute Idee allein ist nicht gut genug, denn es kostet mittlerweile sehr

„Mars Attacks! war in Europa sehr erfolgreich, in den Vereinigten Staaten dagegen wohl etwas weniger. GT Interactive war besorgt, daß die Amerikaner glauben würden „B-Movie“ sei ein zweitklassiger Budgettitel, und entschied sich deshalb dafür, das Spiel für die USA in „Invasion From Beyond“ umzubenennen.“ Stephane König, Producer B-Movie, King Of The Jungle

unter „B-Movie“ ein witziges Spiel, das sich selbst nicht sonderlich ernst nimmt. Mars Attacks! war in Europa sehr erfolgreich, in den Vereinigten Staaten dagegen wohl etwas weniger. GT Interactive war besorgt, daß die Amerikaner glauben würden „B-Movie“ sei ein zweitklassiger Budgettitel, und entschied sich deshalb dafür, das Spiel für die USA in „Invasion From Beyond“ umzubenennen.

play: Wie seid Ihr auf den Namen des Spiels gekommen?

Stephane König: Ursprünglich waren noch einige andere Titel im Gespräch, aber keiner davon hat uns so recht gefallen, bis wir schließlich auf „B-Movie“ kamen. Es ist kein brillanter Name, aber er gefällt uns gut. Er macht die Leute neugierig, gerade in Europa.

play: Habt Ihr schon Pläne für ein neues Projekt?

Stephane König: Wir haben schon

viel Geld und Zeit ein Spiel zu entwickeln. Allein das Design eines Spiels verschlingt etwa einen Zeitraum von drei Monaten.

play: Beabsichtigt Ihr, für Euer nächstes Projekt zu expandieren?

Stephane König: Ja, wir würden schon gerne einige neue Leute einstellen, um an zwei Projekten gleichzeitig arbeiten zu können. Wir verfügen mittlerweile über sehr viel Know-how, was die PlayStation betrifft. Wir möchten unser Team erweitern, bevor die PlayStation II eines Tages auf den Markt kommt, um entsprechend darauf vorbereitet zu sein. Ein Team zusammenzustellen ist aber nicht einfach. Momentan sind wir zu fünft und haben noch keine größeren Reibereien untereinander erlebt. Bei zehn Leuten wird es wohl etwas schwieriger werden, das Team zusammenzuhalten.

play: Vielen Dank für das Interview, Stephane.



N20

MARTIN WEIDNER

RETRO GAMING FOR THE NINETIES

Tony Crowther zählt neben David Braben, Jeff Minter und Archer MacLean sicherlich zu den bekanntesten britischen Programmierern der alten Schule, die ihre Spiele noch nahezu im Alleingang schreiben.

So war auch N20 fast ein Ein-Mann-Projekt - nur für die Grafik und die Videosequenzen wurden weitere Leute hinzugezogen. play unterhielt sich mit Tony Crowther über seinen Einstieg in die Videospielebranche, erste Erfolge mit Wanted Monty Mole und Captive, und die Entstehungsgeschichte von N20, sowie mit Scott Kirkland von der Band The Crystal Method, die den Soundtrack zu dem Spiel beisteuerte.

TONY CROWTHER EINE SOFTOGRAPIE

Titel	Format
Blogger	Commodore 64
Killer Watt	Commodore 64
Loco	Commodore 64
Potty Pigeon	Commodore 64
Wanted Monty Mole	Commodore 64
Suicide Express	Commodore 64
Zig Zag	Commodore 64
Bomb Boozle	Commodore 64
	Amiga
	Master System
Phobia	Commodore 64
	Amiga
	Atari ST
Captive	Amiga
	Atari ST
Knightmare	Amiga
	Atari ST
Liberation	Amiga CD32
Realms Of The Haunting	PC
N20	PlayStation



Genre:.....Shooter

Hersteller:.....Gremlin Interactive

Entwickler:.....Gremlin Interactive

Testmuster:...Gremlin Interactive

Erhältlich ab:.....3. Quartal

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



Der Code von N2O wird vollständig in das RAM der PlayStation eingelesen, d.h. ein Wechseln auf eine andere Audio CD ist ohne weiteres möglich.



Wer konsequent den gleichen Gegnertyp abschießt, wird am Ende eines Levels mit Punktevervielfältigern belohnt.



N2O selbst - das Kürzel steht für „Nitrous Oxide“ (Stickstoffoxydul) - gerät sehr nach Tempest X3 bzw. Nanotek Warrior - eine Tatsache, die einen eigentlich kaum verwundern sollte, bekennt sich Tony Crowther doch offen zu dem Spielhallenautomaten Tempest als

PARALLELEN

Der Spielhallenautomat Tempest, der auf der Atari Arcade's Greatest Hits Vol. 1 im Dezember letzten Jahres als PAL-Version neu aufgelegt wurde, fungierte für Tony Crowther als Ausgangspunkt für die Entwicklung von N2O. Llamasoft entwickelte 1994 ein Update des coin-op Klassikers unter dem Titel Tempest 2000 für den Atari Jaguar und den PC. Der Auftrag für eine PlayStation- und Saturn-Adaption ging allerdings nicht mehr an Jeff Minter, stattdessen übernahm High Voltage Software die Konvertierung, die in Sachen Gameplay und Schwierigkeitsabstufung allerdings nicht mehr an das Vorbild heranreichte. Die Entwickler von Tetragon orientierten sich bei ihrem Shooter Nanotek Warrior ebenfalls deutlich an Tempest.



Nanotek Warrior / PlayStation

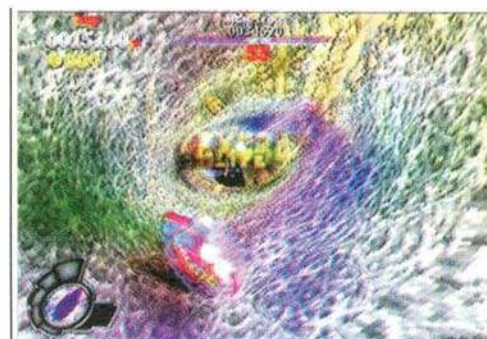


Tempest X3 / PlayStation, Saturn

Quelle der Inspiration - ein traditioneller, arcadeorientierter Shooter eben, dessen Reiz vornehmlich in audiovisuellen Effekten und schnellem Gameplay zum Tragen kommt; nicht ganz so psychologisch angehaucht wie Tempest X3 vielleicht, setzt N2O nichtsdestoweniger sehr auf Effekthascherei und treibt einen nicht zuletzt durch das hohe Spieltempo ständig voran.

N2O entführt den Spieler in über 30 kaleidoskopartige 3D-Röhrensysteme. Zu Beginn nur mit einem Standardlaser gewappnet, könnt Ihr die Waffenbänke Eurer fünf zur Auswahl stehenden Abfangjäger später u.a. um Plasmastrahler, Lenkraketen, Minen und wellenförmige Laser erweitern. Genügend Credits vorausgesetzt, ist es später möglich dieses Arsenal um einen Feuerwall zu ergänzen, oder man investiert diese in Punkteboni und kassiert dadurch so manches 1up. Eine abpeicherbare High Score-Liste und diverse Bonuslevel runden die wichtigsten Features nach oben hin ab.

Tony Crowther läßt mit seiner Neuinterpretation der Tempest-Thematik so manche „neuezeitliche“ 2D-Shooter ganz schön alt aussehen. Die audiovisuellen Effekte verschmelzen mit den klassischen Tugenden eines Shooters,



Upgrades wechseln bei einem Beschuß durch - gerade für Endgegner ein nützliches Feature.

positiv

- tadellos spielbar
- audiovisuell verschwenderisch in Szene gesetzt

negativ

- ab und zu etwas unübersichtlich
- angestaubtes Gameplay



Die vier Abfangjäger unterscheiden sich in den Kategorien Geschwindigkeit und Bremsverhalten.

d.h. unkompliziertem Gameplay, direkter Steuerung, fairem Leveldesign und durchdacht platzierten Power Ups zu einem neuen, stimmigen Ganzen. In Verbindung mit der flotten Grafik, die der Hardware lediglich im Zwei-Spieler-Modus vereinzelt Slowdowns abfordert, entwickelt sich eine nervenaufreibende Tunnelhatz - coin-op like!



Die Lens Flare-Effekte und die Kameraführung lassen sich recht frei variieren.

10	10	10
9	9	9
8	8	8
7	7	7
6	6	6
5	5	5
4	4	4
3	3	3
2	2	2
1	1	1

Grafik SoundFX **RATING**



N2O

IM GESPRÄCH MIT TONY CROWTHER, Lead Programmer & Lead Designer N2O, Gremlin Interactive



Spielerindustrie übt immer noch einen sehr großen Reiz auf mich aus. Ich behalte nach wie vor gerne über jedes meiner Projekte die Kontrolle, aber je mehr Leute an einem Projekt mitarbeiten, desto schwieriger wird das. Außerdem werden die Rechner und Konsolen immer besser und die Projekte ständig umfangreicher. Der einzige Punkt, über den ich mich vielleicht beklagen könnte, ist die Tatsache, daß ich kaum mehr Freizeit habe, aber das liegt wahrscheinlich daran, daß ich seßhaft geworden bin und eine eigene Familie gegründet habe.

play: Sind die Tage von Entwickeln, die ein Spiel fast im Alleingang programmieren, eigentlich nicht schon längst gezählt?

Tony Crowther: Ich glaube schon, daß es noch möglich ist, ein Spiel allein zu designen, aber ist das denn wirklich erstrebenswert? Allein für ein Spiel verantwortlich zu sein, ist nicht einfach, aber es ist nun einmal so, daß ich geradezu süchtig nach diesem Erfolgsdruck geworden bin und es mir gar

Monty Mole, ein Plattformspiel, in dem man in einer Mine Kohle zu Tage förderte. Suicide Express war im Grunde ein Update von Loco, das sich in der Zukunft abspielte. Zig Zag hat mir sehr gefallen, weil viele damals geglaubt hatten, ein isometrisch scrollendes Labyrinthspiel wäre auf dem C 64 nicht realisierbar. Bomb Boozle war ein Puzzlespiel, in dem man Bomben am richtigen Ort und in der richtigen Reihenfolge zünden mußte, um einen Level zu lösen. Jenes Spiel wurde später auch für den Amiga und den kleinen Sega konvertiert. Mit Phobia, einem sehr umfangreichen Shooter, stieg ich auf den Amiga und den Atari um. Captive war mein erster reinrassiger Amiga-/ST-Titel und basierte auf Dungeon Master, spielte aber in der Zukunft. Nightmare, das Spiel zur gleichnamigen TV Show für Kids, verwendete die gleiche Engine. Bei dessen Entwicklung bekam ich sogar die Gelegenheit in den Backstage-Bereich der Show zu gelangen und mich mit den Schauspielern zu unterhalten. Der Producer der Show war ein ausgesprochener Captive-Fan und steuerte auch viele Ideen zu dem Spiel bei. Liberation, das Sequel zu Captive, entstand für das Amiga CD32 und stellte das erste Spiel dar, bei dem ich mit einem anderen Programmierer zusammenarbeitete. Realms Of The Haunting für den PC war mein bisher jüngstes Projekt. Als Ego Shooter im Stil der id-Titel angelegt, wollten wir mit Realms Of The Haunting herausfinden, ob Full Motion Videos zur Atmosphäre eines Spiels beitragen würden; und ich glaube, wir waren auch erfolgreich.

play: Wie kam es eigentlich zu der Idee von N2O? Hast Du Dich etwas an Tempest 2000 orientiert, oder wolltest Du nur einen klassischen Shooter entwickeln?

Tony Crowther: Gremlin kam im letzten Jahr auf mich zu und bat mich, für sie einen PlayStation-Titel zu schreiben. Nachdem ich mir einige Produkte auf dem Markt angesehen hatte, kam ich zu dem Schluß, daß es für die PlayStation in erster Linie Rennspiele und reichlich veraltet wirkende Konvertierungen gab. Ich wollte einen klassischen, arcadeorientierten Shooter schreiben, der besser als die derzeit gängigen aussehen sollte. Tempest war eines meiner Lieblingsspiele, als ich jung war, und diente mir deshalb als Ausgangspunkt. Der ständig gleiche Bildschirm wäre auf der PlayStation aber ein Manko gewesen, also mußte ich einen Weg finden, den Screen zu bewegen, ohne

„Ich wollte einen klassischen, arcadeorientierten Shooter schreiben, der besser als die derzeit gängigen aussehen sollte. Tempest war eines meiner Lieblingsspiele, als ich jung war, und diente mir deshalb als Ausgangspunkt. Der ständig gleiche Bildschirm wäre auf der PlayStation aber ein Manko gewesen, also mußte ich einen Weg finden, den Screen zu bewegen, ohne den Spieler zu sehr zu irritieren. Ein Schuß wipEout und eine Prise Sonic, und N2O war geboren.“

Tony Crowther, Lead Programmer & Lead Designer N2O, Gremlin Interactive

play: Wie kam es zu Deinem Einstieg in die Videospielebranche?

Tony Crowther: Als ich 15 Jahre alt war, borgte mir ein Freund meines Vaters einen Commodore 4032, in dem ich jede Menge BASIC-Programme aus Büchern und Fachzeitschriften eintippte. Es dauerte nicht lange, bis mir allmählich zu dämmern begann, was ich da eigentlich eingab, und ich fing an, herumzuexperimentieren, indem ich kleine Änderungen an den Programmen vornahm. Danach kaufte ich mir einen VC 20 und verfaßte darauf bald meine eigenen Demos und Spiele. Als ich später samstags Computer verkaufte, kam eines Tages der Eigentümer des Ladens auf mich zu und bat mich, im Austausch für einen C64 einige Spiele für ihn zu schreiben; damit war Alligata,

meine erste eigene Firma, gegründet. So fing alles an.

play: Vermißt Du diese Anfangszeit heute ab und zu?

Tony Crowther: Eigentlich nicht; denn die

nicht mehr vorstellen könnte, ohne diesen Druck zu leben. Wenn zwei Programmierer ein Jahr lang an einem Projekt arbeiten, benötige ich im Alleingang theoretisch zwei Jahre. Trotzdem muß ich es innerhalb von einem Jahr schaffen, d.h. ich muß etwas schneller arbeiten.

play: An welchen Spielen hast Du bisher gearbeitet?

Tony Crowther: Meine bisherigen Projekte sind eigentlich recht bunt gemischt. Nur einige Highlights: Bagger für den C 64 ging in eine ähnliche Richtung wie Manic Miner. In Killer Watt, einem Sidescroller, mußte man in einer Höhle Knollen abschießen und Fischen ausweichen - und da gibt es Leute, die behaupten, N2O sei ziemlich durchgeknallt. Loco basierte auf dem Spielhallenautomat Locomotive. Der Spieler schlüpfte hier in die Rolle eines Lokführers und versuchte, anderen Zügen auszuweichen, während er Flugzeuge mit kleinen Rauchwolken zerstörte. In Potty Pigeon, meinem ersten Spiel für Gremlin, baute man als Vogel ein Nest und wick Autos und Flugzeugen aus. Darauf folgte Wanted





den Spieler zu sehr zu irritieren. Ein Schuß wipEout und eine Prise Sonic, und N2O war geboren.

play: Mit welchen Designvorgaben bist Du das Projekt angegangen?

Tony Crowther: Als wir mit dem Projekt anfangen, existierte noch kein Spieldesign im eigentlichen Sinn. Es gab einige Ideen, die ich gerne in die Tat umsetzen wollte, aber ich hatte nicht die Absicht, mich auf eine von ihnen festlegen. Wir fügten jedes Alien einzeln hinzu und arbeiteten so lange am Feinschliff, bis es sich als eine sinnvolle Ergänzung erwies oder nicht. Jedes Alien unterschiedlich zu designen, hat sehr viel Mühe in Anspruch genommen. Alle verfolgen charakteristische Angriffswege und besitzen spezifische Vor- und Nachteile, und nur wer diese herausfindet, kann entsprechend hohe Punktzahlen erreichen.

play: Wieviele Leute waren an der Entwicklung von N2O beteiligt?

Tony Crowther: Es gab eigentlich viele Leute bei Gremlin, die an der Fertigstellung von N2O - einige mehr, andere weniger intensiv - beteiligt waren. An der Grafik arbeiteten drei Leute, die Videosequenzen wurden von demselben Team erstellt, das die Full Motion Videos zu Realms Of The Haunting gedreht hatte. Einen Großteil der Programmierarbeit habe zwar ich übernommen, aber ich habe auch auf die Hilfe von einigen Kollegen zurückgegriffen, die mir einige Quelldateien zur Verfügung stellten. Letztlich haben aber fast alle Leute bei Gremlin zum erfolgreichen Abschluß des Projektes beigetragen.

play: Wie seid Ihr eigentlich auf den Titel „N2O“ gekommen?

Tony Crowther: Der ursprüngliche Titel war so schlecht, daß wir uns einen neuen überlegen mußten. Schließlich kam einer von uns auf den Namen „N2O: Nitrous Oxide“. Wir fanden alle, daß dieser Titel gut zu dem Spiel

daß das gesamte Erscheinungsbild zu meinem Aufgabenbereich gehörte, was nicht heißen soll, daß unsere Grafiker nicht auch ihren gebührenden Anteil daran hatten. Sie haben wirklich erstklassige Arbeit geleistet.

play: Welcher Teil von N2O war am schwierigsten in die Tat umzusetzen?

Tony Crowther: Der schwierigste Part war mit Sicherheit das Gameplay. Ich habe N2O immer und immer wieder gespielt und dann am Feinschliff gearbeitet. Dies hat die meiste Zeit verschlungen, denn ich wollte, daß sich N2O sehr gut spielt. Die Grafik sollte sehr gut, aber das Gameplay perfekt werden.

play: Gibt es einige Features, die Du gerne in das Spiel integriert hättest, wenn Dir noch etwas mehr Zeit geblieben wäre?

Tony Crowther: Die PAL-Version verfügt wirklich über sämtliche Features, die ich mir gewünscht hatte. Es gab einige Ideen, die wir fallengelassen haben, aber nicht aus Zeitgründen, sondern weil ich glaubte, daß sie das Gameplay und die Steuerung beeinträchtigen würden.

play: Auf welchen Teil des Spiels bist Du besonders stolz?

Tony Crowther: Am meisten bin ich auf die Geschwindigkeit stolz. N2O läuft auf 60 Hz, obwohl ich all' das getan habe, was man eigentlich nicht tun sollte, um eine hohe Geschwindigkeit zu realisieren - große Texturen, transparente Polygone und so viele Licht-/Schatteneffekte wie nur möglich. Die PlayStation fängt bei N2O schon fast zu rauchen an.

play: Was ist Dein erster Schritt, wenn Du anfängst, ein neues Spiel zu designen?

Tony Crowther: Das erste, was ich bei N2O unternommen habe, war, die Entwicklerunterlagen durchzustöbern, um herauszufinden, was die Hardware zu leisten vermag. N2O war mein erstes PlayStation-Projekt. Dann begann ich, herumzuexperimentieren, um auszuloten, wie weit man die Hardware treiben kann, ohne daß sie in die Knie geht. Im Rahmen dieser Grenzen designte ich dann das Spiel und fing an, den Model Viewer und den Tube Displayer zu programmieren.

play: Hast Du schon irgendwelche Pläne für ein neues Projekt?

Tony Crowther: Als nächstes Projekt schwebt mir ein Rennspiel vor, zumal



ich noch nie eines geschrieben habe. Es ist aber möglich, daß dieses für eine andere Konsole erscheinen wird, aber das letzte Wort ist in dieser Beziehung noch nicht gesprochen. Das mag sich jetzt alles sehr vage anhören - ich weiß -, aber es ist wirklich noch zu früh, um genauere Erklärungen abzugeben. Außerdem möchte ich jetzt, nachdem N2O fertiggestellt ist, erst einmal eine kleine Pause einlegen.

play: Vielen Dank für das Interview, Tony.



**IM GESPRÄCH
MIT SCOTT KIRKLAND,
THE CRYSTAL METHOD**

play: Nachdem Euer Debutalbum Vegas im August letzten Jahres ein ausgesprochener Erfolg wurde, hat es sich Sony noch einmal überlegt und Euch eine etwas engere Zusammenarbeit angeboten. Seitdem habt Ihr einen Track (Busy Child) zu FIFA 98 und den kompletten Soundtrack zu N2O beigesteuert. Wie kam es dazu?

Scott Kirkland: Fox Interactive, der Publisher von N2O in den Vereinigten Staaten, kam auf uns zu und bat uns darum, den Soundtrack zu schreiben. Anfangs standen wir dem Gedanken recht skeptisch gegenüber, aber als sie uns das Spiel in Bewegung zeigten und unsere Musik parallel dazu abspielten, schien es auf einmal Sinn zu machen. Es ist schon seltsam, wie sehr sich diese Branche weiterentwickelt hat. Vor Jahren gab es die ersten Spiele wie Pac-Man, dann verschwanden Videospiele wieder von der Bildfläche, und heute gibt es die PlayStation. Auch bei der PlayStation haben viele anfangs geglaubt, sie würde wieder verschwinden, doch jedes Jahr scheinen die Spiele immer besser zu werden. Wir haben sogar eine PlayStation in unserem Tourneebus. Gerade wenn wir oft acht Stunden lang auf Tour sind, die Bierdosen schon kreuz und quer auf dem Boden liegen und wir eigentlich nur herumsitzen, ist die PlayStation ein idealer Zeitvertreib. Manchmal spiele ich sogar bis tief in die Nacht, vor allem nach einem Konzert.

play: Was sind Eure nächsten Pläne?

Scott Kirkland: Unsere nächste Single Coming Back/Busy Child herauszubringen, auf der auch neue Remixes von The Lights zu finden sind. Danach touren wir mit Garbage. Coming Back/Busy Child wird im Juli veröffentlicht werden, N2O ebenfalls.

play: Vielen Dank für das Interview, Scott.

„Am meisten bin ich auf die Geschwindigkeit stolz. N2O läuft auf 60 Hz, obwohl ich all' das getan habe, was man eigentlich nicht tun sollte, um eine hohe Geschwindigkeit zu realisieren - große Texturen, transparente Polygone und so viele Licht-/Schatteneffekte wie nur möglich.“

Tony Crowther, Lead Programmer & Lead Designer N2O, Gremlin Interactive

passen würde, das ja auch sehr schnell war.

play: Hast Du als Lead Designer und Lead Programmer auch maßgeblich am Look & Feel des Spiels mitgewirkt?

Tony Crowther: Da viele Effekte im Spiel programmiert werden mußten, habe ich auch einen Teil der Grafik übernommen. Als Menübildschirm wollten wir z.B. eigentlich ein AVI File von CD laden, aber das war nicht möglich, da wir nicht gleichzeitig einen Audio Track abspielen konnten. Also habe ich einen grafischen Effekt programmiert, der ähnlich aussah, aber nicht auf CD zugriff. Man könnte zwar behaupten,

FLUID

Stephan Girlich

Genre Sound & Meditation
DJs 1
Hersteller SCED
Entwickler Zen
Testmuster SCED
Erhältlich ab 7. August
Preis ca. 89,- DM

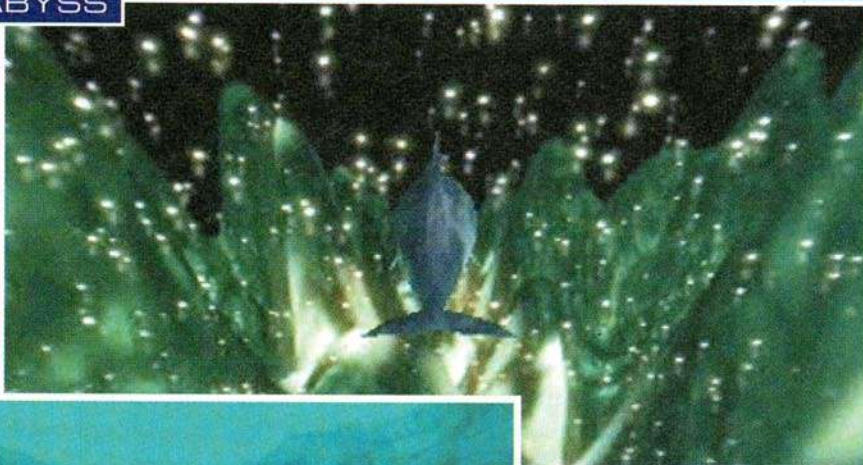
Fluid in die üblichen Spieleschubladen stecken zu wollen, ist unmöglich. Kann man Fluid dann überhaupt als Spiel bezeichnen? Grundsätzlich muß man diese Frage mit Ja beantworten, zieht man den spielerischen Umgang mit Technomusik als wichtigsten Faktor heran. Eine Vorliebe für elektronisch generierte Klänge allerdings ist Voraussetzung, will man dem experimentel anmutenden Komponieren mit Soundfragmenten einen tieferen Sinn entlocken. Entwickelt wurde der Titel von Zen, einem japanischen Popstar, der in Tokio lebt. Völlig losgelöst von marktspezifischen Gesichtspunkten und üblichen Spielegattungen entstand mit

Fluid eine Mischung aus Meditationsprogramm und Mischpult. Doch statt mit tausenden von Knöpfen und Drehreglern hantieren zu müssen, arrangiert der PlayStation-DJ ganz simpel mit einem einfachen Joypad innerhalb kürzester Zeit eigene Tracks. Ähnlich einem Soundbaukasten stehen hierfür über 500 Samples zur Verfügung, die über einen speziellen Effect Modulator tausendfach zu variieren sind. Um alle Sound Patterns zu öffnen, muß ein in himmelblauem Wasser schwimmender Delphin im sogenannten Silent Space zunächst 12 Symbole berühren, um in verschiedene Unterwasserwelten zu gelangen, die gleichbedeutend mit

PEACE



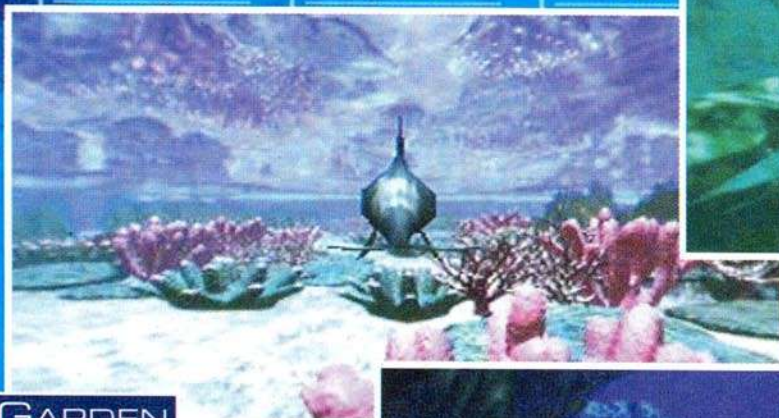
ABYSS



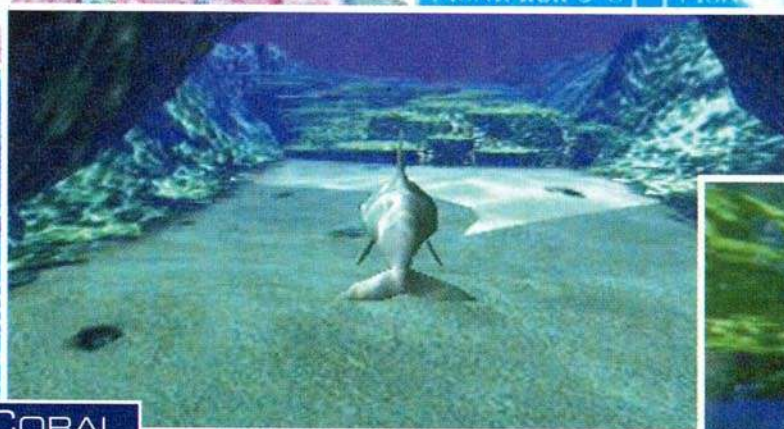
SHELL



GARDEN



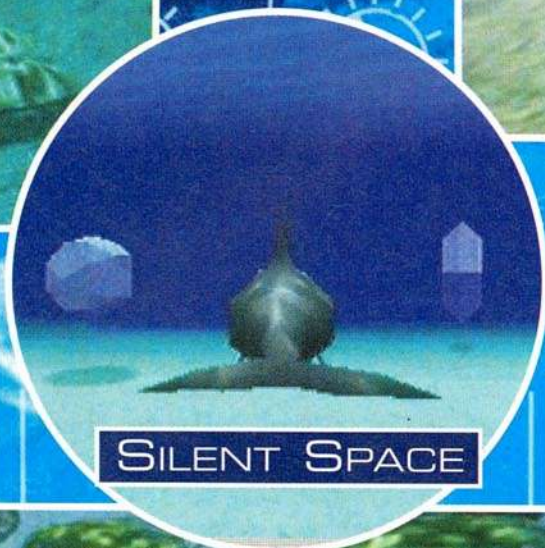
CORAL



WOODS



SILENT SPACE





Das virtuelle 8-Spur-Mischpult ist sehr übersichtlich und bedienerfreundlich aufgebaut.

In der Pattern Library stehen schlussendlich weit über 500 Samples zur Verfügung.

Im Effect Modulator läßt sich jedes Soundsample z.B. in Lautstärke und Nachhallzeit beeinflussen.

Die visuellen Effekte im Hintergrund können per einfachem Tastendruck den eigenen Bedürfnissen angepaßt werden.

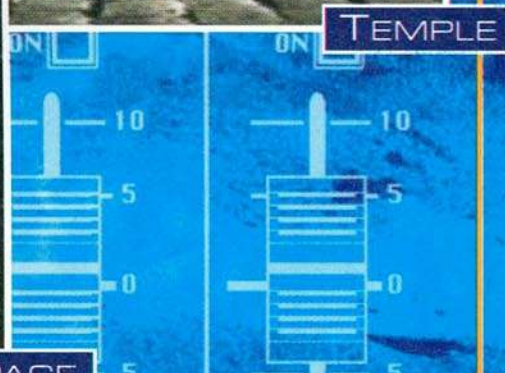
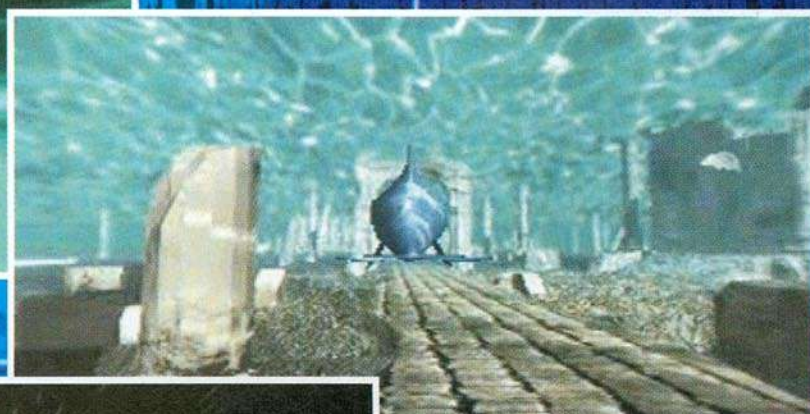
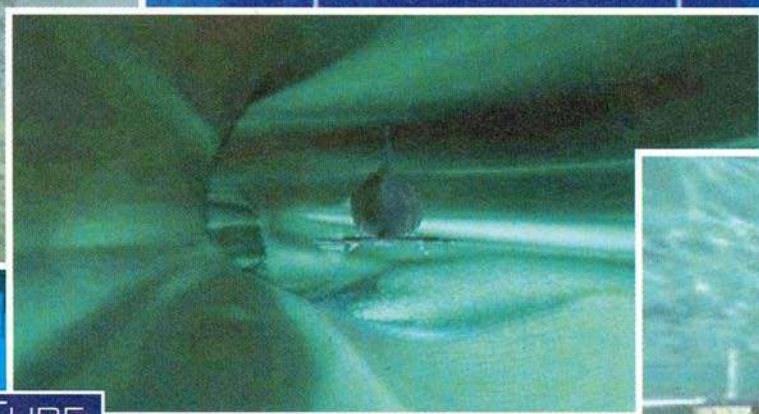
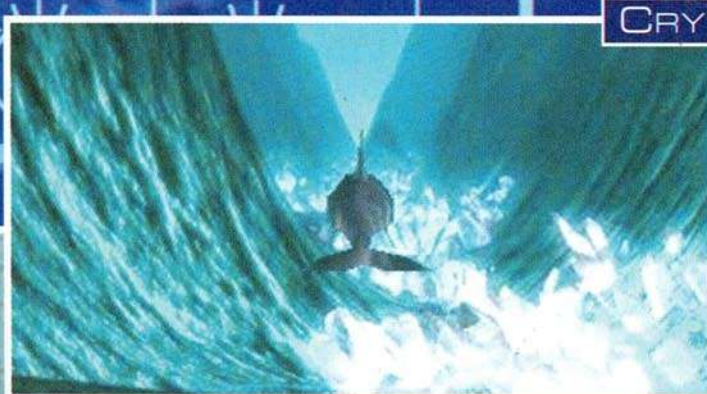
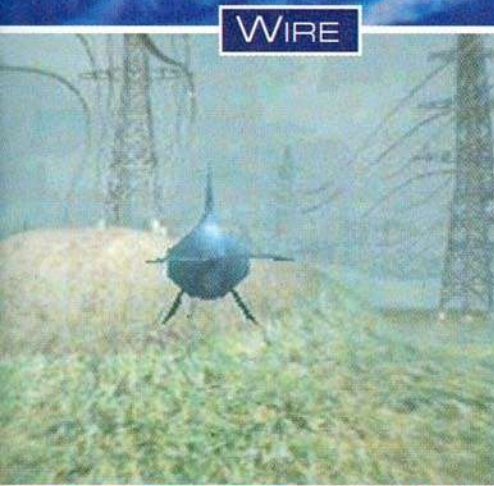
einer jeweils anderen Stilrichtung sind. Drum & Bass, Acid, Trip-Hop, Ambient und Housebeats - das Soundspektrum ist umfassend. Die Arrangements zu jeder Welt sind als Melodie-Grundgerüst zunächst festgelegt, die im Tonstudio über ein virtuelles 8-Spur-Mischpult nach Lust und Laune verändert und verfremdet werden. Per Memory Card bleiben die Daten gespeichert. Die eigentliche Kunst besteht nun darin, beim Schwimmen durch die sehr spacig wirkenden Unterwasserwelten über die Tasten des Joypads in Kombination mit dem Steuerkreuz neue Klänge hinzuzufügen, um der sich endlos wiederholenden Grundmelodie die Monotonie zu

nehmen. Dies gelingt selbst Laien relativ rasch. Das Programm ist so perfekt ausgetüftelt, daß die einzelnen Sounds zumindest in Tempo und Grundcharakter immer harmonieren. In klanglicher Hinsicht spielt natürlich der persönliche Geschmack die entscheidende Rolle.

In Japan unter dem Namen Depth erschienen, ist es für die dortigen DJs der angesagtesten Clubs gang und gäbe, die Massen zum Tanzen zu bewegen - mit nichts anderem als einem Joystick in der Hand. Daß im Gegensatz zu PaRappa The Rapper die Euphoriewelle diesmal auch nach Europa überschwappen kann, ist schon daran

zu erkennen, daß mit Mijk van Dijk im Berliner Technoclub „E-Werk“ die ersten Versuche bereits äußerst erfolgreich verlaufen sind. Van Dijk bezeichnet Fluid gar als kleine Revolution.

Auf eine Bewertung von Fluid wollen wir letztlich verzichten, wird das Rating von vielen unserer Leser doch oftmals als zu absolut verstanden. Wer allerdings Techno nicht nur pauschal als stumpfsinniges Bumm-Bumm abtut, sollte unbedingt zugreifen. Stundenlanges Versinken in die meditativen Soundwelten von Fluid möchten wir fast garantieren.





G-Darius

Mark Liebold



Die Energie des gefangenen Gegners kann für einen Superstrahl genutzt werden.

Wer von uns erinnert sich nicht an die guten alten Tage, in denen es in Sachen Videospiele nichts Wichtigeres als den neuesten 2D-Shooter gab? Längst vorbei sind diese Zeiten, und die Quelle der eigentlich so beliebten Games ist schon seit langem versiegt. In Japan kommen jedes Jahr gleich etliche Spiele dieses Genres auf den Markt. Mit G-Darius, das Polygonhintergründe und Sprites gekonnt kombiniert, hat es endlich mal wieder ein Shoot'em up in unsere Gefilde verschlagen.

Ein weit entfernter intergalaktischer Krieg wurde auf tragische Weise beendet. Ein Planet mußte sterben. Durch die freigesetzten Energien entstanden neue Lebensformen, die jetzt das imperiale Sternreich Anmelia bedrohen.



Der Name dieses Endbosses ist Dimenson Diver - hier kann man sehen weshalb.



In G-Darius darf man auch mit einem Freund gegen die Aliens angehen.

Eigens für den Kampf gegen die Aliens wurde ein neues Raumschiff, der Silver Hawk konzipiert. Als Pilot eines solchen Fighters stellt man sich gegen die neue Gefahr aus dem Weltraum. Die Aggressoren, die größtenteils wie bio-mechanische Meeresbewohner aussehen, kommen meist in klassischen 2D-Shooter Formationen angefliegen und hinterlassen nach erfolgreichem Abschluß ein Power-Up für die Waffen des Silver Hawks. Vom Power-Laser bis zum Wave-Thrower - der kleine, wendige Raumgleiter verfügt über mehrere Waffensysteme, die alle mit todbringender Genauigkeit gegen die Außerirdischen vorgehen. Man kann auch einen der feindlichen Raumgleiter mit der Hilfe von Capture Balls auf seine Seite ziehen. Die ehemaligen Feinde fungieren anschliessend als Abwehrschilde oder Drohnen. Ist man deren leid, kann man die Energie der Schiffe verwenden, um entweder eine Explosion auf dem gesamten Bildschirm oder einen Mega-Energiestrahler auszulösen - das kommt



Nach einer abgeschlossenen Stage darf der Weg frei weiterbestimmt werden.



ganz auf die Größe des gekaperten Gleiters an. Um die Menschheit von der Plage der Aliens zu erlösen müssen 5 Sektoren durchfliegen werden. Am Ende von jedem Level wartet ein harter Endboß der sich meist über mehrere Bildschirme erstreckt. Sobald der erste Sektor erfolgreich durchfliegen ist, darf man sich zwischen den nächsten beiden Leveln frei entscheiden. Insgesamt gibt es 15 Sektoren, und um alle Level und Bosse gesehen zu haben, muß G-Darius fünfmal durchgespielt werden. Alle Freunde des klassischen 2D-Shooters dürfen sich schon einmal im voraus auf G-Darius freuen.

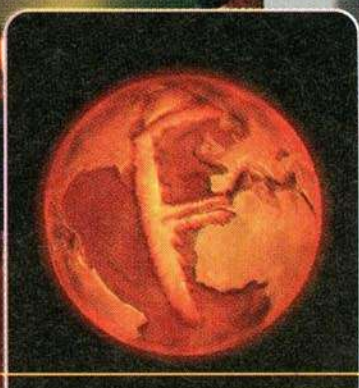


information

- Genre: Shoot 'em up
- Spieler: 1-2
- Hersteller: THQ
- Entwickler: Taito
- Testmuster: Konami
- Erhältlich ab: September



DIE WELT HAT SICH
VERÄNDERT.



FORSAKEN™



"WOW - WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"
(PC GAMES 4/98)

"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT
FORSAKEN AN DIE GENRE-SPITZE."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM
EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL



10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98
10/10 FUN GENERATION 5/98
90% PC GAMES 5/98
90% MEGA FUN 5/98
1.4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98

FÜR PC, PLAYSTATION, N64

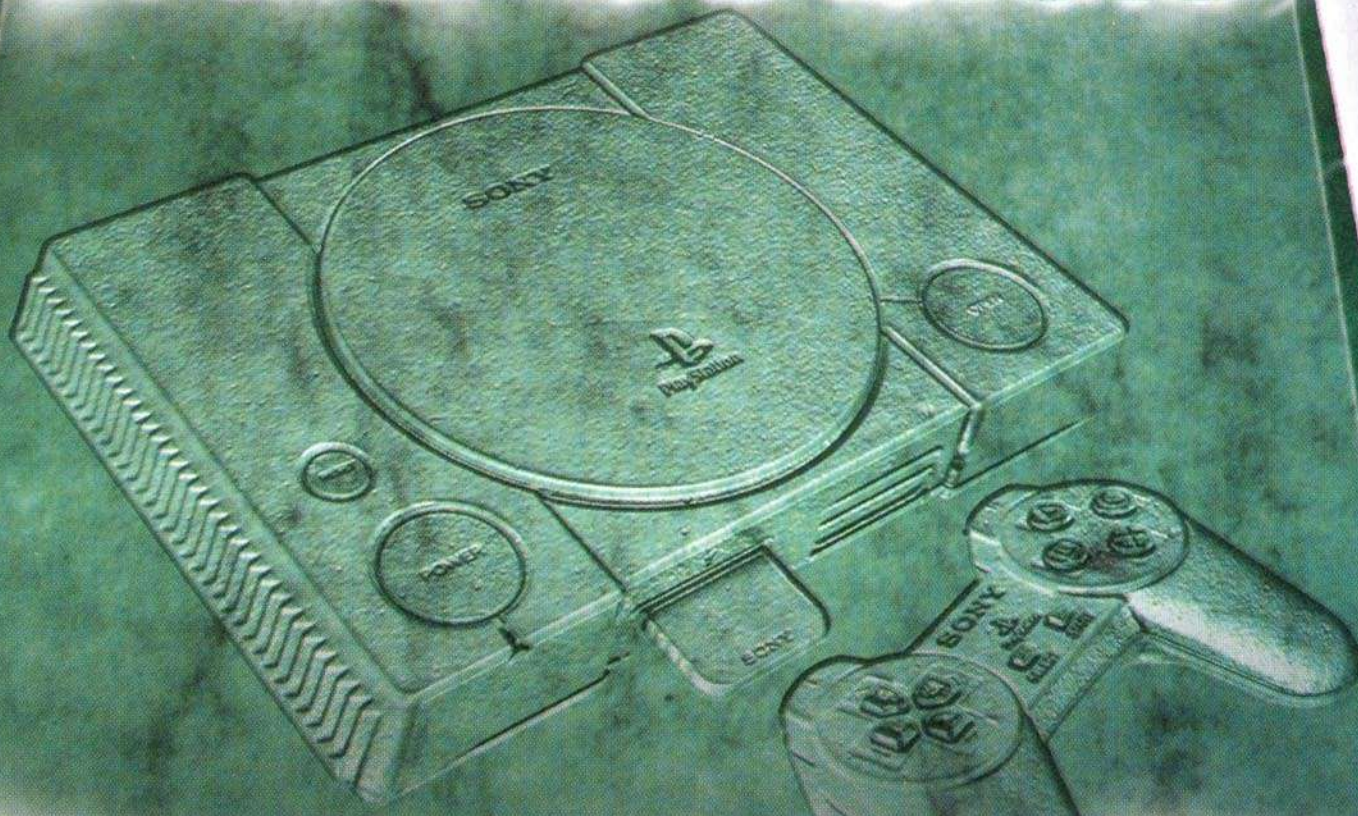


HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim

ALL THE OF PLAY

play PLAYSTATION



POWER STATION!

Das play **PLAYSTATION**

ABO

+ **SHIRT**

+ **POSTER**

DIN A1, FÜNFFARBENDRUCK,
ÜBERRASCHUNGSMOTIV!

play
PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

MEGA-VORTEILE ZU SUPER-PREISEN:

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

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

...und dank der objektiven
Spielebewertung
vermeidet Ihr
zukünftige Fehlkäufe
Das spart Kohle...!



The Fifth Element

Sven Liebold



Neben Batman & Robin steht uns eine weitere Filmumsetzung ins Haus. Luc Bessons optischer Meilenstein „The Fifth Element“ nimmt in seiner Videospielkonvertierung nun konkrete Formen an. Nach 15 Monaten Entwicklungszeit ist es den PlayStation Spielern möglich, wahlweise mit Leeloo oder Corban die Abenteuer der Zelluloidvorlage nachzuspielen. Dabei änderte man jedoch bewußt bestimmte Storyelemente des Films ab, um den Spielfluß nicht unnötig adaptieren zu müssen. Statt beispielsweise die schöne Milla wie im Original in das Dach von Corbans Taxi fallen zu lassen, übernimmt man die Kontrolle von Bruce Willis und versucht im ersten Level, die Regeneration von Leeloo einzuleiten. Ansonsten ist die Basisaufgabe des Spiels mit der des Films identisch. Der Spieler soll in 16 Levels die Steine der fünf Elemente finden, um das absolut Böse zu stoppen.



Das Leveldesign hält sich strikt an die Vorgaben der original Filmentwürfe.

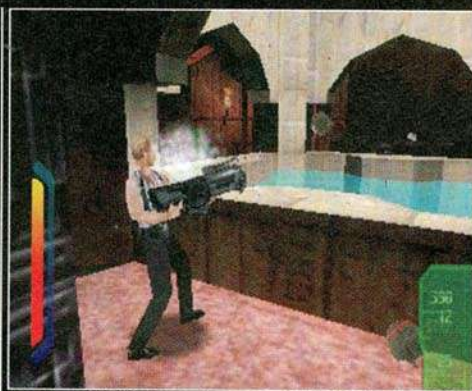


Mit einer begrenzten Schildfunktion hält sich Corban die Schußattacken seiner Gegner vom Leib.

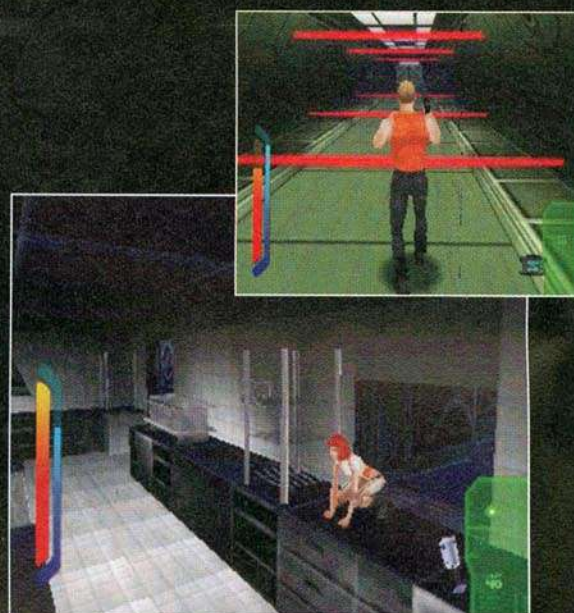
Jeder Spielabschnitt muß mit beiden Charakteren bewältigt werden, wobei sich die Route und Aufgaben der Charaktere voneinander unterscheiden. Corbans Abenteuer sind sehr action-orientiert, da er mit schweren Waffen gegen seine Widersacher vorgeht. Sämtliches Kriegswerkzeug und deren Funktion entstammen übrigens den originalen Filmentwürfen. Schlüpft man in die Rolle von Leeloo, nimmt das Spiel deutlich mehr Erkundungscharakter an. Sie muß sich zwar dennoch ihrer Feinde wehren, hat aber im selben Maße versteckte Lüftungsschächte und geheime Passagen zu finden oder muß haarige Sprungpassagen meistern wie Corban. Die Animation der zahlreichen Akteure



Der Weg zu den gesuchten Steinen der Elemente ist gespickt mit den verschiedensten Gefahren.



Corbans Waffen werden im Laufe des Spiels immer effektiver.



ist ausgezeichnet in Szene gesetzt worden. Besonders der elegante Gang von Leeloo läßt den entzückten Betrachter manchmal das eigentliche Spielgeschehen für einen Moment vergessen.

Architektur und Design der einzelnen Spielabschnitte sind sehr authentisch nachgebildet worden. Hierfür wurde eigens die Tochter des berühmten Zeichners Moebius, der für die ursprünglichen Entwürfe des Films verantwortlich ist, über die ganze Produktionszeit hinweg als Beraterin hinzugezogen. Begeistern konnten bereits der qualitativ sehr hochwertige Soundtrack, der mit seinen an den Originalsoundtrack angelehnten Musikstücken den Spieler so richtig in die Welt des fünften Elements eintauchen läßt. Wer den Film noch nicht kennt, sollte dies schleunigst nachholen; denn in der nächsten play erwartet uns ein großes 5th Element Special, in dem wir Euch alle Fakten zu Kalistos Action-Adventure liefern werden.



Leeloo erkundet die komplexe Architektur des letzten Levels.

information

- Genre: Action-Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: SCED
- Entwickler: Kalisto
- Erhältlich ab: 25. September

SENTINEL

returns

ANZEIGE

SENTINEL – DER MYTHOS

Kein Titel der Computerspiel-Geschichte ist so legendär wie Geoff Crammonds "Sentinel". Über 500.000 Spielefreaks schlug der Strategieepos Mitte der 80er Jahre in seinen Bann. Zu ihnen zählte John Cook, heute Produzent und Leiter des Entwicklungsteams von "Sentinel Returns". Und damals wie heute bringt John das, was er einmal in die Hand genommen hat, auch zu Ende: Aberhunderte von Levels ließ er nicht locker, bis der letzte Sentinel absorbiert war. Geschafft aber glücklich freute er sich auf den verdienten Abspann, doch was war das – statt monumentaler Grafikergüsse à la 1985 fing das Spiel einfach wieder von vorne an. Erregt griff John zum Telefonhörer und schaffte es tatsächlich Geoff Crammond ans andere Ende zu bekommen. Seine Antwort war ebenso kurz wie ehrlich: "Was?!! Du hast es durchgespielt? Ich dachte nicht, daß jemand so verrückt sein würde."

Bringt "Sentinel Returns" endlich das ersehnte Happy End? Was erwartet den erschöpften Spieler nach 666 Levels aufopferungsvoller Echtzeit-Strategie? Und was in aller Welt hat "Die Klapperschlange"-Regisseur John Carpenter dazu bewegt den Soundtrack für "Sentinel Returns" zu komponieren? Das und vieles, vieles mehr erfahren sie ab 17. Juli auf Ihrem heimischen PC oder PlayStation.

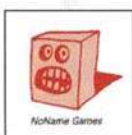
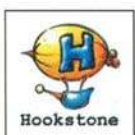


SENTINEL – SO GEHT'S

Willkommen in der lebensfeindlichen Welt des Sentinel.
Wo strategisches Können Leben rettet.
Wo Angst und Gefahr Ihre Wegbegleiter sind.
Wo die nächste Attacke Ihre letzte sein kann.

OK, und so geht's: Wenn der Sentinel die geringste Chance wittert, wird er Sie zerstören. Der Sentinel thront auf dem Berggipfel und beobachtet jeden Ihrer Schritte. Sobald er Sie entdeckt absorbiert er gnadenlos Ihre gesamte Energie, meiden Sie also seinen Blick und bleiben Sie in Bewegung. Ergänzen Sie Ihre Energie-Reserven indem Sie Bäume anzapfen (ja, Bäume!). Ebnen sie sich so den weg nach oben, bis der Sentinel unter Ihnen steht. Jetzt absorbieren Sie ihn, nehmen seinen Platz ein und beamen sich in den nächsten Level.

Klingt doch ganz einfach,oder? Tja, anfangs vielleicht...
Lassen Sie sich aber nicht entmutigen – Sie sind doch sicher intelligenter als ein dahergelaufenes außerirdisches Bergwesen...



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



Stephan Girlich

S.C.A.R.S.



Die Überschlüge sind in verschiedenen Variationen vorberechnet.

Viele der Streckenobjekte sind animiert und geben der Optik dadurch eine ganz besondere Note.

cade-Racer erwünscht. Die spielbegleitende Story ist skurril: In der fernen Zukunft wird unser Planet von Computern beherrscht, die in ihrer Langeweile flink eine spezielle Rennserie mit Namen „Super Computer Animal Racing Simulation“ ins Leben rufen, um untereinander spektakuläre Rennen auszutragen. Die futuristisch anmutenden Vehikel erinnern in ihrem Aussehen an eine Kreuzung aus mächtigem Monstertruck und gefährlichem Tier; die jeweiligen Attribute sind entsprechend: Der Mammot 4*4 ist langsam, aber sicher in der Spur und stark gepanzert. Vorzügliches Höchstgeschwindigkeits- und Beschleunigungsvermögen bei gleichzeitig hoher Sensibilität beim Befahren enger Kurven besitzt hingegen der schnittige Tigerhai. In vier Meisterschaften, einem Herausforderungsmodus und im obligatorischen Time Attack gilt es nun, sein fahrerisches Talent unter Beweis zu stellen. Doch spielt in S.C.A.R.S. auch das Glück eine nicht ganz unerhebliche Rolle. Waffen und Extras, die in Massen auf den Pisten verteilt sind, sollte

man clever einzusetzen wissen - will man sich gegen die rüpeligen CPU-Piloten behaupten, die sich hervorragend und gnadenlos ins Rampenlicht zu rücken vermögen. Vom geschickten Ausnutzen der zahlreichen Abkürzungen, die dem Spieler selbst erst nach und nach offenkundig werden, bis hin zum brutalen Abdrängen und Abschießen lassen die Kontrahenten nichts unversucht, um einem das Siegen nachhaltig zu erschweren. Erst recht, wenn man bedenkt, daß die insgesamt neun Strecken sowieso nicht gerade einfach zu meistern sind. Zudem steigern sich sowohl das Aggressionspotential der Gegner wie auch das Spieltempo mit zunehmenden Erfolgen

In Sachen Rennspielen ist die PlayStation weiterhin mit Höchstgeschwindigkeit auf der Überholspur. Sind im Simulationsbereich die Highlights mit Sonys Gran Turismo und Codemasters' Colin McRae Rally klar definiert, dürfen die Arcade-Freaks nun auf Ubi Softs S.C.A.R.S. hoffen. Die schon relativ weit fortgeschrittene Beta-version offenbarte nahezu alles, was man sich von einem erstklassigen Ar-



Die Animation der Wagen ist speziell durch das aufwendige Einfedern der riesigen Räder vortrefflich gelungen.



S.C.A.R.S. bleibt von hüblischem Clipping völlig verschont.



LÄNGER LEBEN HÄRTER SCHLAGEN SCHNELLER RENNEN GAMER POWER HÖHER SPRINGEN UNENDLICH ENERGIE UNENDLICHER SPIELSPASS

game buster™

DAS MOGELMODUL MIT POWER



- LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN AUF DIE MEMORY-CARD • ZUSÄTZLICH ERHÄLTliches PC-LINK FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN MUß FÜR JEDEN „HACKER“ • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW.
- FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

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

DM 99.-

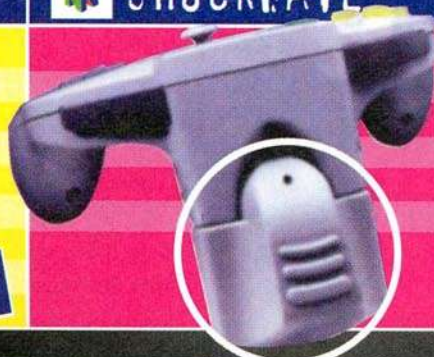
Nintendo 64-Version DM 119,-



INTERACTOR

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

DM 89.-



SHOCKWAVE

- JETZT FORCE FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PAK SPIELN
- 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-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN 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 HERKÖMMLICHEN MEMORY-CARD.
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELN 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 SPIELN 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 SPIELN MIT SPEICHEROPTION • KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM

DM 99.-



NINTENDO 64 MEGA MEMORY

- 20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORY-CARD! • UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELN 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

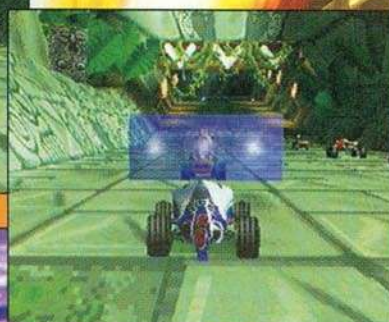


Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47



Transparent- und Lichteffekte lassen die Grafik sehr spektakulär erscheinen.



Statt eines „ordinären“ Ladescreens wird das Spielerauge mit dem beeindruckenden Generieren der jeweiligen Strecke verwöhnt.

enorm. Die Kurse sind in ihrer Streckenführung einer Achterbahn nicht unähnlich. Dabei wirken sich Kurvenge-
schlängel und hügeliges Terrain nicht nur äußerst positiv auf den Fahrspaß, sondern auch nachvollziehbar auf das Fahrverhalten aus. Physikalisch korrekt werden die Flitzer berg-
auf in ihrem Vorwärts-
drang gebremst, während sich die Beschleunigungswerte den Berg hinunter

drastisch erhöhen. Regen oder unterschiedliche Untergründe wie beispielsweise Schnee, Schotter oder Asphalt beeinflussen dagegen primär den Querbeschleunigungsfaktor. Die Steuerung der großrädigen Boliden ist simpel und eingängig, aber trotzdem anspruchsvoll. Als reine Driftorgie ausgelegt, führen zu optimistische Kurven-
geschwindigkeiten nicht selten zu Abflügen oder vorberechneten Überschlagen, die zwar nicht viel Zeit, aber eine ganze Menge an Plazierungen kosten können, da das Fahrerfeld meist sehr dicht beieinanderliegt. In audiovisueller Hinsicht gibt sich S.C.A.R.S. fast schon verschwenderisch. Die wunderschön und thematisch abwechslungsreich design-
ten Strecken scrollen supersmooth über den Screen und ziehen nahezu alle Register der PlayStation. Feine Texturen lassen in der Kombination mit effektvol-
lem Light sourcing die gesamte Grafik sehr edel erscheinen, insbesondere bei

Nachfahrten. Daß S.C.A.R.S. per Multi Tap bis zu vier Spieler gleichzeitig in ein Rennen schickt, ohne daß dabei ein großartiger Geschwindigkeitsverlust zu verspüren wäre, ist nur eines von vielen weiteren Features, die wir zu dem in Kürze anstehenden Test des mehr als nur vielversprechenden Titels ausführlich unter die Lupe nehmen werden.



Im Vier-Spieler-Modus wird's natürlich ziemlich unübersichtlich. Der Spielspaß wird dadurch allerdings nur wenig beeinträchtigt.



Insgesamt neun Flitzer können bis zur finalen Runde gespielt werden.

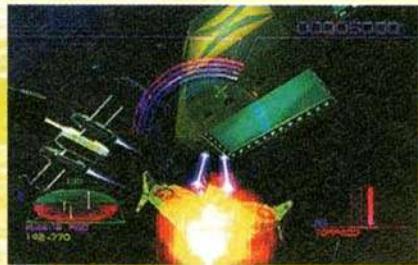
information

- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1-4
- Hersteller: Ubi Soft
- Entwickler: Vivid Image
- Testmuster: Ubi Soft
- Erhältlich ab: November



Im Weltraum hört Dich
niemand schreien

BLAST RADIUS



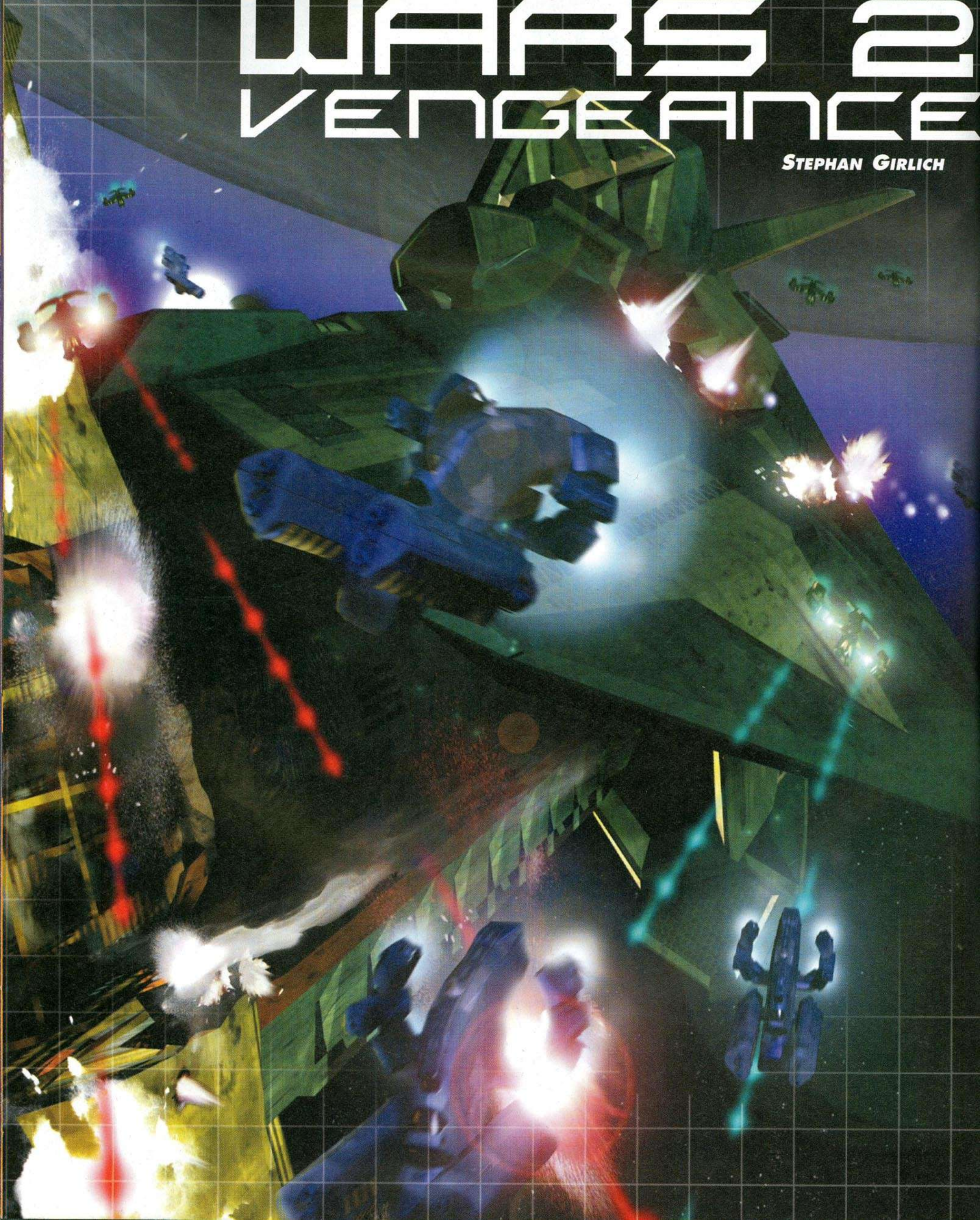
Die Schlacht beginnt Juli 1998 auf Deiner PlayStation



play
PLAYSTATION

COLONY WARS 2 VENGEANCE

STEPHAN GIRLICH





Gleich in der ersten Mission wird das gesamte grafische Potential der Fortsetzung eindrucksvoll aufgezeigt. Riesige Fregatten der Navy und der Liga liefern sich ein heftiges Gefecht, und Ihr seid mittendrin, statt nur dabei.

Schon in der letzten Ausgabe konnten uns die erste Vorabversion von Colony Wars 2 Vengeance mit nur drei spielbaren Missionen nachhaltig beeindrucken. Für die aktuelle play ließ uns Psygnosis eine weit fortgeschrittene Fassung des noch spektakulärer inszenierten Sequels zukommen. Alle Render-szenen sind nun integriert, ebenso wie die unterschiedlichen Handlungsstränge. Wie vom Original bekannt, nimmt die Story in Abhängigkeit der erzielten Erfolge für den Spieler einen mehr oder minder günstigen Verlauf. Erneut sind über 70 Missionen zu bestehen, die letztlich zu einem von insgesamt sechs Abspännen führen. Dabei wird das Good Ending aller Voraussicht nach wieder nur den Hardcore-Zockern vorbehalten bleiben; denn auch in der Fortsetzung muß man den Schwierigkeitsgrad ohne Übertreibung als äußerst happig bezeichnen. Zwar sind die

ersten drei Missionen noch relativ easy zu meistern, doch schon ab dem vierten Auftrag behalten oftmals nur noch versierte Kampfflieger die Oberhand. Allerdings ist davon auszugehen, daß die meisten Einsätze den entscheidenden Feinschliff noch vor sich haben.

Der grundsätzliche Spielbau ist zum Original nahezu identisch. Im kurzen Intro wird der Handlungsfaden des ersten Teils aufgegriffen. Prächtige Rendersequenzen informieren den Spieler über den genau ein Jahrhundert zurückliegenden Niedergang der Navy in erbittert geführten Weltraumschlachten gegen die Liga Der Freien Welten. Ab jenem Zeitpunkt durch erschütternde Hoffnungslosigkeit und den bloßen Existenzkampf über Jahre hinweg zermüht, gelingt es der Navy schließlich unter der Führung von Kron, sich erneut gegen die Erzfeinde der Liga zu erheben. In der Rolle von Mertens, der Hauptfigur in CW 2, zieht der Spieler in den Kampf, um in den opulent dargestellten Weiten des Alls nervenzerfetzende Raumduelle auszutragen.

Jeder Auftrag wird durch eine ausführliche Einsatzbesprechung eingeleitet. Vom Oberkommando bekommt man nun einen Gleiter zugewiesen, dessen Werte sich bezüglich Manövrierfähigkeit, Schutzschildstärke, maximaler Dauer des Nachbrenners und Antriebsleistung nach jeder erfolgreich beendeten Mission um ca. 5% upgraden lassen. Während im All vornehmlich mit schnellen und wendigen Angriffsjägern in die Schlacht gezogen wird, stehen für die Planeteneinsätze weit behäbigere, aber stärker gepanzerte Raumer zur Verfügung. Nach dem Mission Briefing wird die Ladezeit bis zur eigentlichen Mission wie bekannt mit



Ein brennender Gleiter bekommt seine finale Salve ins Heck geschossen.



einer Polygonanimation kaschiert, in der die Startsequenz gezeigt wird. Endlich im Kampfgebiet, stehen zwei Cockpit- und eine Außenperspektive zur Wahl. Die Steuerung ist zum Vorgänger gleich geblieben. Per fein dosiertem Tastendruck wird beschleunigt oder die Geschwindigkeit reduziert, wobei sich der Nachbrenner in der Kombination beider Buttons kurzzeitig aktivieren läßt. Ähnlich wie der Afterburner benötigen auch die Primärwaffen bei permanenter Nutzung eine gewisse Re-

generationszeit, um nicht zu überhitzen. In kritischen



Situationen sollte man sich deswegen sehr wohl überlegen, ob man mit Dauersalven agiert, um dann stets eine gewisse Zeit ohne Feuerkraft umherfliegen zu müssen. Das Waffenarsenal umfaßt anfangs Zwillinglaser, Particle- und Grapple Gun. Letztere ist nicht zum Vernichten gedacht, sondern wird als eine Art Rettungsseil verwendet. Die sekundären Waffen in Form von Shield und Explosivtorpedos sind nur in begrenzter Anzahl verfügbar. Lag es im ersten Teil einzig in der Hand des Spielers, Geschwindigkeit, Flugrichtung und Entfernung in die Schußlinie mit einzuberechnen, übernimmt dies nun ein intelligenter Ziel-Cursor. Um die Treffergenauigkeit noch zu erhöhen,



Mit der Grapple Gun müssen verloren gegangene Cargo Pods eingesammelt und in die Reichweite der Plattform gezogen werden.

zeigt bei Übereinstimmung von Fadenkreuz und Ziel-Cursor eine rot aufleuchtende Markierung den optimalen Schußmoment hundertprozentig genau an. Per Funkverkehr und Texteinblendungen erhält man während des Einsatzes weitere Informationen und Instruktionen. Der momentane Zustand der gegnerischen Flieger wird direkt neben diesen anhand einer kleinen Energieleiste verdeutlicht. Ist der Balken gelblich, muß zunächst mit dem Anti Shield Laser der Schutzschild auf Null reduziert werden, um den Gleiter dann in einem wahren Laser-Stakkato in seine Polygoneinzelteile zerlegen zu können. Jeder Treffer wird einem durch stobenden Funkenflug visuell drastisch



Der sechste Auftrag ist eine reine Eskortmission. Eine schwer beschädigte Navy-Fregatte muß vor den feindlichen Kampfmaschinen geschützt werden, was bei der Hintergrundoptik das reine Vergnügen ist.



Von links nach rechts: Mike Anthony (Lead Programmer), Lol Scragg (Producer), Mike Ellis (Lead Game Designer), Dave Crook (Art Director).



Das gesamte Colony Wars 2 Vengeance Team.



In der vierten Mission muß unter enormem Zeitdruck und heftigem Sperrfeuer eine Communication Rig zerstört werden, bevor diese in Betriebsbereitschaft gebracht werden kann.

vor Augen geführt, die gigantischen Explosionen der größeren Schiffe bedecken kurzzeitig in einem sich kreisförmig ausbreitenden Feuerball den gesamten Screen.

Die Missionen selbst reichen von einfachen Zerstörungsaufträgen über das Eskortieren angeschlagener Raumkreuzer bis hin zu kniffligen Rettungsaktionen, deren Lösung nicht immer im ersten Versuch gelingt. Doch ist es wiederum die technische Klasse des Titels, die einen selbst nach zahllosen Fehlversuchen im Cockpit des Gleiters hält. Außerdem darf endlich nach jeder



Die leckgeschlagenen Reactor Pads schleudert man in einer schwungvoll gezogenen Kehre in das eigens hierfür geöffnete Warp Loch.



Your doing good friends. Just go back and get the second.



Auf den Screenshots wird die wirkliche Qualität der Grafik nur ansatzweise deutlich.

wird's vermutlich weniger freuen. Colony Wars 2 Vengeance wird ein wahres Action-Feuerwerk abbrennen, mit vielfältigeren, aber nicht minder anspruchsvollen Aufträgen als das Original. Sollte seitens der Entwickler der Schwierigkeitsgrad bis zur finalen Fassung nur etwas nach unten geschraubt werden, dürfte kaum ein Fan aufwendig produzierter Ballerkost an Colony Wars 2 Vengeance vorbeikommen. In einer der nächsten plays wissen wir mehr.



Die Missionen auf der Planetenoberfläche haben im Vergleich zur Vorabversion schon deutlich an Schärfe gewonnen. Der Hintergrund aber liegt immer noch deutlich in Nebel gehüllt. Der Schwierigkeitsgrad ist trotz neuartiger Particle Wumme exorbitant hoch.

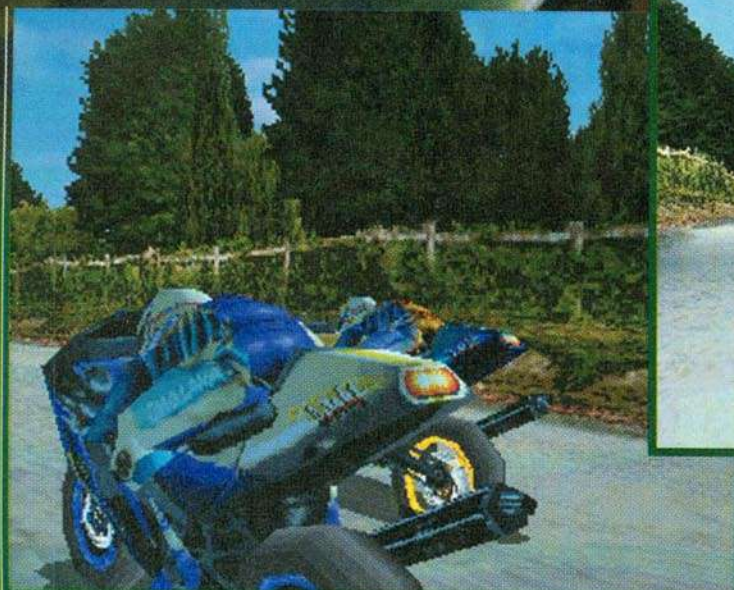


information

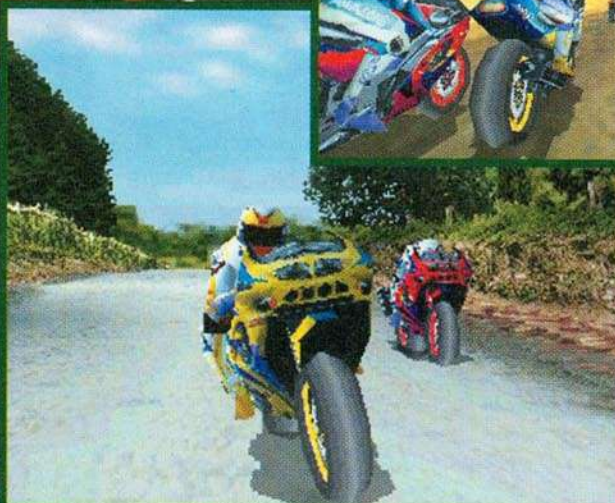
- Genre: Space Opera
- Spieler: 1
- Hersteller: Psygnosis
- Entwickler: Psygnosis
- Testmuster: Psygnosis
- Erhältlich ab: November

Moto Racer 2

Sven Liebold



Das Handling der Speed-Bikes verlangt ein ruhiges Händchen in der Kurve.



Die Umgebung überzeugt durch sehr schöne Texturen.

Practice Modus erst einmal ein paar Übungsunden drehen. Ferner existiert noch die obligatorische Single Race-Option, die entweder im Arcade- oder Simulationsstil gefahren werden kann. Wählt man die Simulationsvariante, steuern sich die Bikes etwas sensibler und driften leichter aus der Kurve. Das Handling der PS-Monster wurde diesmal unter professioneller Anleitung austariert. Der französische Super Bike-Fahrer Philippe Monneret gab dem Team wichtige Tips in Sachen Körperhaltung und Fahrgefühl. Um den Motorrädern die nötige Authentizität zu verschaffen, besorgte man sich bei Yamaha eine exklusive Lizenz. Die acht vorgegebenen Bikes konnten deshalb anhand von Photos und Konstruktionszeichnungen äußerst penibel nachgebildet werden.

Gute Motorrad-Racer sind auf der PlayStation Mangelware. Kürzlich zeigte uns zwar Road Rash 3D, wie man es anders machen kann, konnte aber in Sachen Spielbarkeit dem genialen Moto Racer nicht ganz den Rang ablaufen. Rund ein Jahr nach dem Original präsentieren die fleißigen Entwickler von Delphine Software den Nachkommen des erfolgreichsten Rennspiels. play machte sich auf den Weg nach Paris, um den Programmierern ein wenig auf die Finger zu schauen und herauszufinden, ob das Sequel mehr als nur neue Strecken zu bieten hat.

Nach einem sehr freundlichen Empfang zeigte uns der Producer Thierry Gaerthner den derzeitigen Status des Moto Racer 2-Projektes. Die

Streckenvielfalt ist deutlich hochgeschraubt worden. Auf insgesamt 32 Tracks kämpfen Straßenmaschinen und Moto-Cross-Bikes um den heißbegehrten ersten Platz. Natürlich sind nicht alle Kurse von Anfang an frei wählbar. Erst nachdem man die fünf unterschiedlichen Championships gewonnen hat, kommt man in den Genuß aller Strecken inklusive einiger Extra-Modus. Kann man beispielsweise die erste Meisterschaft für sich entscheiden, wird neben neuen Tracks auch ein Reverse-Mode freigeschaltet. Im zweiten Turnier gibt es dann den Mirror-Mode zu ergattern usw...

Bevor sich der Rennsportfreund allerdings in das Wettbewerbsgeschehen stürzt, kann er mittels des



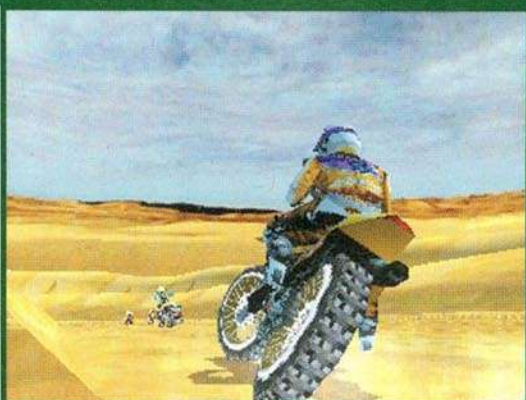
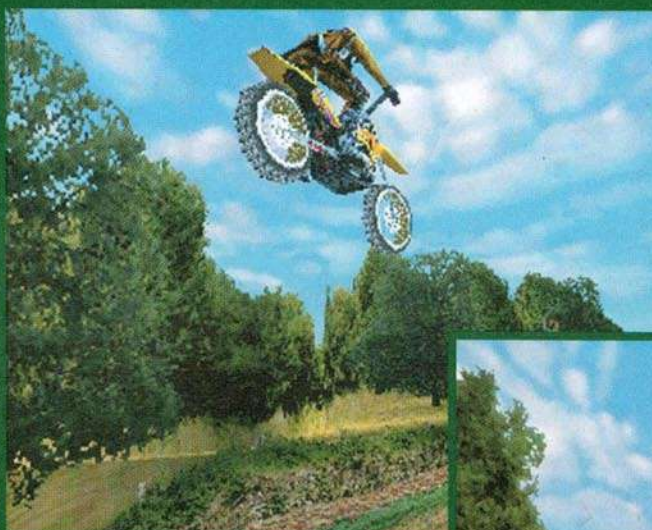
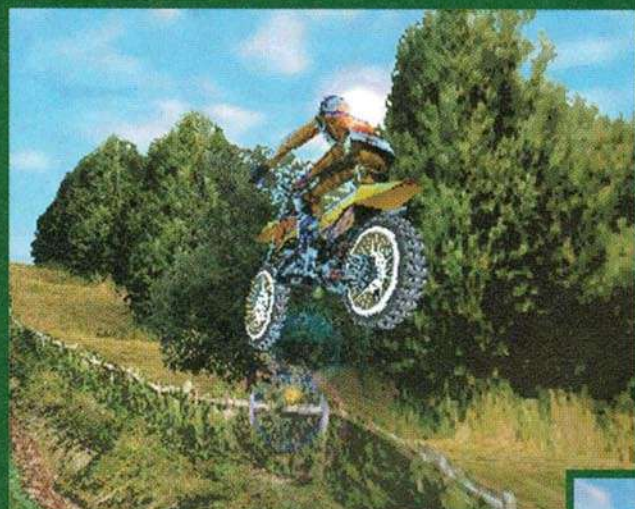
Fahrer und Motorräder sind mit viel Liebe zum Detail kreiert worden.



Alle Motorengeräusche wurden explizit von original Maschinen gesampelt.



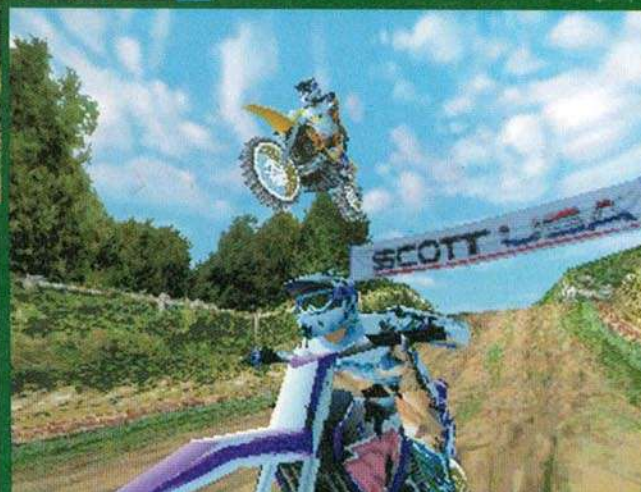
Der richtungsweisende Track-Editor ist kinderleicht zu bedienen.



Je nach Witterung und Terrain wechselt die Bodenhaftung der Maschinen.



Die Körperhaltung und Bewegung des Fahrers ist deutlich authentischer geworden.



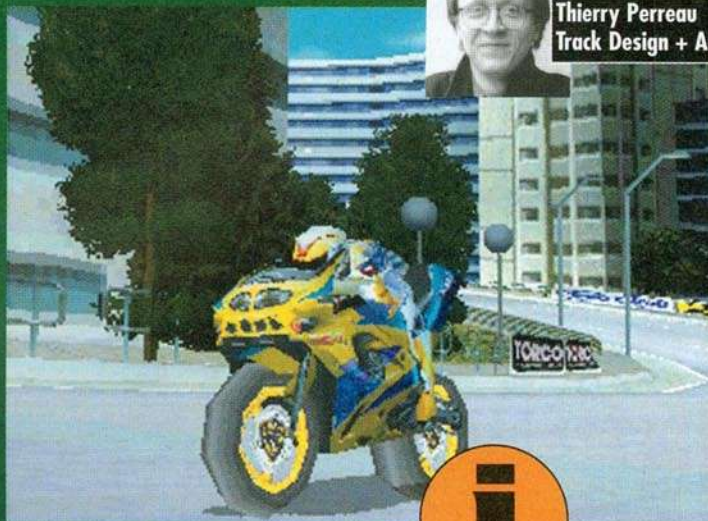
Waghalsige Stunts gibt es hier noch viel mehr zu bewundern als im Vorgänger.

Auch verfeinerte man deutlich die grafische Darstellung der gesamten Umgebung. Anstelle der groben Texturen des Prequels verwendete man ausschließlich Hi-Res-Textures, die allesamt aus Photovorlagen kreiert wurden. Auf die einfallslose Gestaltung eines einfarbigen Horizonts verzichtend spendierten die Grafiker dem neuen Moto Racer den Hintergrund eines mit Wolken durchzogenen Himmels. Des weiteren finden sich viele neue grafische Effekte auf den Strecken allen voran natürlich die obligatorischen Lensflares und auch der gezielte Einsatz von Lichtquellen, so daß bei einer Fahrt durch den Dschungel immer wieder kleine Lichtstrahlen durch die Bäume hindurchdringen und auf den Fahrer scheinen.

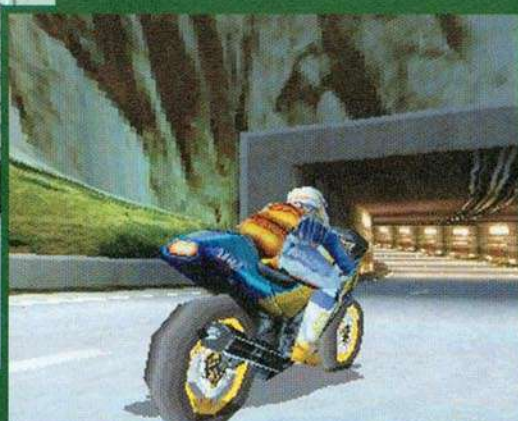
Die Rennen werden an fünf unterschiedlichen Locations ausgetragen: Sahara, Britany, Amazonia, Grand Prix und Outdoor. An jedem Ort existieren vier Strecken pro Dirt- und Speedbike. Hinzu kommen noch wechselnde Wetterverhältnisse wie Regen oder Schnee und auch Tag- und Nachtfahrten. Der Clou besteht darin, daß der Fahrer seine Witterungsverhältnisse

sogar selbst zusammenstellen kann. Wer sich also für eine guten Biker hält, sollte eine Nachfahrt bei eisigen Schneestürmen nicht versäumen. Insgesamt konnte man einen erheblichen Anstieg im Anspruch des Streckendesigns vermerken. Gerade die Moto-Cross-Kurse beeindruckten mit schwindelerregenden Jumps und gewagten Haarnadelkurven.

Genialste Neuerung ist jedoch ohne Zweifel der Track-Editor, der bereits auf der E3-Messe in Atlanta die Konkurrenz staunen ließ. Ohne großen Aufwand formt man wie mit einem Gummiband neue Kurse und bestimmt deren Terrain und Witterung. Da die neu geschaffenen Tracks nur maximal 200 Bytes in Kauf nehmen, lassen sich bis zu 56 Strecken auf einer Memory Card speichern. Nach Wunsch lassen sich diese auch in einer Custom-Championship integrieren, wodurch



Intelligentes Streckendesign zeichnet die Kurse von Moto Racer 2 aus.



DIE ENTWICKLER



Alain Tinarrage
Programmierer



Nicolas Perret
Programmierer



Patrick Bricout
Programmierer



Philippe Chastel
Projektleiter



Paul Cuisset
Director



Thierry Gaerthner
Projekt Koordinator



Thierry Perreau
Track Design + Artworks

information

- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Electronic Arts
- Entwickler: Delphine Software
- Erhältlich ab: September

O.D.T.

Sven Liebold



Die Räume sind sehr atmosphärisch ausgeleuchtet worden.



Die Spielfigur klemmt sich hier hinter ein großes Geschütz mit überzeugender Feuerkraft.



Auch mit Special Effects wurde in O.D.T. nicht geizt.



Zu Beginn des Spiels klärt der Captain den Spieler über die mißliche Lage der Nautiflyus auf.

In der schönen Fantasywelt Tonantzin existieren zwei große Städte. Calli, so der Name einer der Metropolen, hat jedoch mit einem schlimmen Schicksal zu kämpfen. Eine schreckliche Seuche wütet durch Calli, und fordert das Leben von tausenden von Menschen. Die Regierung ist völlig ratlos und versammelt sich zu einer letzten Not-Sitzung. In gegenseitigem Einverständnis schicken die Stadtväter eine Expedition auf den Weg, um eine magische, grüne Perle zu finden. Captain Lamat und vier weitere Personen begeben sich in dem Zeppelin „Nautiflyus“ auf die span-

nende Odyssee. Unglücklicherweise erleiden die fünf Abenteurer Schiffbruch und stürzen innerhalb der „verbotenen Zone“ ab. Auf einem Turm gestrandet, benötigt die Nautiflyus dringend Reparaturen und vor allem Treibstoff. An diesem Punkt findet das Spiel seinen Einstieg. Während Capt. Lamat und der Rest der Crew das Luftschiff wieder in Stand setzen, begibt sich einer der Helden auf die Suche nach dem notwendigen Spirit.

Das gesamte Spielgeschehen findet ausschließlich aus der 3rd Person Perspektive statt. Aus dieser Sicht steuert



Um größere Abgründe zu überwinden, schwingt der Spieler an dieser Stange über die Kluft.



Setzt man seinen Flammenwerfer ein, erleuchten die lichterloh brennenden Gegner die ganze Umgebung.



An Speicherpunkten wird per Memory Card der aktuelle Spielstand festgehalten.



Im Lara-Stil kann sich der Held auch an Klippen entlanghangeln.



Die Kristalle versorgen die Figur mit magischer Energie.



Intelligente Rätsel sorgen für Abwechslung: Hier muß der Wasserfall richtig umgelenkt werden.

man die Spielfigur durch acht Level, die in mindestens zehn Sektoren aufgeteilt sind. Jeder dieser Sektoren mißt 64 x 64 Meter - insgesamt also ein gigantisches Areal, in dem der Protagonist einiges zu erkunden hat. Als besonderes Feature ließen die Entwickler einige RPG-Elemente einfließen, die den vier Charakteren deutlich mehr Charisma verleihen als eine simple Fire & Forget Marionette. Der Spieler besitzt die Möglichkeit, während des Games aktiv die Fähigkeiten der Spielfigur zu beeinflussen. Darunter zählt beispielsweise Ziel-

genauigkeit, Magie oder die allgemeine Konstitution. Um den Gefahren der verbotenen Zone zu trotzen, wurden die Helden unter anderem mit vier unterschiedlichen Waffentypen versorgt, für die allerdings erst die entsprechende Munition gefunden werden muß. Wer sich aber die wertvollen Geschosse aufsparen will, kann auch ganz konventionell mit Faust und Fuß den zahlreichen und sehr vielschichtigen Gegnern mächtig einheizen. Die Feuergefechte gestalten sich ebenfalls einen Hauch innovativer als gewohnt. Statt in bester Ego-Shooter-Manier mit Dauerfeuer durch die Korridore zu hasten, ist hier intelligentes Ausweichen und die Suche nach Deckung gefragt. Wer im Kamikazestil in das gegnerische Feuer rennt, hat nur sehr wenig Chancen bei O.D.T.

Optisch und technisch zeigt sich der neue Psygnosis Titel bereits von seiner besten Seite. Die ausgereifte 3D-Engine treibt die PlayStation hart an das Limit des Machbaren. Die großen Level und Monster zwingen die Konsole zu keiner Zeit in die Knie. Alleine die Hauptfigur besteht aus 400 Polygonen, die Monster zählen im Schnitt 700 Polygone, dazu kommt noch

die Umgebung inklusive zahlreicher Special Effects. Die geschmeidige Animation der Figuren wurde per Motion Capture Kamera realisiert und auf die zahlreichen Charaktere übertragen.

Wie in fast allen französischen Produktionen fällt deutlich der etwas skurrile Kunststil auf, der an eine Mischung aus Jules Vernes Erzählungen und den Film „Kinder der verlorenen Stadt“ erinnert. Das Geschehen wird durch atmosphärische Ambient-Sounds untermauert, die den Spieler ab der ersten Sekunde in den Bann dieser Welt ziehen. Blickt man auf die bisherige Qualität des neuen Produkts, drängt sich einem die Fragestellung auf, warum sich die Franzosen nicht gleich in diesem Genre etabliert haben.

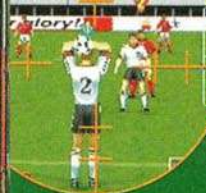


Schöne Wassereffekte: Die Texturen am Boden verzerren sich entsprechend der Wasserbewegung.



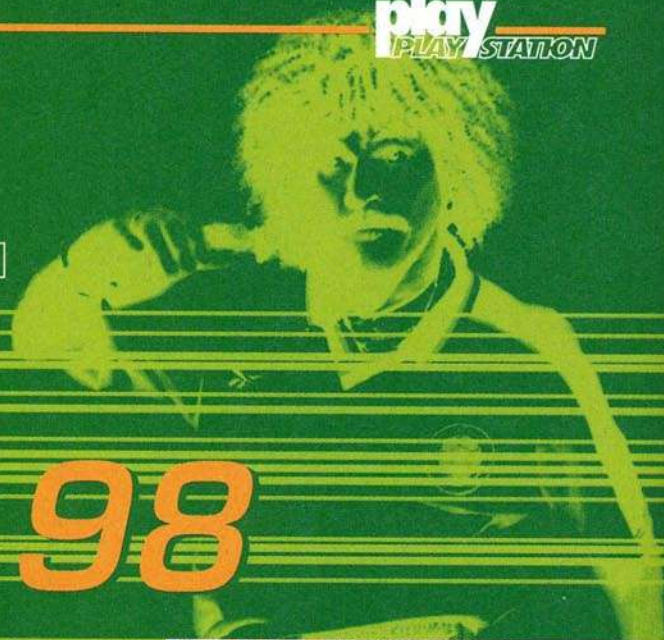
information

- Genre: Action-Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: Psygnosis
- Entwickler: FDI French Studios
- Erhältlich ab: 30. Oktober

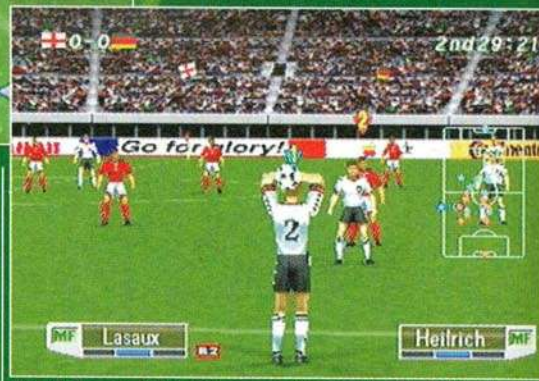


International Superstar Soccer Pro 98

Stephan Girlich



Vor beeindruckender Stadionkulisse spielt sich's gleich nochmal so schön.



Die Kicker sind detailliert gezeichnet und sehr schön animiert.

CONTROLLER CONFIGURATION			
OFFENCE		1 P	DEFENCE
SHOOT	O	SLIDING	O
SHORT PASS	X	PRESS	X
LONG PASS/CENTERING	D		
DASH	L1	DASH	L1
CURSOR CHANGE	R1	CURSOR CHANGE	R1
THROUGH PASS		KEEPER BUTTON	
USE DEFAULT			
OFFENCE		2 P	DEFENCE
LONG PASS/CENTERING	O	SLIDING	O
SHORT PASS	X	PRESS	X
SHOOT	D		
THROUGH PASS	L1	DASH	L1
CURSOR CHANGE	R1	CURSOR CHANGE	R1
DASH		KEEPER BUTTON	
USE DEFAULT			

Die Tastenbelegung kann sowohl für den Angriff wie auch für die Verteidigung individuell verändert werden.

Während sich die WM in Frankreich endlich/leider dem Ende zuneigt, ist dagegen der Kampf um den Titel der besten Fußballsimulation für die PlayStation noch in vollem Gange. Weiterhin ist EAs Frankreich 98 der unangefochtene Spitzenreiter. Doch Konamis Sequel International Superstar Soccer Pro 98 könnte zum Spurt an die Tabellenspitze ansetzen, genießt doch bereits das Original unter den eingeschworenen Genrefreaks einen hervorragenden Ruf. Auffälligstes Merkmal der Fortsetzung ist die verbesserte Grafik mit einstellbarem Spieltempo und detaillierten Motion Capturing-Animationen. Speziell die Aktionen der Keeper wirken nun wesentlich lebensechter und variabler. Die 48 Nationalteams kämpfen wie bisher mit fiktiven Namen um

Tore und Punkte. Ein Umstand, der sich über den diesmal integrierten Namen Editor jedoch leicht beheben läßt. Auf dem Rasen offenbart der Titel altbekannte Stärken, aber kaum mehr Schwächen. Die CPU-Kicker spielen noch einen Tick intelligenter, was als großes Lob zu verstehen ist. Insbesondere die Abwehrreihen lassen sich mit simplem Kick & Rush keinesfalls überlisten. ISS Pro 98 verlangt Kombinationsfußball par excellence und ist gerade dadurch als äußerst interessante Alternative zum deutlich arcadelastigeren Frankreich 98 zu verstehen. Einzig das automatische Umschalten auf den nächsten Spieler seitens der CPU ist nicht immer als glücklich zu bezeichnen. Die Belegung des Controllers ist frei zu konfigurieren, was EA-erfahrenen Zockern bei nahezu identi-

schen Aktionen einen optimalen Einstieg ohne jegliche Umstellungszeit ermöglicht. Der unsäglich dumm daher schwätzende Kommentator des Originals ist erfreulicherweise einem kompetenteren Kollegen gewichen. ISS Pro 98 hat reichlich Potential für einen absoluten Spitzenplatz. Ob's allerdings reichen wird, um EAs Kicker aus dem Rampenlicht zu schießen, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe der play.



Deutschland schenkt England einen ein. Das wäre im Realen momentan wohl nicht so einfach.



Wie bei der WM: die rote Karte sitzt oftmals viel zu locker!

information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Konami
- Entwickler: Konami
- Testmuster: Konami
- Erhältlich ab: 18. September





Tips

Gunter Glos

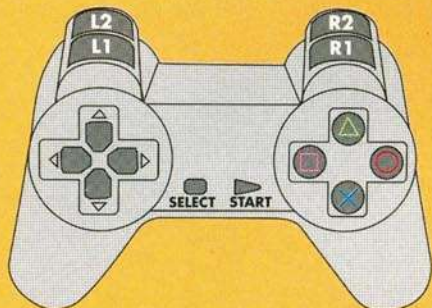
& Tricks

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...



inFormation

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



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

INHALT 08/98

Biofreaks - NTSC	53
Blasto - NTSC	54
Bombberman World	55-56
Brahma Force - NTSC	53-54
Cardinal Syn	51-52
Everybody's Golf	53
Forsaken	51-52
Iznogud	54
Jeremy McGrath SuperCross	55
Lucky Luke	53-54
N2O Nitrous Oxide	52
Rascal	54
Vigilante 8	55-57
Gamebuster Codes	58, 75
- CyBall Zone	
- Diablo	
- Forsaken	
- Frankreich 98 Die Fußball-WM	
- Golden Goal 98	
- Gran Turismo	
- Klonoa Door To Phantomile	
- Men In Black	

Alundra Player's Guide (Teil 1)76-82

Cardinal Syn - PAL

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Als Bimorphia kämpfen

Wenn der Bildschirm mit der Meldung „PRESS START“ erscheint, gebt Ihr folgende Tastenkombination ein:
○,○,○,○,□.
Ein Sound bestätigt Euch die korrekte Eingabe des Cheats.



Als Juni kämpfen

Drückt ○,○,○,○,□ im Bildschirm, in dem Ihr die Meldung „PRESS START“ lesen könnt. Auch hier hört Ihr als Bestätigung für die richtige Eingabe des Codes ein Geräusch.

Als Kahn kämpfen

Wenn der Bildschirm mit der Meldung „PRESS START“ erscheint, gebt Ihr folgende Tastenkombination ein:
○,○,○,○,△.
Ein Sound bestätigt Euch die korrekte Eingabe des Cheats.

Als Moloch kämpfen

Wenn der Bildschirm mit der Meldung „PRESS START“ erscheint, gebt Ihr folgende Tastenkombination ein:
○,○,○,○,□.
Ein Sound bestätigt Euch die korrekte Eingabe des Cheats.

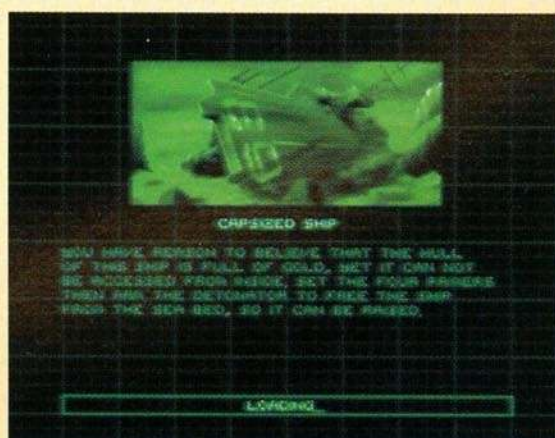
Als Mongwan kämpfen

Wenn der Bildschirm mit der Meldung „PRESS START“ erscheint,
>>>>>

Forsaken - PAL

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Folgende Codes gebt Ihr im Paßwort-Bildschirm ein:



Paßwörter:

Als Beard spielen:

Level 02:	64OV141K
Level 03:	S816OS62
Level 04:	ND1NOS53
Level 05:	QJ2BO45N
Level 06:	DN2QOO35
Level 07:	ZS38OX7Q
Level 08:	QX3QON5R
Level 09:	CO44O42S
Level 10:	54DS1419
Level 11:	58P81O1B
Level 12:	HDYNOO3W
Level 13:	TJZ2OX6D

>>>>>



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Cardinal Syn - PAL

play CheatCard
PLAY STATION page 2

gebt Ihr folgende Tastenkombination ein: **○,○,○,○,△**.
Ein Sound bestätigt Euch die korrekte Eingabe des Cheats.

Als Redemptor kämpfen



Wenn der Bildschirm mit der Meldung „PRESS START“ erscheint, gebt Ihr folgende Tastenkombination ein: **○,○,○,○,○**.
Ein Sound bestätigt Euch die korrekte Eingabe des Cheats.

Als Stygian kämpfen

Wenn der Bildschirm mit der Meldung „PRESS START“ erscheint, gebt Ihr folgende Tastenkombination ein: **○,○,○,○,△**.
Ein Sound bestätigt Euch die korrekte Eingabe des Cheats.

Als Vodu kämpfen

Wenn der Bildschirm mit der Meldung „PRESS START“ erscheint, gebt Ihr folgende Tastenkombination ein: **○,○,○,○,○**. Ein Sound bestätigt Euch wiederum die korrekte Eingabe des Cheats.

N2O Nitrous Oxide - PAL

Level-Codes



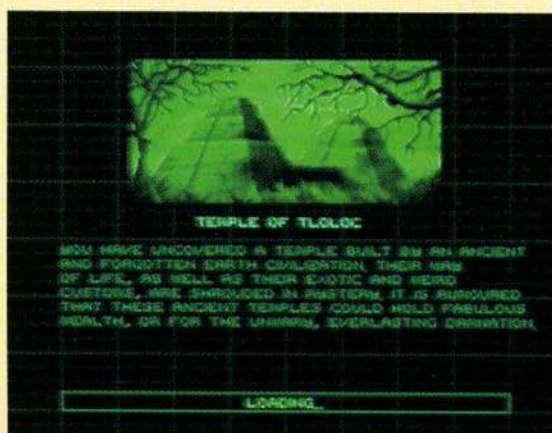
- Level 03: ○,X,○,○,□,△,X,△
- Level 04: ○,○,△,○,△,○,□,□
- Level 05: □,△,□,△,□,△,△,○
- Level 06: □,□,○,□,△,X,△,X
- Level 07: X,△,○,□,△,○,△,△
- Level 08: □,○,○,△,△,□,△,□
- Level 09: □,○,X,△,□,□,△,○
- Level 10: X,△,□,○,△,X,X,X
- Level 11: ○,□,△,□,○,△,□,△
- Level 12: ○,X,X,X,△,X,X,□
- Level 13: □,△,△,○,○,X,○,○
- Level 14: □,□,△,○,○,△,○,X
- Level 15: ○,△,X,□,○,△,△,△
- Level 16: ○,□,△,X,○,○,○,□
- Level 17: X,○,△,X,□,□,□,○
- Level 18: ○,△,○,○,△,□,□,X

Forsaken - PAL

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Als Curvel Clark spielen:

- Level 02:3NOVSXOY
- Level 03:7S9DSS17
- Level 04:3X9VSSO+
- Level 05:6OLGS81J
- Level 06:88LJS4B2
- Level 07:LDM6SODM
- Level 08:2JMQTO8N
- Level 09:BNN2SOBP
- Level 10:QSNJTQFQ



>>>>>

CheatCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

Brahma Force - NTSC

play CheatCard
PLAY STATION page 2

erscheinen zu lassen. Begeht Euch in die „MAP-OPTIONS“ und drückt SELECT, um die Bewegung der Übersichtskarte zu stoppen. Wenn Ihr L1+L2+R1+R2 haltet und das Steuerkreuz bewegt, dann könnt Ihr Euch frei auf der Karte bewegen.

Level abbrechen

Ladet ein Spiel von Eurer Memory-Karte und drückt mehrmals schnell hintereinander auf die START-Taste, solange die Lade-Meldung auf dem Bildschirm steht. Wenn Ihr jetzt in das Pause-Menü geht und den Level abbrecht, dann kommt Ihr nicht zurück in das Haupt-Menü sondern der nächste Level wird geladen.

Bonus für das Beenden des Spiels

Wenn Ihr das Spiel durchgespielt habt, seht Ihr die versteckten Bereiche auf der Übersichtskarte, und Ihr erhaltet Munition und Waffen.

Das Spiel zurücksetzen

Während des Spiels drückt Ihr L1+L2+R1+R2+SELECT, um das Game neu zu beginnen.



Bonus-Optionen

Wenn es Euch gelingt das Spiel in 90 min. durchzuspielen, solltet Ihr speichern und in das Haupt-Menü zurückkehren. Im Menü „SPECIAL“ könnt Ihr jetzt jeden Level individuell anwählen, alle Video-Sequenzen ansehen, und Ihr habt Zugriff auf ein Sound Test-Programm.

Lucky Luke - PAL

play CheatCard
PLAY STATION page 2

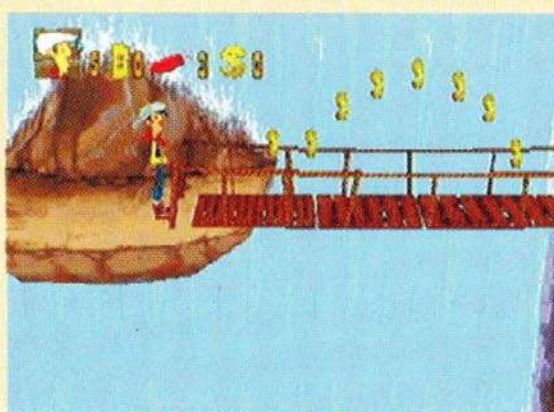


Saloon-Level:

[Dalton] [Dalton] [Jolly Jumper]
[Rantamplan]

Wasserfall 1-Level:

[Dalton] [Lucky Luke] [Lucky Luke] [Jolly Jumper]



Wasserfall 2-Level:

[Rantamplan] [Dalton] [Lucky Luke]
[Lucky Luke]

Waggon-Rennen:

[Rantamplan] [Dalton] [Dalton] [Jolly Jumper]

Holz-Scheite:

[Jolly Jumper] [Dalton] [Rantamplan]
[Rantamplan]

Dalton City-Level:

[Jolly Jumper] [Jolly Jumper] [Lucky Luke]
[Lucky Luke] [Rantamplan]

Rascal - PAL

Unverwundbarkeit

Wenn Ihr als Paßwort „infin“ eingibt, so können Euch Eure Gegner keinen Schaden mehr zufügen. Ihr könnt Euch ungestört bewegen, und Euch voll und ganz auf die Jump'n Run-Elemente konzentrieren.



Unendlich Munition

Wenn Ihr es lästig findet, daß Euch andauernd die Munition ausgeht, so gebt als Paßwort einfach „juicy“ ein.



Blasto - NTSC

Verändertes Aussehen

Begeht Euch in das Haupt-Menü und gebt schnell O, O, O, X, Δ, O ein. Blasto verändert sein Aussehen.

Iznogud - PAL

Level-Paßwörter

Level 02:CORROD
Level 03:FISHER
Level 04:GOGORO
Level 05:EXTERN
Level 06:URANUS
Level 07:SPECTR

Jeremy McGrath Supercross - PAL

Bonus-Motorrad

Um die CR-500 zu erhalten drückt Ihr im Bildschirm, in dem Ihr Euer Motorrad aussucht, Δ , $\square$, $\circ$, $L2$, $\square$, $R2$, $\circ$, $L1$, $R2$, $\square$.

Die Strecken verkehrt herum fahren

Wenn Ihr die Meisterschafts-Saison als Erster beendet, könnt Ihr die Strecken in der anderen Richtung befahren.



Sich auf der Stelle drehen

Haltet Euer Motorrad an, haltet X , $\circ$ und dreht Euch in eine Richtung. Wenn Ihr Euch schneller drehen wollt, dann solltet Ihr noch zusätzlich $L2$ drücken.

Die Strecken spiegelverkehrt fahren

Wenn Ihr die Meisterschaft auch rückwärts erringt, dann dürft Ihr die Strecken spiegelverkehrt fahren.

Gegen Jeremy McGrath fahren

Wenn Ihr ein Rennen allein gegen Jeremy McGrath fahren möchtet, solltet Ihr das erste Rennen im Advanced-Modus gewinnen. Als Belohnung erhaltet Ihr die Yamaha YZ80 zur Auswahl.



Bomberman World - PAL

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Level-Paßwörter

Level 1-1:	8010
Level 1-2:	1180
Level 1-3:	8086
Level 1-4:	2919
Level 1-5:	1021
Level 2-1:	0127
Level 2-2:	1220
Level 2-3:	1018
Level 2-4:	0804
Level 2-5:	0714
Level 3-1:	1027
Level 3-2:	2413
Level 3-3:	3009
Level 3-4:	6502
Level 3-5:	6809
Level 4-1:	0627
Level 4-2:	8808
Level 4-3:	3674
Level 4-4:	4891
Level 4-5:	0605
Level 5-1:	0730
Level 5-2:	2151
Level 5-3:	3562
Level 5-4:	3812
Level 5-5:	2203



Special Versus-Modus:	5656
Special Battle-Modus:	4989
Battle Royal-Modus:	1616
Maniac-Modus:	4622

>>>>

Vigilante 8 - PAL

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Paßwörter für die einzelnen Level der Charaktere:

Chassey Blue

Level 01	AOGIKYFGQQTWGA
Level 02	YMBEJEOPDHYHZV
Level 03	RIPJNYEPGFPAI
Level 04	HGFTDDNMUBXRLV

Slick Clyde

Level 01	TNLCROHSQAZDMQ
Level 02	QDANNFHMSLBMWF
Level 03	FYLYRFKEAHGGAW
Level 04	OIRYEEBGDBNHB

Sheila

Level 01	EDAOHLJIOUEDBA
Level 02	HSDNTZSGVOGCLP
Level 03	NTWZYUQSPXMHMB
Level 04	BXINCWNWGCQVJF

John Torque

Level 01	WSLZFBNQDTFDBF
Level 02	BXNJRYSTYACKE
Level 03	IBXGFDQBSNISJQ
Level 04	ZCTEAFJVMNDJUT

Dave

Level 01	PYQXPDMJNBOPU
Level 02	OULIUZTJHPKWTD
Level 03	QYDJBUBYBZTEUQC
Level 04	WMNNWLHTSCUCLH



>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Bomberman World - PAL

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Um mit dem besten Equipment in den einzelnen Abschnitten zu starten, gebt Ihr folgende Codes ein:

Area 1 :7327
Area 2 :9717
Area 3 :5211
Area 4 :1814
Area 5 :1029



Vigilante 8 - PAL

Alle gesperrten Charaktere erhalten

Geht in das Options-Menü und wählt den Menü-Punkt SPIELSTATUS an. Jetzt geht Ihr mit dem Cursor über einen der Fahrer und drückt O.

Gebt **WMNNWLHTSCUCLH** ein, um Zugriff auf alle gesperrten Charaktere zu bekommen.

Verstecktes Fahrzeug und neue Schauplätze

Um das versteckte UFO zu erhalten, müßt Ihr den Quest-Modus mit allen acht originalen Fahrzeugen durchspielen. Seid Ihr soweit, so müßt Ihr den Quest-Modus auch noch mit den vier Extrafahrzeugen meistern. Jetzt belohnt Euch das Spiel mit zwei neuen Szenarien und dem UFO. Dieser „Wagen“ wird von Y, dem Alien, gesteuert.

Große Räder

Auch für diesen Cheat geht Ihr in das Options-Menü, wählt den Menü-Punkt SPIELSTATUS an und drückt O. Wählt einen der Charaktere aus und gebt als Paßwort **MONSTER_WHEELS** ein.

Vigilante 8 - PAL

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Level 04DTQQSKTRYIHGEN

Boogie

Level 01FOJGCRHLWMUQZV
Level 02DRFIQVOUYIHGEN
Level 03WCHPZDGBCYEDBF
Level 04JHAZRUMTLUYBG

Beezwax

Level 01YUYFNKTAQGLNYW
Level 02TXXKKGEWRONKLQ
Level 03KHUSNNWJXORZHK
Level 04UIBRJCCYSARVH

Molo

Level 01EDDNXIAPNTRDBA
Level 02ITAHZJRMYSLSJQ
Level 03NPRJUYYRAAGMB
Level 04AKFQPUISMWAHWA

Sid Burn

Level 01LPHPMMDNMPPEMVB
Level 02PEONQGUNUQEIVU
Level 03XOKIXDXBKQRFOJ
Level 04OYROHGBDNLJSI

Convoy

Level 01AIHJZNIFPZNFVA
Level 02UKXCXCOAIGOKVH
Level 03KHREIWIYZREYHK
Level 04VSNKJVURSUNRWX

Loki

Level 01THLOHJWURONKLQ
Level 02VIBWYIVGOPAUVX
Level 03CEJMULWPCYYAVS
Level 04PGGOVIUNUQEIVU

Houston 3

Level 01BDPTGXUBXOCCKE
Level 02GCTPCXCCIWVUJ
Level 03NXJFNPZXRAAGMB



Lenkraketen verstärken

Um die Durchschlagskraft der Raketen zu verstärken, gebt Ihr als Paßwort **DEADLY_MISSILE** ein. Die Geschosse suchen sich jetzt ihr Ziel von selbst, ohne daß Ihr Euch lange damit aufhalten müßt einen Gegner ins Visier zu nehmen.

Geringere Bodenhaftung

Um diesen Cheat zu aktivieren, solltet Ihr es mal mit dem Paßwort **REDUCE_GRAVITY** probieren. Euer Auto hebt bei jedem Sprung schneller ab und fliegt weiter als normalerweise.

Keine Gegner

Wenn Ihr als Paßwort

GO_SIGHTSEEING eingibt, könnt Ihr in den Levels herumfahren, ohne gestört zu werden.

Unverwundbarkeit

Wenn Ihr wollt, daß Euch die Schüsse Eurer Gegner nichts anhaben können, dann solltet Ihr das Paßwort **I_WILL_NOT_DIE** eingeben. Ihr könnt Euch in aller Ruhe in dem Level umsehen, ohne gestört zu werden.

Die FMVs sehen

Ihr wollt die Full-Motion-Videos des Spiels sehen, ohne Euch groß anzustrengen und die einzelnen Level durchzuspielen? Kein Problem! Geht in das Options-Menü, wählt den Menü-Punkt SPIELSTATUS an, wählt einen Charakter aus und drückt O. Hier gebt Ihr **SEE_ALL_MOVIES** als Paßwort ein. Jetzt könnt Ihr alle Videos der Reihe nach ansehen.



Zweimal das gleiche Auto

Wenn Ihr im Zwei-Spieler-Modus beide mit dem gleichen Auto herumfahren wollt, dann solltet Ihr als Paßwort **SAME_CHARACTER** eingeben. Beide Spieler sollten jetzt das gleiche Fahrzeug auswählen können.

Expert-Modus

Gebt als Paßwort **HARDEST_OF_ALL** ein, um das Spiel schwieriger zu gestalten. Die Gegner greifen Euch jetzt viel stärker an und vertragen mehr Treffer als zuvor.

Spezielle Waffen

Gebt die folgenden Tastenkombinationen während des Spiels ein, um eine Sonderfunktion der angegebenen Waffe zu aktivieren. Gebt Acht, daß sich diese Waffe auch momentan in Eurem Arsenal befindet. Jeder Charakter hat seine eigene Super-Waffe.

Halo Decoy

Dieser Charakter schießt gleichzeitig zwei Interceptor Missiles ab, welche die gegnerischen Raketen ablenken und Euer Fahrzeug schützen. Drückt hierfür **○,○,○** und schießt mit dem Maschinengewehr.

Stampede

Um fünf ungelenkte Bull's Eye-Raketen abzuschießen, solltet Ihr **○,○,○** drücken und mit dem Maschinengewehr schießen.

Turtle Turnover

Wenn Ihr das Auto Eures Gegners durch die Luft wirbeln wollt, drückt Ihr **○,○,○**, um zwei Sky Hammer Mortar abzufeuern.

Cow Puncher

Drückt **○,○,○** und schießt dann mit dem Maschinengewehr, um zwei Schüsse aus der Bruiser Cannon auf Eure Gegner abzufeuern.

Cactus Patch

Für eine Ladung von maximal sechs Minen gebt Ihr **○,○,○** ein und schießt mit dem Maschinengewehr. Eure Gegner werden es schwer haben, Euch zu folgen.

Die Hintergrund-Musik ändern

Vigilante 8 erlaubt es Euch die CD gegen eine beliebige Musik-CD zu wechseln, sobald Ihr in einem Level seid. Vergeßt nicht, die Spiel-CD wieder in das Laufwerk zurückzulegen, sobald das Game nachladen möchte.

Geheimnisse

Im Ski-Level begeben sich Ihr an den Fuß des Berges und fahrt in die Türe der Hütte hinein. Ihr werdet mit einem Aufzug zur Spitze befördert. Auf dem gleichen Weg kommt Ihr auch wieder ins Tal.

Im Las Vegas-Level beobachtet Ihr den Blimb bei der Landung und geht durch die sich öffnende Türe. Er hebt ab und erlaubt es Euch, über der Stadt herumzufliegen. Laßt Euch auf dem Dach eines Gebäudes absetzen.

Auf dem Flugzeug-Schrottplatz solltet ihr Euer Fahrzeug zwischen einen der Tower, die sich an allen Ecken des

Levels befinden, und einem Strommast positionieren. Wenn Ihr das probiert, startet der B-52 Bomber und greift Eure Gegner an.

Im Farm-Level könnt Ihr auf die Röhren neben dem Kanal schießen und die Fahrzeuge zerstören, die sich im Kanal befinden.

Im versteckten Military-Level könnt Ihr auf die Leitern neben den Stealth-Bombern schießen. Jetzt fahrt Ihr zu den Satellitenschüsseln hinüber und fahrt an den roten und grünen Lichtern vorbei, damit die Bomber Eure Gegner angreifen.

Im Hover Damm-Level könnt Ihr auf den Schalter schießen, der sich am Damm befindet, um Eure Gegner mit einem Stromschlag zu erledigen.

Im Canyon Land-Level fahrt Ihr in die Mitte des Steinkreises. Ein Strahl kommt herunter, der Euch an einen anderen Ort beamt.

Im Sandfabrik-Level solltet Ihr einmal mit dem Maschinengewehr auf den Hebel der Laderampe schießen, um einen Aufzug herbeizurufen. Fahrt hinein, um nach oben zu gelangen. Sucht ein wenig herum, um diese Laderampe ausfindig zu machen.

Im Schnee-Level solltet Ihr drei große Bäume umschießen, um eine Lawine auszulösen und Felsbrocken die Skipiste hinunterrollen zu lassen.

Paßwörter für die FMV-Sequenzen der einzelnen Charaktere:

Chassy BlueFCZZCXIPJNFAHD
Slick Clyde . .EVMWNZGUGJKHHA
SheilaFIQYROIYZCUDFW
John Torque . . .JLUMWKCRFNRRJG
DaveIZDCPOJHMEYTGU
ConvoyWECZSWCWKAUCLH
MoloIRLVACXWMECOWJ
LokiCYTWOWGYXMZLOS
Houston 3ZUWEKCTDRBZIUT
BoogieKVBCZVEYOVVFMK
BeezWaxEPBXSCGDOZIA

GAMEB

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

CyBall Zone - PAL

Spieler 1 - Team 255 Punkte
.....800AF938 00FF
Spieler 1 - Team 0 Punkte
.....800AF938 0000
Spieler 2 - Team 255 Punkte
.....800AF93C 00FF
Spieler 2 - Team 0 Punkte
.....800AF93C 0000
Unendlich Guns .800AF990 00FF
Unendlich Bombs .800AF994 00FF
Unendlich Chainsaws
.....800AF998 00FF
Tussle Mode:
Alle Teams anwählbar
.....8001952C 0003
League Mode:
(nur einen Code verwenden)
Local League .8001A1AA 0003
National League 8001A1AA 0002
Geosphere League
.....8001A1AA 0001
CyberWar League
.....8001A1AA 0000

Diablo - PAL

Master Code zuerst eingeben:
MASTER CODE .D000E218 0000
.....300005F4 0002
Unendlich Energie 800D939C FFFF
Unendlich Mana .800D93B0 FFFF
Unendlich Punkte 800D9388 0200
Unendlich Gold .80070198 0000
.....800D93D0 FFFF
.....800D93D2 02FF
Alle Zaubersprüche
(alle Codes müssen aktiviert sein) .
.....800D9338 FFFF
.....800D933A FFFF
.....800D933C FFFF
.....80064AC8 0000
.....80064ACA 0000
Alle Zaubersprüche mit
max. Wirkung
(alle Codes müssen aktiviert sein)
.....800D92F2 0F0F
.....800D92F4 0F0F
.....800D92F6 0F0F
.....800D92F8 0F0F
.....800D92FA 0F0F
.....800D92FC 0F0F
.....800D92FE 0F0F
.....800D9300 0F0F
.....800D9302 0F0F

.....800D9304 0F0F
.....800D9306 0F0F
.....800D9308 0F0F
.....800D930E 0F0F
.....800D9310 0F0F
.....800D9312 0F0F
Um die folgenden Codes zu aktivieren, drückt Ihr Select für den Inventory-Bildschirm und dort X, um den Club zu aktivieren. Jetzt noch einmal die X-Taste drücken, und die Werte erreichen ihr Maximum.
Maximale AC .800DAC18 FFFF
Maximale Stärke .800D937A 00FF
Maximale Magie .800D937E 00FF
Maximale Geschicklichkeit
.....800D9382 00FF
Maximale Energie 800D9386 00FF
Maximaler Schaden
.....800D93BC 0064
Maximum an Leben
.....800D9396 0002
.....800D939A 0002
Maximum an Mana
.....800D93AA 0002
.....800D93AE 0002
Maximaler Schutz vor Magie
.....800D93CD 0064
Maximaler Schutz vor Feuer
.....800D93CE 0064
Maximaler Schutz vor Blitzen
.....800D93CF 0064

Forsaken - PAL

Primärwaffen
Trojax30086742 0001
.....800866FC 8000
Pyrolite30086743 0001
.....800866FE 8000
Beam Laser .80086744 0001
.....80086702 8000
Orbit Pulsar .8008672E 0001
Trans Pulse .80086741 0001
Suss Gun .80086745 0001
.....80086700 8000
Pulsar800866FC 8000
Sekundärwaffen
Unendlich MUG .80086746 0507
Unendlich Solaris .80086748 000F
Unendlich Gravgon8008674C 000F
Unendlich Scatter 3008674A 000F
Unendlich Purge .8008674E 000F
Unendlich Pine .30086750 000F
Unendlich MFRL .3008674D 000F
Unendlich Quantum30086751 000F

Unendlich Titan .3008674B 000F
Unendlich Schild .800866F4 1000
Unendlich Energie der Hülle
.....800866F6 1000
Unendlich Vehikel 300CCEB0 00FF
Unendlich Kristalle 300CCEB1 00FF
Unendlich Power Pods
.....80086720 00FF

Frankreich 98
Die Fußball-WM - PAL

Alle Spielmodi außer
Elfmeterschießen:
Auswärtiges Team 20 Tore
.....801F7F54 0014
Auswärtiges Team 0 Tore
.....801F7F54 0000
Heimteam 20 Tore
.....801F7F50 0014
Heimteam 0 Tore
.....801F7F50 0000
Elfmeterschießen:
Heimteam 20 Tore
.....801F8C54 0014
Heimteam 0 Tore
.....801F8C54 0000
Auswärtiges Team 20 Tore
.....801F8C58 0014
Auswärtiges Team 0 Tore
.....801F8C58 0000
Ende der Halbzeit
.....80130F70 00FF
Classic Cup Mode
.....801F768A 0008

Golden Goal '98 - PAL

Heimteam 9 Tore
Zum Aktivieren die Select- und die
L1-Taste drücken.
.....D00EBEFE 0204
.....8011FF9C 0901
.....D00EBEFE 0204
.....8011B1A0 0039
Heimteam 0 Tore
Zum Aktivieren die Select- und die
L2-Taste drücken.
.....D00EBEFE 0201
.....8011FF9C 0001
.....D00EBEFE 0201
.....8011B1A0 0030
Auswärtiges Team 9 Tore
Zum Aktivieren die Select- und die
R1-Taste drücken.



U.S.T.F.E.R. CODES

.....D00EBEFE 0208
.....801201C0 0901
.....D00EBEFE 0208
.....8011B1A8 0039

Auswärtiges Team 0 Tore
Zum Aktivieren die Select- und die
R2-Taste drücken.

.....D00EBEFE 0202
.....801201C0 0001
.....D00EBEFE 0202
.....8011B1A8 0030

Vorzeitiges Ende
Zum Aktivieren Oben, Unten, Links,
Rechts drücken.

.....D00EBEFC 0001
.....800EBC3C 0001
.....D00EBEFC 0001
.....800EBC70 0000

Gran Turismo - PAL *

Sämtliche Codes ohne Memory Card aktivieren.

Dumme Gegner .D01B3A7E 001B
.....80093BC8 0000
Nur eine Runde zu fahren
.....D00B6700 0000
.....800B6700 0002
Viel Geld .D009B876 0000
.....8009B876 7FFF
Alle Lizenzen .D009E3C4 0000
.....8009E3C4 0303
.....D009E3C6 0000
.....8009E3C6 0303
.....D009E3C8 0000
.....8009E3C8 0303
.....D009E3CA 0000
.....8009E3CA 0303
.....D009E3CC 0000
.....8009E3CC 0303
.....D009E3CE 0000
.....8009E3CE 0303
.....D009E3D0 0000
.....8009E3D0 0303
.....D009E3D2 0000
.....8009E3D2 0303
.....D009E3D4 0000
.....8009E3D4 0303
.....D009E3D6 0000
.....8009E3D6 0303
.....D009E3D8 0000
.....8009E3D8 0303
.....D009E3DA 0000
.....8009E3DA 0303

GT LEAGUE

Alle Gold Cups und GT Hi Fi Mode

.....D009F8DC 0000
.....8009F8DC 0101
.....D009F8DE 0000
.....8009F8DE 0101

SPECIAL EVENT

Alle Gold Cups

.....D009F8E0 0000
.....8009F8E0 0101
.....D009AADE 4000
.....8009F8E2 0101
.....D009F8E4 0000
.....8009F8E4 0101
.....D009F8EA 0000
.....8009F8EA 0101
.....D009F8EC 0000
.....8009F8EC 0101
.....D009F8EE 0000
.....8009F8EE 0101
.....D009F8F0 0000
.....8009F8F0 0101

Alle Goodies .D0081B48 0000
.....80081B48 0404
.....D0081B4A 0000
.....80081B4A 0404
.....D0081B4C 0000
.....80081B4C 0404
.....D0081B4E 0000
.....80081B4E 0404
.....D0081B50 0000
.....80081B50 0404
.....D0081B52 0000
.....80081B52 0404
.....D0081B54 0000
.....80081B54 0404
.....D0081B56 0000
.....80081B56 0404
.....D0081B58 0000
.....80081B58 0404
.....D0081B5A 0000
.....80081B5A 0404
.....D0081B5C 0000
.....80081B5C 0404
.....D0081B5E 0000
.....80081B5E 0404
.....D0081B60 0000
.....80081B60 0404
.....D0081B62 0000
.....80081B62 0404
.....D0081B64 0000
.....80081B64 0404
.....D0081B66 0000
.....80081B66 0404

Klonoa Door To Phantomile - PAL

Alle Level anwählbar*

.....800CAA9E 0001
Unendlich Energie
.....8010E440 0006
Unendlich Leben
.....8010E43A 0063
Hoher Sprung
(die Dreieck-Taste gedrückt halten)
.....D00BEA88 1000
.....801065CC 2DC9

Sechs Pickups pro Level
Zum Aktivieren die L1-Taste zu
Beginn eines Levels drücken.
.....D00BEA88 0400
.....3010E43E 0006
Schlüssel
Zum Aktivieren die R1-Taste drücken.
.....D00BEA88 0800
.....300BE178 0001
Vier Orbs Vision 5.1**
.....800BE85C 040F

* Um diesen Code zu verwenden,
benötigt Ihr eine Memory Card, um
einen Spielstand zu sichern. Wählt
beim Spielstart die Option „New
Game“ aus und folgt den Bildschirm-
anweisungen, um einen Spielstand
zu speichern. Sobald das eigentliche
Spiel startet, drückt Ihr die Start-Taste
und wählt „Quit“ an. Wählt „Con-
tinue“ und ladet den gespeicherten
Spielstand. Nun sind alle Level
anwählbar.

** Um die Türen zu öffnen, müssen
der Schlüssel-, der Hochsprung- und
der Orb-Code aktiviert sein, bevor
man den Tempel betritt. Drückt nach
dem Kommentar die Dreieck-Taste,
damit Klonoa auf die Röhre zugeht
und für kurze Zeit verschwindet.
Drückt nun die Start-Taste, um die
Türen zu öffnen.

Men In Black - PAL

Unendlich Munition
.....80085514 0000
Unendlich Energie Packs
.....80059CA0 0000
Unendlich Medi Kits
.....80059CD4 0000

*Die Gran Turismo Codes aus der letzten Ausgabe
funktionieren nur bei der NTSC-US-Version. Sorry!

Alun

Generelle Tips

- Macht in der Wildnis einen auf Rasenmäher. In den Pflanzen finden sich immer wieder Geld und Lebenskugeln.
- Öffnet alle Kisten, Urnen und Eisblöcke, die man in den Dungeons und Häusern finden kann. Manchmal verbergen sich Geld und/oder Lebenskugeln darin, die Eure Lebensenergie wieder auffüllen.
- Wenn Ihr in der Wildnis mal nicht an eine Kiste 'rankommt, dann versucht es immer wieder einmal. Nach jeder Mission öffnet sich ein weiterer Teil der Wildnis und damit vielleicht auch die Möglichkeit, an die Kisten 'ranzukommen.
- Speichert ab, wann immer Ihr die - seltene - Gelegenheit bekommt.
- Falls Ihr Euch einmal verirrt, dann lest die Wegweiser, die sich überall in der Wildnis befinden. Diese geben Euch die ungefähre Richtung an, in die Ihr laufen müßt.
- Wenn Ihr auf ein neues Monster trifft, versucht erst einmal, den Kampfstil des Monsters herauszufinden. Später im Spiel lassen sich diese Viecher nicht mehr einfach nur abschlagen, sondern sind nur dann zu verletzen, wenn sie sich im Angriff befinden.
- Besucht nach jedem Auftrag die Wahrsagerin in Inoa. Für nur 15 Gulden gibt sie Euch einen Hinweis auf Euer nächstes Ziel und bringt Lebens- und Zauberenergie wieder auf Maximum; eigentlich kein schlechter Deal.
- Seht zu, daß Ihr immer genug Heilkräuter und Stärkungs- und Krafttränke habt. Notfalls kauft sie beim Händler in Inoa oder bei Lurvey... (er ist zwar weiter weg, aber dafür ist er um einiges billiger).
- Wenn Ihr einmal ein Rätsel versiebt habt, verlaßt den Raum und betretet ihn wieder. Alle Monster und Rätsel werden wieder zurückgesetzt und Ihr habt einen neuen Versuch... Bedenkt allerdings, daß dann auch alle Monster wieder da sind.

Die „Klark“

Geht zur Mitte des Schiffs; dort findet Ihr zwei Türen, die übereinander liegen. Öffnet die untere und geht hinein. Redet mit dem Kapitän. Verlaßt die Kapitänskajüte und geht weiter nach vorne, bis Ihr zu zwei weiteren Türen kommt. Öffnet die linke und redet in dem Raum mit den Seeleuten. Geht wieder zum Kapitän; diesmal müßt Ihr die obere Tür nehmen, da er sich inzwischen auf der Brücke befindet. Redet mit ihm. Er schickt Euch ins Bett. Geht wieder zu den vorderen Türen, nehmt aber diesmal die rechte Tür und legt Euch ins Bett. Sobald Ihr eingeschlafen seid, beginnt eine Traumphase.

Ihr erwacht wieder, weil das ganze Schiff schlingert und bockt. Links neben Eurem Bett ist ein Riß in der Wand. Verlaßt den Raum durch diesen Riß. Geht an Deck.

Tarns Anwesen

Ihr werdet von vier Murggs angegriffen. Betretet das Haus. Melzas erscheint und versucht, Euch wieder zu vertreiben. Nachdem er verschwunden ist, kommen die vier Murggs wieder, und alle Türen schließen sich. Tötet die Murggs. Geht durch die mittlere Tür in den nächsten Raum. Wieder erscheinen vier Murggs. Wenn Ihr sie erledigt habt, öffnet sich die Tür wieder und eine Truhe fällt auf den Tisch. Die Truhe enthält einen Krafttrank. Verlaßt den Raum wieder durch den Eingang. Geht durch die linke Tür in der Vorhalle. Betätigt den Schalter, um eine Geheimtür zu öffnen. Die Geheimtür führt

Euch nach unten in die Keller von Tarns Anwesen. Geht den Gang nach rechts. In der Kammer werdet Ihr von zwei Schleimwesen angegriffen. Wenn Ihr sie besiegt, öffnet sich eine Tür, und Ihr könnt weiter. Im Gang sind schwarze Schatten auf dem Boden zu sehen. Rennt so schnell Ihr könnt den Gang entlang, um den fallenden Felsblöcken zu entgehen. Am Ende des Ganges kommt Ihr in einen weiteren Raum. Geht die Treppe hinunter ins Wasser und betätigt die Schalter, erst den linken, dann den rechten. Eine Brücke fährt aus. Geht über die Brücke in den nächsten Raum.

Dort sind wieder Schatten auf dem Boden zu sehen. Über den Schatten hängen Eisenkugeln. Geht langsam auf die Schatten zu. Bevor die Kugel heruntermfällt, fängt sie an zu vibrieren. Löst alle Eisenkugelfallen aus, damit Ihr nicht versehentlich in eine 'reinstolpert.

In der Truhe befinden sich Heilkräuter. Folgt den Treppen nach unten. In diesem Raum sind wieder drei Eisenkugeln an der Decke. Ihr könnt sie entweder umgehen oder vorsichtig auslösen. Nehmt das Faß in diesem Raum und werft es auf den Bodenschalter unten im Raum, um das Fallgitter zu öffnen. Verlaßt den Raum wieder.

Löst wieder vorsichtig die vier Eisenkugeln aus. Steigt in jedes der vier Wasserlöcher, tötet das Schleimwesen und nehmt die Fässer. Werft die Fässer auf die Bodenschalter oben im Raum. Ein Fallgitter öffnet sich. Verlaßt den Raum.

Nähert Euch den beiden Truhen vorsich-

tig. Über jeder Truhe befindet sich eine Eisenkugel. Versucht, den Kugeln auszuweichen. Die linke Truhe enthält Heilkräuter, die rechte einen goldenen Falken. Steigt die Treppen nach oben. Springt ins Wasser und bekämpft das Schleimwesen. Springt auf die Plattform und betätigt den Schalter, um ein weiteres Fallgitter zu öffnen. Im Gang erwarten Euch wieder zwei Schleimwesen. Tötet sie und betretet den nächsten Raum. In diesem Raum befinden sich drei Fallgitter. Springt auf die Plattform und betätigt den Schalter einmal, damit er nach rechts zeigt. Das mittlere Fallgitter öffnet sich. Geht hindurch. Sobald Ihr in dem Gang seid, löst sich eine Eisenkugel aus ihrer Verankerung und rollt auf Euch zu. Versucht Ihr auszuweichen, indem Ihr so schnell wie möglich nach vorne rennt und in die Ausbuchtung an der rechten Seite springt. Geht weiter nach oben, springt auf die Plattform und klettert die Leiter hoch. In der Truhe findet Ihr Heilkräuter. Seid auf dem Rückweg vorsichtig, denn die Kugel rollt zurück, sobald sie unten ankommt.

Wieder im Raum zurück, betätigt Ihr den Schalter dreimal, bis er nach links zeigt. Dies öffnet das rechte Fallgitter. Geht hinein. In diesem Raum befinden sich vier Bodenschalter, zwei große und mehrere kleine Eisenkugeln. Löst die großen Eisenkugeln aus, versucht den kleinen Eisenkugeln auszuweichen und betätigt alle vier Bodenschalter. Sobald alle vier Schalter grün sind, fällt in der Mitte des Raumes eine kleine Steinplatte nach unten. Springt auf die



drin

Player's Guide part 1

Mischa Strecker

Steinplatte, um auf die Plattform zu kommen, und öffnet die Truhe. Ihr erhaltet einen Schlüssel. Verläßt den Raum über die Leiter. Sie führt in einen Raum mit einer Truhe. In der Truhe befindet sich ein Lebensdiamant.

Verläßt den Raum wieder. Ihr befindet Euch jetzt wieder in der Vorhalle von Tarns Anwesen. Geht die rechte Treppe nach oben. Oben angekommen, klettert Ihr eine weitere Treppe nach oben. Geht den Gang bis zu einer Truhe mit Heilkräutern hinunter. Geht wieder nach oben, die Treppe wieder runter und die Galerie entlang nach links. Steigt die kleine Treppe nach oben. In diesem Gang warten drei Murgg auf Euch. Da sie ihr Versteck erst verlassen, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt, könnt Ihr sie einen nach dem anderen bekämpfen. Geht einfach solange auf sie zu, bis sie aus ihrem Versteck springen. Wenn alle Murgg tot sind, folgt Ihr dem Gang nach unten. Folgt der Biegung zu einer verschlossenen Tür. Da Ihr den Schlüssel habt, öffnet sie sich bereitwillig. Geht in den Raum. Auf dem Tisch liegt das Buch, das Septimus wollte. Nehmt es. Oben im Raum sind zwei Truhen. Die linke enthält Heilkräuter, die rechte einen Goldbarren im Wert von 30 Gulden. Wenn Ihr den Raum verlassen wollt, erscheint Melzas wieder. Sobald er zu Ende geredet hat, könnt Ihr den Raum verlassen. In der Vorhalle erwarten Euch wieder drei Murgg. Wenn sie tot sind, könnt Ihr Tarns Anwesen verlassen.

Wendells Traum

Sobald Ihr in Wendells Alptraum seid, geht Ihr die Treppen bis ganz nach oben. Betätigt den Schalter. Unter Euch öffnet sich eine Barriere. Folgt dem Weg. Nach unten, rechts, wieder nach unten und schließlich nach oben, bis Ihr zu einem weiteren Schalter kommt. Betätigt den Schalter. Geht vom Schalter aus nach unten, rechts, nach unten, noch einmal nach rechts und wieder nach oben zum nächsten Schalter. Auch diesmal öffnet sich eine Barriere, sobald Ihr den Schalter betätigt habt. Geht nach unten, nach rechts und wieder nach unten, bis Ihr zu einer Truhe mit Heilkräutern kommt. Von der Truhe aus lauft Ihr hoch, links, runter, wieder links, runter, rechts, runter und wieder nach links zu einem Schalter. Sobald Ihr ihn betätigt habt, öffnet sich rechts von Euch eine Barriere.

Geht nach rechts, hoch, rechts, runter, und wieder nach rechts, bis Ihr wieder einmal vor einem Schalter steht. Betätigt den Schalter. Geht nach links, hoch, rechts, hoch, rechts, hoch und links an einer Brücke vorbei, bis Ihr eine weitere Brücke seht, hoch zu einem weiteren Schalter. Betätigt ihn, und der Weg zu einer Truhe ist frei. Geht nach unten, rechts, runter, links, hoch, rechts und wieder hoch. Öffnet die Truhe und Ihr erhaltet einen goldenen Falken. Geht wieder zum letzten Schalter zurück. Geht über die Brücke, an der Ihr vorbeigegangen seid, und Ihr kommt zu einer Grasfläche, wo Ihr von acht Schleimwesen angegriffen werdet. Der Rückweg wird Euch von einem Steinblock versperrt. Tötet die Schleimwesen. Auf der linken Seite führen zwei Stege nach links. Betretet den oberen Steg. An der ersten Abzweigung müßt Ihr auf den unteren Steg wechseln, an der nächsten Abzweigung wieder auf den oberen. Nach diesen beiden Stegen kommen zwei weitere. Nehmt den unteren und bleibt auf diesem.

Am Ende des Steges findet Ihr Wendell, der von vier Schleimwesen bedroht wird. Die vier Schleimwesen fügen sich zu einem riesigen Schleimklumpen zusammen. Der erste Boß ist erreicht.

Der Gelatinoid

Er ist nicht sehr hart, aber es dauert seine Zeit, ihn zu besiegen. Bleibt in Bewegung und weicht sofort zurück, sobald Ihr einen Treffer gelandet habt. Nach jedem Treffer ist der Schleimklumpen kurz unverwundbar. Sobald Ihr genügend Treffer gelandet habt, teilt sich der große Klumpen in vier kleinere und das ganze Spiel geht von vorne los. Nach einigen Treffern teilen sich auch diese vier in „normale“ Schleimwesen auf. Die könnt Ihr dann ganz normal töten. Wenn Ihr alle besiegt habt, könnt Ihr Wendells Traum verlassen.

Olen's Traum

Sobald Ihr im Traum seid, sprecht mit allen Anwesenden. Geht dann durch den Durchgang und sprecht mit Zane. Er führt Euch in den Maschinenraum und zeigt Euch, wie man die Maschine aktiviert. Kehrt wieder zum Eingangsbereich zurück. Olen sprengt den Weg in die Mine frei. Durch den neuen Durchgang kommen vier Murgg

gesprungen und greifen an. Tötet alle Murgg so schnell es geht. Wenn die Murgg tot sind, fällt eine Truhe auf den Boden. Öffnet sie, um an den goldenen Falken 'ranzukommen. Schnelligkeit ist hier wichtig, denn Ihr habt nur sehr wenig Zeit zur Verfügung.

Kohlenmine

Kaum seid Ihr in der Mine drin, kommt es zu einem Steinschlag, der den Gang ins Innere der Mine verschüttet. Beseitigt das Geröll mit einer Minenbombe. Geht durch den Durchgang tiefer in die Mine. Folgt den Schienen bis zur ersten Weiche. Geht weiter nach links. Ihr kommt an einer Gittertür mit einem Schalter vorbei. Der Schalter läßt sich - noch - nicht bewegen. Geht weiter, bis Ihr zu einem Durchgang im Norden kommt. Geht in die Kammer hindurch. Tötet die Schildkröten und sprengt dann die Steinplatte links unten im Raum mit einer Minenbombe. Geht die Treppe 'runter. In diesem Raum warten drei Pukus - etwas stärkere Schleimwesen - auf Euch. Tötet sie und geht weiter nach unten. Folgt dem Raum nach rechts und dann wieder nach oben bis zu einem kleinen unterirdischen See. Dort seht Ihr Lyman, der von vier Murggs bedroht wird. Tötet die Murggs. Bevor er stirbt, gibt er Euch den Schlüssel zum Maschinenraum.

In diesem Raum gibt es noch vier Truhen. Sie enthalten zwei Heilkräuter und zwei Goldbarren. Geht wieder zurück zum Eingangsbereich. Geht zum Maschinenraum und öffnet das Fallgitter. Startet die Maschine, wie es Euch Zane erklärt hat. Zweimal den linken Schalter drücken, einmal den rechten und wieder einmal den linken. Geht wieder zurück zum Eingang und steigt in die Lore. Mit ihr kommt Ihr tiefer in die Mine. Steigt aus, sobald die Lore anhält. Nördlich von Euch seht Ihr zwei Durchgänge. Geht durch den linken. Im Raum seht Ihr einen Schalter, aber bevor Ihr ihn erreicht, versperrt Euch wieder ein Steinschlag den Weg.

Geht 'raus und durch den rechten Durchgang. Tötet die drei Schleimwesen und steigt ins Wasser. Beseitigt die Steine im Wasser mit einer Minenbombe. Verläßt den Raum durch den neuen Durchgang.

In diesem Raum bilden Holzpflocke im Wasser ein Labyrinth. Zusätzlich fallen die ganze Zeit Felsblöcke 'runter, die Euch das Leben schwer machen. Es gibt zwei Wege

Alundra

Player's Guide

durch dieses Labyrinth. Rechts nach oben ist der kürzere von beiden, allerdings fallen die Felsblöcke dort schneller und häufiger. Links herum ist der Weg zwar länger, aber die Felsblöcke sind nicht ganz so gefährlich. Den Felsblöcken auszuweichen ist machbar; alles eine Frage des Timings. Nach dem Labyrinth müßt Ihr über ein Gerüst klettern. Der Aufstieg auf das Gerüst ist in der rechten oberen Ecke dieses Raumes. Klettert nach links, weicht den Steinen aus und verlaßt den Raum durch einen Durchgang in der linken Ecke. Ihr seid wieder in dem Raum, in dem der Steinschlag Euch überrascht hatte. Benutzt den Schalter und geht durch das Labyrinth zur Lore zurück. Steigt aber noch nicht ein. Geht nach links, an der ersten Abzweigung nach unten und wieder nach links in einen Raum, in dem Ihr wieder einen Schalter findet. Benutzt den Schalter und geht zurück zur Lore. Steigt ein. Die Lore befördert Euch noch tiefer in die Mine. Steigt aus, sobald sie angehalten hat, und geht nach links oben. Springt in die Vertiefung und greift die beiden Schleimwesen und Schildkröten an. Geht zum Schalter und benutzt ihn. Ein neuer Durchgang wird frei. Geht in die neue Kammer, in der Euch drei Murgg erwarten. Das Falgitter schließt sich wieder hinter Euch. Tötet die Murgg, um die Tür wieder zu öffnen, und geht zur Leiche, die in der unteren linken Ecke liegt. Durchsucht sie und nehmt den Schlüssel mit. Kehrt zur Lore zurück und steigt ein. Geht wieder zurück in den kleinen Raum mit dem Schalter und benutzt ihn wieder. Geht zur Lore und steigt ein. Am Ende der Fahrt seid Ihr wieder im Eingangsbereich der Mine. Steigt aus der Lore und folgt den Schienen zu der ersten Gittertür, deren Schalter nicht zu bewegen war. Was Ihr nicht geschafft habt, hat die Lore für Euch erledigt. Die Gittertür ist offen! Benutzt den Hebel und geht zur Lore zurück. Steigt ein und genießt die Fahrt. Die Lore kommt im Hauptbereich der Mine zum Stehen. Mit dem Schlüssel könnt Ihr das Tor öffnen. In diesem Teil befindet sich ein Teleporter auf einem Podest. Benutzt ihn, um zu einem blauen Tagebuch zu kommen. Links und rechts neben dem Buch befinden sich zwei Felder, die Eure Lebensenergie und Ever Mana wieder aufladen. Speichert ab. Innerhalb dieses Bereichs gibt es zwei Truhen mit Heilkräutern zu finden, und zwar im linken oberen Teil des Raums, außerdem sind hier drei Lore zu finden, die auf U-förmigen Schienen laufen. Benutzt diese Lore, um auf die höheren

Gerüste zu kommen. Ihr müßt sie dazu anschieben und, sobald sie sich bewegen, draufspringen. Unten in der Kammer ist ein Wasserbecken, in dem drei Eisenkugeln und einige Holzpflocke sind. Springt auf der rechten Seite des Beckens auf die Holzpflocke, um auf eine Plattform zu kommen, auf der sich ein Schalter befindet. Benutzt den Schalter. Geht den Weg wieder zurück, bis Ihr zu der gefüllten Lore in der rechten unteren Ecke des Raumes kommt. Schiebt sie an, springt drauf und dann auf die große Plattform links von Euch. In der linken oberen Ecke ist ein großer Felsblock, direkt darunter auf den Schienen ein weiterer. Schiebt den oberen Felsblock von der Plattform auf den unteren. Die beiden Felsblöcke zerspringen und die Schiene ist frei. Geht zu der jetzt freien Lore, schiebt sie an und springt drauf. Wartet, bis Ihr zu zwei kleineren Plattformen kommt, und springt dann von der Lore auf die rechte der beiden Plattformen. Von dort aus springt Ihr auf die linke, runter auf den Steinblock im Wasserbecken und nach links auf den Vorsprung. Geht durch die linke Öffnung in den nächsten Raum.

Hier werdet Ihr von vier Schildkröten geplagt. Sprengt die Bodenplatte in diesem Raum mit Hilfe einer Minenbombe. Springt in das Loch. Ihr fallt in eine Höhle, die komplett unter Wasser steht. Springt von dem Gerüst, auf dem Ihr gelandet seid, auf die Holzpflocke im Wasser, bis Ihr zu der Leiche und der Truhe gelangt. Die Leiche hat nichts bei sich, in der Truhe befindet sich ein Schlüssel. Sobald Ihr den Schlüssel habt, kehrt Ihr in die große Kammer mit den Lore zurück. Wieder zurück, durchquert Ihr den ganzen Raum, bis Ihr an die rechte Wand kommt. Geht dann nach unten, an einer „Transport“-Lore vorbei und folgt den Schienen nach rechts, bis Ihr an eine Gittertür kommt. Öffnet sie und betätigt den Schalter. Geht zurück zur Lore und steigt ein. Die Lore bringt Euch in einen neuen Teil der Mine. Wenn Ihr Euch im Raum umseht, versperrt Euch ein neuer Steinschlag den Weg. Geht zurück zur Lore. Nördlich davon ist ein Gerüst. Zerstört die Kisten vor dem Gerüst und Ihr könnt über einen Absatz draufspringen. Geht das Gerüst entlang.

Springt dann von dem Gerüst nach unten auf einen Felsvorsprung am unteren Bildschirmrand. Gebt Acht, daß Ihr nicht zufällig auf einem der Schleimwesen landet. Macht alle Schleimwesen auf diesem Vorsprung kalt und geht nach links. Sobald

Ihr an den Felsblöcken, die Euch den Weg versperren, vorbei seid, springt runter in die Kammer und tötet die Schildkröte, die sich dort befinden. Weiter oben ist noch ein Gerüst. Klettert es hoch und springt dann nach links auf einen weiteren Felsvorsprung. Die Truhe dort enthält einen goldenen Falken. Springt wieder runter in die Kammer und geht nach oben. Folgt der Biegung nach links und betretet eine neue Kammer. Geht nach links um die Gerüste herum und klettert auf das linke Gerüst. Oben findet Ihr eine Truhe mit Heilkräutern. Benutzt das Gerüst, um zur Lore zu kommen. Klettert in die Lore, und ein weiterer Trip beginnt. Steigt aus, springt auf die Plattform und verlaßt die Minikammer über die Treppe. Geht den Gang entlang. Im nächsten Raum ist wieder eine Maschine. Startet die Maschine, indem Ihr die Schalter drückt, die unterhalb von ihr zu finden sind. Benutzt den unteren Schalter dreimal und den oberen Schalter einmal. Jetzt braucht die Maschine nur noch ein wenig gutes Zureden in Form von einigen gezielten Tritten. Steigt über die Maschine und springt auf die kleine Holzplattform. Springt ein paar mal in die Luft und siehe da... Sie erwacht zum Leben. Springt auf die große Plattform unterhalb von ihr.

Der Fahrstuhl hält tief unten in der Kohlenmine. In der Kammer ist eine kleine Brücke, die über ein Wasserbecken führt. Rechts im Wasser ist ein Glitzerfeld. Es füllt Eure Lebensenergie auf das Maximum. Geht über die Brücke in die nächste Kammer. Dort könnt Ihr Zazan, den Murgganführer belauschen. Wenn Zazan die Höhle verläßt, kommt es zu einem Steinschlag, der Euch den Rückweg in die Mine versperrt. Geht um das große Gerüst herum und bekämpft die zurückgebliebenen Murgg. Wenn Ihr mit ihnen fertig seid, fällt eine Truhe auf das Gerüst. Sie enthält einen Lebensdiamanten. Dann könnt Ihr die Kohlenmine endgültig verlassen. Draußen kommt es zu einem letzten Steinschlag, der diesen Eingang zur Mine für alle Zeit versperrt.

Der Friedhof

Nördlich von Jess' Haus ist der rechte nördliche Ausgang von Inoa. Verlaßt das Dorf. Direkt rechts neben der Kirche ist der Eingang zum Friedhof. Olens Grab ist links oben. Sein Grab hat als einziges keine Blumen. Legt die Blumen auf das Grab. Sobald Ihr die Stimme hört, geht vom Grab aus nach rechts. Geht die Treppe hoch. Der Stein, der die Krypta von Lars versperrt,

versinkt und gibt den Eingang frei. Geht hinein.

Die Krypta von Lars

Geht die Treppe hinunter. Klettert die Leiter hinunter. Geht nach rechts, bis Ihr zu einem Durchgang kommt. Geht hinein und lauft weiter nach oben. Lest das Bronzeschild. Redet mit dem Geist. Verläßt die Kammer und geht wieder zurück. Klettert die Leiter hinunter. Hier findet Ihr fünf Bronzeschilder.

Geht in folgender Reihenfolge zu den Schildern. 3 - 2 - 4 - 1 - 5

rechts zeigt. Springt auf die Steinplatte. Springt von der Steinplatte nach oben und geht zu der Statue. Benutzt die Statue. Über den Löchern links und rechts der Statue sind jetzt Steinplatten. Benutzt die rechte und springt nach unten. Vorsicht! Die Steinplatten sind nur eine kurze Zeitspanne da. Geht zum Schalter und benutzt ihn. Springt über die zweite Steinplatte links nach oben. Geht um das Loch herum, das von der Eisenkugel verursacht wurde, und zu dem neuen Weg, den Euch der letzte Schalter geöffnet hat. Geht den Weg entlang

und dann nach links, um in einen neuen Raum zu gelangen. In diesem Raum sind vier Kugeln. Aktiviert die Kugeln, indem Ihr hochspringt und gleich-

zeitig zuschlägt. Die Reihenfolge ist: rechts - links - unten - oben.

Verläßt die Kammer und geht zurück. Haltet Euch rechts und geht durch einen offenen Durchgang. Geht die Treppen runter und in die Kammer. Vernichtet alle Monster in diesem Raum, um weiterzukommen. Verläßt die Kammer über die Treppe. Geht eine weitere Treppe nach oben. Zwei Eisenkugeln fallen herab und verursachen zwei Löcher im Boden.

Geht um das untere Loch herum nach unten. Geht nach rechts in eine Kammer. Springt in die Löcher, um die Barriere zu öffnen. Geht durch die Öffnung zur Truhe. In der Truhe befindet sich ein Schlüssel. Geht zurück in die Kammer mit den beiden Löchern im Boden. Umgeht die Löcher und geht nach oben. Öffnet die Holztür mit dem Schlüssel und geht hindurch. Ihr kommt in einen Raum mit drei Schaltern. Benutzt den linken und den rechten. Zwei Steinblöcke gleiten zur Seite und geben zwei Öffnungen frei. Geht durch die linke. Links neben einigen Steinblöcken ist ein Loch. Springt in das Loch, um die Steinplatte in diesem Raum zu aktivieren. Die Steinplatte beginnt sich zu bewegen. Springt darauf. Die Eisenkugeln in der Mitte des Raumes könnt Ihr umgehen, indem Ihr entweder am äußersten Rand der Steinplatte steht oder kurz bevor Ihr eine Kugel erreicht von der Steinplatte springt, und nachdem sie die Kugel passiert hat, wieder draufspringt. Bevor Ihr aber den Kugeln ausweicht, springt von der Steinplatte nach unten. Ihr landet in einem mit Wasser gefüllten Raum. Vier Inseln befinden sich darin. Tötet die Schleimwesen darin.

Springt von Insel zu Insel, um zu der Truhe zu kommen. Wenn eine Insel zu weit entfernt ist, benutzt die Steine, in dem Ihr sie zwischen zwei Inseln plaziert. In der Truhe

befindet sich ein goldener Falken. Geht nach rechts, bis Ihr zu den Treppen kommt. Steigt die Treppen nach oben. Ihr seid nun wieder in dem Raum, in dem sich die Steinplatte bewegt. Springt auf die Platte und bleibt darauf, bis Ihr zu einem Bodenstück gelangt, auf dem ein Faß steht. Schnappt Euch das Faß und springt dann wieder auf die Steinplatte. Positioniert das Faß in der Nähe des Mauervorsprungs im nördlichen Teil des Raumes. Springt auf das Faß und auf den Vorsprung. Benutzt die Statue. Ein Laufband wird aktiviert. Geht zurück in den Raum mit den zwei Löchern. Benutzt das linke Laufband zu einer weiteren Steinplatte. Springt von der Steinplatte aus nach unten. Vernichtet die Zombies in dieser Kammer. Sobald die Zombies vernichtet sind, werden die drei Steinplatten aktiviert. Um die Steinplatten effektiv benutzen zu können, müßt Ihr sie „von Hand“ einrichten. Stellt Euch einfach einer Steinplatte in den Weg und stoppt sie, bis Ihr mit den „Überschneidungen“ zufrieden seid. Geht nach oben und springt dann von Steinplatte zu Steinplatte, bis Ihr im südlichen Teil der Kammer seid. Springt rüber zur Truhe und öffnet sie, um einen Krafttrank zu erhalten. Geht die Treppen nach oben. Geht wieder zum Laufband. Springt über die Steinplatte nach rechts in die nächste Kammer. Lest, was auf dem Bronzeschild steht. Springt wieder auf die Steinplatte und wartet, bis sie sich bewegt. Springt von der Steinplatte nach rechts, sobald sie sich an einer Öffnung vorbeibewegt. Lest, was auf dem Schild in diesem Raum steht, und springt dann zurück auf die Steinplatte. Verläßt den unteren Raum durch den Durchgang auf der rechten Seite. Sobald Ihr die Kammer betretet habt, verschließen sich alle Ein- und Ausgänge. Hier sind wieder drei Kugeln zu finden. Aktiviert die Kugeln in der folgenden Reihenfolge: Oben - Unten - Mitte

Beeilt Euch damit, denn die Kugeln deaktivieren sich sehr schnell. Verläßt die Kammer durch den rechten Ausgang. Tötet die Schleimwesen in diesem Raum. Verläßt den Raum durch den linken (!) Ausgang. Aktiviert die Kugeln genau so wie beim letzten Mal und verläßt die Kammer wieder durch den linken (!) Ausgang. Ihr befindet Euch dann wieder in einem Raum mit drei Schleimwesen. Tötet sie alle und verläßt dann den Raum durch den rechten (!) Ausgang. Geht die lange Treppe nach oben. Sobald Ihr den Raum betreten habt, wird Euch der Rückweg versperrt. Ein neuer Boß ist erreicht.

Der altertümliche Wächter

Dieser Wächter ist nicht all zu schwer zu besiegen. Benutzt wieder die „Zuschlagen-



Sobald Ihr die Schilder berührt, erscheint ein Geist, der Euch einen Hinweis auf das Rätsel gibt. Habt Ihr die Schilder in der angegebenen Reihenfolge gedrückt, geht zurück in die erste Gruft und redet noch einmal mit dem ersten Geist. Geht wieder zu den fünf Geistern. Sie öffnen Euch einen Durchgang nach Süden. Geht nach Süden, bis Ihr zu zwei Bronzeschildern kommt. Geht zu den beiden Schildern. Zwei Zombies und zwei Geister attackieren Euch. Vernichtet alle Zombies, dann erscheint ein Flimmern über Euch. Geht die Treppe hoch und in das Flimmern. Eine Brücke fährt aus. Geht über die Brücke - in den beiden Truhen sind Heilkräuter - und durch den südlichen Ausgang.

Geht nach unten, nach rechts und wieder nach unten in die nächste Kammer. Lest, was auf den beiden Bronzeschildern steht. Dann springt durch das Loch unter Euch. Laßt die Schalter fürs erste Schalter sein und nehmt Euch das Faß. Springt mit dem Faß ins Wasserbecken und laßt es fallen, dann kümmert Euch um die Zombies. Im Becken ist noch ein Faß zu finden. Stellt die Fässer so auf, daß Ihr vom Boden in der unteren linken Ecke des Beckens auf die Fässer springen könnt, um die Schatztruhe zu erreichen. Die Truhe enthält Heilkräuter. Springt nach rechts und geht die Treppen hoch. Öffnet die Truhe mit den Heilkräutern und benutzt den Teleporter. Speichert ab.

Geht nach links. Eine Eisenkugel fällt von oben herab und kracht durch den Boden. Geht um das Loch herum nach oben. Geht zu den beiden Bronzeschildern und lest, was auf ihnen steht. Geht nach unten und springt durch das Loch. Betätigt die Schalter, so daß der linke Schalter nach links und der rechte Schalter nach

Alundra

Player's Guide

und-abhauen-Taktik" und weicht seinen Steinschlägen aus. Sobald Ihr ihn zerstört habt, öffnet sich rechts ein Durchgang. Geht hindurch in die nächste Kammer. Lars erscheint. Redet mit ihm. Nehmt den Inhalt der Truhe mit und geht dann auf den Teleporter.

Bonnaires Traum

Kaum habt Ihr Bonnaires Traum betreten, seht Ihr auch schon, wovon Bonnaire träumt. Sarah „entführt“ Bonnaire und versperrt Euch mit einem Steinquader den Weg. Geht die Treppe nach oben. Die Kugel, welche die Statue in den Händen hält, ist ein Schalter. Benutzt den Schalter. Der blaue Steinquader wird durchsichtig. Geht durch den Quader nach rechts und dann nach oben. Springt auf den Absatz zu Eurer rechten. Benutzt den Teleporter. Geht die Treppen nach unten. Den Eisenkugeln auszuweichen ist kein Problem. Geht durch den Quader. Geht nach oben, an der Statue vorbei und benutzt den Teleporter. Tötet die beiden Schleimwesen. Drückt den dritten Stein, um eine Leiter ausfahren zu lassen. Geht nach unten und dann nach rechts. Geht über das Gerüst bis zu einer weiteren Statue. Benutzt sie. Alle roten Steinquader sind jetzt durchsichtig, alle blauen wieder fest. Geht wieder zurück zu dem Punkt, an dem Ihr materialisiert worden seid. Geht nach unten und springt auf den Vorsprung unter Euch. Springt über den Spalt auf der rechten Seite und öffnet die Truhe. Sie enthält einen Schlüssel. Springt wieder zurück. Drückt den Stein. Springt noch zweimal nach unten. Tötet die beiden Schleimwesen und drückt dann den Stein auf der rechten Seite. Benutzt den Teleporter. Speichert ab. Benutzt die Leiter, um hinaufzuklettern. Benutzt den Teleporter unter dem durchsichtigen roten Steinquader. Geht runter, dann links und schließlich die Treppen nach oben. Geht dann nach rechts und wieder nach oben. Geht durch den durchsichtigen Steinquader und dann rechts, nach oben und wieder rechts in einen Raum. Tötet die fünf Schleimwesen. Eine Truhe fällt von der Decke. Nehmt den Schlüssel darin. Geht jetzt zurück zu der Statue, an der Ihr vorbeigelaufen seid. Benutzt sie. Geht durch den durchsichtigen blauen Steinquader und benutzt den Teleporter. Klettert die Leiter auf der linken Seite hoch. Geht weiter nach oben und weicht den kleinen Eisenkugeln aus. Öffnet die Tür und geht hindurch. Benutzt den Bodenschalter und verläßt den

Raum wieder. Die Barriere, die vorher da war, ist weg. Springt von dem Gerüst nach rechts zu einem Vorsprung. Unter Euch ist ein Schalter. Werft eine Minenbombe auf den Schalter und geht dann sofort nach links und hoch. Ein Teleporterfeld erscheint und beamt Euch weg. Öffnet die Tür und steigt beide Treppen nach oben. Benutzt die Statue auf der linken Seite. Geht die Treppe wieder nach unten und springt auf den Steinquader. Rechts befindet sich eine Truhe mit einem Schlüssel. Geht wieder nach oben und benutzt die rechte Statue. Geht nach oben und öffnet die Tür. Die Truhe im nächsten Raum enthält einen Lebensdiamanten. Benutzt den Teleporter. Die Truhe in diesem Raum enthält einen goldenen Falken. Geht die Treppe nach unten und vernichtet die vier Zombies. Auf dem Gerüst springt eine Eisenkugel munter hin und her. Versucht, unter Ihr durchzulaufen. Geht nach Norden und trifft auf den nächsten Boß, Sara, den Succubus.

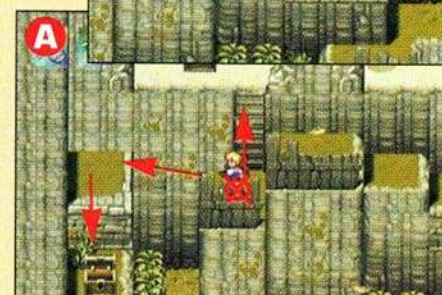
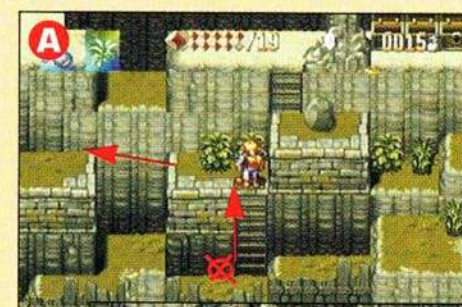
Sara, der Succubus

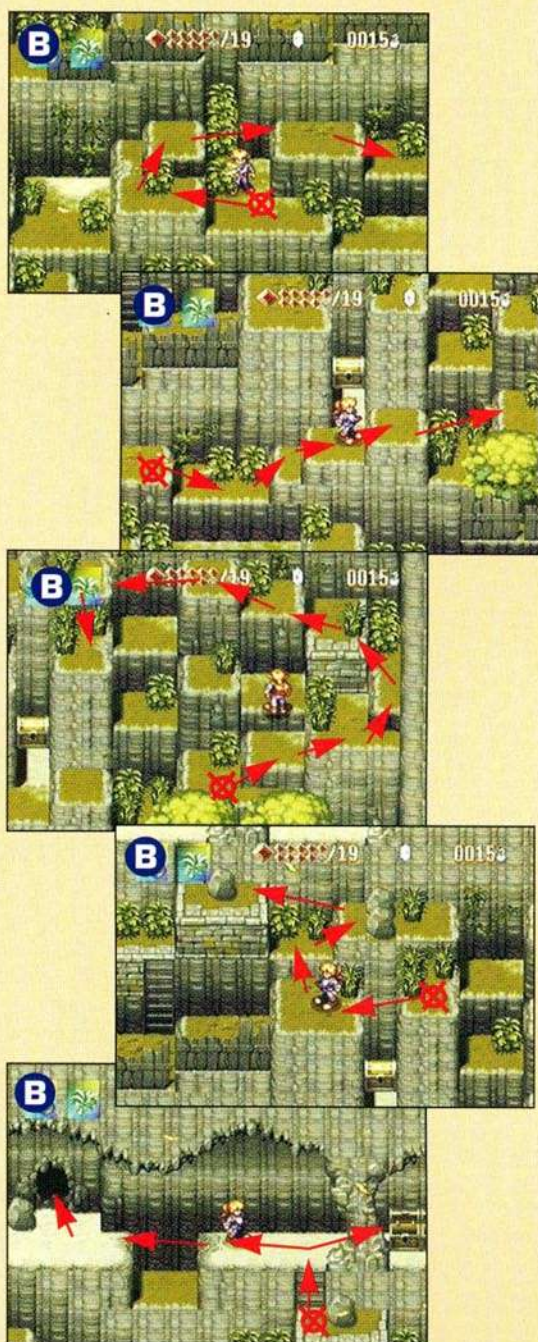
Sara zu bekämpfen dauert seine Weile. Wenn Ihr es schafft, Sara einmal mit der Minenbombe zu treffen, wird sie gleich getötet, ansonsten bleibt Euch nur das Schwert.

Glücklicherweise greift sie immer nach demselben Schema an. Sie kommt allein und verschwindet nach einer gewissen Zeit oder nach einem Treffer wieder. Dann erscheinen drei Energiebolzen. Diesen kann man sehr leicht ausweichen. Dann erscheinen mehrere Saras und kreisen Euch ein. Nur eine davon ist real und kann verletzt werden. Dann kommen wieder drei Energiebolzen usw...

Die Klippen des Wahnsinns

Den Weg über die Klippen entnehmt Ihr den Bildern...





Die Wüste der Verzweiflung

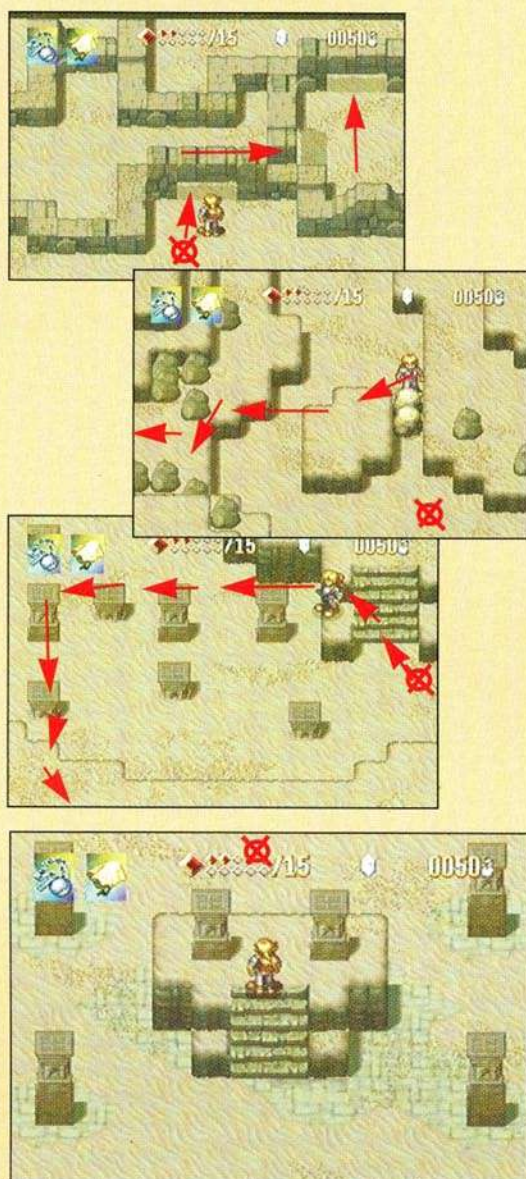
Die Wüste durchquert Ihr am besten, indem Ihr auf die Plattform mit den sechs Säulen springt und dann die Mauerreste entlang lauft und springt. In der linken oberen Ecke der Wüste ist ein Eingang zu einer Höhle in der Ihr ein Sandcape findet. Mit dem Cape könnt Ihr Euch in Sand verwandeln und so durch die extrem niedrigen Durchgänge gelangen. Rechts oben in der Wüste ist eine Truhe mit Heilkräutern zu finden. Benutzt das Sandcape um zu Ihr zu kommen. Oberhalb der Säulenplattform sind zwei Obelisken. Bei dem rechten Obelisken steht eine Truhe, die einen goldenen Falken enthält. Die Plattform mit den sechs Säulen ist auch der Zugang zum oberen Teil der Wüste. Lauft zwischen den Säulen entlang nach oben, bis zu den beiden letzten Säulen. Zwei Windhosen entstehen und befördern Euch nach oben.

Im oberen Teil der Wüste ist es wichtig,



das Ihr genau den richtigen Ausgang nehmt. Verlaßt Ihr den Bildschirm auf der falschen Seite, dann seid Ihr wieder im unteren Teil der Wüste und müßt noch mal die Windhosen Tour machen.

Den Weg durch die obere Wüste könnt Ihr den Bildern entnehmen.



Der alte Schrein

Geht die Treppen nach oben, um den Schrein zu betreten. Redet mit dem Skelett. Geht die Treppen nach oben und benutzt den Teleporter. Speichert ab. Geht die Treppen wieder 'runter und geht in die rechte Kammer. Benutzt den Bodenschalter auf der rechten Seite der Kammer und tötet alle Sandwürmer. Verlaßt den Raum wieder. Geht nach links, bis Ihr an einem Durchgang vorbeikommt, kurz vor eine weitere Kammer mit Pferdestatuen. Geht nach oben in den langen Gang, um in den nächsten Raum zu kommen. Bleibt auf dem Steinpfad, um den Eisenkugeln auszuweichen. Benutzt alle drei Schalter in der Mitte des Raumes und verlaßt den Raum dann rechts durch die neue Öffnung. In diesem Raum sind vier Bodenplatten mit Sonne-, Mond-, Stern- und Wassersymbolen. Auf den Plattformen findet Ihr die dazugehörigen Steinsymbole. Benutzt die kleine Steinplatte, um auf die linke Plattform zu gelangen. Tötet den Gragg und werft beide Symbole auf den Boden. Springt 'runter und werft die beiden Sym-

bole übereinander neben die rechte Plattform. Benutzt die beiden Symbole dadurch als Treppe, um auf die rechte Plattform zu gelangen. Tötet die Graggs und werft die beiden Symbole nach unten. Jetzt plaziert Ihr die Symbole auf den entsprechenden Bodenplatten. Auf der dritten Plattform im unteren Teil der Kammer erscheint eine Statue. Klettert auf die linke Plattform und springt von Ihr aus auf die untere. Benutzt die Statue. Geht wieder zurück in den Eingangsraum des Schreins. Geht die Treppen nach oben. Geht durch einen der beiden Durchgänge, um in den nächsten Raum zu gelangen. Auch hier müßt Ihr vier Steinsymbole auf die entsprechenden Bodenplatten legen. Verlaßt den Raum auf der linken Seite. In diesem Raum müßt Ihr aufpassen und nur die Steinplatten mit den geschlossenen Augen benutzen. Außerdem müßt Ihr zwei Feuerballwerfern ausweichen. Ihr könnt gefahrlos durch die beiden Werfer laufen, solange sie nicht direkt auf Euch zielen. Verlaßt die Kammer durch die nördliche Tür.

Hier müßt Ihr wieder Steinsymbole auf die Bodenplatten legen. Das Sonnensymbol befindet sich versteckt hinter einer der Säulen. Benutzt es, um auf die Säulen mit den anderen Symbolen zu gelangen. Benutzt die Stave, die auf der mittleren Säule erscheint. Auf die Säule gelangt Ihr, indem Ihr erst auf eines der Symbole springt und dann auf die Säule. Geht zurück in die letzte Kammer. Geht auf den geschlossenen Augen soweit es geht nach rechts unten. Nehmt das Faß und geht dann nach unten, bis Ihr nicht mehr weiter könnt - aber immer schön auf den geschlossenen Augen bleiben. Werft das Faß auf eine Platte mit einem offenen Auge. Springt über das Faß nach unten und verlaßt den Raum durch den südlichen Ausgang. Ihr befindet Euch jetzt außerhalb des alten Schreins. Es gibt nur einen Weg, dem Ihr folgen müßt. Tötet die Graggs, denen Ihr begegnet, und geht durch die linke Tür wieder in den Schrein hinein. Benutzt das Sand Cape. Geht nach oben, links und wieder 'runter bis zur Kammer mit den Urnen. Legt das Sandcape ab und geht zum Steinboden. Springt von dort aus auf die Urnen und dann auf die Wand. Folgt der Wand zur Truhe. In der Truhe befinden sich Heilkräuter. Geht die Treppen nach oben. Haltet Euch nicht weiter mit den Sandwürmern auf, sie regenerieren sich in alle Ewigkeit. Tötet die beiden Graggs. Zieht das Sand Cape über und geht zum Felsblock inmitten der Sandwürmer. Zieht das Sand Cape aus und schnappt Euch den Felsen. Werft ihn über die Mauer in den Raum links neben Euch unterhalb der Treppe. Zieht das Sand Cape wieder an und geht in die Kammer mit dem Felsblock. Springt auf den Felsblock und auf die

Alundra

Player's Guide

Wand. Verläßt den Raum über die Treppe. Tötet die Sandwürmer in der nächsten Kammer. Nehmt das Faß und stellt es zwischen der mittleren und der linken Plattform mit dem Schalter auf. Springt auf das Faß, auf die Wand neben dem Schalter und werft eine Minenbombe auf den Schalter. Springt wieder 'runter, nehmt das Faß und positioniert es zwischen dem Steinboden und dem nördlichen Ausgang auf dem Sand. Springt auf das Faß und dann zum Ausgang. Verläßt den Raum. Haltet Euch nicht lange in der nächsten Kammer auf. Ihr seid wieder im Außenbereich des Schreins. Geht nach rechts zur Steinplatte und fahrt mit Ihr 'runter zur Truhe. Sie enthält einen goldenen Falken. Springt über die Truhe und geht zur Statue. Benutzt sie. Springt die Stufen nach unten und geht wieder zu den beiden Türen. Betretet den Tempel diesmal durch die rechte Tür. Steigt die beiden Treppen nach oben. Besiegt die Graggs, die Euch begegnen. Tötet die Sandwürmer im nächsten Raum und schnappt Euch ein Faß. Werft das Faß auf eine der unteren Ecken des Sandloches und springt über das Faß auf den Steinboden im unteren Teil des Raumes. Verläßt den Raum durch die Tür. Ihr seid wieder draußen. Geht nach unten. Springt runter vor die Tür und betretet den Tempel wieder. Geht die beiden Treppen nach oben. Entfernt die beiden Urnen unter dem Felsblock und weicht dann schnell aus, bevor Euch der Felsblock trifft. Verläßt den Tempel wieder durch die Tür unterhalb der Treppen. Folgt dem Weg über zwei Treppen und eine Leiter nach unten. Geht durch die Tür wieder in den Tempel. Schiebt die Säule im oberen Teil des Raums auf eine der beiden Bodenschalter. Paßt auf, daß Euch dabei die Eisenkugeln nicht treffen. Stellt Euch dann auf den anderen Bodenschalter. Verläßt den Raum durch die obere Tür. Tötet die Bienen im nächsten Raum. Ein Faß fällt auf den Boden. Nehmt es. Werft es auf die Säule vor der Tür und links neben der Säule mit dem Bodenschalter. Achtet darauf, daß die rechte Ecke der Säule frei bleibt. Geht jetzt auf den Steinboden und springt von Säule zu Säule, bis Ihr beim Bodenschalter seid. Springt auf ihn. Geht zur Steinplatte und laßt Euch von ihr in den nächsten Raum tragen. Dort wird ein Schalter von vier kleinen Löchern eingekreist. Stellt Euch links neben dem Schalter auf und benutzt ihn. Von der Decke fallen Eisenkugeln und Fässer in die Löcher. Stellt Euch auf das linke Loch, um ein Faß zu

fangen. Ihr braucht insgesamt drei Fässer. Bildet mit den Fässer einen Weg über den Sand zur Steinplatte oben links. Springt über die Fässer zur Steinplatte und verläßt den Raum. Wieder müßt Ihr die vier Steinsymbole auf die Bodenplatte legen. Beeilt Euch damit, denn es gibt ein Zeitlimit. Wenn Ihr es geschafft habt, fällt eine Truhe von der Decke. Sie enthält einen Schlüssel. Steigt die Treppe nach oben, um den Raum zu verlassen. Verläßt den Raum durch die Tür. Geht nach rechts auf die Steinplatte. Sobald Ihr unten seid, geht zur Statue und benutzt sie. Geht zurück in die Eingangshalle des Schreins. Redet noch einmal mit dem Skelett. Geht durch den Geheimgang unter dem Thron. Springt auf die Steinplatte und aktiviert die Schalter mit Euren Minenbomben. Verläßt den Raum durch die rechte Tür. Geht die Treppe hoch und benutzt den Teleporter. Speichert ab. Im nächsten Raum müßt Ihr Euch auf den Bodenschalter stellen, um die Tür zum Ausgang zu öffnen. Sobald Ihr den Schalter betreten habt, werdet Ihr von acht Sandwürmern attackiert. Besiegt sie und Ihr könnt den Raum verlassen. Tötet die beiden Graggs. Legt die Steinsymbole auf die entsprechenden Bodenplatten. Verläßt die Kammer. Tötet die Graggs, die Ihr im nächsten Raum leicht erreichen könnt. Springt dann in die Mitte des Raums. Paßt auf, daß Ihr nicht versehentlich auf die Spitzen fallt. Tötet den letzten Gragg, indem Ihr auf ihn zuspringt und noch während des Sprungs eine Minenbombe werft. Vier Steinsymbole fallen von der Decke. Legt sie übereinander auf die Bodenplatte in der Mitte, und zwar in folgender Reihenfolge:

Wasser - Sonne - Mond - Stern.

Verläßt die Kammer. In der nächsten könnt Ihr einen alten Wächter sehen, der bis zur Hüfte im Sand vergraben ist. Springt in das Loch auf der rechten Seite des Raumes. Hier sind wieder Bodenplatten mit den vier Symbolen. Diese wechseln jedoch dauernd das Symbol. Legt die Steinsymbole folgendermaßen auf die Bodenplatten:

Norden - Sonne / Osten - Wasser
Westen - Mond / Süden - Stern.

Wichtig ist dabei, daß Ihr genau dann trifft, wenn die Bodenplatte das entsprechende Symbol anzeigt. Seht Euch am besten die Reihenfolge an und werft das Symbol in dem Moment, wenn das letzte Symbol vor dem gewünschten erscheint. Benutzt den Teleporter, um den Raum zu verlassen. Springt jetzt in das Loch auf der linken Seite

des Raums und wiederholt das ganze. Die Reihenfolge diesmal ist:

Norden - Stern / Osten - Mond
Westen - Wasser / Süden - Sonne.

Verläßt den Raum wieder durch den Teleporter. Der Beschützer des Schreins ist nicht mehr begraben.

Der Beschützer des Schreins

Bekämpft diesen Boß genauso, wie Ihr auch den alten Wächter bekämpft habt.

Der Wüstentempel

Verläßt den Kampfplatz durch den Durchgang auf der linken Seite des Raumes. Im nächsten Raum wird wieder ein Schalter von vier kleinen Löchern eingekreist. Ihr braucht wieder drei Fässer. Wiederholt die Prozedur. Stellt die drei Fässer dann auf den Bodenschalter und stellt Euch selbst auf den vierten Bodenschalter. Verläßt den Raum. Der nächste Raum ist ein Labyrinth. Es gibt nur einen Weg hindurch, jedoch müßt Ihr aufpassen, daß Ihr nicht in die Löcher fallt. Die Bodenschalter lassen die Barrieren nur eine bestimmte Zeit offen. Wenn Ihr das Labyrinth geschafft habt, kommt Ihr wieder in die Eingangshalle des Tempels. Sprecht mit dem Priester vor dem Thron. Der Priester verwandelt die acht Mönche in Graggs. Besiegt die Graggs. Wenn Ihr sie besiegt habt, öffnet sich eine Tür unten rechts in der Kammer. Der Priester verwandelt sich in ein Skelett. Stoßt das Skelett an und drei Truhen fallen von der Decke. Sie enthalten ein Schwert, Lange Stiefel und einen Lebensdiamanten. Stellt Euch auf den Teleporter in der Kammer rechts neben der Eingangshalle. Ihr seid wieder in der unteren Wüste. Verläßt die Wüste durch den Ausgang oben links und kehrt nach Inoa zurück.



Das war's fürs erste. Teil 2 folgt in der nächsten Ausgabe.

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

Sony PSX

Adidas Power S. 98	dt	89.00
Alundra (komp.dt.)	dt	84.99
Armored Core	dt	89.00
Azure Dreams	dt	89.00
Batman & Robin	dt	89.99
Bedlam	dt	89.00
Beyond the Beyond	dt	99.00
Bombberman	dt	84.00
Breath of Fire 3	dt	89.99
Breath of Fire 3 Sp.	dt	114.99
Broken Helix	dt	79.99
Burning Road	dt	59.99
Bust a Move 3	dt	59.99
Cardinal Syn	dt	79.99
Chill	dt	79.00
Circuit Breakers	dt	89.00



Colin McRae Rally	dt	94.00
Constructor	dt	89.00
Courier Crisis	dt	59.00
Crime Killer	dt	79.99
CyBall Zone	dt	89.99
Dead or Alive	dt	89.00
Deadball Zone	dt	89.00
Deathtrap Dungeon	dt	99.00
Diablo	dt	89.99
Need for Speed 3	dt	89.99
Everybodys Golf	dt	79.00
Excalibur	dt	89.00
F1 '97	dt	99.99
Fighting Force	dt	69.99
Flottenmanöver	dt	89.00
Forsaken	dt	79.99
Frankreich WM 98	dt	89.99
Gex 3D Enter t.Gekko	dt	89.00
Golden Goal	dt	89.00
Gran Turismo (GT)	dt	89.00
Heart of Darkness	dt	94.99
Hugo 1	dt	89.99
Kick Off World	dt	89.99
Klonoa	dt	89.00
Kula World	dt	84.99
Lands of Lore 2	dt	99.00
Lucky Luke	dt	89.99
Mace	dt	79.99
Mega Man 8	dt	89.00
Mega Man Battle	dt	89.00



Men in Black	dt	94.99
Midnight Run	dt	89.99
NBA Pro 98	dt	99.00
NHL Powerp.Hockey 98	dt	89.00
Nightmare Creatures	dt	89.00



Bestell ☎ 0180 - 5 211 220

Fax 0180 - 5 211 240



Info ☎ 0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

Kostenlos !



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

Wrecking Crew	dt	99.00
WWF Warzone	dt	89.00
Xenorazy	dt	89.00
Zero Divide 2	dt	89.00

Sony PSX-Sonderangebote

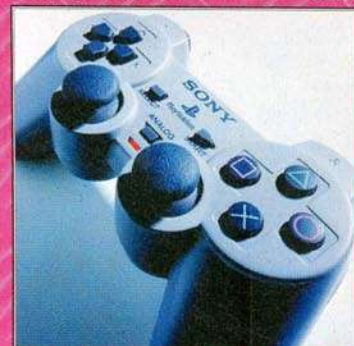
Adidas Power S.Plat.	dt	49.00
Alien Trilogy	dt	44.99
Alien Trilogy	uk	44.99
Atari Arcade Greates	dt	29.99
Breakpoint Tennis	dt	49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt	44.99
Casper	dt	44.99
Command & Conquer 1	dt	49.00
Davis Cup Tennis	dt	39.99
Disruptor	uk	44.99



F1 '96 Platinum	dt	49.00
In the Hunt	dt	39.99
I.Superstar S.Pro Pl	dt	49.00
Lost Vikings 2	dt	44.99
Magic the Gathering	dt	44.99
Mass Destruction	dt	49.00
MDK	dt	44.99
Olympic Games	dt	49.00
Pandemonium Platinum	dt	49.00
Pitball	dt	29.95
Powerboat Racing	dt	49.00
Road Rage	dt	39.99
Rock'n Roll Racing 2	dt	39.99
Soul Blade Platinum	dt	49.00
Space Jam	dt	39.99
Spice World	dt	49.00
Street Racer	dt	39.99
Striker	dt	39.99
Tekken 2 Platinum	dt	49.00
Tempest X3	dt	49.00
Tomb Raider 1 Plat.	dt	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99
X-Men:Children o.t.A	dt	44.99

Sony PSX-Zubehör

Analog Joypad PSX	dt	39.99
Antennenkabel Neu	dt	29.99



Dual Shock Joypad	dt	54.00
Eraser Light Gun	dt	69.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad Hyper Extreme	dt	39.99
Joypad Sony weiß	dt	39.99
Just a Gun Redlight	dt	99.99
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 PSX 1Meg	dt	24.99
Memory Card 24 Meg	dt	59.99
Memory Card 48 Meg	dt	89.99
Memory Card 8 Meg	dt	39.99
Memory Card blau	dt	36.99
Memory Card Grün	dt	36.99
Power Flash PSX	dt	99.00
RGB-Scart Kabel PSX	dt	19.99
S-Video Kabel PSX	dt	24.99
Sony PSX mit 2 Pads	dt	289.00
Sony PSX Value Pack	dt	323.00



Sony PSX+Dual Shock	dt	289.00
Memory Card & Joypad	dt	69.99
V3 Lenkrad inkl.Ped.	dt	129.99
Verlängerung Joypad	dt	14.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220

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

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie kostenlos 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 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

-Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

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

Spyro The Dragon

Stephan Girlich



Die dicke Mami will Spyro mit einem riesigen Kochlöffel den Drachenhintern versohlen.



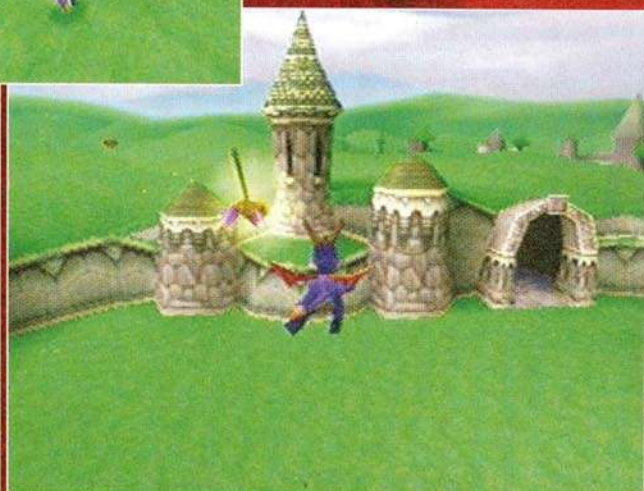
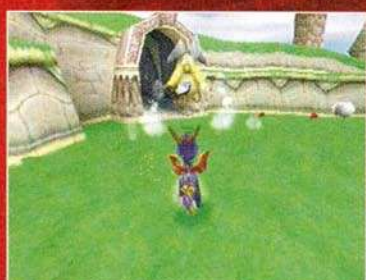
Mit der Rammattacke öffnet Spyro auch Kisten oder ähnliches, um an die begehrten Kristalle zu gelangen.



Manche der Gegner erschrecken regelrecht beim Anblick von Spyro.

Daß nun mit Insomniac ausgerechnet die Entwickler des 3D-Shooters Disruptor an einem Jump'n Run der Marke „superknuddelig“ arbeiten, zeigt nur allzu deutlich, wie vielschichtig das Videospielbusiness mittlerweile geworden ist. Schon auf der E3 hinterließ Spyro The Dragon bei Martin nachhaltigen Eindruck. Besonders die außergewöhnliche, qualitativ ausgereifte technische Seite des Drachenabenteuers konnte neben Martin auch die meisten anderen der Messebesucher ins Staunen versetzen. Keinerlei Clipping (nicht ein Blitzler!), keinerlei Grafikaufbau, nur marginale Verzerrungen der Texturen - derart kompetent programmiert präsentierte sich bislang kaum ein anderer PlayStation-Titel. Über 36 Level gilt es zu erkunden, die in sieben unterschiedlichen Welten spielen. Zudem sind zahlreiche Bonusrunden im Spiel versteckt,

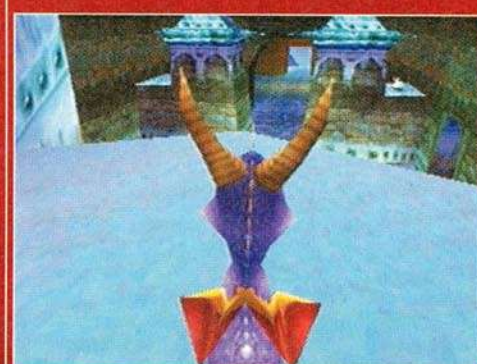
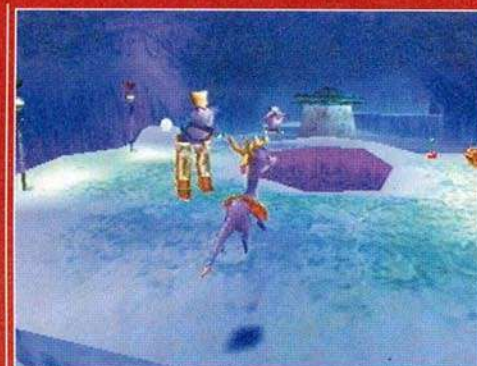
Der Weg der 3D-Jump'n Runs auf die PlayStation war ein beschwerlicher. Anfangen bei Croc Legend Of The Gobbo bis hin zu Jersey Devil nahm die Qualität der Titel nur langsam, aber zumindest kontinuierlich zu. Erst Crystal Dynamics' Gex 3D ließ die Herzen der hüpfreudigen PlayStation-Besitzer durch enorm viel Spielwitz und die detailverliebte Inszenierung wirklich höher schlagen.



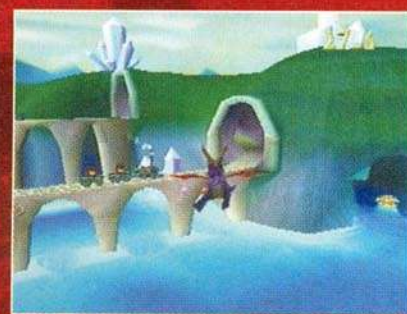
Spyros Flugfähigkeiten führen ihn oftmals zu versteckten Arealen.



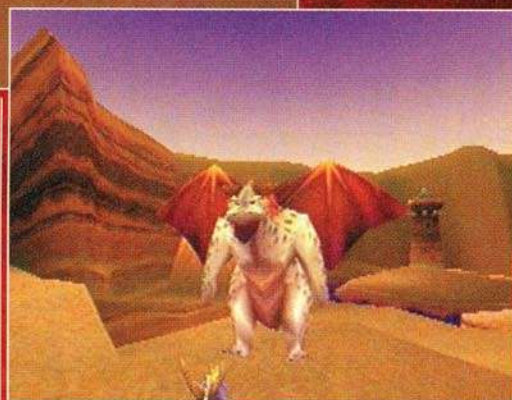
Mit seinem feurigen Atem grillt Spyro seine Gegner mit Leichtigkeit.



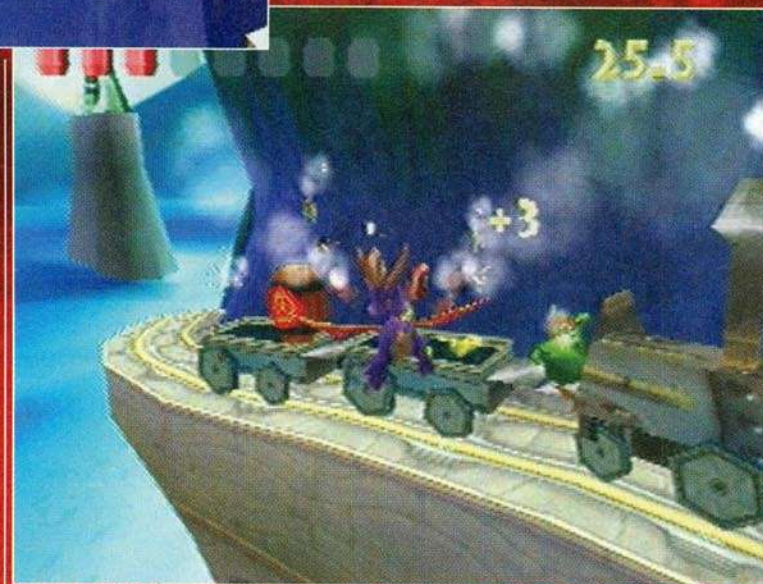
Die Eiswelten sind grafisch besonders gut gelungen.



Mit der Kanone kann Spyro seine Gegner auch aus der Entfernung angreifen.



Befreite Artgenossen geben unserem Drachenhelden weitere Tips fürs Spiel.



Um in Bonus-Flugrunden zu gelangen, müssen zuvor kleinere Rätsel gelöst werden.

teren Spielverlauf. Die Welten sind jeweils ähnlich aufgebaut. In einer Art Hauptlevel gelangt man über Stargate-ähnliche Tore in die weiteren Runden; hierbei werden die recht kurzen Ladezeiten über eine übergangslos eingespielte Flugsequenz mit anschließender Saltolandung perfekt kaschiert. Während seiner Suche wird Spyro von einer kleinen Libelle begleitet, über deren Farbe der Gesundheitszustand des Protagonisten angezeigt wird. Neigt sich die Lebensenergie dem Ende zu, grillt Spyro mit seinem feurigen Atem teilnahmslos umherlaufende Hühner, Schafe oder andere Tierchen, die dann in Form von Schmetterlingen von seinem kleinen Helferlein, der Libelle, in nur einem einzigen, energiebringenden

Haps verschlungen werden. Spyros Repertoire an Moves ist vielschichtig. Dem Mythos eines Drachens entsprechend erweist sich der putzige Kerl trotz mickriger Flügelspannweite als ein wahrer Meister des Fliegens und Gleitens, was er auch nur allzu oft unter Beweis stellen muß. Seinen Gegnern rückt er feuerspeierend und Rammbock-ähnlich auf den Leib, kann deren Attacken aber auch mit einer eleganten Ausweichrolle nach links oder rechts entgehen. Dies ist anfangs allerdings nur selten vonnöten; denn der Einstieg ins Spiel ist bei weitem mehr als nur fair. So bleibt dem Spieler anfangs sehr viel Zeit, die Level ausgiebig zu erkunden und die scheinbar wahllos verstreuten Diamanten einzusammeln - auch deswegen, weil die eingängige Steuerung so gut wie keine Eingewöhnungszeit für sich in Anspruch nimmt. Die Kameraführung in Spyro The Dragon läßt einem die Wahl aus zwei Alternativen. Entweder richtet sich der Blickwinkel immer wieder automatisch hinter den Drachenhelden aus oder man dreht die Perspektive manuell per Tastendruck in die gewünschte Richtung. Beide Varianten funktionieren vorzüglich.

Die uns vorliegende Vorabversion ließ uns zu ca. 20% in die kunterbunte Welt von Spyro The Dragon eintau-

chen. Als signifikanteste Merkmale erweisen sich bislang die überragende Technik und die makellose Spielbarkeit. In technischer Hinsicht weiß der Titel mit Lightsourcing und Transparenzeffekten zu begeistern. Spyros Welten lassen die oftmals vorherrschende Sterilität anderer Genrevertreter gänzlich vermissen. Die Gegner reagieren und interagieren auf Spyro wie in kaum einem anderen Spiel. Ein feuriges 3D-Abenteuer der Superlative für Jung und Alt - das möchten wir Spyro fast jetzt schon attestieren. In unserem ausführlichen Test in einer der nächsten Ausgaben werdet Ihr Genaueres erfahren.



Die Gegner sind ein feiges Volk und verstecken sich ängstlich in Zelten oder nehmen gar Reißaus.



Die verschiedenen Welten sind nur mit einem Ballon zu erreichen.



Die Endgegner sind besonders witzig inszeniert.

information

- Genre: Jump'n Run
- Spieler: 1
- Hersteller: SCED
- Entwickler: UIS, Insomniac Games
- Testmuster: SCED
- Erhältlich ab: Oktober



INSOMNIAC
GAMES

Interview mit Ted Price, President Insomniac Games

play: Was war die Hauptidee für Spyro The Dragon?

Ted Price: Der grundlegende Gedanke hinter Spyro The Dragon war und ist es, ein Spiel zu kreieren, das alle anderen 3D-Jump'n Runs in Bezug auf Technik, Stil und Gameplay zu übertrumpfen vermag. Nachdem wir Disruptor fertiggestellt hatten, befaßten wir uns mit einer ganzen Menge an Spielideen. Wir wollten unser Wissen und unsere Erfahrung, die wir beim Erstellen von schnellen 3D-Echtzeitengines und dem Modellieren von 3D-Welten gesammelt hatten, unbedingt verwerten können. Allerdings sollte der neue Titel kein weiterer 3D-Shooter werden. Wir wollten die technische Leistungsfähigkeit der PlayStation neu definieren. Konkret bedeutete das, den allgegenwärtigen Nebелеffekt von anderen 3D-Spielen zu vermeiden und stattdessen eine Panorama-ähnliche Umgebung zu realisieren. Zudem entschlossen wir uns für die Third-Person-Perspektive, um sowohl den Hauptcharakter wie auch die imaginäre Kamera möglichst frei führen zu können. In künstlerischer Hinsicht lag unser Hauptaugenmerk darauf, ein fröhliches, möglichst humorvolles Spiel mit lebensfreudigen, einprägsamen Charakteren zu entwickeln. Unsere Intention ist es, durch komplexe Animationen die unterschiedlichen Gefühlsregungen der Charaktere klar darzustellen. In Bezug auf das Gameplay war ein einzigartiges 3D-Jump'n Run unser Ziel: ein nicht-linearer Spielablauf mit vielen Rätseln und reichlich Potential zum Erforschen, ohne dabei aber die Interaktion mit den Gegnern zu vernachlässigen.

play: Wodurch unterscheidet sich Spyro von anderen Jump'n Runs?

Ted Price: Es gibt viele Dinge, durch die sich Spyro von den restlichen Jump'n Runs da draußen unterscheidet. Der erste Punkt ist die Technologie, die hinter dem Spiel steckt. Al Hastings, der Chefprogrammierer von Insomniac, kreierte drei zusammenarbeitende Grafikengines, die es ermöglichen, komplexe Polygonwelten und Charaktere in einer hohen Auflösung bei konstanten 30fps darzustellen. Die erste Engine ist verantwortlich für die Umgebung, welche riesige, frei begehbare Welten umfaßt, in denen der Spieler sehr weit blicken kann. Die zweite Engine zeichnet alle Gegner und Objekte, während sich die dritte Engine ausschließlich um die Hintergründe kümmert. Mit ihr können die Grafiker von Insomniac beispielsweise atemberaubende Sonnenuntergänge schaffen, romantische Abende im Mondesschein oder auch die in Nebel getauchte Morgendämmerung. Brian Hastings, der übrigens auch alle Tools programmierte, mit denen die Grafiker Spyros Welt Leben einhauchen, trägt ebenfalls die Verantwortung für die herausragende künstliche Intelligenz der Computergegner. Es gibt nur

sehr wenige Plattform-Spiele, die einen solch' hohen Grad an Interaktion mit den Charakteren vorweisen können. So agieren viele Gegner auch untereinander, leben scheinbar ihr eigenes Leben und sind oft so sehr mit sich selbst beschäftigt, daß sie Spyro manchmal erst im letzten Moment wahrnehmen. Zu guter Letzt sollte die überragende Kameraführung erwähnt werden, die es dem Spieler ermöglicht, die Welt von Spyro sofort per Analog- oder Digitalpad zu erleben. Frustige Erlebnisse, die durch das ständige Justieren des Blickwinkels oder komplexe Steuerelemente hervorgerufen werden, bleiben außen vor. Auch von der künstlerischen Seite unterscheidet sich Spyro von vielen anderen Spielen. Charles Zembillas, ein Designer, der viele Charaktere aus Crash Bandicoot kreierte, nahm sich der Herausforderung an, einen Großteil der Figuren aus Spyro zu entwerfen. Insomniacs Chefanimator Alain Maindron hauchte sowohl Spyro als auch seinen Rivalen den Lebensgeist ein. Sein einzigartiger Humor findet sich in vielen Bewegungen und Gesten des Helden und auch in denen seiner Gegenspieler wider. Die wunderschöne Umgebung, in denen sich die Figuren bewegen, ist das Ergebnis der schweißtreibenden Produktion des Grafikerstabs. In 30 Leveln, die in sechs Welten untergliedert sind, bekommt man eine grafische Vielfalt zu sehen, die andere Titel stark missen lassen. Natürlich wären all diese technischen Aspekte ohne ein entsprechendes Gameplay sinnlos. Mark Cerny schuf in Zusammenarbeit mit Alain Maindron und Producer Michael John ein intelligentes Spielprinzip, das sich deutlich von allen anderen 3D-Spielen dieser Art abhebt. Der Schwerpunkt des Gameplays liegt darin, das richtige Timing und die Koordination für die vielschichtigen Bewegungen von Spyro zu entwickeln. Der Drache besitzt zwei unterschiedliche Angriffsmethoden (Feuerspucken und Rammen) sowie die Möglichkeit, zu rennen, gleiten, fliegen, rollen, springen etc.. Die Interaktion mit den Feinden ist äußerst schnell und dank der guten Kontrolle von Spyro sehr herausfordernd. Durch die absolute Bewegungsfreiheit der Figur steht es dem Spieler völlig offen, ob er sich nicht auch einfach einmal auf eine Erkundungstour begibt, um mögliche Secrets und versteckte Level aufzuspüren. Das Gameplay wurde sehr sorgfältig abgestimmt, so daß Anfänger recht zügig ihren Einstieg finden. In den späteren Leveln finden auch Profis genügend Spannung.

**play: Seit wann befindet sich Spyro in der Entwicklung?**

Ted Price: Die ersten Konzepte entstanden irgendwann Anfang Dezember 1996, also ungefähr einen Monat später, nachdem wir Disruptor fertiggestellt hatten. Der eigentliche Tag aber, an dem Spyro geboren wurde, war, als Craig Stiff, einer unserer Grafiker, aussprach: „Eigentlich wollte ich schon immer mal ein Spiel mit einem Drachen kreieren....“ Wir begannen mit der Code-Entwicklung im Januar 1997 und starteten dann im Herbst 1997 die gesamte Produktion.

play: Aus welchen Leuten besteht Euer Team?

Ted Price: Insomniac besteht aus:
 Ted Price - Grafiker - Disruptor
 Alex Hastings - Programmierer - Disruptor
 Brian Hastings - Programmierer - Disruptor
 Craig Stiff - Grafiker - Sonic 2, Sonic Spinball, Kid Chameleon
 Alain Maindron - Grafiker - Ecstatica
 Kirstin Van Schreven-Butler - Grafiker - Dollhouse, Titanisphäre, Peter Pan, Urban Decay
 Chris McNulty - Programmierer - Aladdin, Virtual Springfield, Jeopardy
 John Fiorito - Grafiker - Hercules, Aladdin, Lion King, Maui Mallard
 Matt Whiting - Programmierer - Treasures of the Deep
 Dan Johnson - Grafiker - Treasures of the Deep
 Chuck Suong - Grafiker - Cardinal Syn, Dark Rift
 Jared Hardy - zuständig für alle Utilities - dies ist sein erstes Spiel
 Stewart Copeland - schrieb den Soundtrack
 Mike Gollum, Universal Sound - Soundeffekte

play: Ihr habt das Spiel erstaunlich gut geheimhalten können. War dies beabsichtigt, und wenn ja, warum?

Ted Price: Naja, Ami und Molly haben uns damit gedroht, Sonys Schlägertrupp vorbeizuschicken, damit er uns die Finger bricht, falls wir etwas verraten würden. Deshalb haben wir unseren Mund gehalten. Nein, das war nur ein Scherz, aber jeder bei Insomniac realisierte, daß dies in unserem besten Interesse geschah, da Sony Amerika einen großen Launch zur E3 vorbereitete. Wir hatten einfach den Plan, ein großartiges Spiel zu schaffen, ohne uns über frühzeitige Plagiate ärgern zu müssen.

play: Erzählt uns etwas über die Hauptfigur. Warum ein Drache?

Ted Price: Wie ich bereits erwähnte, war es Craig Stiffs Vorschlag gewesen, ein Spiel mit einem Drachen zu produzieren. Alle





Leute im Team waren sofort von der Idee begeistert, da Drachen eben einfach cool sind. Sie haben diese mysteriöse Aura, die ein überzeugender Charakter braucht. Oder habt Ihr schon einmal einen Looser-Drachen in irgendeinem Buch oder Film erlebt? Ich bin sogar sehr überrascht, daß noch nicht mehr Spiele mit diesem Fabelwesen auf dem Markt sind. Des weiteren ist es möglich, sehr viele ungebundene Ideen in das Game einzubringen, da der Drache ein Phantasiewesen ist. Gerade vom Standpunkt des Gameplays aus eignen sich Drachen durch ihre vielen Fähigkeiten ganz hervorragend als Spielcharaktere. Sie spucken Feuer, fliegen, rennen, springen usw.. Spätestens als Charles Zembillas das eigentliche Aussehen von Spyro entwarf und die Animationen von Alain hinzukamen, waren wir uns sicher, daß diese Figur alle in den Bann ziehen wird.

play: Zielt ihr mit dem Spiel auf eine jüngere Altersgruppe? Stellt das Spiel noch genügend Ansprüche an Hardcore-Zocker?

Ted Price: Wir haben keinesfalls eine jüngere Zielgruppe im Visier. Wir haben beschlossen, offen und humorvoll an die Sache heranzugehen, unabhängig von irgendwelchen Marktsituationen. Wir waren alle durch die dunkle und brutale Atmosphäre von Disruptor etwas ausgelaugt. Spyro brachte die perfekte Abwechslung. Obwohl Spyro recht niedlich aussieht, wenn er durch die Gegend flitzt, ist er in Wirklichkeit ein richtiger kleiner Rebell. In der Endversion wird dies durch die zahlreichen Zwischensequenzen noch unterstrichen werden. Bei unseren ersten Testläufen konnten wir feststellen, daß Spyro fast jede Altersgruppe ansprach. Was die Frage nach höheren Ansprüchen für Profis angeht, können wir Euch versichern, daß diese nicht zu kurz kommen werden. Nicht nur die reinen Flugrunden sind sehr anspruchsvoll geworden; ab der vierten Welt verlangt das Spiel einiges an Geschicklichkeit. Außerdem bleiben selbst die größten Experten durch die massive Anzahl an Secrets und Puzzles beschäftigt.

play: Was ist der beste Teil an dem Spiel?

Ted Price: Das ist eine sehr subjektive Frage. Die Flugrunden sind sehr spaßig, da man mit einer neuen Steuerungsvariante konfrontiert wird. Andererseits bieten auch die normalen Level genug zu erforschen. Meiner Meinung nach ist es einfach der ständige Erkundungsdrang, immer wieder etwas Neues sehen zu wollen, was Spyro letztlich so attraktiv gestaltet.

play: Auf welches Detail seid Ihr von der technischen Seite her gesehen besonders stolz?

Ted Price: Es gibt so viele fortgeschrittene technologische Facetten, daß es sehr schwierig ist, hier eine spezifische herauszupicken. Ich denke jedoch, daß das erste, was den Spielern auffallen wird, die sehr große und freie Umgebung ist. Deshalb sind wir alle verdammt stolz auf Als Engine.

play: Welcher Aspekt hat Euch in Bezug auf das Gamedesign am meisten gefordert?

Ted Price: Das ist einfach. Die Verschmelzung von Alains Idee eines sehr freien, charakterorientierten Spiels mit Marks etwas

analytischeren Vorstellungen. Ich denke, die Kombination der unterschiedlichen Ideen dieser beiden kreativen Kräfte brachte etwas sehr Außergewöhnliches zu Tage. Dieser Prozeß ging jedoch wirklich alles andere als leicht vonstatten.

play: Warum sollten die Spieler lieber Spyro kaufen statt beispielsweise Gex 3D, Rascal, Crash Bandicoot oder Blasto?

Ted Price: Ich bevorzuge es, nicht gegen Crash zu sprechen, da ich glaube, daß dieses Produkt heutzutage eine Meßlatte gesteckt hat, an der sehr viele PSX-Games gemessen werden. Was jedoch die anderen Titel angeht, so glaube ich, daß wir mit Spyro The Dragon eine bessere Kontrolle, bessere Kamera, besseres Gameplay, bessere Frame-rate, bessere Charaktere, schönere Umgebung, ausgeprägteren Humor und mehr Fähigkeiten der Hauptfigur bieten können.

play: Warum Insomniac? Wann und wie seid Ihr zusammengekommen?

Ted Price: Ich rief Insomniac im Februar 1994 ins Leben, weil ich mir eine SGI kaufen wollte, um 3D-Grafiken zu erstellen. Leider konnte ich mir diese sündhaft teure Maschine nicht leisten, es sei denn, jemand hätte mich dafür bezahlt, 3D-Grafiken zu erstellen. Al Hastings kam im Frühling 1994 an Bord, gerade nachdem er in Princeton graduiert hatte. Wir bastelten eine Disruptor-Demo auf einem 3DO-Entwicklungs-Kit zusammen und versuchten das Konzept zu verkaufen. Glücklicherweise trafen wir auf Mark Cerny von UIS, und plötzlich hatten wir drei einen Vertrag mit Universal in der Tasche. Als Bruder Brian stieß kurz danach zu uns und begann, all die Tools zu entwickeln, die wir teilweise heute noch verwenden. Danach schloß sich uns Craig Stift an, und wir zogen 1995 nach L.A. um. Das war das Kernteam, mit dem Disruptor entstand. Mittlerweile ist unser Team auf 12 Personen angewachsen, die durch die Bank erfahrene Spieler, Grafiker oder Programmierer sind. Und die Bedeutung des Namens ist doch ziemlich offensichtlich, oder?

play: Erzähl' uns ein Geheimnis, das Du noch niemand anderem erzählt hast.

Ted Price: Matt Whiting, einer unserer Programmierer, ist ein entthronter Prinz vom Planeten H'Rnath, der als Mensch getarnt auf unserem Planeten Zuflucht sucht.

play: Gibt es versteckte Level, und sind diese ein essentieller Bestandteil des Gameplays?

Ted Price: Einige Flugrunden sind versteckt. Du mußt einfach nur Glück haben, schlau sein oder den richtigen Drachen befreien, um diese zu finden. Es ist essentiell wichtig, alle Flugrunden aufzuspüren, wenn man das Spiel zu 100% durchspielen will.

play: Was sind Deine Lieblingsspiele, und welche magst Du überhaupt nicht?

- a) Dieses Jahr
- b) Letzten fünf Jahre
- c) Im Allgemeinen

Ted Price: Meine Favoriten für dieses Jahr sind: Tekken 3, Abe's Oddysee (oder war das letztes Jahr?). Hatte nicht sehr viel mehr Zeit, etwas anderes zu spielen - harte Terminsetzungen eben.

Niete des Jahres: Rascal.

Favoriten der letzten fünf Jahre: Crash 1&2, Mario 64, Warcraft, Tekken 1&2, Civilization, Bust-A-Move.

Nieten der letzten fünf Jahre: Lost World. Ich denke, mein Gehirn weigert sich einfach, an all' die anderen schlechten Spiele zu denken.

Die besten Spiele aller Zeiten: Wizardry, Bard's Tale, jedes Mario Bros. Spiel, Battlezone, die ersten paar Ultimas, Zelda, dieses Panzerspiel auf dem Atari 2600, Alice in Wonderland auf dem Apple II, Joust, Car Wars.

Die schlechtesten Spiele aller Zeiten: die Games, die ich in meiner High School-Zeit von irgendwelchen Raubkopie-BBS stundenlang heruntergeladen habe, nur um die Abstürze nach den ersten paar Screens mitzuerleben.

play: Gibt es eine Chance, daß Spyro seinen Weg zum Film oder in eine Cartoon-Serie findet? Ihr seid ja immer noch bei Universal.

Ted Price: Falls es keinen Spyro-Cartoon geben sollte, müssen die Cartoon-Studios wirklich ein ernsthaftes Problem haben.

play: Welche Person hatte den meisten Einfluß auf die Produktion von Spyro?

Ted Price: Eine Sache, die wir uns wirklich vorbehalten, ist, mit gutem Gewissen sagen zu können, daß Spyro echtem Teamgeist zu verdanken ist, und dazu zählen wir ebenfalls die Leute von UIS. Es gibt jeden Tag kleine Verbesserungen im Spieledesign, beispielsweise in grafischer Hinsicht. Viele Dinge, die einzeln gar nicht so auffallen. Der kumulative Effekt ist jedoch enorm. Obwohl einige Leute hier mehr sprechen als andere, ist doch die gemeinsame Arbeit der ausschlaggebende Faktor für das Produkt. Jeder vom Team hat einen großen Einfluß darauf, wie das Spiel sich am Ende entwickelt. Irgendeine Person hier in den Vordergrund zu stellen, wäre ein großer Fehler.

play: Sind die reinen Flugrunden vergleichbar mit der Wirkung von LSD?

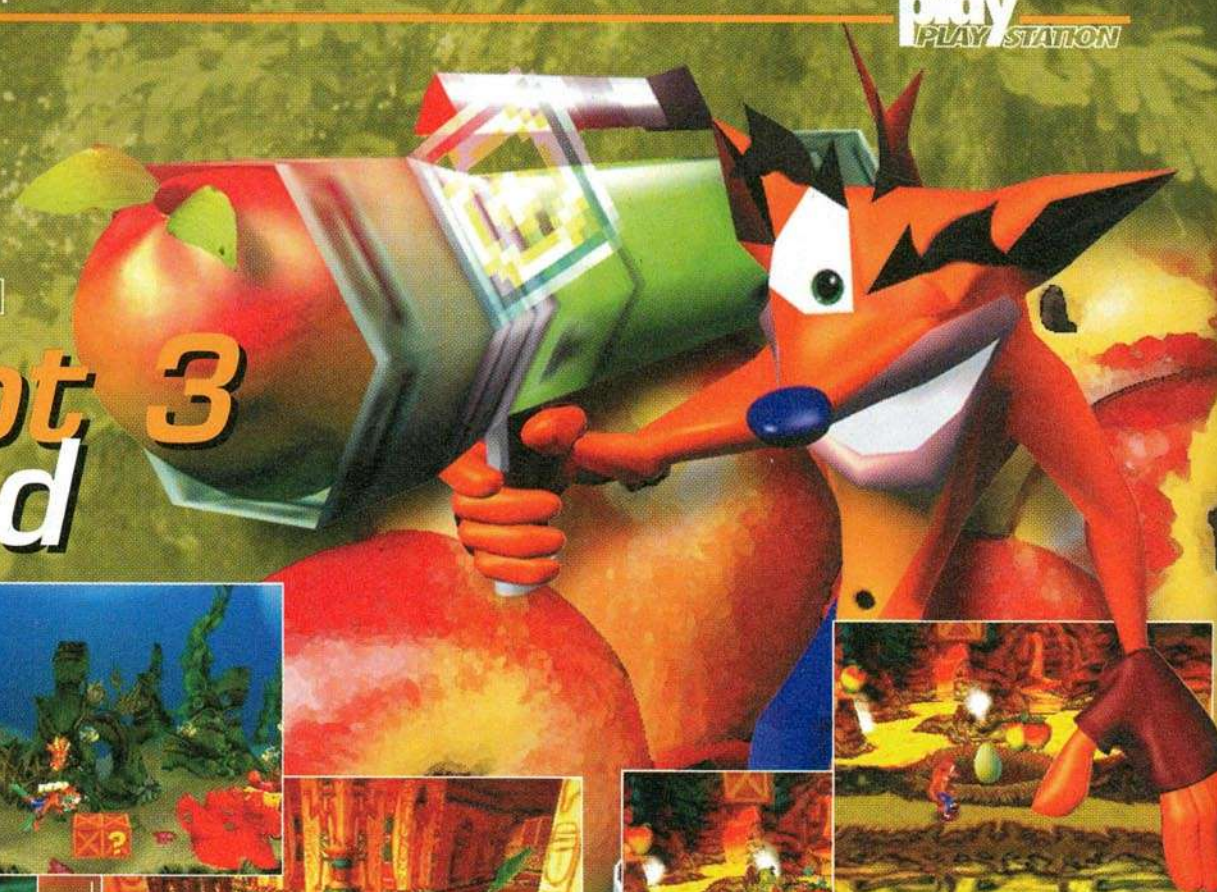
Ted Price: Ja. Wie habt Ihr das herausgefunden? Ich dachte, wir hätten alle dicht gehalten.

play: In diesem Sinne, vielen Dank für das Gespräch!



Crash Bandicoot 3 Warped

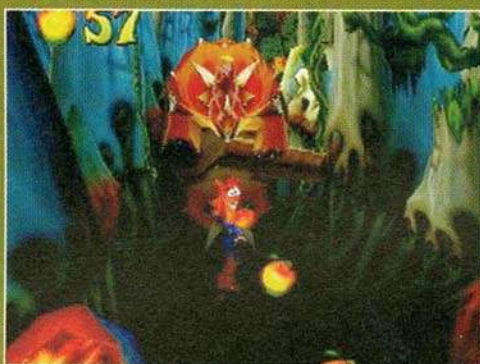
Mark Liebold



Das Mini-U-Boot ist mit Torpedos und einem Turbo ausgestattet.



Welcher Weg ist wohl der richtige?



Kurz warten, bis der Dino aus dem Ei geschlüpft ist, und schon kann losgeritten werden.

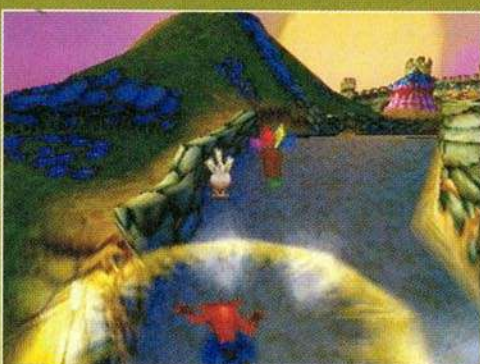
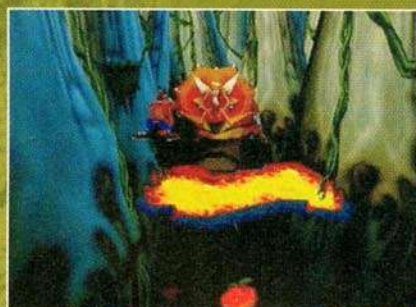
Es ist noch nicht einmal ein Jahr her, da wirbelte der schielende Wüstenfuchs bereits zum zweiten mal über unsere heimischen Bildschirme. Jetzt dürfen wir uns auf den dritten Teil von Crash Bandicoots wilden Abenteuern freuen. In dem uns vorliegenden Preview konnten wir zwar nur fünf Level anspielen, die bei uns allen allerdings so viel Eindruck hinterließen, daß wir uns alle schon auf die Endversion freuen.

Am altbewährten Gameplay wird sich in Crash Bandicoot Warped fast nichts ändern. Crash springt und rutscht genau wie im Vorgänger fröhlich durch die Gegend, um die unterschiedlichsten Feinde und Holzkisten aus dem Weg zu räumen. Lediglich das Wirbeln kann man jetzt durch mehrmaliges Drücken

des Buttons verlängern und damit sogar einen Sturz aus großer Höhe etwas abbremsen. Selbstverständlich kann man nach wie vor die verstärkten Kisten und besonders harte Gegner mit-

tels des Bauchklatschers, der bei uns bereits beim bloßen Zuschauen Schmerzen im Brust- und Bauchbereich verursachte, knacken. Tatkräftige Unterstützung erhält Crash diesmal von seiner kleinen Schwester Coco. Zusammen kämpfen sie sich abwechselnd durch die einzelnen Level, die sich diesmal an den verschiedensten Zeitepochen orientieren und vor Ideen und Detailverliebtheit nur so strotzen. Der Grund für die ständigen Zeitreisen ist wieder mal der böse Professor Neo Cortex. Mit Hilfe einer Zeitmaschine reist er durch die Vergangenheit, um von Anbeginn der Zeit Herrscher der Welt zu sein. Also geht es erst einmal ganz zum Anfang zurück. In dem Steinzeitlevel muß Crash wieder vor einem dicken Ungetüm flüchten. Der Eisbär des zwei-

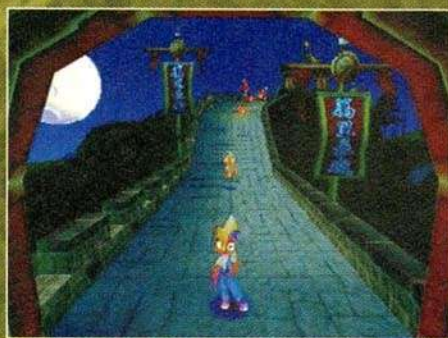
ten Teils wurde kurzerhand durch einen Dinosaurier (Triceratops) ersetzt, auf dessen Rücken sich ein Neandertaler befindet, der das Vieh mit seiner Keule antreibt und den armen Crash durch einen mit Lavapools durchsetzten Tunnel treibt. Auch auf die obligatorischen Reittiere wurde in Crash Bandicoot Warped nicht verzichtet. Coco darf ihren süßen Minitiger über die chinesische Mauer mit ihren vielen heimtückischen Sprung- und Ausweichpassagen hetzen, und Crash auf dem



Erschütterungen, wie der Bauchklatscher werden von einem Dual-Shock Controller spürbar weitergegeben.



Dank des Magiers eben noch ein Wüstenfuchs - jetzt ein Frosch!



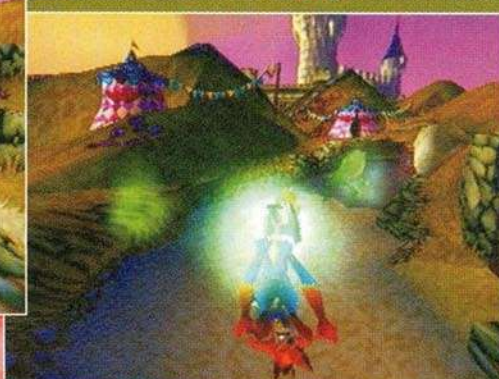
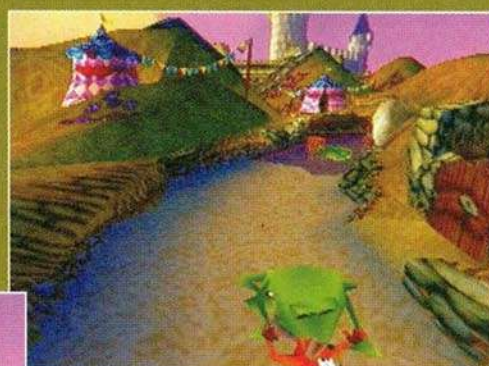
Cocos wilder Ritt über die Chinesische Mauer erfordert blitzschnelle Reaktionen.



Rücken eines Dinosaurierbabies platznehmen. Neben den Reittieren bekommt man auf dem Weg auch noch etliche technische Gerätschaften zur Verfügung gestellt. Was im Vorgänger Motorboot und Raketenrucksack waren, wurde im dritten Teil zum Jet Ski, Hover Board, Mini-U-Boot, Flugzeug und Motorrad umfunktioniert. Außerdem kann Crash jetzt eine Mini-Bazooka benutzen, die über eine Laserzielvorrichtung verfügt und vorher eingesammelten Äpfel als Munition benutzt.

Der Schwierigkeitsgrad wird sich genau wie bei den Vorgängern von Level zu Level steigern. Dies wird besonders Auswirkungen auf die Anzahl der Gegner und die Komplexität der Sprungpassagen haben. In Sachen Witz wurden bei Crash Bandicoot Warped keinerlei Abstriche gemacht, sondern eher einen Zahn zugelegt. Frösche, die sich, nachdem sie Crash geküßt haben, in Prinzen verwandeln, und Magier, die beim ersten Treffer ihren Bart und

Umhang verlieren und anschließend halbnackt dastehen, sind nur ein kleiner Vorgeschmack auf das reichhaltige humoristische Angebot. Obwohl in den ersten beiden Teilen der Crash Bandicoot-Serie keinerlei großartigen, grafischen Mängel zu erkennen waren, wurde im zweiten Sequel die Grafik nochmals verbessert. Besonders gut kann man dies im Unterwasserlevel erkennen. Nur mit einer Taucherbrille und einem Atemgerät ausgestattet schwimmt Crash durch eine herrliche Unterwasserlandschaft, die ständig am Wabern und Schimmern ist. Aber auch andere Level bringen grafische Aufwertungen zum Vorschein. Beispielsweise hinterläßt man in den Wasserpfützen des Steinzeitlevels nicht nur ein Spiegelbild, son-



dern verursacht beim Hineinspringen, je nachdem ob man auf einem Dinobaby sitzt oder nicht, leichte Wasserkräuselungen und Wellen.

Neben Krokodilwrestling, einem alten Volkssport der Australier, der nicht ganz ungefährlich sein soll, und einem Wettrennen gegen einen Tiger wurden noch viele weitere Neuerungen angekündigt, die aber erst in der Endversion bestaunt werden können. Ob die Entwickler ihre Pläne in die Tat umsetzen und wie Crash Bandicoot diesmal im Vergleich zu seinen Vorgängern abschneidet, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

information

- Genre: Jump'n Run
- Spieler: 1
- Hersteller: SCED
- Entwickler: UIS, Naughty Dog
- Testmuster: SCED
- Erhältlich ab: 4. Quartal

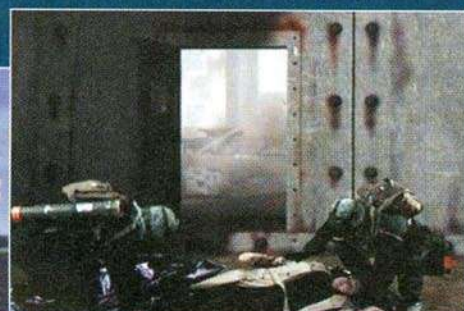
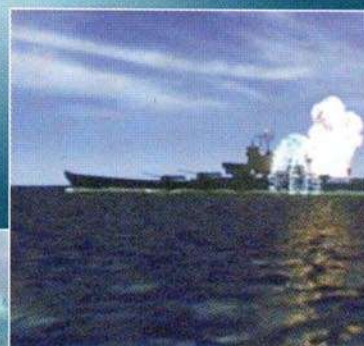


Ein kurzer Kuß, und der verwunschene Prinz hat sich aus seiner Froschgestalt auf Kosten von Crash befreit.

Command & Conquer

Mark Liebold

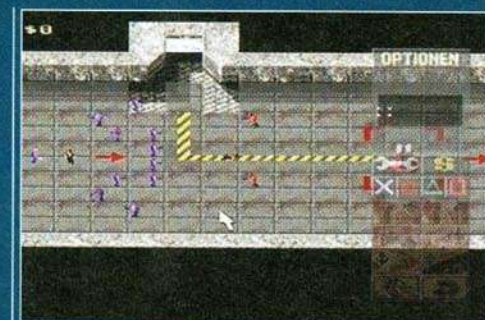
Alarmstufe Rot: Gegenschlag



Der russische Erkundungstrupp macht sich auf den Weg.

weiter und entwickelten eine Maschine, mit der man die Zeitbarriere überwinden und in die Vergangenheit reisen kann. Mit dem Ziel, den schrecklichen zweiten Weltkrieg ungeschehen zu machen, reist ein Attentäter durch die Zeit zurück und eliminiert mit Adolf Hitler den schrecklichsten aller Diktatoren, noch bevor dieser in Deutschland die Macht an sich reißen kann. Niemand konnte die Folgen des Eingriffs in das Raum/Zeit-Kontinuum erahnen. Mit einem fehlenden Gegenpol zur damaligen Sowjetunion griff Stalin nach der Weltherrschaft. Die USA und ihre Verbündeten konnten ihn bis zu diesem Zeitpunkt zwar erfolgreich davon abhalten, der Kampf um die Macht dauert aber immer noch an.

Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag bietet dem geübten Strategen 34 neue Missionen und darüber hinaus noch drei versteckte Geheiminsätze. Für die Streitkräfte der westlichen Allianz beginnt der Kampf in Griechenland. Um dem rebellischen Teil der griechischen Bevölkerung eine Lektion zu erteilen, versprüht die russische Armee das tödliche Nervengas Sarin über den Städten und Dörfern.



In manchen Einsätzen muß man seine Truppen „nur“ durch verzweigte Tunnelsysteme führen.

Freunde von Command & Conquer dürfen sich freuen. Die Westwood Studios sorgen auf der PlayStation für einen geballten Nachschub des beliebten Echtzeit-Strategie-Games. In Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag tobt immer noch der Krieg zwischen den alliierten Streitkräften des Westens und der Sowjetunion im Herzen Europas. Der Grund für den Konflikt der beiden Weltmächte liegt sowohl in der Vergangenheit wie auch in der Gegenwart. Wissenschaftler der Gegenwart führten Albert Einsteins Forschungen

weiter und entwickelten eine Maschine, mit der man die Zeitbarriere überwinden und in die Vergangenheit reisen kann. Mit dem Ziel, den schrecklichen zweiten Weltkrieg ungeschehen zu machen, reist ein Attentäter durch die Zeit zurück und eliminiert mit Adolf Hitler den schrecklichsten aller Diktatoren, noch bevor dieser in Deutschland die Macht an sich reißen kann. Niemand konnte die Folgen des Eingriffs in das Raum/Zeit-Kontinuum erahnen. Mit einem fehlenden Gegenpol zur damaligen Sowjetunion griff Stalin nach der Weltherrschaft. Die USA und ihre Verbündeten konnten ihn bis zu diesem Zeitpunkt zwar erfolgreich davon abhalten, der Kampf um die Macht dauert aber immer noch an.

Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag bietet dem geübten Strategen 34 neue Missionen und darüber hinaus noch drei versteckte Geheiminsätze. Für die Streitkräfte der westlichen Allianz beginnt der Kampf in Griechenland. Um dem rebellischen Teil der griechischen Bevölkerung eine Lektion zu erteilen, versprüht die russische Armee das tödliche Nervengas Sarin über den Städten und Dörfern.



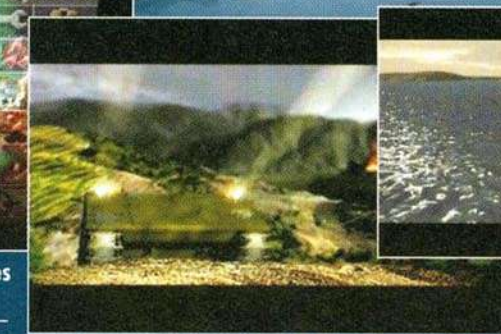
Ein Hubschrauber der Sowjets versucht, die Evakuierung des griechischen Dorfes zu verhindern.

selbst) auf die Rettung vor den kommunistischen Invasoren. Entschließt man sich für die sowjetische Seite, muß man zuerst die westlichen Kampfverbände aus der Ukraine vertreiben und ihre geheimen Labors, die tief in den Wäldern versteckt liegen, zerstören. Der restliche Weg der russischen Truppen führt über Österreich und Frankreich bis nach Spanien.

Die Forschungsabteilungen beider Parteien waren in der vergangenen Zeit auch nicht untätig. Insgesamt stehen zwölf neue Kampfeinheiten zur Verfügung. Die Wissenschaftler der Alliierten konzipierten z.B. den Chrono-Panzer, mit dem man in der Lage ist, durch einen Dimensionsriß große Distanzen ohne Zeitverlust zu überwinden. Der Chrono-Panzer kann von einem Moment zum anderen hinter den feindlichen Linien auftauchen und eröffnet der modernen Kriegsführung somit vollkommen neue Möglichkeiten. Die russischen Professoren der Technischen



Ungehindert kann sich der Spion an den Wachen vorbeistehlen.



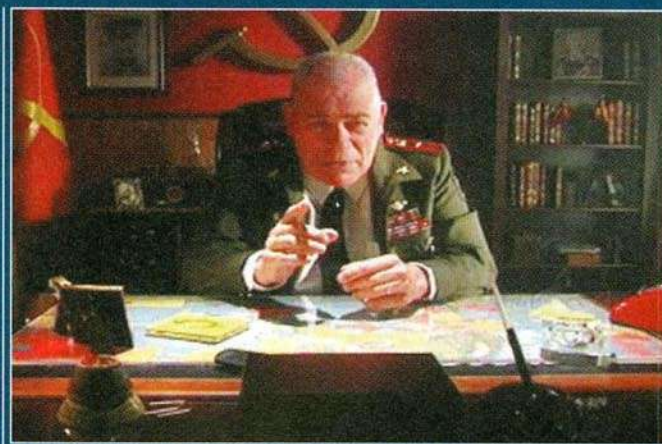
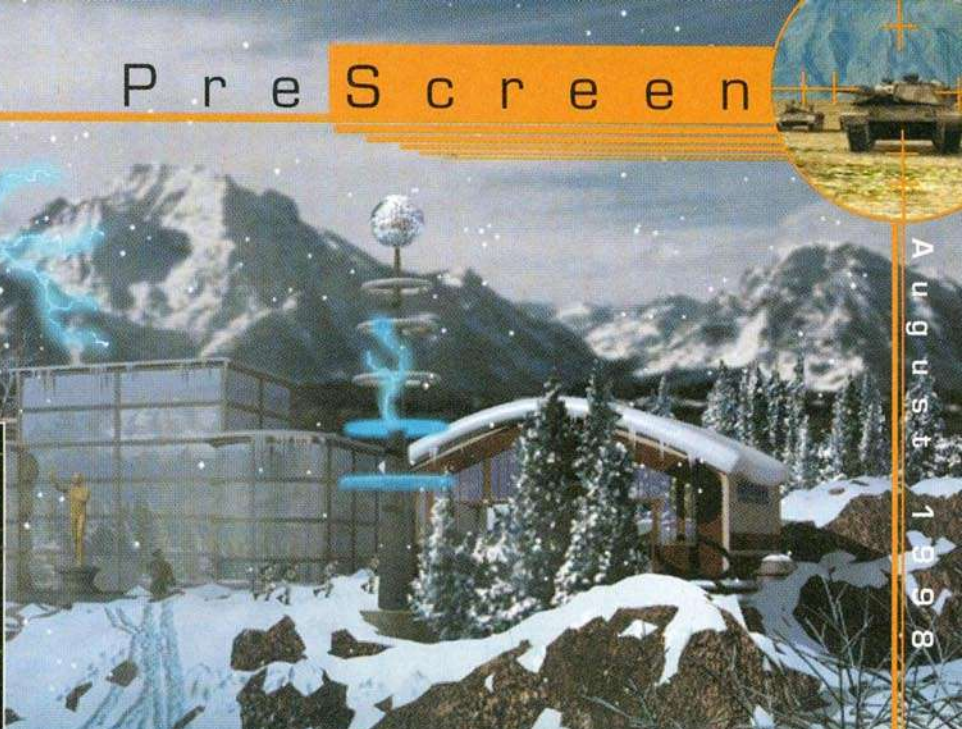
Auf diesen wertvollen Verband Tesla-Panzer muß besonders Acht gegeben werden.

Fakultät in Moskau lieferten ebenfalls neues und verbessertes Rüstungsgerät. Um die Unterlegenheit im Seekrieg auszugleichen, wurden die U-Boote mit Rakenträgern bestückt, die es erst jetzt ermöglichen, das nahegelegene Ufer unter Beschuß zu nehmen. Auch die altgedienten Infanterieeinheiten erhalten Nachschub. Der Elektrobot ist ein Cyborg, der zwar etwas langsam ist, dafür aber einen tragbaren Tesla-generator mit sich führt.

Grafisch wurde Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag leider nicht aufge bessert. Außerdem darf man, genau wie beim Vorgänger, seinen Spielstand nur nach einem erfolgreichen Einsatz sichern. Dieser Negativpunkt wird wieder für haßerfüllte Nächte sorgen. Es ist schon ziemlich frustrierend, wenn man nach über einer Stunde die Mission fast geschafft hat, aber schließlich doch wegen einer Kleinig-



Die schwarzen Flecke sind die Überreste einer Cyborg-einheit, die mit einem Schlag ausgeschaltet wurde.



Die befehlshabenden Generäle erläutern vor jeder Mission die Einsatzziele.

keit alles in den Sand setzt und wieder von vorne beginnen muß. Sicherlich kann man jetzt schon sagen, daß Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag ein Verkaufsschlager werden wird. Ob das Game allerdings den harten Prüfstand der play übersteht, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.



information

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



Das Wertungssystem

10 Ausnahmetitel mit Referenzcharakter

9 Herausragender Titel

8 Sehr guter Titel

7 Überdurchschnittlicher Titel

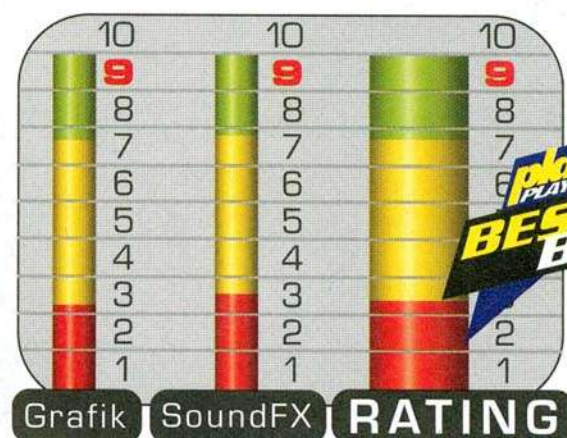
6 Genrefans testen an

5 Nur für Sammler

1-4 Finger weg

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



11/97 Player's Guide
Setups Formel 1 '97
Final Fantasy VII (Teil 1)

12/97 Player's Guide
Discworld II Vermutlich
Vermeißt...!? (Teil 1)
Final Fantasy VII (Teil 2)

01/98 Player's Guide
Broken Helix (Teil 1)
Discworld II Vermutlich
Vermeißt...!? (Teil 2)

02/98 Player's Guide
Baphomets Fluch 2 (Teil 1)
Broken Helix (Teil 2)

03/98 Player's Guide
Baphomets Fluch 2 (Teil 2)
Strategy Guide
Warhammer Dark Omen

04/98 Player's Guide
Riven The Sequel To Myst
(Teil 1)
Warhammer Dark Omen
(Teil 1)

06/98 Player's Guide
Colin McRae Rally
Warhammer Dark Omen
(Teil 3)

07/98 Player's Guide
Gran Turismo
Heart Of Darkness



play 11/97 ☐
play 12/97 ☐
play 01/98 ☐
play 02/98 ☐

play 03/98 ☐
play 04/98 ☐
play 06/98 ☐
play 07/98 ☐

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

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!

Manga Videos



z. B. Countdown Stories 1 + 2 je 59
MD Geist 1+2 je 39
Bubblegum Crisis 1-4 je 49
Devil Hunter Yoko 1+2 je 49
Bounty Hunter 39
Streetfighter Serie Vol. 1-4 59
Moldiver Vol. 1+2 39
El Hazard Vol. 1 39

Sonstiges



Players Guide's
z. B. Diverse ab 10
Tekken 3 34
Final Fantasy VII 29
Final Fantasy Tactics 39
Mace the Dark Age 39
Diddy Kong Racing 34
Saga Frontier 39
Turok 34
Tomb Raider 2 19
Nightmare Creatures 34
WCW vs. NWO 34
Final Fantasy Action-Set 89
Yoshi's Story 29
Gran Turismo 39
Breath of Fire 3 29
Laufwerk PSX 99
Einbau auf Anfrage

Sega Saturn

House of Dead Dt 95
Grandia JP 169
Last Bronx Dt 99
Magic Knight Rayearth US 119
SEGA Touring Car Dt 109
Panzer Dragoon Saga Dt 89
Vampire Savior JP 129
X-Men vs. Streetfighter JP 159
Shining Force III 89

Game Boy

Drucker Dt 119
Kamera Dt 89
Turok Dt 55
Game Boy 99
Final Fantasy Leg. I-III je US 69

Sony Playstation

Abe's Odysee PV 79
Alundra Dt 89
Armored Core Dt 89
Ayrton Senna 2 Dt 89
Azure Dreams US 119
Batman & Robin Dt 89

Grand Theft Auto + Musik PV 89
Gran Turismo Dt 89
Heart of Darkness Dt 89
Indy 500 Dt 79
Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 89
Kick Off '98 Dt 89
Lucky Luke Dt 89
Lunar JP 139

Road Rash 3D US/Dt 119/79
Saga Frontier US 119
San Francisco Rush Dt 89
Snowracer Dt 89
Soul Blade* Dt 99
Spiceworld* Dt 49
Steel Reign Dt 89
Streetfighter Collection Dt 85
Streetfighter EX Dt 89
Syndicate Wars PV 69

Tactics Ogre US 119
Tail Concerto JP 144
Tekken 3 US 119
Test Drive 4 Dt 79
Theme Hospital Dt 89
Tomb Raider 2 PV 89
Tommi Mäkinen Rally Dt 89
Touringcar Championship Dt 89
Transport Tycoon Dt 89
Treasure of the Deep Dt 89
V-Rally Dt 79

Versus -Vs.- Dt 59
Vigilante 8 Dt 89
VR Baseball '99 Dt 89
Warcraft 2 Dt 79
Warhammer 2-Dark Omen Dt 79
Wrecking Crew Dt 79
WWF Warzone US 119
Xenogears Dt 89
X-Men vs Streetfighter US 99
Young Blood Dt 89
Control Pad ab 25
Game Gun ab 39

Lenkrod für 3 Systeme 139
Rumble für den Arm 39
Sony + Dual Shock 299
WCW Nitro PSX Dt 89
Ogre Battle US 119
Point Blank Dt 85
Colin Mc Rea Rally Dt 89
NZO US 109
War Games Dt 79
Hula World Dt 89
Medieval Dt 89
Ghost in the Shell Dt 89
Sim City 2000 Dt 89

Pro Pinball Timeshock 49
Command + Conquer 49
Suikoden 49
Hexen 49
Virtual Pool 49
Vandal Hearts 49
Mega Man X 3 49
Warhammer 49
Tennis Arena 49
diverse Platinum 45
NHL Powerplay 49
MOK + Soundtrack 39
Exhumed 49
Legacy of Kain 49
Covier Crisis 49

Sony Playstation
unter 50 DM

Pro Pinball Timeshock 49
Command + Conquer 49
Suikoden 49
Hexen 49
Virtual Pool 49
Vandal Hearts 49
Mega Man X 3 49
Warhammer 49
Tennis Arena 49
diverse Platinum 45
NHL Powerplay 49
MOK + Soundtrack 39
Exhumed 49
Legacy of Kain 49
Covier Crisis 49

Nintendo 64

1080° Snowboard US 169
Aero Fighters Assault Dt 129
Banjo Kazooie Dt 89/US 169
Bio Freaks US/Dt 169/119
Chamewleon Twist Dt 99
Clayfighter 63 1/3 PV 59
Diddy Kong Racing Dt 89
Dual Heroes Dt 79
Extreme G PV 99
F 1 Pole Position Dt 99
FIFA '98-Frankreich Edition Dt 119
Fighter's Destiny Dt 119
Forsaken Dt 129
Gamebuster Mogel??? Dt 99
G.A.S.P. US 169
GT 64 Championship Dt 99
Konsole + Spiel Dt 349
Lamborghini Dt 99
Mace the Dark Age Dt 99
Madden Football 64 Dt 99
Multi Racing Championship Dt 99
Mystical Ninja Dt 129
NBA Courtside Dt 95
NBA In the Zone '98 US 59
NFL Quarterback Club '98 Dt 99
NHL Breakaway '98 Dt 99
Quest 64 US 169
Olympic Hockey Dt 99
San Francisco Rush Dt 99
Shadow of the Empire Dt 129
Superstar Soccer 64 Dt 89
Top Gear Rally Dt 99
Turok PV 109
Vibrationspack ab 29
Wayne Gretzky 3D Hockey '98 US 99
WCW Vs. NWO World Tour Dt 129
WWF Warzone US 169
Yoshi's Story JP/Dt 99
F-Zero JP 169
Off Road US 169
Star Soldier JP 179
Virtual Chess 64 Dt 109
Infrarot Pads Dt 109
Mission Impossible US 169

Bloody Roar Dt 79
Brave Fencer Musashinden JP 89
Breath of Fire 3 Dt/US 89/119
Bushido Blade 2 JP 139
Bushido Blade* Dt 99
Bust A Move 3 Dt 69
Cardinal Syn Dt 89
Castlevania Dt 79
Command & Conquer 2 Dt 99
Crash Bandicoot 2* Dt 89
Crime Killer Dt 89
Dead or Alive Dt 89
Deathtrap Dungeon PV 89
Diablo Dt 79
Discworld 2* Dt 89
Disruptor Dt 59
Extreme Snowbreak Dt 79
Everybody's Golf Dt 89
FIFA '98-Frankreich Edition Dt 79
Fighting Force Dt 89
Final Fantasy Tactics US 119
Final Fantasy VII* Dt 99
Franzy Dt 89
Formel 1 '97 Dt 119
Formel 1 '97 Dt 119
Forsaken Dt 89
G-Police* Dt 89
Gex 3 D-Return of the Gecko Dt 89

Master of Teräs Käsi Dt 79
Mega Man 8 Dt 89
Men in Black PV 79
Micro Machines V 3 Dt 45
Nagano-Winter Olympiade '98 Dt 95
NBA Hang Time Dt 89
NBA In the Zone 2 Dt 59
NBA live '98 Dt 79
NBA Pro '98 Dt 95
Need for Speed 3 Dt 79
Newman Haas Racing Dt 89
NHL Breakaway '98 Dt 59
NHL Open Ice Dt 94
NHL Powerplay '98 Dt 85
Nightmare Creatures* Dt 89
Ninja Tengu JP 149
One Dt 89
Parasite Eve JP 139
Pax Corpus Dt 79
Power Rangers Pinball Dt 59
Premier Manager '98 Dt 89
Rally Cross* Dt 89
Premier Manager '98 Dt 89
Rally Cross* Dt 89
Rayman 2 US 119
Return Fire Dt 59
Riven Dt 119
Road Rage Dt 79

ANGEBOT DES MONATS

Dual Shock NB..... 49
Memory Card 1 Meg..... 19
RGB- + HIFI-Kabel..... 29
Memory Card 72 Meg..... 79
Pistole 007 Gun mit Rumba..... 79
X-Ploder A-Replay..... 79

PSX-Umbauchip
für JP u. US-Games
zum Selbsteinbau
incl. Anltg.
nur 19,90

Neu in Marzahn
Karl-Holz-Str. 16
Ecke Blumberger Damm
1000 Spiele im Verleih
ab 1.50 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU

Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN

Karl-Holz-Str. 16
Wittenberger Str. 76-80

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

PRENZ' L BERG

Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 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 • PV-Pal

Alle Dt-Titel auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!!

Indizierte Spiele gegen Altersnachweis!

Ladenpreise können abweichen!
* Versand kostenfrei

TEKKEN 3

SVEN LIEBOLD

Genre:.....Beat'em Up

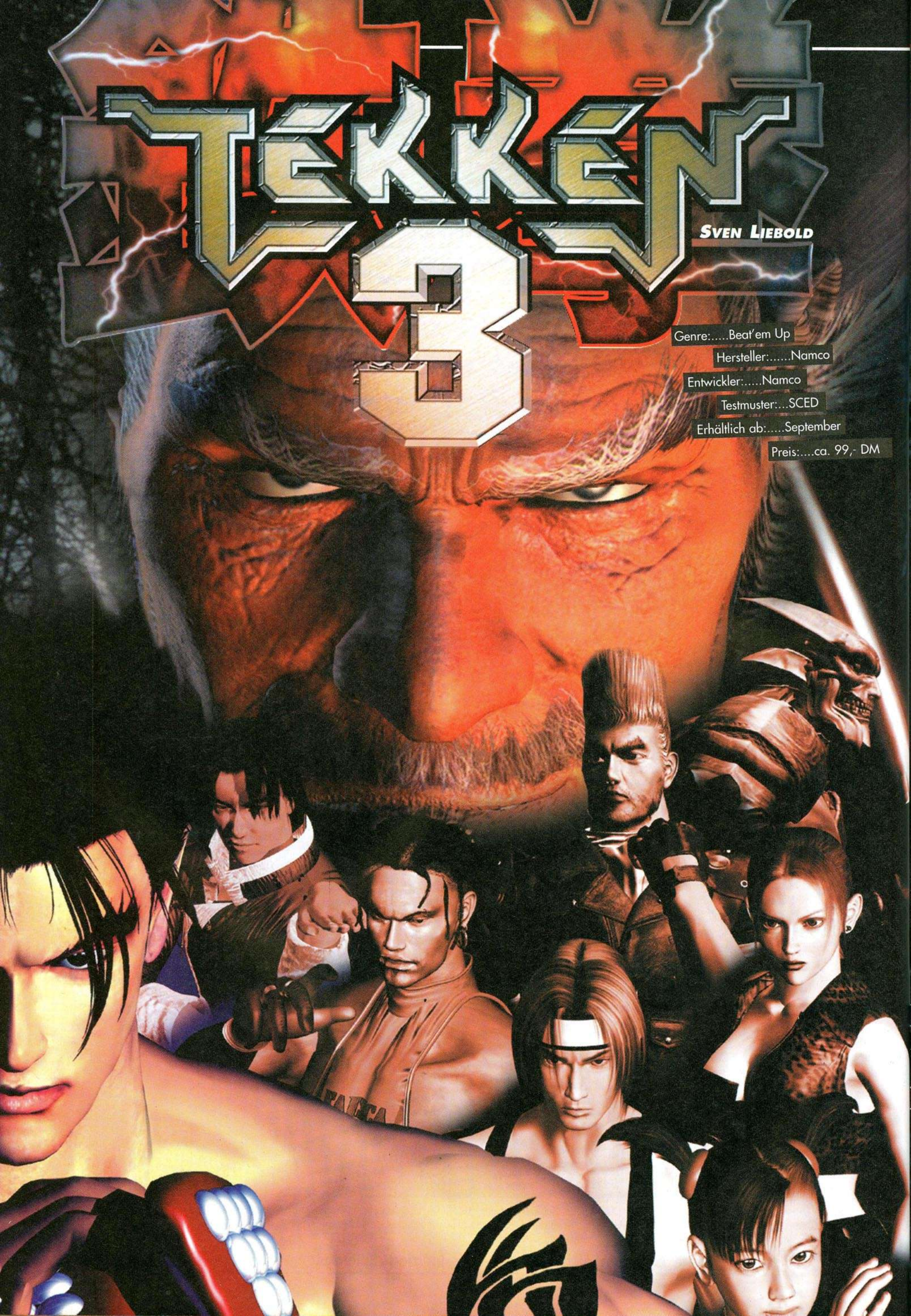
Hersteller:.....Namco

Entwickler:.....Namco

Testmuster:...SCED

Erhältlich ab:.....September

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





In Tekken 3 wurde der Kampfstil Capoeira erstmalig in Szene gesetzt.



Das Auftreffen der Schläge wurde mit vielerlei Effekten versehen.



Konterschläge und Gegenattacken sind deutlich ausgefeilter.

Endlich ist es soweit. Nachdem sich die Import Fans wahrscheinlich schon die Finger wund gespielt haben, kommt nun auch der Rest der Welt in den Genuß von Namcos Edelprügler. Heihachi Mishima und seine Mannen laden erneut ein zum dritten King Of The Iron Fist Tournament. Seit dem letzten Turnier sind allerdings über 15 Jahre vergangen, und einigen der Kämpfer steht das Alter förmlich ins Gesicht geschrieben. Heihachi vernichtete in Tekken2 seinen eigenen Sohn Kazuya, welcher mit einer dämonischen Macht im Bunde war. Als erneutes Oberhaupt des Mishima Financial Empire strebt er weiterhin nach der totalen Weltherrschaft. In einer alten mexikanischen Ruine entdeckte der mittlerweile 73jährige Heihachi eine mysteriöse Kreatur: den „God of Fight“. Begeistert von der gewaltigen Macht dieses Wesens, inszeniert er ein weiteres Turnier, um die Gunst des „God of Fight“ zu erlangen, denn die Krieger-Inkarnation dürstet

nach starken Seelen, die er in sich vereinigen will und somit noch mehr Macht erhält.

Zu Beginn stehen dem Spieler zehn Figuren zur Auswahl, der Rest muß wie üblich erst erspielt werden. Neben alten Bekannten wie Paul, Yoshimitsu, Heihachi, Lei, Nina und Jack, finden sich noch 15 neue Kämpfer im Tekken-Dojo. Einige von ihnen sind die Sprößlinge oder Schüler der prominenten Fighter aus den beiden Vorgängern. Hwoarang ist beispielsweise der Muster Schüler aus dem Trainingslager des Tae Kwon Do Spezialisten Beck, der in Tekken 2 sein Debüt feierte. Fans der von Bruce Lee entwickelten Kampfkunst Jeet Kune Do kommen bei Marshall Laws Sohn Forest voll auf ihre Kosten.

Insgesamt gaben sich die Entwickler sehr viel Mühe die einzelnen Charaktere sehr differenzierter zu gestalten. Tekken 2 bot zwar eine 25 Mann starke Kämpfer-Riege, wovon sich aber viele der Kämpfer in ihren Bewegungen ähnelten. Bei Tekken 3 arbeitete man akribisch für jeden einzelnen Charakter einen Kampfstil aus. Lei Wu Long kann beispielsweise innerhalb des



MARTIAL ARTS HISTORY:

Um einen authentischen Bewegungsablauf zu gewährleisten, griffen die Entwickler von Tekken 3 auf die unterschiedlichsten Kampfsportvariationen zurück, von denen wir einige etwas näher beleuchten.

AIKIDO / AIKIJUTSU

Aikido wurde 1941 von Morihei Uehiba begründet. Diese Kampfkunst nutzt die Balance und den Kampfrhythmus des Kämpfers, um die Bewegungen und die Kraft seines Kontrahenten gegen ihn auszunutzen. Sie basiert zwar auf vielen Würfen und Haltegriffen, kann aber auch mit ein paar Punchs und Kicks aufwarten. Ueshiba entwickelte Aikido aus dem älteren Aikijutsu, welches noch mehr auf offensive Manöver setzte, wie zum Beispiel gezielte Knochenbrüche. Er versuchte jedoch, sich dem Kampf auf eine philosophische Art und disziplinierter zu nähern. Dies bedeutet aber in keinsten Weise, daß ein Aikidomeister einer Konfrontation hilflos gegenübersteht. Ein geübter Aikidoka kann es mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufnehmen und diese mühelos zu Boden schicken.



Polygonmodelle und Animationen wurden gegenüber dem Vorgänger nochmals stark verbessert.

CAPOEIRA

Capoeira ist eine brasilianische Kampfkunst, welche von Sklaven aus Afrika, die nach Südamerika verschleppt wurden entwickelt wurde. Seinen Ursprung hat der Stil im Tanz; die Sklaven wollten den Eindruck erwecken, daß sie tanzen, und nicht kämpfen. So konnten die Kämpfer verhindern, daß sie bestraft wurden, falls sie bei einer Ausschreitung ertappt wurden. Da die Hände der Sklaven meist in Fesseln lagen, basiert die gesamte Technik auf akrobatische Manöver wie Handstände und ausgefallene Kicks. Musik ist ebenfalls ein wichtiger Bestandteil dieses Kampfstils, da fast jeder Kampf von treibenden Rhythmen unterlegt wird.



FEATURES



KARATE

Der extrem populäre Kampfsport hat seinen Ursprung im Okinawa des 5. Jahrhunderts. Erst nachdem die japanischen Invasoren den Einwohnern Okinawas verboten eine Waffe zu tragen, entwickelte sich das Karate zu einer durchdachten Technik. Im frühen 20. Jahrhundert wanderte das Karate von Okinawa nach Japan, und von dort aus in die ganze Welt. Karate ist eine harte, direkte Kunst, welche sich hauptsächlich auf Schläge und Kicks konzentriert, und nur sehr wenig Griffe und Würfe beinhaltet.

KUNG FU

Kung Fu bedeutet „harte Arbeit“ in Chinesisch; der moderne Ausdruck Wu Shu („Kriegs-Kunst“) ist jedoch eine bessere Art diese vielschichtige Form des Kampfes zu beschreiben. Kung Fu entstand vor vielen Jahrhunderten - manche Spuren führen bis in das 16. Jahrhundert vor Christus, die echten Wurzeln existieren jedoch definitiv im 5. Jahrhundert vor Christus. Der indische, buddhistische Mönch Bodhidharma kam eines Tages in einen Shaolin Tempel nahe der Hunan Provinz. Neben vielen anderen Dingen brachte er den Shaolinmönchen die indische Kampfkunst bei, welche seine Schüler mit ihren eigenen Techniken verbunden haben, um so einen kraftvollen Stil zu entwickeln, mit dem die Shaolin legendär wurden.



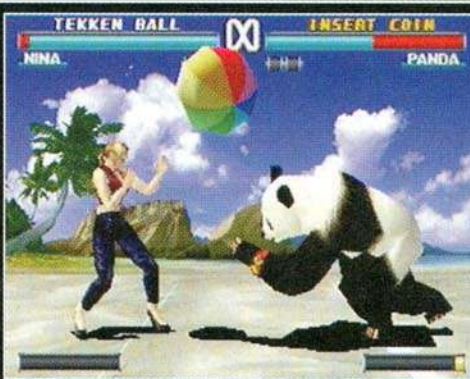
SPECIAL FEATURES

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

TEKKEN3 MOVIE THEATER



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 all die älteren Endsequenzen zu betrachten.



Dr. Boskovitch erlangt man über den Tekken Force Mode.

Bouts zwischen fünf Kung Fu Varianten wählen, während der begnadete Capoeira-Künstler Eddy Goro seinen verblüfften Gegnern zum Todestand auffordert.

Das ohnehin schon geniale Bewegungsspektrum des Prequels hat sich also deutlich erweitert und sollte jedem Fan von professionellen Beat'em Ups

zufrieden stellen. Das Steuerungsprinzip ist jedoch bei dem bewährten vier Button-Prinzip geblieben - eine Taste pro Fuß und Faust. Die Spielfigur kann sich jedoch nun wie in Soul Blade auch in den Vorder- bzw. Hintergrund bewegen (In Tekken 2 befanden sich die Spieler auf einer fixen Achse), dadurch ist es den Akteuren möglich, ihre Kontrahenten auch von der Seite zu packen. Desweiteren ist es durchführbar nachdem man durch einen harten Schlag zu Boden geschickt worden ist, den Gegner mit einer Quick-Recovery zu verblüffen, der den Spieler in Windeseile wieder auf die Beine stellt. Werden alle vier Buttons gleichzeitig gedrückt, lädt sich der Kämpfer mit einem Energieblitz auf und kann kurzzeitig mit erhöhter Schlagkraft aus teilen. Auch wurden alle Basismanöver der bekannten Charaktere überarbeitet und erweitert. Laut Aussage der Tekken-Entwickler benötigt beispielsweise der neue King trotz Komprimierung, drei mal mehr Speicher als der Tekken2-King. Dies alles auf der PlayStation zu realisieren stellte das Namco-Team vor eine echte Herausforderung. Letztendlich kann man aber



nur andächtig sein Haupt senken, denn bis auf die unwichtigen 3D-Hintergründe gleicht die Sony-Variante dem Spielhallenvorbild wie ein Ei dem anderen. Mehr noch. Dank dem Speichermedium CD und dem Ideenreichtum der Namco-Entwickler, kommen alle Tekken-Jünger in den Genuß einer vor Extra-Features strotzenden Version des dritten Teils der Kult-Serie.

Der Tekken Force Mode erinnert an einen klassischen Side Scroller im Stile von Final Fight, nur daß der Spieler in der Lage ist alle Moves auszuführen, die im regulären Turnier auch möglich wären. Hinzu gesellt sich der Tekken Ball Mode, bei dem man eine Art „Combo-Volleyball“ spielt, als auch der



Julia ist die Tochter von Michelle Chang aus Tekken 2.

JUJUTSU

Jujutsu (oder auch Jiu-jitsu) ist ein japanischer Kampfstil, dessen Wurzeln fast 1200 Jahre alt sind. Die Technik verzichtet größtenteils auf Schläge, und setzt ihren Schwerpunkt auf Griffe und Würfe. Ein typisches Jujutsu-Manöver besteht daraus, den Gegner zu greifen, ihn zu Boden zu zwingen und dort zu erledigen. Der Wurf, Bodenkämpfe und Kontermanöver sind ein Muß für diese Technik. Ohne dieses Grundwissen kann niemand ein Jujutsuka werden.

JEET KUNE DO

Eine Technik, die von keinem anderen als Bruce Lee persönlich entwickelt wurde. Nachdem er viele andere Kampfkünste studierte, dachte sich Lee, daß die begrenzte Anzahl von Manövern alle anderen Kampfstile ineffektiv mache. Stattdessen begann er alle Möglichkeiten zu katalogisieren, wie der menschliche Körper für Angriff und Verteidigung einsetzbar ist. Aus diesen Erkenntnissen kreierte er eine vereinfachte, bewegliche und praktische Kampfkunst, ohne klar definierte Abläufe und vorgeschriebene Konzepte.



Der harte Punch von Brian Fury.

NINJUTSU

Entstanden ist diese tödliche Kampfkunst durch die japanischen Schattenkrieger: die Ninja. Obwohl dieser Stil schon viele Jahrzehnte alt ist, wurde er besonders in der Feudalzeit Japans (1200-1600 n.Chr.) eingesetzt, als die Samuraiskrieger Ninja Clans wie Koga oder Iga anheuert, um ihre Feinde auszuspionieren oder einen Anschlag auf diese auszuführen. Die Kampfkunst der Ninja, die auch unter Taijutsu bekannt ist, läßt sich als schnell, effizient und oft sehr brutal beschreiben. Die Torturen, die im Training auf den Schüler zukommen, damit er die nötige Geschicklichkeit und Ausdauer für das Ninjutsu erhält, sind enorm.

TAE KWON DO

Tae Kwon Do formte sich im 7. Jahrhundert v.Chr. in Korea. Der Kampfsport wurde bis zu dem Zeitpunkt weiterentwickelt, als die Japaner Anfang 1900 in Korea einmarschierten und die Kunst in den Untergrund gedrängt wurde. Nach dem Ende des 2. Weltkriegs erhob er sich wieder aus der Verbannung und verbreitete sich auf dem ganzen Erdball. Wie die meisten koreanischen Kampfkünste betont Tae Kwon Do eindeutig Kicks gegenüber Fausttechniken. Abhängig von den Lehrmeistern kann sie als Sport betrieben, aber auch als tödliche Waffe eingesetzt werden.

RINGEN

Die wohl früheste Form einer Kampfkunst, die bis zum heutigen Zeitpunkt in vielen Ländern erhalten geblieben ist. Das japanische Sumo ist wohl der stilistisch am meisten geprägte Auswuchs der Ringens. In Rußland gibt es das Sanbo, im Iran das Koshti oder Circum, wie es in Korea getauft wurde. In der heutigen Zeit existiert jedoch auch noch eine, speziell in den USA entstandene Subkultur dieses Sports, die mehr einer choreographierten Show gleichkommt als einem echten Kampf. Das Grundprinzip blieb aber bis zum heutigen Tage immer das gleiche: Der Gegner muß mittels Würfen und Griffen zu Boden gebracht und dort für eine bestimmte Zeit gehalten werden.



Das Replay zeigt den letzten vernichtenden Treffer.



Heihachi ist trotz seines hohen Alters ein ernstzunehmender Gegner.

bekannte Theater Mode, der das erneute Bestaunen aller FMVs ermöglicht, insofern man alle möglichen Abspanne bereits erspielt hat.

► Bis auf die häßlichen PAL-Balken hat Tekken 3 seine NTSC-Konvertierung erstaunlich gut überstanden. Im Gegensatz zu dem verhunzten Prequel, der sich gegenüber seinem NTSC Konterfei äußerst lahm spielte, überzeugt Tekken 3 nur mit minimalen Geschwindigkeitsverlusten. Die technische Seite dieses hochkarätigen Titels ist wirklich eine Klasse für sich. Obwohl die System 12 Platine der Spielhallenversion nicht mehr sehr viel mit dem PlayStation ähnlichen 11er Board gleich hatte, schafften es die Programmierer die selben souveränen Argumente des Coin-



Die Mangafigur Gon erhält man nach einem Match im Tekken Ball Mode.

MUAY THAI

Dieser besser unter dem Begriff Kickboxen bekannte schnelle, brutale Kampfstil stammt aus Thailand. Der Sport verbindet dabei klassische Boxelemente mit harten Kicks. Muay Thai-Kämpfer sind dahingehend trainiert, daß sie selbst genausoviel Schaden einstecken können wie sie in der Lage sind Schaden zu verursachen. Harter Einsatz von Fäusten und Ellenbogen gehören ebenso in das Repertoire wie der Einsatz von Kniestößen und Kicks. In früheren Zeiten wickelte man die Fäuste der Kämpfer vor einem Fight in Pferdehaar, tauchte sie in Leim und anschließend in Glasscherben.



Der letzte Gegner fordert das ganze Geschick des Tekken-Kämpfers.

ops zu adaptieren. Die komplexen Polygon-Karatekas sind mittels aufwendiger Motion Capturing-Technik animiert worden. Das Ergebnis sind unglaublich realistische Animationen, die bis dato unter der Konkurrenz ihresgleichen suchen. Detaillierte Texturen und eine ungewöhnlich hohe Frame-rate runden den erstklassigen technischen Cocktail ab.

Trotz oder gerade wegen des bewährten Spielprinzips setzt Tekken 3

So sehr sich auch die Konkurrenz bemüht, ähnlich hochwertige Produkte zu veröffentlichen, fehlt doch immer noch ein Quentchen zur Perfektion eines Tekken 3.

die Meßlatte unter den 3D-Prüglern erneut ein Stück höher. Um das ganze Potential dieses Titels auszuschöpfen, dürfte selbst für Profispieler einiges an

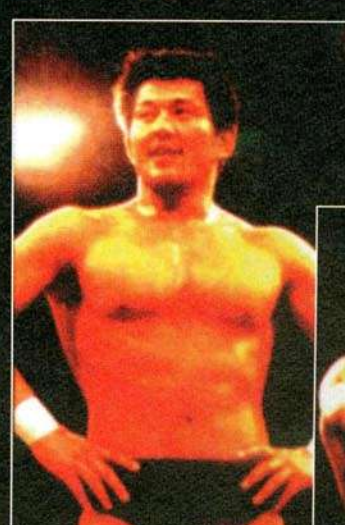
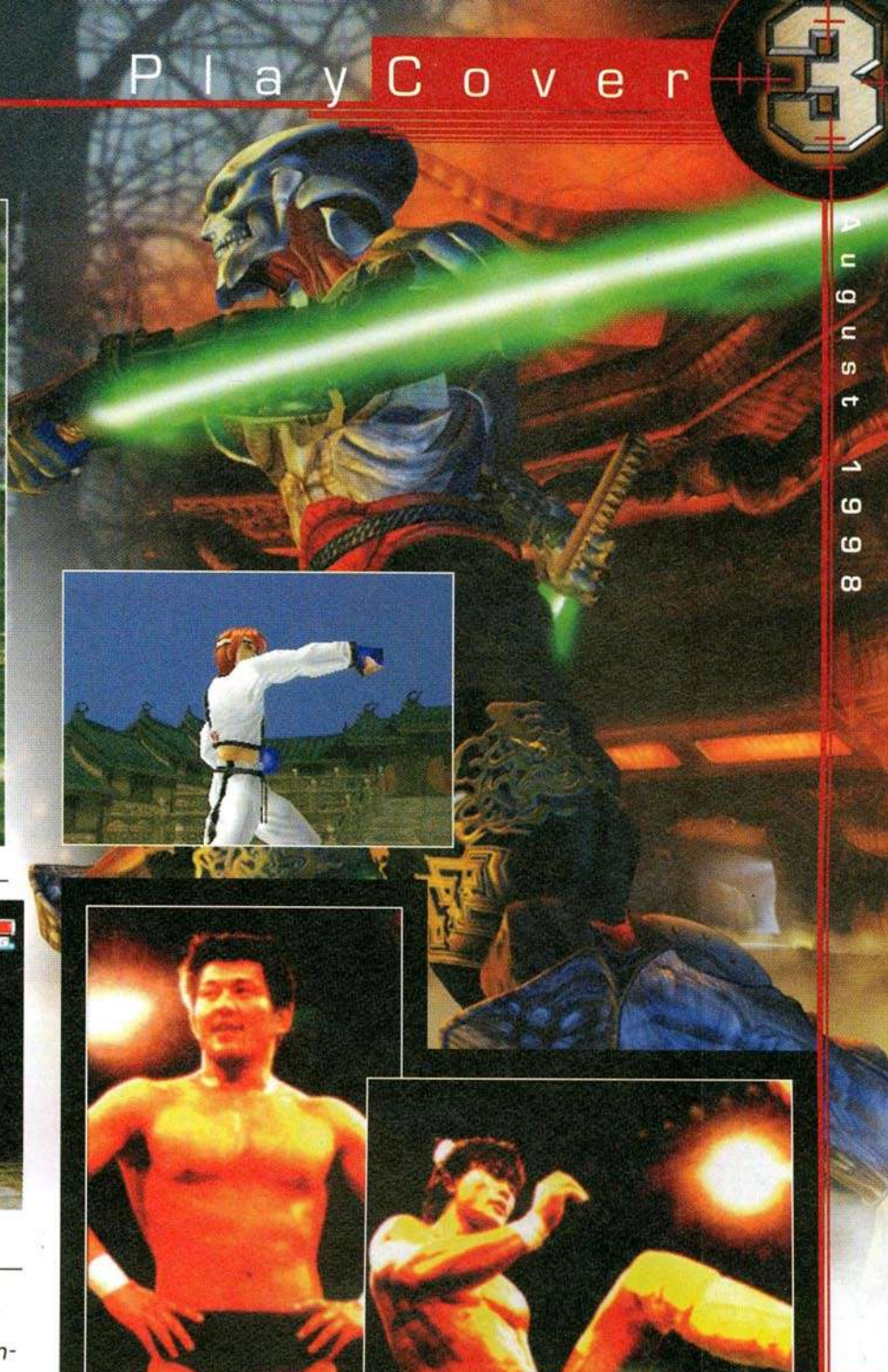


POSITIV

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

NEGATIV

- PAL-Balken stauchen das Bild minimal



Minoru Suzuki arbeitete zusammen mit Osami Shibuya die komplexen Bewegungsschemata der Tekken-Kämpfer ein. Beide sind sehr bekannte Stars des „Pancrase - Hybrid Wrestling“, einer renommierten Ringer-Liga in Japan. Durch ihr weites Erfahrungsspektrum in den verschiedensten Kampfsportarten, realisierten sie die authentischen Animationen, welche Tekken3 erfrischend vom Rest abheben.

Zeit beanspruchen, denn erst wenn man wirklich in der Lage ist seinen Charakter perfekt zu kontrollieren, zeigen sich die wahren Qualitäten von Tekken 3. Die schier unfaßbaren Möglichkeiten von Attacken und Gegenattacken geben dem Einsteiger als auch dem Fortgeschrittenen immer wieder Anlaß für viele ausgiebige Fight-Stunden. Namco konnte in der Tat den erwarteten Geniestreich landen, den sich die Tekken Fans erwartet haben. So sehr sich auch die Konkurrenz bemüht, ähnlich hochwertige Produkte zu veröffentlichen, fehlt doch immer noch ein Quentchen zur Perfektion eines Tekken 3.

9 9 10
Grafik Sound FX
RATING

play
PLAY STATION
BEST BUY!

BREATH OF FIRE III

Mark Liebold

Genre:.....RPG

Hersteller:.....Capcom

Entwickler:.....Capcom

Testmuster:...Infogrames

Erhältlich ab:.....August

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

Die beiden ersten Teile von Breath of Fire feierten auf Nintendos SNES große Erfolge. Jetzt, nach über zwei Jahren, setzt Capcom mit Breath of Fire III die Erfolgsstory exklusiv auf der PlayStation fort.



Features





Die Charaktere:

Ryu

Als Hauptdarsteller muß Ryu immer Mitglied der augenblicklichen Gruppe sein. Das Unterfangen, Licht ins Dunkel seiner Vergangenheit zu bringen, dauert für ihn bis in das Erwachsenenalter hinein. Ryu zeichnen sowohl seine schnellen und tödlichen Attacken im Kampf als auch seine fantastischen Heilkräfte aus.

Außerdem ist er der einzige, der sich mit Hilfe der Brut-Gene in einen mehr oder weniger mächtigen Drachen verwandeln kann. **Zusätzliche Aktionen:** Schwerthieb (X-Button) - Mit seinem Schwert kann Ryu Sträucher und kleinere Gegenstände aus dem Weg räumen. **Spezialität:** Drachen



Rei

Rei ist ein Waisenkind und lebt zusammen mit Teepo in den Zedernwäldern. Der Rebell ist nur seinen Freunden gegenüber loyal und gleicht seine fehlende Stärke durch seine hohe Geschicklichkeit leicht wieder aus. Im späteren Verlauf des Spiels kann sich Rei in einen furchterregenden Wertiger verwandeln. **Zusätzliche Aktionen:** Schlösser knacken. **Spezialität:** Diebstahl



Peco

Das Ergebnis jahrelanger Umweltverschmutzungen ist das zwiebelähnliche Gewächs Peco. Die seltsamen Geräusche, die Peco von sich gibt, kann niemand verstehen, und seine Fähigkeiten kommen erst kurz vor Ende des Spiels vollkommen zur Entfaltung. Die durchschnittlichen Kampfqualitäten und Pecos Selbstheilungsvermögen machen ihn zu einem ausdauernden Kämpfer. **Zusätzliche Aktionen:** Kopfstoß (X-Button) - Mit viel Anlauf kann Peco kleinere Steine herumschubsen. **Spezialität:** Natur



Einst bevölkerte das mächtige und stolze Volk der Drachen das Land. Inzwischen sind die geschuppten Riesen nur noch Bestandteile fast vergessener Legenden und Sagen. Niemand kann erklären, warum die Drachen von der Oberfläche des Planeten verschwunden sind. Nur anhand alter Aufzeichnungen wird ersichtlich, daß sie kurz vor ihrem Verschwinden große, möglicherweise zu große Macht besaßen. Die sterblichen Überreste des Drachenvolkes haben sich im Laufe der Zeit in hochenergetisches Krys-Erz verwandelt, das der Bevölkerung von Wyndia als Hauptenergieträger dient. Um an das Krys-Erz zu gelangen, muß es in harter körperlicher Arbeit unter der Erdoberfläche gefördert werden. Als

eines Tages die beiden Krys-Kumpels Gary und Mogu die Sprengung eines großen Erzbrockens, in dem ein kleiner toter Drache eingebettet liegt, vorbereiten, ahnen sie noch nichts von dem schrecklichen Schicksal, das sie alsbald ereilen wird. Die Dynamitladungen sind angebracht und die Zündkabel sorgfältig verlegt - der Sprengung steht nichts mehr im Wege. Die gewaltige Detonation läßt das Krys in tausend Stücke zerbersten und legt den Leichnam des Drachen frei. Zur Überraschung von Gary und Mogu ist er aber gar nicht tot, sondern quicklebendig.

Genau wie bei den beiden ersten Teilen von „Breath of Fire“ schlüpft der Spieler in die Rolle eines Drachen, der am Anfang zwar noch sehr klein und unbeholfen ist, sich aber recht schnell in eine gemeine Kampfmaschine ver-



Nur mit seinem Nachthemd bekleidet macht sich Ryu auf den Weg ins Dorf.



Nach vielen Jahren der Trennung finden sich die alten Freunde wieder.



Die meisten Kämpfe arten zu einem Spektakel aus.



Hinter der Bestie verbirgt sich der arme Rei.

Die Charaktere:

Teepo

Zusammen mit Rei stiehlt Teepo alles, was als Existenzgrundlage notwendig ist. Seine Kommentare sind meistens grob und verletzend, aber nie wirklich böse gemeint. In Kampfsituationen kann er sowohl mit harten physischen Attacken als auch mit magischen Geschick aufwarten. Teepo und Ryu verbindet ein geheimnisvolles Band, von dem Ryu erst viele Jahre nach ihrem ersten Treffen erfährt.

Zusätzliche Aktionen: Fußtritt (X-Button)
Spezialität: -

Nina

Schon als Kind muß Prinzessin Nina große Verantwortung tragen, weswegen sie auch aus ihrer Obhut, dem Schloß flüchtet um gemeinsam mit Ryu große Abenteuer zu durchleben. Ihre zerstörerischen Zaubersprüche und und ihr hoher MP-Wert machen sie zu einem dauerhaften Mitglied der Gruppe. Nur der niedrige SP- und Verteidigungswert bedürfen gleich von Anfang an größerer Aufmerksamkeit. Nina fühlt sich von Ryu unheimlich angezogen.

Zusätzliche Aktionen: Krys-Stab (X-Button) - Viele Geräte und Maschinen benötigen zu ihrer Aktivierung die Krys-Energie aus Ninas Stab.
Spezialität: Magie



Emitai benötigt die 10.000 Zennies, um sein kleines Häuschen zu bezahlen.



Um Rei zu finden, muß man nur der Spur der verletzten Schmuggler folgen.

nern, auch nicht, daß er in Wirklichkeit vom Volk der Drachen abstammt und in einem Brocken Krys-Erz gefangen gewesen war. Vollkommen verwirrt begibt sich Ryu, nur mit einem Nachthemd bekleidet, auf die erste Erkundungstour. In den nahegelegenen Zederwäldern liegen bereits hinter den Bäumen die ersten Extras verborgen. Mit Hilfe des R1-Buttons kann man das Spielfeld drehen und kippen und sich dadurch genauere Einblicke hinter Ecken, Mauern und Bäume verschaffen. Sobald Ryu den Wald hinter sich gelassen hat, kann er seinen Weg in das nicht allzu weit entfernte Dorf fortsetzen, in dem

Um der Story noch etwas mehr Tiefe zu verleihen, wurde Breath of Fire III mit unzähligen Rätseln und zusätzlichen Gimmicks versehen.

bereits Teepo und Rei für Furore sorgen. Die beiden Banditen sind immer noch damit beschäftigt, an etwas Eßbares zu gelangen. Nachdem sie Ryu in seinem Nachthemd erblicken, besorgen sie ihm zuerst einmal Kleidung und beschließen daraufhin, die Hütte des Holzfällers Bunyan nach Nahrung zu durchstöbern.

Obwohl der Weg bis zu Bunyans Unterkunft nicht besonders weit ist, werden die drei sogleich mit mehreren kleinen Monstern konfrontiert. Bei diesen



Die Meisterdiebin D'Lonzo nimmt nur Schüler an, die mindestens 15 Waffen in ihrem Repertoire haben.

ständigen Zufallsbegegnungen, die das komplette Spiel hindurch andauern, greifen meist mehrere der über 100 Monster an, die alle ihre Stärken und Schwächen, fiese Attacks, Zennies und Erfahrungspunkte mit sich bringen. Der Kampf ist im altbewährten Runden-system aufgebaut. Ryu und seinen Mannen stehen in der Hitze des Gefechts

mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, um den Kontrahenten den Garaus zu machen. Neben dem einfachen Angreifen und Verteidigen sind die Protagonisten auch in der Lage, Gegenstände, besondere Fertigkeiten oder magische Energien einzusetzen, die, um aktiviert werden zu können, wertvolle MP (Magiepunkte) benötigen, von denen nur eine begrenzte Anzahl zur Verfü-



Auf der Weltkarte gibt es viele Gebiete, in denen es Goodies zu ergattern gibt.



Mit den Hebeln kann man die Weichen verschieben.

Die Charaktere:

Momo

Momo ist die Tochter von Wyndias berühmtestem Wissenschaftler, der in dem großen Turm lebte. Ihr Wissen um das geheimnisvolle Krys-Erz und die Maschinen, die damit angetrieben werden, macht sie zu einem unverzichtbaren Mitglied der Gruppe. Ihr einziger Nachteil ist die niedrige Trefferquote und ihr mangelhafter Verteidigungswert. Zusätzliche Aktionen:

Kanonenschuß (X-Button) - Mit ihrer Bazooka vermag Momo Fässer und ähnliche Objekte zu zerstören. Spezialität: Ingenieurswesen, Technologie



101

GARR

Garrs genaue Motive sind niemand bekannt. Er lebt in einem ständigen Zwiespalt: Sein Freund Ryu ist ein Drache und müßte, laut Garrs Ehrenkodex, sterben. Garr steht Ryu bis zum bitteren Ende als mächtiger Verbündeter bei. Enorme Kraft und ein hoher HP-Wert machen ihn zu einer Kampfmaschine. Nur seine niedrige Geschicklichkeit veranlaßt ihn meist dazu, als letzter zu attackieren.

Zusätzliche Aktionen: Kraftpaket - Durch seine große Körperkraft ist Garr in der Lage, Felsblöcke und andere schwere Objekte herumschieben. Spezialität: Beschützen





Die wichtigsten Meister:

Bunyan

Der Holzfäller lebt in den Zederwäldern (Yraall Region) und kann als Lehrmeister genutzt werden, nachdem Ryu, Teepo und Rei von Sunder und Balio überfallen worden sind. Bunyan unterrichtet nur den harten Mann - gegen - Mann - Kampf und schätzt Magie nicht besonders. Deshalb sollten nur Ryu, Garr und Rei Bunyans harte Schule durchlaufen.

Fähigkeiten: Riskanter Schlag, Focus, Superkombination, Enthaupten

Durandal

Durandal, der in einer kleinen Hütte in dem Gebiet hinter der Stadt Wyndia lebt, stellt sich als der seltsamste Lehrmeister heraus. Keine seiner Fähigkeiten verursacht Schaden. Durandal sollte nur gewählt werden, wenn man vorhat, sich in die Schule des Hondara zu begeben.

Fähigkeiten: Unmotiviert, Rückhand

Meryleap

Nachdem man das Feenreich besucht und Peco in die Gruppe integriert hat, ist es möglich, sich von Meryleap unterrichten zu lassen. Sie wohnt westlich der Kontrollstation (Mittelwyndia). Peco muß einen Stein in das Wasser stoßen. Anschließend erscheint Meryleap, fragt allerdings nach dem Blumenjuwel, der von einer Krähe gestohlen und von ihr zum Gebiet westlich von Maekyschlucht gebracht wurde. Rei eignet sich am besten als Schüler, da die verbesserten Geschicklichkeitswerte und Scharm dem Langfinger besonders zur jeweiligen Aufgabenbewältigung dienen.

Fähigkeiten: Scharm, Schattenlauf, Kriegsruf

Hondara

Der ehrwürdige Hohe Priester des Tempels in Urkana Tapa nimmt nur Schüler an, die zuvor Durandals Rückhandtechnik erlernt haben. Unter Hondaras Aufsicht steigen Intelligenz und MP bei einem Levelaufstieg mehr an als normal. Hingegen verschlechtern sich die physischen Eigenschaften allerdings. Deshalb sollte Nina, die sich im Kampf sowieso meist auf ihre magischen Fähigkeiten beruft, als Schülerin ausgewählt werden.

Fähigkeiten: Antidot, Kyrie, Segen

Bais, Lang, Lee, Winn

Die vier Jugendlichen, die am Brunnen in Wyndia stehen, wollen genau wie in ihrer gemeinsam verbrachten Kindheit verstecken spielen. Als Belohnung erhält die Gruppe neue Kampfformationen und Cupid's Lyre. Bais verbirgt sich in der Daunamine, Lang in den Gewölben von Wyndia, Lee hinter der Wand dem Checkpoint und Winn hinter einem Haus in Junk Town.

Belohnungen: Kettenformation (Bais), Magieformation (Lee), HP Fähigkeiten: (Wynn), Cupid's Lyre (Lang)



Die größte Drachenform ist der Kaiser. Leider neigt er zu Rasereianfällen. Diesen negativen Nebeneffekt kann man mit dem Fehler-Gen umgehen.

gung steht. In Breath of Fire III bietet sich dem Spieler allerdings noch ein weiteres Feature zur Auswahl: Examine. Hiermit können die Charaktere spezielle Fertigkeiten der Gegner erlernen, indem sie das geschickte Verhalten ihrer Kontrahenten beobachten. Natürlich kann nicht alles abgeschaut werden, und selbstverständlich müssen die Helden gewisse Grundfertigkeiten besitzen. Als harter Kämpfer und Dieb ist Rei beispielsweise nicht im Metier der Zauberei bewandert. Des weiteren vermag die Gruppe drei verschiedene Kampfpositionen einzunehmen, die entweder den Attacke- oder Verteidigungswert erhöhen. Später können

auch noch weitere Formationen erlernt werden, welche die SP erhöhen oder die Zauberkünste verbessern. Um sich diese neuen Kampfformationen und etliche andere Fertigkeiten aneignen zu können, muß die Heldengruppe Lehrmeister, die auf dem ganzen Kontinent verstreut sind, ausfindig machen und bei ihnen Unterricht nehmen. Die erlernten und abgeschauten Fertigkeiten können anschließend im Camp, das nur auf der Weltkarte aufgeschlagen werden kann und als Save Point dient, mit Hilfe der Fertigkeitstinte unter den Charakteren ausgetauscht werden. Manche der 17 Lehrmeister verlangen von ihren angehenden Schützlingen

Die Vorgänger

BREATH OF FIRE I / SUPER NINTENDO:

Für Breath of Fire I zeichnete sich noch Squaresoft verantwortlich. Über tausende von Jahren hinweg lebte das Volk der Drachen in Frieden, bis eines Tages die böse Göttin der Vernichtung das Volk der Drachen in die Clans des Lichts und der Dunkelheit spaltete. Die Göttin wurde zusammen mit sechs magischen Schlüsseln in eine andere Dimension verbannt. Nun versuchen die dunklen Drachen sie zu befreien. Als Mitglied der Drachen des Lichts muß man zusammen mit sieben Freunden die Pläne der dunklen Drachen durchkreuzen, bevor jede Rettung zu spät kommt.



BREATH OF FIRE II / SUPER NINTENDO:

Für das Sequel nahm Capcom die Zügel selbst in die Hand und kreierte ein nicht minder spannendes und erfolgreiches Spiel. Auf der Suche nach seiner kleinen Schwester verstrickt sich der Held in die hinterhältigen Geschäfte der Kirche. Mit acht weiteren Charakteren, die bereits im ersten Teil dem Helden zur Seite standen, muß man der Kirche, die die Lebensenergie ihrer Anhänger benutzt, um den Dämon Deatheve heraufzubeschwören, das Handwerk legen.





Im Feendort müssen genaue Arbeitseinteilungen getroffen werden.

verschiedene Grundvoraussetzungen oder Gegenstände, bevor sie jene in ihre Schülerschaft integrieren. Emitai erklärt sich nur bereit, die Geheimnisse um seine magischen Fähigkeiten Preis zu geben, nachdem er stolze 10.000 Zenny erhalten hat. Giotto vom Volk der Manillo, einer Rassenkreuzung aus Fisch und Mensch, gibt seine kämpferischen Qualitäten nur weiter, wenn sein Schüler mindestens den Rang eines Meisters im Angeln hat.

Zurück zur Story: Zwar gelingt es den drei Banditen, in die Hütte des Holzfällers einzudringen, woraufhin sie



das Abenteuertrio aus dem Weg zu räumen. Nach einem harten Kampf werden Rei, Teepo und Ryu getrennt. Ganz auf sich alleine gestellt, macht Ryu sich auf den Weg, seine Freunde wiederzufinden. Auf der Suche nach seinen Kameraden schließen sich Ryu immer mehr neue Weggefährten an: Prinzessin Nina, die Ingenieurin Momo,

Fein gesponnen breitet sich das Handlungsnetz immer weiter aus und sorgt wieder und wieder für kleine und große Überraschungen.

jedoch kurze Zeit später Bunyan überrascht. Zur Strafe werden Ryu und Teepo dazu verdammt Holz zu hacken, während Rei alleine ein furchtbares Monster, das irgendwo am Glausberg haust, erlegen muß. Glücklicherweise kommen Ryu und Teepo Rei gerade noch rechtzeitig im Kampf gegen die Bestie zur Hilfe. Das endlich besiegte, verhältnismäßig kleine Monster bildet nur den Auftakt eines großen Abenteurers mit vielen Gefahren und noch viel größeren und mächtigeren Gegnern. Sobald das Ungetüm erschlagen ist, werden die drei irrtümlicherweise in die dunklen Machenschaften eines bösen Gangsterbosses verstrickt, der sofort seine Handlanger aussendet, um

die mutierte Zwiebel Peco und der Wächter der Urkana, Tapa Garr. Garr ist ein großgewachsener Kämpfer, der einem Gargoyl sehr ähnlich sieht und nach dem großen Turnier der Champions zu der Gruppe stößt. Der Wächter versucht Ryu, der sich inzwischen seiner wahren Herkunft bewußt ist, die Geschichte des Drachenvolkes zu lehren und lockt ihn damit in eine Falle. Er muß Ryu, den letzten des Drachen-



Besonders in den höheren Leveln lassen die Magier ihre geistigen Kräfte zur Entfaltung kommen.



Die wichtigsten Meister:

Hachio

In der Schloßküche des wyndianischen Hofes werkelt der dicke Koch Hachio. Erst nachdem die Gruppe die Port Drives aktiviert und einige Kochzutaten (Fleisch, Angler und Tintenfisch) herbeigeschafft hat, ist Hachio bereit, sein Wissen weiterzugeben. Genau wie bei Bunyan basieren seine Fähigkeiten mehr auf physischen Attacken als auf Magie. Mit Hachios Hilfe steigt die Rate der kritischen Treffer sehr schnell an.

Fähigkeiten: Mächtiger Schlag, Dämonenfluch

Deis

Hinter der schweren Felsplatte in Zubloberg verbirgt sich Deis. Nur Ryu kann sich ihr nähern. Deis' Lehrlinge erhalten unter ihrer Aufsicht nicht sehr viele SPs. Dafür erlernen ihre Schützlinge - darunter vorzugsweise Nina und Momo - aber eine Menge an zerstörerischen Sprüchen wie Blizzard oder Geschwindigkeit. Bevor die Gruppe zu Deis aufbricht, müssen unbedingt die SPs der geplanten Schüler voll sein, da man bei einem Levelaufstieg nur einen SP zum Gesamtrepertoire hinzugefügt bekommt.

Fähigkeiten: Inferno, Blizzard, Mjöllnir, Scirocco, Geschwindigkeit

Ladon, König der Drachen

Damit Ryu sich als würdiger Schüler erweist, muß er alle 18 Drachengene besitzen. Im lehrmethodischen Bereich sind bei Deis und Ladon, der direkt über dem Port Drive in Dragonier haust, beachtliche Parallelen zu entdecken. SP und MP sinken mit jedem Levelaufstieg, dafür sinkt Ryus Empfindlichkeit gegenüber Feuer- und Todesattacken beträchtlich. Auf jeden Fall muß man dafür sorgen, daß Ryu über genügend SP und MP verfügt, bevor man sich für Ladon als Lehrmeister entscheidet.

Fähigkeiten: Böses Auge, Heiliger Schlag, Schutz des Lichtes, Aura





Die nützlichsten Fähigkeiten auf einen Blick:

NAME	BESCHREIBUNG	ERLERNBAR DURCH	MP-KOSTEN	NÜTZLICHKEIT
Luftangriff	Angriff: hebt den nächsten Zug des Gegners auf.	Feind	3	***
Aura	Heiliger Angriff gegen einen Gegner Stärke x2	Ladon	25	*****
Kriegsruf	Erhöht Stärke	Meryleep	6	****
Segen	Läßt alle toten Mitglieder der Gruppe wieder auferstehen, danach stirbt der Anwender	Hondara, Feind	20	****
Biß	Angriff: senkt die Verteidigung	Feind	0	***
Blizzard	Eisattacke gegen alle Gegner	Deis	0	****
Knochentanz	Angriff: Verursacht Verwirrung	Feind	3	***
Schnelligkeit	Erhöht alle Charakterwerte; nur begrenzt anwendbar	Deis	0	****
Scharm	Erhöht die Chance Gegenstände zu finden	Meryleep	0	***
Frösteln	Eisattacke gegen alle Gegner	Feind	7	***
Konter	Erhöht die Chance auf einen Counter	Fahl	0	***
Dämonenfluch	Angriff: Extraschaden gegen Dämonen	Hachio	1	****
Gezielter Schlag	Critical Attack: Maximaler HPverlust	Bunyan, Feind	0	***
Doppelschlag	Zwei Attacken gegen einen Gegner	Feind	2	****
Flugtritt	Die Höhe des Schaden basiert auf der Geschicklichkeit	Feind	0	***
Focus	Erhöht die Stärke: max x2	Master, Feind	0	***
Frost	Eisangriff gegen einen Gegner	Mygas, Levelaufstieg	2	***
Inferno	Flammenangriff gegen alle Gegner	Master, Levelaufstieg	10	****
Springen	Zufälliger Schaden	Feind	0	***
Kyrie	Vernichtet Untote	Hodara, Levelaufstieg	5	***
Lavaausbruch	Flammenangriff gegen alle Gegner	Feind	10	***
Mächtiger Schlag	Attacke gegen eine Gegner: Ignoriert Verteidigung	Hachio, Feind	0	***
Mjöllnir	Elektroattacke gegen alle Gegner	Deis, Levelaufstieg	10	*****
Schild	Erhöht den Verteidigungswert	Yggdrasil, Levelaufstieg	2	*****
Schattenlauf	Warpattacke: sofortiger Tod	Meryleep	8	****
Sirocco	Feuer-und Windattacke gegen alle Gegner	Deis	12	****
Stehlen	Stiehlt Gegenstände des Feindes	D'Lonzo	0	****
Superkombination-Angriff	Mehrfachangriff gegen einen Gegner	Bunyan	12	****
Tornado	Kritischer Treffer an einem zufälligen Gegner	Feind	4	***
Dreier Schlag	Drei Attacken gegen einen Gegner	Feind	5	****
Tsunami	Wasserattacke gegen alle Gegner	Feind	20	****
Typhoon	Windattacke gegen alle Gegner	Mygas, Levelaufstieg	7	****



volkes, töten - ebenso wie hunderte anderer Drachen sterben mußten, um das Fortbestehen der menschlichen Rasse zu sichern. Aber Ryu, der inzwischen sehr viel mächtiger ist als Garr, verschont den Wächter und flüchtet aus dem Turm der Engel.

Back to the Roots: Ryu hat sich wieder zurück in die Dauna Mine begeben und terrorisiert die Arbeiter von neuem - bis schließlich eines Tages der Drachenjäger Garr auftaucht, um Ryu, der inzwischen erwachsen ist, um Vergebung zu bitten und ihn davon zu überzeugen, ihn bei seinem geplanten Unternehmen zu begleiten. Auch wenn es noch so verrückt klingen mag, besteht das Ziel ihrer Reise tatsächlich in dem Auffinden Gottes. Ryu und Garr beab-



Das Spiel im Spiel: Angeln dient nicht nur der Unterhaltung. Für viele Rätsel braucht man den einen oder anderen Fisch.

sichtigen herauszufinden, ob das Auslösen der Drachen wirklich nötig war. Man muß wohl kaum erwähnen, daß dieses Unterfangen mehr als schwierig ist und zahlreiche Gefahren birgt. Ryu und Garr sind auf ihrem Weg jedoch nicht sehr lange auf sich alleine gestellt. Momo, Nina, Peco und sogar Rei, der während der langen Jahre selbständig einen Rachefeldzug gegen den Gangsterboss und sein Schmugglernetz geführt hat, finden mit der Zeit alle wieder zu ihren alten Freunden zurück. Bis zum endgültigen Showdown, der in der Myria-Raumstation stattfindet, steht Ryu mehr als einmal vor dem moralischen und



Im Camp kann man nicht nur seinen Spielstand sichern, sondern auch verlorene SP und AP wieder regenerieren.

Die Alternativen

Final Fantasy VII

Squaresoft



Squaresofts Final Fantasy VII setzte im letzten Jahr neue Maßstäbe im Rollenspiel-Genre. Der Ex-Soldier Cloud, der anfänglich nur aus finanziellen Gründen der Untergrundbewegung „Avalanche“ beigetreten ist, ändert seine Meinung schnell und kämpft mit voller Überzeugung für das Fortbestehen des Planeten, den die Shinra Inc. mit ihren Mako-Energie-Reaktoren langsam, aber sicher zugrunde richtet. Eine abwechslungsreiche Story und besonders die fantastische Grafik machen Final Fantasy VII zum absoluten Rollenspielkracher. Breath of Fire III kann in Sachen Komplexität, Abwechslung und Spannung ohne Problem mit Final Fantasy VIII mithalten. Nur die Grafik und der Sound bleiben unweigerlich auf der Strecke.

Wild Arms

SISA



In den frühen Tagen des Planeten Filgaia lebten die Menschen und das Volk der Elws friedlich zusammen, bis eines Tages ein furchterlicher Krieg gegen die grausamen Heerscharen der Dämonen ausbrach. Der Krieg wurde gewonnen, aber für welchen Preis? Die Elws zogen sich zurück und hinterließen nur ihre gigantischen Maschinen, die ARMs (Alttertümliche Maschinenrelikte). Drei junge Traumjäger machen sich auf den Weg die verschollenen ARMs wiederzufinden und dem Planeten neues Leben einzuhauchen. In Sachen Spielspaß, Motivation und Handlung braucht Wild Arms weder den Vergleich mit Final Fantasy VII noch mit Breath of Fire III zu fürchten.

Alundra

Psygnosis



In Psygnosis' erstem Rollenspiel für die PlayStation übernimmt man die Rolle von Alundra, einem Elfenknaben, der in der Lage ist sich in die Träume anderer Personen zu begeben und diese nach seinem Willen zu steuern. Nachdem Alundra ein ganzes Dorf von ihren schlimmen Alpträumen befreit hat, macht er sich auf den Weg um das unterjochte Volk von dem Tyrannen Mezlas zu befreien. Besonders die Musik und die Soundeffekte verleihen Alundra eine stimmungsvolle Atmosphäre. Von Geschicklichkeitstest bis hin zu schweren Rätseln ist in Alundra alles vertreten. Alundra ist ein gutes Action-RPG für lange Spielstunden, nur die Grafik erinnert zu sehr an alte 16-Bit Tage.



Nach dem erfolgreichen Kampf gegen den Zombiedrachen gibt es zur Belohnung das Schatten-Gen.



Die Gene:

Falls sich Ryu im Kampf gegen einen Feind in einen Drachen verwandelt stehen ihm bis zu 18 verschiedene Drachengene, von denen er bis zu drei auswählen kann, zur Verfügung.

NAME	FÄHIGKEITEN	WIE/WO ERHALTEN	MP-KOSTEN	TYP
Flamme	Flammen Hauch, Flammen Claw, Inferno	automatisch in den Gewölben von Schloß Wyndia	5	Elementar
Frost	Frost Hauch, Frost Claw, Eissturm	in der Nähe der Hütte in Maekysshchlucht	5	Elementar
Donner	Donner Hauch, Donner Claw, Mjöllnir	? Gebiet (Hütte) Rhapala Region	5	Elementar
Schatten	Schatten Hauch, Gift Hauch, Tod, Chlorine	automatisch nach dem Kampf gegen den Zombiedachen	5	Elementar
Strahlen	Göttlicher Hauch, Leuchtende Claw, Tote erwecken	Containerplatz	5	Elementar
Macht	Kriegerform, Aura, Bluffen Macht	Lüftungsschächte in der Fabrikanlage	8	Form
Verteidiger	verstärkt die Verteidigung, Konter	automatisch nach der Flucht vor Balio und Sunder vom Boumoreberg	8	Assist/Verstärken
Eldritch	Erhöht die magischen Kräfte	Rhapala Leuchtturm	8	Assist/Verstärken
Wunder	Behemothform, Meteor Schlag, Blitz, Ansturm	untere Lavaebene im Zubroberg	8	Form
Schwere	Verstärkt die Wirkung der gewählten Gene	Gezeitenpalast	8	Assist/Verstärken
Dorn	Assist Sprüche, Gesunden, Tote erwecken, Beleben	? Gebiet an der Absturzstelle - nördlich vom Turm	8	Assist/Verstärken
Umkehrung	verändert die Wirkung kombinierter Gene	? Gebiet südlich von Mt. Boumore	—	Assist/Verstärken
Mutant	Zufällige Wirkung der gewählten Gene	Stahlstrand	3	Assist/Verstärken
???	Seltene Wirkung in Verbindung mit anderen Genen	? Gebiet westlich vom Stahlstrand	8	Assist/Verstärken
Trance	Verstärkt die Wirkung von Genen	? Gebiet / Yggdrasil Baum	8	Assist/Verstärken
Fehler	funktioniert nur in Kombination mit Ewigkeit	Kolonie	1	-
Fusion	Kombiniert Ryus Drachengene mit einem Mitglied der Gruppe - mächtige Hybridform	automatisch nach dem Kampf gegen den Zombiedrachen	16	Form
Ewigkeit	Kaiserform, Kaiser Hauch	nach dem Kampf gegen den Drachenherrscher in Dragonier	40	Form

Die besten Genkombinationen:

FORM	GENKOMBINATION	SPEZIELLE FÄHIGKEITEN
Tyrgon	Flamme, Donner, Frost	Alle Elementarfähigkeiten
Drache	Elementar, Assist/Verstärken	Drachen Hauch, Schlitzen
Mammoth	???, Wunder	—
Behemoth	Eldritch, Wunder, Schwere	Meteor Schlag, Riesenwuchs
Wahre Kaiser	Fehler, Ewigkeit	Kaiser Hauch
Tiamat	Schatten, ???	Trance
Pygmy	Verteidiger, Mutant, ???	Magma Hauch
Krieger	Macht zusammen mit anderen Genen	Aura
Myrmidon	Macht, Trance, Umkehrung	Flamme/Donner/Frost
Kaiser	Ewigkeit zusammen mit anderen Genen (außer Ewigkeit)	große Stärke, Berserker
Peto Drache	Fusion mit Peco	Geo Hauch
Momo Drache	Fusion mit Momo	Verbrennen
Ninia Drache	Fusion mit Ninia	multiple Elementarattacken und Versuchung
Rei Drache	Fusion mit Rei	Sturm



Findet Ryu in den Dungeons ein großes Buch, kann man seinen Spielstand sichern.

seelischen Scheitelpunkt. Soll er seine Kräfte zum Wohle der Menschheit aufgeben oder zu seiner Herkunft stehen? Die Entscheidung liegt bei Euch!

► Als wir Breath of Fire III zum erstenmal in die PlayStation legten, fragten wir uns, ob die PlayStation wohl ein 16- oder 32-Bitter ist. Knuddelige Animefiguren huschten über den Bildschirm und ließen ein Gefühl von Nostalgie in uns schwelgen. Aber bereits in den ersten Kämpfen rissen uns die detaillierten Grafikeffekte zurück in die

Kost sehnt, zuerst das Gericht Shisu auf den Tisch zaubern, bevor dieser wichtige Geheimnisse preisgibt. Für Shisu werden vier Zutaten benötigt: Reis, Essig, Meerrettich und Makrelen. Bis auf den Fisch scheint die Zubereitung der köstlichen Gaumenfreude auch kein Problem zu sein. Um jedoch an Makrelen zu gelangen, bedarf es bestimmter Köder, wobei die Fische auch nur an bestimmten Angelplätzen aus dem Wasser gezogen werden können. Neben der begehrten Makrele gibt es noch 22 weitere Fischarten,

Alles in allem ist Breath of Fire III mit seiner tollen Story, den zahlreichen kniffligen Rätseln, den vielen witzigen Ideen und den komplett deutschen Bildschirmtexten ein absolutes Muß für jeden Rollenspielfreak und all' diejenigen PlayStation-Spieler, die es noch werden wollen.

Realität. Zwar wirkt die Grafik teilweise etwas veraltet, paßt aber zur Story und den Charakteren. Der Sound geht, ganz im japanischen Stil, monoton ins Ohr und wird nach einiger Zeit gar nicht mehr wahrgenommen. Auf Zwischensequenzen und Sprachausgabe wurde vollkommen verzichtet. Auch wenn die optischen und akustischen Bedürfnisse eines Final Fantasy VII-Spielers bei Breath of Fire III nicht ganz befriedigt werden, kommt das Wichtigste, die Story, in keinsten Weise zu kurz. Fein gesponnen breitet sich das Handlungsnetz immer weiter aus und sorgt wieder und wieder für kleine und große Überraschungen. Um der Story noch etwas mehr Tiefe zu verleihen, wurde Breath of Fire III mit unzähligen Rätseln und zusätzlichen Gimmicks versehen. So muß Ryu z.B. für den Bürgermeister von Parch, der aus Wyndia stammt und sich nach alter heimischer

mit denen man entweder magische Attacken gegen Feinde ausführen, Lebenspunkte wieder zurückerlangen oder im Manilishop gegen andere Gegenstände eintauschen kann. Neben dem witzigen Angelfeature gibt es in Breath of Fire III weiterhin die Möglichkeit, à la Sim City ein Feendorf aufzubauen, in dem es einen Fälscher, der jeden Gegenstand duplizieren kann, oder ein Casino gibt.

Alles in allem ist Breath of Fire III mit seiner tollen Story, den zahlreichen kniffligen Rätseln, den vielen witzigen Ideen und den komplett deutschen Bildschirmtexten ein absolutes Muß für jeden Rollenspielfreak und all' diejenigen PlayStation-Spieler, die es noch werden wollen.



Ryu steht kurz vor der Erleuchtung!



Hier können Statusinformationen abgerufen, Fähigkeiten angewandt und Ausrüstungsgegenstände ausgetauscht werden.



Grafik

Sound FX

Rating

POSITIV:

- packende Story
- langanhaltender Spielspaß

NEGATIV:

- leicht veralteter Grafikstil

Batman & Robin

Bat-Sven

Genre:.....Action-Adventure

Hersteller:.....Acclaim Entertainment

Entwickler:.....Probe Entertainment

Testmuster:....Acclaim Entertainment

Erhältlich ab:.....Juli

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



Lüftungsschächte ermöglichen oftmals den Zugang in verborgene Bereiche.



Viele Level sind sehr komplex designt worden.



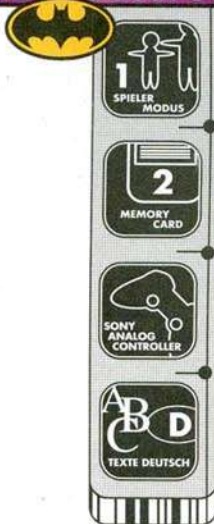
Ausgeknockte Gegner hinterlassen des öfteren Pick Ups.

grafische Design sollte sich perfekt der dunklen Atmosphäre von Gotham City anpassen. Sobald neues Bildmaterial aus den Studios freigegeben wurde, ließ man dieses prompt den Probe Leuten zukommen. Warner Bros. wachte ebenfalls mit Adlernaugen über den gesamten Produktionsablauf des Spiels, so daß Probe bestimmte Entwürfe und Features wieder und wieder von dem Lizenzinhaber absegnen lassen mußte, um das Image der kultigen Comicfigur nicht zu beflecken.

Wie in jedem Batman-Film schlüpfte eine besonders prominente Persönlichkeit in die Rolle des fiesen Bösewichts. Im Falle von Batman & Robin wurde dem berühmt-berüchtigten Muskelpaket

aus der Steiermark diese Ehre zu Teil. Arnold Schwarzenegger verkörperte den kaltherzigen Mr. Freeze. Freeze war aber nicht schon immer ein Schurke gewesen: Früher hieß er eigentlich Dr.Fries und fungierte als anerkannter Molekularbiologe in der Stadt, bis seine Frau am McGregor Syndrom erkrankte. Ab diesem Zeitpunkt widmete er jede freie Sekunde dem Kampf gegen diese schreckliche Krankheit. Leider stürzte er durch einen Unfall in ein Cryostasis-Becken, das er eigentlich für seine Frau vorbereitet hatte, um sie in einem gewagten Experiment in der Hoffnung auf die baldige Erforschung wirkungsvoller Therapiemöglichkeiten im Tiefschlaf zu halten. Als Folge des Unfalls verwandelt sich Dr. Fries schließlich in Mr. Freeze, der von da an nur noch in einem speziellen Kälteanzug in der Außenwelt zu überleben vermag. Damit seine Forschungen weiterhin finanziert werden können, droht er, ganz Gotham City einzufrieren, wodurch er von den Stadtvätern Unsummen an Geld zu erpressen beabsichtigt.

Bat-Features



Endlich ist es soweit. Nachdem wir vor einiger Zeit in der Februar-Ausgabe von den Abenteuern des schwarzen Ritters und seinem Anhang berichtet haben, liegt uns nun die endgültige Fassung des Action-Adventures zum Test vor. Allerdings lief der Film bereits vor einem Jahr in unseren Kinos. Warum ließ sich Probe mit der gleichnamigen PlayStation-Umsetzung den noch 28 Monate lang Zeit? Die Entwicklung des ehrgeizigen Projekts begann parallel zu der eigentlichen Filmproduktion, so daß sich Spieldesigner und Grafiker mit den Drehbüchern und einigen PostProduction-Skizzen zufrieden geben mußten, um ein passendes Konzept zu erarbeiten. Gerade das



Die Texturen der Helden sind äußerst gut gelungen.



Robin ist mit Abstand am schnellsten.

Die Bat-Alternative

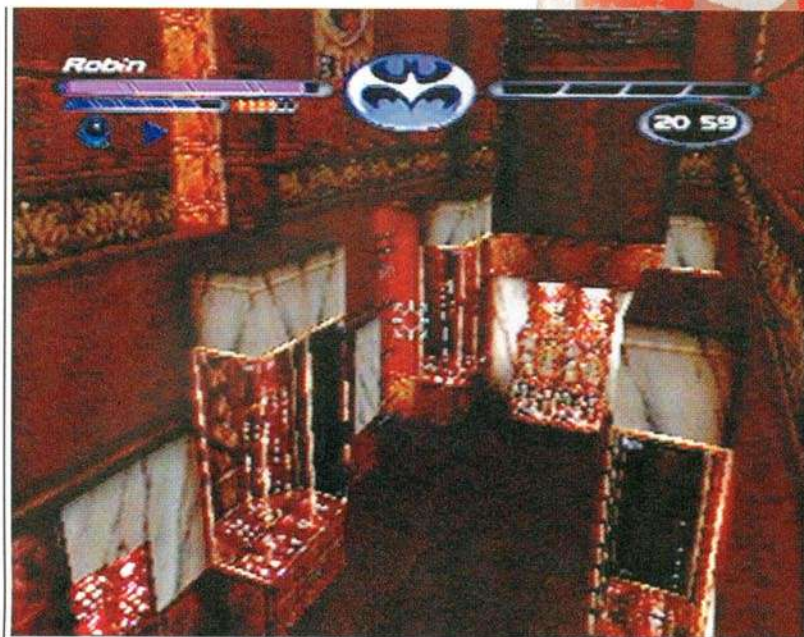
Batman Forever

Acclaim Entertainment

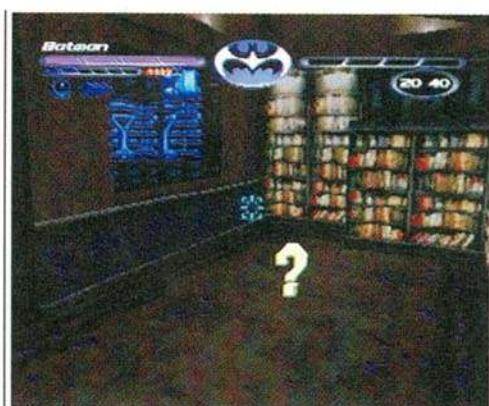
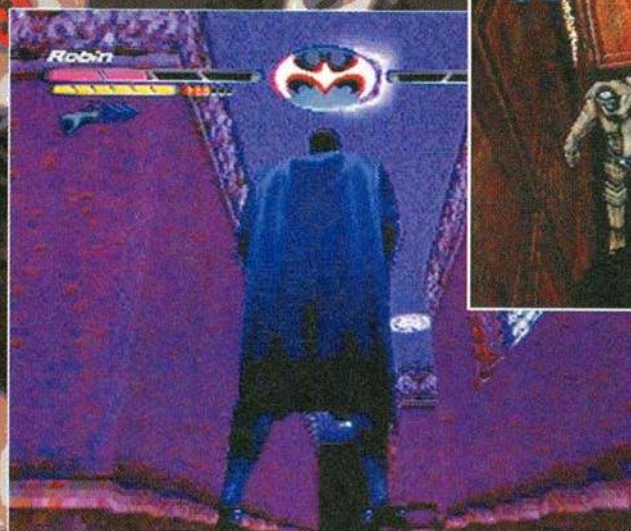


Die lieblose Prügelei zeigte wieder einmal, wie man eine Filmumsetzung perfekt in den Sand setzen kann. Nur allzu oft wurden die Film-Fans mit dieser stupiden Geld-

schneiderei enttäuscht. Klobige Sprites, die völlig lieblos animiert worden sind, erinnern an die schlechtesten 16-Bit Zeiten. Selbst das alte Final Fight machte auf Nintendos SNES mehr Spaß. Mit positiven Ausichten wie „Das Fünfte Element und X-Files“ lassen sich diese Vorurteile jedoch vielleicht bald gegen die puren Merchandise Spiele aus dem Weg räumen.



Die Gestaltung der Räumlichkeiten ist sehr detailverliebt.



Fragezeichen symbolisieren Hinweise, die im Batcomputer analysiert werden können.



Der Spieler hat die Möglichkeit mittels Energiezellen seine Gesundheit mehrmals aufzufrischen.



Wenn ein friedfertiger Bürger von einem Bandenmitglied angepöbelt wird, ist Batgirl sofort zur Stelle.

Zu Mr. Freeze gesellt sich noch das grüne Gift Poison Ivy, das von der attraktiven Uma „Beine bis zum Hals“ Thurman dargestellt wird. Als die militante Umweltschützerin Pamela Isley zufällig einem moralisch sehr fragwürdigen Experiment ihres Kollegen Dr. Woodrue beiwohnt, beschließt dieser, die hübsche Biologin kurzerhand unter die Erde zu bringen. Pamela mutiert jedoch zu einer fatalen Venusfalle, die mit ihren weiblichen Sinnen die Köpfe aller Charaktere verdreht und die Akteure gekonnt gegeneinander ausspielt. Poison Ilys Ziel ist kein geringeres, als die Erde von der Plage der Menschheit zu befreien, damit Mutter Natur einen neuen Anfang erleben kann. Nun gilt es, selbst die Zügel des Schicksals in die Hand zu nehmen, um mit Hilfe des dynamischen Trios den bösen Mächtschaften von Mr. Freeze und Poison Ivy innerhalb von zwei (Echtzeit!) Tagen ein Ende zu setzen.

Nach einem kurzen Intro, in dem sich Mr. Freeze köstlich über das am Himmel gezeichnete Batman-Symbol amüsiert, findet sich der Spieler in der

Bat-Cave wieder. Das Hauptquartier des dunklen Ritters stellt den Dreh- und Angelpunkt des gesamten Spielgeschehens dar. Zu Beginn wird man hier ausführlich mit den spezifischen Möglichkeiten der Bat-Cave vertraut gemacht. Ähnlich wie bei Laras Abenteuern kann sich der Spieler zunächst auf dem Anwesen von Bruce Wayne mit der Handhabung der Spielfigur vertraut machen. Mit dem Bewegungsreichtum und der Agilität der rassigen Archäologin kann er jedoch nicht ganz mithalten. Dennoch hat der Charakter eine nicht minder komplexe Steuerung. Per L2-Taste wechselt man zwischen dem Erkundungs- und Kampfmodus, wobei sich die Buttonbelegung des Viererblocks dadurch stets komplett ändert. Am Bildschirm wird dies durch das Lupen- oder Faustsymbol angezeigt. Muß sich der Spieler seiner Haut wehren, gleichen die Tasten der Tekken-Belegung (2x Faust, 2x Fuß), über die sich nach einiger Übung auch schmetternde Combos ausführen lassen. In Verbindung mit der L1-Taste kann Batman auch Schläge abblocken und sich nach links bzw. rechts abrollen. Neben einem

Hologramm-Projektor, der einen virtuellen Prügelknaben erzeugt, findet sich auch ein echter Sparingspartner in der Fledermaushöhle. Er gibt Anweisungen und Tips, wie man seine Kampftechnik verbessern kann. Befindet sich der schwarze Rächer im Erkundungs-Modus, können Schalter betätigt und zahlreiche Gadgets und Waffen eingesetzt werden, allen voran natürlich der bekannte Bat-A-Rang, den man auf gut Glück von sich schleudern kann, oder womit man per R1-Taste bestimmte Ziele anzuvisieren vermag. Im Laufe des Spiels sammelt man noch allerlei andere Waffen und nützliche Gegenstände auf. In Kisten verteilt finden sich unter anderem Jet-Boots, Raketen, Tränengas und Schlagringe. Abhängig davon, mit welchem der drei Rächer sich der Spieler auf Gothams Straßen begibt,



Per Select-Taste gelangt man in das Waffen-, Werkzeug- und Statusmenü, in dem sich unter anderem die Zeit beschleunigen läßt.



Die Bewegungen des Umhangs bieten einen grafischen Augenschmaus.



Poison Ivy schickt besonders nette Kumpanen auf die Helden los.



spürt er jeweils characterspezifische Goodies auf. Die Wahl des Helden trifft man im gruftigen Hauptquartier. Jeder Charakter verfügt über andere, ihn auszeichnende Fähigkeiten, die in Stärke, Geschwindigkeit und Agilität aufgliedert sind. Dick Grayson, der als Batmans Partner Robin fungiert, ist besonders agil und springt deutlich höher als der dunkle Ritter. Allerdings kann Robin weniger Schläge einstecken als



Das Handling der Bat-Vehikel ist relativ simpel gehalten: Man verzichtete beispielsweise auf die Kollisionsabfrage von Laternen.



Die Grafiker bemühten sich trotz des recht ebenen Gotham, mit Tunnels und Brücken für ein wenig Abwechslung zu sorgen.



Am zweiten Tag finden wir das Museum eingefroren wieder.

sein Freund. Neu im Team ist das Batgirl, in dessen Rolle Barbara Wilson schlüpft, die nicht - wie ursprünglich in der Comicvorlage - Commissioner Gordons Tochter ist, sondern im neuesten Kinoabenteuer die Nichte des liebenswerten Butlers Alfred Pennyworth verkörpert. Das Batgirl bewegt sich besonders schnell durch die zahlreichen Orte des Verbrechens. Als recht ausgewogener Charakter verfügt Batman hingegen über die größten Kräfte im Team.

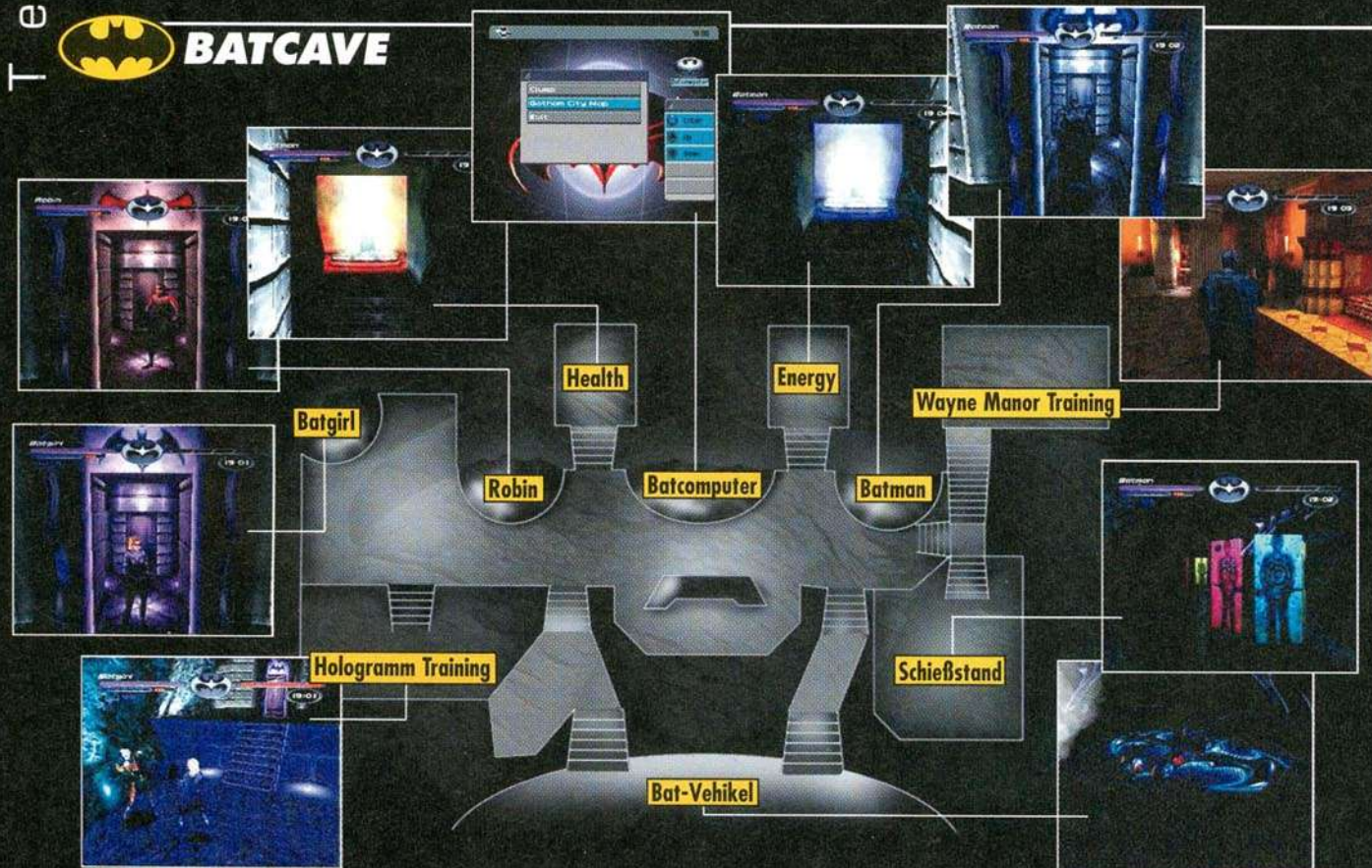
Als Schlüsselement in dem spannenden Spieleabenteuer kann der Bat-Computer bezeichnet werden. Anhand der Analyse von gesammelten Hinweisen und Indizien erhält Batman wertvolle Informationen über die weitere Vorgehensweise von Freeze und Ivy. Zu Beginn enthält der Computer nur wenige Infos: zwei Hälften eines Posters, eine E-Mail und eine Stadtkarte von Gotham City. Das zerrissene Plakat, welches für eine Ausstellung des Sudan Diamanten im Museum wirbt, wird zunächst zusammengefügt und dann per

Zoom-Funktion erforscht. In der linken oberen Ecke findet man eine Notiz: „20 Minuten nachdem geschlossen ist F.“ Das Gotham City Museum schließt um 19.04 Uhr, also ist mit einem Überfall von Mr. Freeze um 19.24 Uhr zu rechnen. Im Navigations-Computer kann sich Batman auf einer Karte das gewünschte Ziel markieren, um das Gebäude auf dem schnellsten Weg zu erreichen. Im Batmobil macht man sich auf den Weg durch die düsteren Straßen Gothams. Mit einer intelligenten Streaming-Technologie ist es möglich, die gesamte Stadt abzufahren, ohne eine Ladepause in Kauf nehmen zu müssen. Ebenso kann der Spieler jederzeit aus seinem Vehikel steigen, um per Pedes die Stadt zu erkunden. Wie auch in den einzelnen Locations, gibt es hier viele Hinweise und Goodies zu entdecken. Auf der Fahrt wird Batman von den Schergen des frostigen Bösewichts wie auch von diversen Bikergangs malträtiert. Mit seiner Bordkanone kann sich der „Caped Crusader“ jedoch schnell von den Plagegeistern befreien.

An seinem Bestimmungsort angekommen, versucht der Held nun möglichst vor Freeze an den begehrten



Wichtige Hinweise und Pick Ups sind in ganz Gotham verteilt, wie auch an diesem frischen Tatort.





Edelstein zu gelangen. In diesem Teil des Spiels erkundet man großflächige Level und sucht meist nach Schaltern und Gegenständen, um zu weiteren Abschnitten Zugang zu erlangen. Anders als bei Tomb Raider kann Batman nicht klettern, sondern muß sich auf seine Sprungkraft und das Gleiten mit seinem Cape verlassen. Im Gegensatz zu Batman begibt sich Mr. Freeze selbstverständlich nie alleine auf seine Beutezüge. Seine Gehilfen greifen Batman sofort an, der seine Gegner jedoch mit einiger Schlagübung fast problemlos bewältigen kann.

Der weitere Spielverlauf beschränkt sich natürlich nicht auf die Suche von Diamanten. Es müssen immer wieder neue Hinweise gefunden werden, die in den Bat-Computer einzuspeichern sind. Es entsteht eine spannende Detektivarbeit, die etwas von der actionbetonten Filmvorlage abweicht. Spätestens, wenn der erste Tag gemeistert wurde, geht es mit dem Auftreten von Poison Ivy und ihrem muskulösen Einlauf-Freak Bane so richtig zur Sache.



In der Batcave können Combos erlernt und trainiert werden.



111

Test Screen

► Eines muß man Probe durchaus zu Gute halten: Die düstere Atmosphäre Gotham Citys wurde zweifellos perfekt eingefangen. Die teilweise sehr schönen Grafiken, kombiniert mit dem Original-Filmsoundtrack, lassen dem PlayStation-Besitzer förmlich das Cape aus dem Rücken wachsen. Trotzdem kann die geniale Stimmung nicht über erhebliche technische und spielerische Schwächen hinwegtäuschen. Die Fahrten durch Gotham sind oftmals sehr langatmig und eintönig. Das Design der einzelnen Örtlichkeiten kann zwar als

fiel die grafische Darstellung zwar sehr detailverliebt aus, ist aber auch sehr pixelig und hat mit starken Clipping-Problemen zu kämpfen. Besonders die Animation der Helden hätte noch besser gelingen können. Batman & Robin ist ein Spiel, das einer langen Eingewöhnungszeit bedarf. Erst wenn man wirklich alle Möglichkeiten der

Die teilweise sehr schönen Grafiken, kombiniert mit dem Original-Filmsoundtrack, lassen dem PlayStation-Besitzer förmlich das Cape aus dem Rücken wachsen.



Mit Mr-Freezes Eiswumme ist nicht zu spaßen.



Um den Alarm nicht frühzeitig auszulösen, sollte man versuchen, die Laserstrahlen nicht zu durchqueren.

gelingen betrachtet werden, jedoch führen wirre Kameranews oftmals zu einem frustigen Erlebnis. Die analoge Kontrolle ist akzeptabel, hätte aber noch einen Tick genauer sein können. An optischen Effekten geizte man bei Batman & Robin nicht. Von Multi-Coloured-Lightning über Nebel und Lensflares ist alles vorhanden. Insgesamt

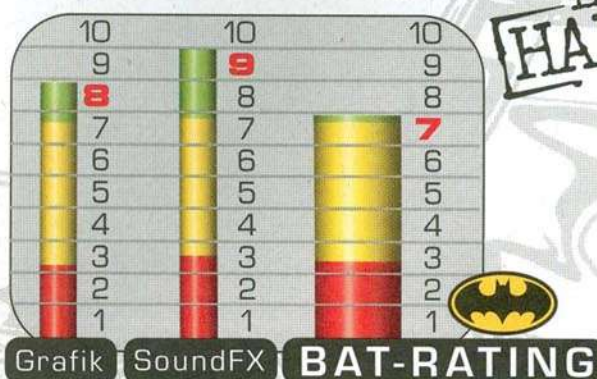
Charaktere ausgelotet und einigermaßen kapiert hat, worum es eigentlich geht, beginnt das Spiel zu fesseln. Acclaim präsentiert uns diesmal also keine hingeschluderte Filmkonvertierung, sondern sehr komplexe Action-Adventure-Kost, die mit etwas mehr Feinschliff auch deutlich höhere Wertungen hätte einfahren können.

positiv

- perfekte Batman Atmosphäre
- faire Rätsel
- nach einiger Zeit unheimlich fesselnd

negativ

- starkes Clipping
- hoher Schwierigkeitsgrad
- langweilige Fahrsequenzen



EXTREME
HARDCORE

Sentinel Returns

Sven Liebold

Genre:.....Denkspiel

Hersteller:.....Psygnosis

Entwickler:.....Hookstone

Testmuster:....Psygnosis

Erhältlich ab:.....17. Juli

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

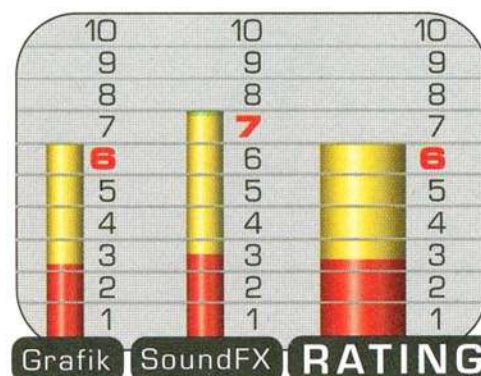


Um sich über Anhöhen zu bewegen, müssen Felsen aufeinander geschichtet werden.



In diesem skurrilen Menü wählt man seine Spielebene aus.

nessen ausdenken können. Um einige Features angereichert und grafisch noch deutlich feinstrukturierter gestaltet, hätte Sentinel Returns sicherlich eine weitaus größere Käuferschicht angesprochen. So ist Sentinel Returns zwar ein solides Remake des Klassikers, wird es jedoch sehr schwer haben sich in der breiten Masse der qualitativ hochwertigen Softwaretitel durchzusetzen. Vielleicht sollte man manche „Oldies“ einfach nur denkwürdig in Erinnerung behalten statt sie gewaltsam zu exhumieren, um eine völlig neue, weitaus fortgeschrittenere Spieler-Generation mit längst Vergangenem zu konfrontieren. Altbackene Fans des Ur-Sentinels werden jedoch voll auf ihre Kosten kommen.



Absorbiert man über 90% jeglicher Energie eines Levels, kann der Spieler bis zu 4 Gebiete überspringen.



In späteren Levels gesellen sich Sentries hinzu, die dieselben energieraubenden Eigenschaften wie der Sentinel besitzen.

Allerdings kann die Wesenheit nicht frei durch die Umgebung schweben, sondern muß sich mittels eines Wirtes, der sich disponibel im Gebiet plazieren läßt, hin und her transferieren. Am höchsten Punkt in der Landschaft wacht der Sentinel in Form einer abstrakten Statue, die um ihre eigene Achse über den Level rotiert. Wie ein Leuchtturm hält der Wächter in einem 28 Grad breiten Blickfeld Ausschau nach dem Spieler. Gerät man in das Scan-Feld des Sentinels, raubt er dem Wesen gnadenlos alle gesammelte Energie. Ziel des Spieles ist es, möglichst viel Energie zu sammeln, sich auf die gleiche Höhe des Wächters zu begeben, um am Ende den Sentinel selbst zu absorbieren und den Level abzuschließen.

► Trotz der reduzierten 666 Levels (das Original hatte 10.000) und des genialen Soundtracks von Altmeister John Carpenter könnte das Game dennoch der breiten Masse an PlayStation Spielern sauer aufstoßen. Zu monoton ist der Spielablauf, zu simpel die grafische Darstellung. Wenn man sich schon an solch einen Software-Meilenstein wagt hätte man sich doch zumindest noch einige spielerische Raffi-

positiv

- stimmungsvolle Atmosphäre
- Nostalgie-Faktor

negativ

- auf die Dauer zu monoton
- unattraktive Grafik
- unverhältnismäßig lange Ladezeiten



Nachdem man seinen Geist in den neuen Roboter transferiert hat, sollte man seine alte Hülle samt Felsen wieder absorbieren.

Features



Vor 13 Jahren schon trieb Geoff Crammond die Spielergemeinde rund um C-64, PC, Amiga und Atari ST mit seinem Sentinel in den Wahnsinn. Offenbar dachten sich die Entwickler von Hookstone, daß der damals so erfolgreiche Titel jetzt erneut zum Siegeszug ansetzen könnte, woraufhin sie kurzerhand eine Neuauflage des 3D-Klassikers programmierten.

In Form einer wesenslosen Energiequelle bewegt sich der Spieler durch eine surreale Landschaft. Dreh und Angelpunkt des Spielprinzips ist das Absorbieren und Wandeln von Energie. In der Umgebung finden sich wahllos verstreut längliche Gebilde, die Bäume symbolisieren sollen. Diese werden mittels Fadenkreuz plus R1-Taste absorbiert und dem eigenen Energiekonto zugeschrieben. Der Spieler kann jedoch nur Objekte verwandeln, die sich auf seiner Höhe oder unter ihm befinden.

Xenocracy

Sven Liebold

Genre: Space Opera
Hersteller: Grolier Interactive
Entwickler: Simis

Testmuster: Ubi Soft
Erhältlich ab: sofort
Preis: ca. 99,- DM



Dieser Raumkreuzer sowie alle anderen Schiffe wirken völlig banal und lächerlich.

Es ist schon erstaunlich, was manche Entwickler der Spielergemeinde zumuten wollen. Nach Wing Commander oder dem richtungsweisenden Colony Wars sollte man doch meinen, einen gewissen Standard bei den beliebten Weltraum-Shootern gesetzt zu haben. Vielleicht hatte ja auch Grolier Interactive bewußt den Gedanken, diese Meßlatte so weit wie möglich zu unterschreiten - was ihnen von diesem Standpunkt aus gesehen auch absolut gelungen ist.

Zugegebenermaßen zeigt Xenocracy speziell in der Präsentation vielversprechende Ansätze. Da gibt es unter anderem detaillierte Video Mission-Briefings, einen Newsflash und Diagramme von der politischen Situation, jede Menge Fighter und sogar die Möglichkeit mit Hilfe einer Wissenschaftsabteilung nach neuen Technologien zu forschen, um das eigene Raumschiff aufzuwerten. All' das wurde in schön gestylten Hi-Res Menüs verpackt, die Videos mit passablen Schauspielern in Szene gesetzt. So richtig unter die Gürtellinie geht es traurigerweise erst beim eigentlichen Spiel. Angefangen bei den pixeligen, kleinen und detailarmen Raumschiffen über die hektische Steuerung bis hin zu den herrlich dummen Gegnern zeigt Xenocracy optimal, wie man es nicht machen sollte. Das Spiel gibt einem zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, in eine echte Weltraumschlacht verwickelt zu sein, da die Polygonmodelle einfach viel zu winzig und lieblos ausgefallen sind. Xenocracy kann seine Ideen-Vorbilder bei weitem nicht erreichen und hinkt vor allem technisch arg der Zeit hinterher.

Features



Einige der Missionen finden auch auf der Planetenoberfläche statt.



Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!



Konsole,
FIFA Frankreich WM,
Memory Card und
Controller
399,00 DM

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr,
werden am selben Tag versandt
und sollten am nächsten Tag
bei Euch sein!!!



Konsole,
FIFA Frankreich WM,
Memory Card und
2 Controller
399,00 DM

E3-Messe-Video Atlanta '98 29,85

Extreme • Top 20 • Extreme

1.	Gran Turismo	89,85
2.	Frankreich 98 - Die WM	79,85
3.	Tekken 3 US	99,85
4.	Breath of Fire 3 US	99,85
5.	Forsaken	84,85
6.	WCW Nitro	89,85
7.	Bushido Blade	94,85
8.	Tomb Raider 2	89,85
9.	Need for Speed 3	79,85
10.	Bloody Roar	79,85

11.	Final Fantasy Tactics US	99,85
12.	Gex 2 - Enter the Gecko	84,85
13.	Riven - The Sequel to Myst	114,85
14.	Z	84,85
15.	Diablo	79,85
16.	Men in Black	89,85
17.	Ninja Tenchu JP	114,85
18.	Bio FREAKS US	99,85
19.	Deathtrap Dungeon	84,85
20.	Cool Boarders 2	89,85

Neuheiten

PSX	Dead or Alive	89,85	Puma Street-Soccer	*
Aironauts	Dodge de Ball JP	*	Road Rash 3D	89,85
Alundra	Down Hill Snow JP	*	S. Francisco Rush	84,85
Armoured Core	Dreams	89,85	Sentinel 2 - S's R.	89,85
Atari Arc. Gr. Hits 2	Dynam. Boxing JP	*	Shadow Gunner	79,85
Azure Dreams	Fluid (Depth)	*	Streets Collection	79,85
Baby Universe	Ghost in the Shell	89,85	Tennis Arena 2	79,85
Batman & Robin	Hard Edge	*	Thunder Force 5 JP	*
Billiard Master JP	Hardball 6	*		
Bio FREAKS	Heart of Darkness	89,85		
Blast Radius	Hot Shots Golf US	*		
Blasto	Hugo	89,85		
Bomberman	J. MG. Supercr. 98	84,85		
Breath of Fire 3	Kula World	89,85		
Bubble Bobble 2	Luna Silver S.S. JP	*		
Cardinal Syn	MageSlayer	84,85		
CART World Serie	MegaMan 8	84,85		
Circuit Breakers	Pet in TV	*		
Colin McRae Rally	Pinball Ballistic	*		
Constructor	Plane Crazy	89,85		
Cooking Fighter JP	Point Blank (+Gun)	*		
Cowboy Bebop JP	Point Blank	89,85		
Crime Killer	Prem. Manage 98	89,85		
	Pulse	84,85		



GAME BOY

Nintendo

Angebote

PSX	Vandal Hearts	44,85	Batman For. C.U.	59,85
Revolution X	Bubsy 3D	49,85	Jet Rider 2 US	59,85
The Hive US	Machine Hunter	49,85	NHL Break. 98 US	59,85
Beast Wars US	Psychic Force	49,85	Ramp. World Tour	59,85
X2	Swagman - Dream.	49,85	Road Rage	59,85
D	Titan Wars	49,85	Bug Riders	59,85
Grid Run	Trash it	49,85	A. Senna K. Duel 2	59,85
Konami Open Golf	Virtual Open Tennis	49,85	Caesars Palace	69,85
Robo Pit	Rock & Roll Rac. 2	49,85	Night. Creatures US	69,85
Bedlam	Motor Mash	49,85	Chill - Snowb.	69,85
Bug Riders US	Sentient	49,85	M. NFL Football 98	69,85
Slamscape	Courir Crisis	49,85	Na. Museum Vol.5	69,85
Casper	Actua Ice Hockey	59,85	Reboot	69,85
	Actua Tennis	59,85	PowerBoat Racing	69,85

Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - ab 3 Spielen Portofrei (gilt nicht bei Angeboten) - 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 - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

GLAUBEN SIE EINMAL IN EINEM VIDEOSPIEL SHOP? Außer... sie waren schon einmal bei uns!!!

Filiale Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46-48, 46045 Oberhausen, Tel: 0208-20518-33/44
Zentrale Karlsruhe (ca. 300m²)
Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe, Tel: 0721-93357-10/11
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10:00 - 20:00 / Sa. 9:00 - 16:00

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Telefax: 0721-93357 28 - Telefon Händler: 0721-93357 22

Sven Liebold

Cardinal Syn

Genre:.....Beat'em Up

Hersteller:.....SCEE/SISA

Entwickler:.....Kronos Digital Entertainment

Testmuster:...Theo Kranz Versand, Tel.:0931/3545222

Erhältlich ab:.....sofort

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



Wird der Spieler gegen die Lore geschleudert, gibt es harschen Energieabzug.



Schwerter und somit die Macht über Bloodland erhalten. Die Magierin dachte aber gar nicht daran, ihr Versprechen zu halten, und vernichtete den Gewinner des Turniers mit ihren Zauberkraften. Jetzt, einige Jahre später, wird erneut ein Tournament veranstaltet. Der Spieler muß sich zunächst gegen alle Clanvertreter behaupten, um letztendlich Syn selbst gegenüberzutreten.

Zu Beginn hat der Spieler die Auswahl zwischen acht Charakteren, die - ganz in der Tekken-Manier - nach jedem gewonnenen Turnier um eine neue Figur und deren Szenario ergänzt

Die Alternative

Soul Blade



Namco

Namco konnte mit einer durchdachten Steuerung sowie der herausragenden Optik viele Spieler in den Bann des verwunschenen Schwertes

ziehen. Die ursprüngliche Spielhallenversion wurde sogar um einige neue Features bereichert, wie den genialen Quest-Mode, in dem der Spieler durch das Land zieht und neue verschieden starke Waffen für seinen Charakter erkämpft. Diese können dann je nach Bedarf ausgewählt werden, um damit erneut die Schlacht zu ziehen. Der zweite Teil des Schwerespektakels „Soul Calibur“ steht übrigens bereits in den Spielhallen und ist grafisch sehr viel aufwändiger ausgefallen als sein Vorgänger. Vielleicht läßt sich Namco dennoch zu einer PlayStation-Konvertierung hinreißen.

Features



Soul Blade Fans bekommen endlich neues Schwertfutter. Ganz im Stile der martialischen Waffenschlacht von Namco präsentiert Sony Interactive Studios America das neue „Sword'em Up“: Cardinal Syn. Leider ließ man jedoch Deutschland bei der Veröffentlichung außen vor, so daß das Spiel nur als PAL-Import erhältlich ist. Die Gründe hierfür dürften bekannt sein, denn die Entwickler von Kronos Digital Entertainment sorgten während der Kämpfe für reichlichen roten Flüssigkeitsverlust der Helden.

Ein episches Intro läßt besonders Fans von Fantasyfilmen das Herz höher schlagen. Begleitet von gewaltigen Orchesterklängen, die ein wenig an den Soundtrack von „Conan“ erinnern, erzählt der Vorspann die Geschichte von einem Landstrich namens Bloodland. In diesem Gebiet bekriegt

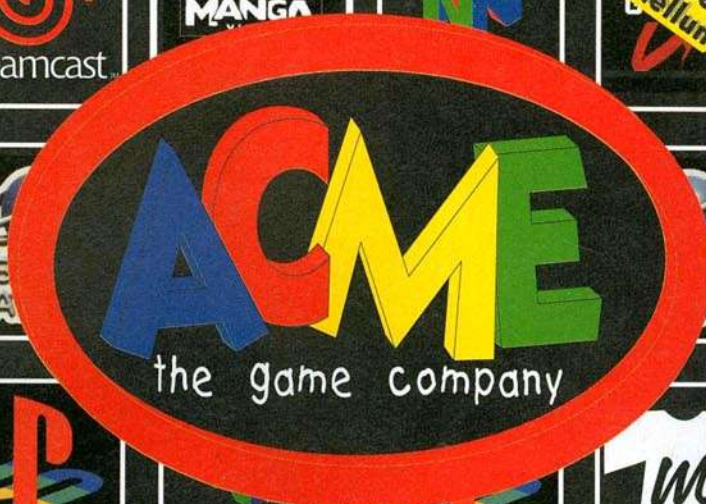
sich haßerfüllte Clans über viele Jahre hinweg und tauchten die Wiesen und Steppen in Blut. Eines Tages kam jedoch ein Fremder und führte die kriegerischen Stämme zusammen. Als der Frieden einige Jahre gehalten hatte, beschloß der Fremde weiterzuziehen und hinterließ jedem der Clans einen Teil des Buches der Weisheit. Bereits wenige Tage nach seiner Abreise begann der Krieg von neuem, da jeder in den Besitz der Schriftrolle des anderen gelangen wollte. Inmitten des Gefechts trat eine Magierin in Erscheinung und verkündete dieselben Absichten wie einst der fremde Reisende. Bereitwillig schlossen sich die Stämme erneut zusammen und übergaben jeweils ihren Teil des Pergaments der mystischen Schönheit Syn. Diese hatte jedoch ganz andere Pläne, da sie die wertvollen Schriften zu drei magischen Schwertern formte, welche die Geheimnisse des Buches der Weisheit in sich trugen. Syn rief ein Turnier aus, an dem der beste Kämpfer jedes Clans teilnehmen konnte. Der Sieger sollte die



Cardinal Syn ist kein Spiel für schwache Gemüter.



Die Kämpfer sind mit sehr viel Liebe zum Detail modelliert worden.



0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89



PlayStation



PlayStation



プレイステーション

Bombberman (Action).....	89,90
Blast Corps (Action).....	89,90
Extreme G (Racing).....	109,90
Mission Impossible (Ego-Shooter).....	139,90
NHL Breakaway '98 (Eishockey).....	139,90
Snowboard-Kids (Sports).....	89,90
Wayne Gretzky Hockey (Eishockey).....	109,90
WCW vs. NWO (Wrestling).....	139,90
Wetrex (Tüftel).....	139,90
Yoshis Story (Jump'n Run).....	89,90
Controller-Verlängerung.....	9,90
Shaker Pack incl. Memory (6 Farben).....	39,90
Memory Cards 3er-Pack (6 Farben).....	49,90



Dreamcast-Vorbestellungen erst ab September '98



SATURN JP

D&D Collection (Beat'em Up).....	139,90
Dracula X (Action).....	119,90
King of Fighters '97 /mit 1Mbit RAM.....	139,90/159,90
Shining Wisdom us (RPG).....	69,90
Dragon Force us (Strategy).....	69,90
Vampire Saviour /mit 4Mbit RAM.....	139,90/159,90



ANIME VHS-VIDEO

Armitage III Vol. 1-2.....	je 39,90
Battle Angel Alita (dt).....	29,90
Big Wars (OmU).....	39,90
Bubblegum Crises 1-4 (OmU).....	je 49,90
Countdown Stories Vol.1-2 (OmU).....	je 59,90
Devil Hunter Yohko 1-2 (OmU).....	je 49,90
Devil Hunter Yohko 4-Ever.....	19,90
El Hazard (dt).....	39,90
Ghost in the Shell (dt).....	39,90
Green Legend Ran (OmU).....	49,90
Gun Smith Cats Chapter 1-3 (OmU).....	je 29,90
Lily Cat (OmU).....	39,90
M.D.Geist Vol.1-2 (OmU).....	je 39,90
Macross The Movie (OmU).....	39,90
Moldiver Vol.1-3 (dt).....	je 39,90
Pallabar Vol.1-2 (dt).....	je 39,90
Phantom Quest Corp. Vol.1-2.....	je 39,90
Plastic Little (OmU).....	39,90
Record of Lodoss War Vol.1-3.....	je 49,90
Streetfighter II TV Box 1-3.....	je 59,90
The Hokkenden Vol.1-4.....	je 49,90
Venus Wars (dt).....	39,90
Wicked City (dt).....	49,90
Wind of Amnesia (OmU).....	39,90
Wind of Honneamise (dt).....	49,90

PlayStation + Dual Shock Controller.....	299,00
PlayStation+2.Contr.+Mem.Card.....	333,00
Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel.....	249,90
Shaker-Upgrade-Kit (für A/D-Controller (dt)).....	19,90
Arcade Joyboard (Namco).....	109,90
Controller (Sony) grau, schwarz, weiß.....	44,90
Controller Dual-Shock (Sony) grau.....	59,90
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz.....	69,90
Controller NeGcon (grau, schwarz).....	89,90
Guncon.....	89,90
Memory Card (Sony).....	39,90
Memory Card (EXONY).....	29,80
Mouse (Sony).....	49,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter).....	69,90
Antennenadapter.....	39,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations).....	29,90
RGB-Kabel (EXONY).....	29,90
RGB-Kabel + Stereo-Audio-Out + Video-Out.....	39,90
RGB Umschaltbox (4-Fach).....	99,90
Controller-Verlängerungskabel.....	19,90
Umbausatz.....	39,90
Umbau (ca. 20 min) mit Lifetime-Garantie.....	89,90

5th Element (Action).....	99,90
Abe's Odyssey (Action Jump'n run).....	99,90
Alundra (Rollenspiel).....	99,90
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll).....	99,90
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Race).....	89,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....	109,90
Baby Universe (Kaleidoskop).....	89,90
Baphomets Fluch II (Adventure).....	99,90
Batman & Robin (Action-Adventure).....	109,90
Bio Freaks (3D-Fighting).....	99,90
Bloody Roar (3D-Fighting).....	99,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....	99,90
Breath of Fire 3 Ltd.Ed. (Drachen 15cm,Pin.).....	149,90
Cardinal Syn (Fighting).....	99,90
Circuit Breakers (Race).....	99,90
Colin McRae Rally (Race).....	99,90
Crime Killer (Action).....	99,90
Cyball Zone (Action).....	99,90
Deathtrap Dungeon (Adventure).....	109,90
Diablo (Strategie).....	99,90
Dodgem Arena (Action).....	99,90
Dreams (Jump'n Run).....	99,90
Everybody's Golf.....	89,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel).....	129,90
Fluid/Depth (Music-Adventure).....	89,90
Frankreich '98 (Fußball).....	99,90
Ghost in the Shell (3D-Shooter).....	99,90
Gran Turismo (3D Race).....	99,90
Grand Stream Saga us (Rollenspiel).....	129,90
Heart of Darkness (Adventure).....	99,90
Klonoa (Jump'n Run).....	99,90
Jeremy McGrath Supercross '98(Race).....	99,90
Mega Man X3 (Jump'n run).....	99,90
Midway Arcade Greatest Hits.1/2.....	99,90

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
One (Action).....	99,90
Ogre Tactics us (Strategy).....	139,90
Parasite Eve us (Adventure - 10. Sept.).....	129,90
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon).....	99,90
Rockman Dash (Action).....	129,90
Road Rash 3D (Bike-Race).....	99,90
Saga Frontier us (Rollenspiel).....	129,90
Shining Force III (RPG).....	99,90
Small Soldiers us (Action).....	129,90
Streetfighter Collection (3D-Fighting).....	99,90
Super Pang Collection (Puzzle).....	99,90
Theme Hospital (Simulation).....	99,90
Total NBA '98 (Basketball).....	99,90
Treasures of the Deep (Adventure).....	99,90
Versus (3D Fighting).....	109,90
Viper (3D-Heli-Shooter).....	99,90
War Games (Strategie).....	99,90
Wild Arms (Rollenspiel).....	99,90
X-Men Children at. Atom (Beat'em Up).....	99,90

Umbau-Chips nur noch bis 31.8.98 kostenlos!
Bei jeder Bestellung von PlayStation-Software liegt jetzt auf Wunsch ein Umbausatz zum Abspielen von Japan- und US-Importen mit kompletter Anleitung bei!
Zum Abspielen von Importspielen benötigt Du immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Spiele nur in schwarz-weiß ablaufen!!!



Merchandise

Artbook How to Art 1/2 (jp).....	je 69,90
Artbook Salernoon 3/4/5 (jp).....	je 69,90
Hintbook Alundra (us).....	39,90
Hintbook Azure Dreams (us).....	39,90
Hintbook Breath of Fire (us).....	39,90
Hintbook Final Fantasy Tactics (us).....	39,90
Hintbook Saga Frontier (us).....	39,90
Soundtrack Final Fantasy 1+2/3.....	je 69,90
Soundtrack Final Fantasy 4/5/6.....	je 79,90
Soundtrack Final Fantasy VII (4 CDs).....	109,90
Soundtrack Final Fantasy Tactics.....	79,90
Soundtrack Front Mission.....	ab 69,90
Soundtrack Ghost in the Shell.....	59,90

Trading Cards FF Tactics+Artbook.....	49,90
Trading Cards FF VII/Ghost in the Shell.....	14,90
Wallscrolls Mini versch. Motive.....	39,90
Wallscrolls z.B. FF VII, Salernoon, usw. A1.....	49,90
Keyrings 5-10cm z.B. FF VII, Megaman,T3 ab	9,90
Telefonkarten Final Fantasy VII Ltd. Edition.....	99,90

...viele weitere Artikel ab Lager lieferbar!



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

Mo-Fr.: 10.00-19.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht
Resellers welcome

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!

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



Der letzte Endgegner Kron gehört wohl zu den beeindruckendsten Bossen der Beat'em Up Geschichte.



Jeder Spieler hat sein eigenes Intro.

wird. Gekämpft wird in grafisch detailreich gestalteten Arenen, welche die Herkunft der einzelnen Kämpfer widerspiegeln. Die ästhetische Nephra vom Clan der Sethiten erinnert ein wenig an eine ägyptische Prinzessin und kämpft deshalb auch in einer Grabstätte der Pharaonen, während der Vertreter des Clans der schwarzen Ritter nahe einer klassischen Zugbrücke zu finden ist. Etwas an Bushido Blade angelehnt, ist es dem Spieler möglich, sich ungebunden im Rahmen des Kampfareals zu bewegen. Man kann nützliche Extras in Form von neuer Energie oder zusätzli-



Jeder Kämpfer besitzt seine eigene Kampfarena.

positiv

- mitreißendes Fantasy-Feeling
- makellose Präsentation
- technisch überzeugend

negativ

- unausgereifte Spielmechanik
- unnötig komplizierte Steuerung



An Effekten wird bei Cardinal Syn nicht gespart.



Per Dual Shock bekommt der Spieler die harten Hiebe richtig zu spüren.



In den Kisten und Truhen finden sich nützliche Pick-Ups.

ches Potential an Angriffstärke aufsameln oder aber einfach vor seinem Widersacher flüchten. Jede der Arenen ist zusätzlich mit verschiedenen Gefahren ausgestattet. Alle Clankämpfer sind mit sehr viel Liebe zum Detail modelliert und mit vergleichbar hohem Aufwand animiert worden. Die Steuerung umfaßt drei Angriffs- sowie einen Block-Button. Gesprungen wird per L1-Taste. Außerdem sind neben dem Turnier an sich nahezu alle obligatorischen Modi wie Survival, Team Battle, Versus und Training enthalten - insgesamt also sehr viele leckere Zutaten, die eigentlich ein Kampfspiel der Extraklasse ergeben müßten. Leider schlichen sich dennoch einige Mäkel ein, worunter summa summarum der Spielspaß ein wenig zu leiden hat.

► Die Schlagvarianten der Kämpfer sind zwar nett anzuschauen, aber nicht sehr abwechslungsreich und nur selten

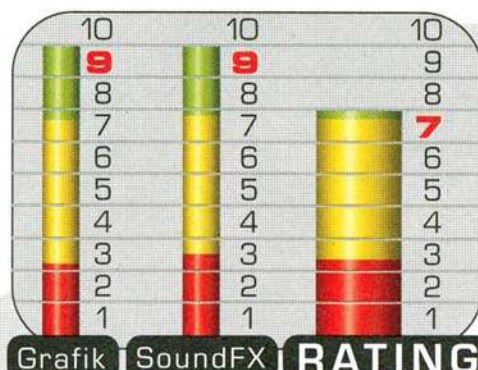
In den Bloodlands bekriegt sich haßerfüllte Clans über viele Jahre hinweg und tauchten die Wiesen und Steppen in Blut.

nachvollziehbar. Viele Schlachten arten somit in ein wildes „Button-Hämmern“ aus. Hinzu kommt, daß der Kämpfer immer erst einige Schläge einstecken muß, bevor der Block-Button anspricht. Unsön ist ebenfalls, daß der am Boden liegende Gegner oft so lange

net ist. Hätte man noch ausgiebiger an der Spielmechanik und den Moves gearbeitet, hätte Cardinal Syn durchaus ein Konkurrent zu Namcos Referenzklingen werden können. Leider reicht eine bestechende Grafik eben doch nicht aus, um über spielerische Mängel hinwegzusehen.



Mit Counter Moves wehrt man Schläge des Gegners ab und antwortet mit einer Gegenattacke.



X-Men vs. Street Fighter EX Edition

Mark Liebold

Genre: Beat'em up
Hersteller: Virgin Interactive
Entwickler: Capcom

Testmuster: Virgin Interactive
Erhältlich ab: August
Preis: ca. 99,- DM



Zu zweit werden Bison und Akuma mit Cammy keinerlei Problem haben.

In der X-Men vs. Street Fighter EX Edition, Capcoms neuestem Release der erfolgreichen Beat'em up Serie, treten Helden aus dem Marvel Comic-Universum gegen die Mitglieder der Street Fighter Familie an. Vier verschieden Battle-Modi (Arcade, Survival, Training und Versus) und insgesamt 17 Charaktere, neun Street Fighter und acht X-Men stehen für den Kampf zur Verfügung. In X-Men vs. Street Fighter EX tritt man nicht alleine an. Bevor die Prügelei losgeht, darf noch ein weiterer Fighter ausgewählt werden, der während des Kampfes zur Hilfe gerufen werden kann. Die Steuerung entspricht dem altbekannten Capcom-Standard: Viertel- und Halbkreisdrrehungen ergeben zusammen mit den Low, Heavy und Medium Punchs bzw. Kicks herrliche Special Moves. Desweiteren kann man mehrere Schlagkombinationen aneinanderreihen und so ohne Probleme 25+ Hit-Combos kreieren. Könnte die X-Men vs. Street Fighter EX Edition mit der Geschwindigkeit der richtigen Spielhallenoriginals aufwarten, wäre ihr ein Platz an der 2D-Beat'em up Spitze gesichert; so ist es leider nur eine durchschnittliche Automatenumsetzung.

Features



Game It!

Titel des Monats

August:
Alundra
79,99

0180/522 5300
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http://www.gameit.de
email: info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert

Unsere

TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung verschickt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisstundung und Schreibfehler.
• Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.
• Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen.
• Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei.
• Vorkasse / Scheck DM 6,99, ab DM 200,- frei.

Preise Stand 10.7.1998
* = noch nicht verfügbar am 10.7.
N = Neu im Programm P = Preisänderung
Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post

C & C 1*	39,99
F1 '97	89,99
Final Fantasy 7	89,99
Gran Turismo	89,99
GTA	79,99

Resident Evil Dir. Cut	79,99
Tomb Raider 2	89,99
Wild Arms*	79,99
War Games*	89,99

SONY PSX

Abe's Oddysee	79,99
Abe's Oddysee 2*	79,99
Actua Eishockey	89,99
Actua Golf 2	84,99
Actua Soccer 2	84,99
Actua Tennis 2*	84,99
Adidas Power Soccer 2	87,99
Air Combat Platinum	39,99
Alien Trilogy	42,99
Alundra*	79,99
Armored Core	79,99
Atari Arcade Hits 2*	74,99
Auto Destruct	89,99
B-Movie*	79,99
Baphomet's Fluch 2	79,99
Batman & Robin*	89,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Battle Stations	79,99
Beast Wars	79,99
Bio Freaks*	72,99
Blast Radius	79,99 N
Blasto	77,99 N
Blaze & Blade*	94,99
Bloody Roar	79,99
Bombberman*	79,99 N
Breath of Fire 3*	87,99
Breath of Fire 3 Special Ed.	104,99
Broken Helix	84,99
Bug Riders	74,99
Buggy	94,99
Bushido Blade	79,99
Bust a Move 2	42,99
Bust a Move 3	59,99
Car Combat Game*	79,99
Cardinal Syn	77,99 N
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	79,99
Cart World Series*	74,99
Cheatbuch	24,99
Colony Wars	79,99
C & C 1 Platinum*	39,99 N
C & C 2: Alarmstufe Rot	89,99
C & C 2: Gegenschlag	79,99
Colin McRae World Rally	84,99
Constructor*	89,99 P
Cool Boarders 2	79,99
Crash Bandicoot 1 Platinum	39,99
Crash Bandicoot 2	79,99
Crime Killer*	79,99
Croc	84,99
Cy Ball Zone	79,99
Dead of Alive*	79,99 P
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Dogdem Arena*	79,99
Dreams*	84,99

Dungeon Keeper*	79,99
Everybody's Golf	77,99 N
Extreme Snowbreak	79,99
Fade to Black	39,99
Fifa 98	84,99
Final Fantasy 7	89,99
Firetrap*	84,99
Flottenmanöver*	79,99
Formel 1 Platinum	39,99
Formel 1 '97	89,99
Forsaken	84,99
Frankreich 98 - FußballWM	89,99
Frogger	69,99
G-Police	89,99
Gex 3D	87,99
Ghost in the Shell*	84,99
Gran Turismo	89,99
Grand Theft Auto	79,99
Hardball 6	89,99
Hard Boiled	84,99
Heart of Darkness*	87,99
Hercules	79,99
Herks Adventure	84,99
Hexen	84,99
Hugo 1*	84,99
Indy 500	79,99
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,99
Int. Superstar Soccer Pro Pl.	39,99 P
International Track & Field	39,99
Jet Rider 2*	79,99
Klonoa	79,99
Kula World*	79,99
Kurushi	69,99
Lost World: Jurassic Park	77,99
Lucky Luke	89,99
Mageslayer*	79,99
Match Day 3*	89,99
Maximum Force	84,99
Mechwarrior 2 Platinum	44,99
Medieval*	79,99
Megaman 8*	79,99 P

Megaman Battle & Chase*	79,99 P
Men in Black	89,99
Micro Machines V3 Platin	39,99
Midway's Arcade Gr. Hits 2*	89,99
Monopoly	79,99
Moto Racer 2*	89,99 N
Mr. Domino*	79,99 N
Myst	77,99
N20 Adrenalin*	94,99
Nagano Winter Olympics	99,99
Nascar 99*	89,99 N
NBA Hangtime*	84,99
NBA 98	84,99
NBA in the Zone 98*	a.A.
Need 4 Speed 2	79,99
Need 4 Speed 3	89,99
Newman Haas Racing	89,99
NHL Hockey 99	89,99 N
NHL Powerplay Hockey '98	79,99
Nightmare Creatures	79,99
Ninja*	89,99
Off Road Challenge*	69,99
One	84,99
Overboard	79,99
Pandemonium Platinum*	42,99
Pandemonium 2	79,99
Panzer General 2	49,99 P
Perihell*	79,99
Pet in TV	77,99 N
PGA-Tour Tiger Woods*	89,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyond the	84,99
Point Blank*	79,99
Porsche Challenge Plat.	39,99
Poy Poy*	79,99
Premier Manager 98	89,99
Pro Pinball - Timeshock	84,99
Pulse (Depth)*	74,99
Rage Racer	84,99
Rallye Cross	69,99
Rayman	39,99
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil Directors Cut	79,99

Ridge Racer Revolution Plat.	39,99
Risiko	79,99
Riven	99,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D	89,99
San Francisco Rush*	84,99
Sentinel 2	77,99 N
Shadow Gunner*	79,99
Skull Monkeys	89,99
Soul Blade Platinum*	39,99
Soviet Strike Platinum	39,99
Spice World	49,99 P
Street Fighter Collection*	79,99
Street Fighter EX Plus	74,99
Suikoden	84,99
Supercross 98 feat. McG.*	79,99
Super Match Soccer*	74,99
Super Pang Collection*	89,99
Tekken 2 Platinum	39,99
Tekken 3*	a.A.
Tennis Arena*	79,99
Tetris Plus	74,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99*	89,99 N
Tilt	69,99
TOCA	84,99
Tomb Raider 1 Platinum	39,99
Tomb Raider 2	89,99
Total NBA 98*	74,99
Treasures of the Deep	79,99
Ubik*	84,99
V 2000*	79,99 N
V-Rallye	a.A.
Vigilante 8	84,99 P
Viper*	79,99
Virtual Baseball 99*	79,99
VR 3000*	79,99
Vs.	89,99 N
War Games*	89,99
Warhammer 2:Dark Omen	89,99
WCW Nitro	89,99 N
Wild Arms*	89,99
WipEout 2097 Platinum	39,99
World Rallye Ch.T.Makinen	79,99
World League Soccer 98*	84,99
Worms Platinum	44,99
Wreckin' Crew	89,99
WWF Warzone*	74,99
X-Men vs. Streetfighter*	89,99 N
Xenogears*	79,99
Youngblood*	79,99
Z	69,99

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F.)	89,99
Analog Joystick	109,99
Controller Sony	37,99
Controller Sony Dual Shock	49,99
Controller	19,99
Controller Infrarot	77,99
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	119,99
Lenkr. m. Ped Drivewheel	124,99
Lenkrad Top Gear Pro Wh.	164,99
Link Kabel	19,99
Memory Card Sony 15 Slot	34,99
Memory Card 15 Slot	19,99
Memory Card 120 Slot	44,99
Memory Card 360 Slot	59,99
Memory Card 720 Slot	89,99
Mouse Sony	47,99
Multi Tap Sony	54,99

Playstation

+ Edge Controller
+ Memory Card 120 Slot
DM 339,99

neGcon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation (incl. Dual Sh.)	289,99
Playstation Value Pack	329,99 N
Playstation Multinorm	349,99
Umbachip für US+Jap	14,99
Playstation Tasche Sony	79,99
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Verlängerungskabel f. Pads	19,99

Kundenservice groß geschrieben:

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

www.gameit.com
bequem bestellen!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem
Händlerpartnerschaftsmodell!

21335 Lüneburg ab 3.9.

Heiligegeiststr. 26/27

64283 Darmstadt

Wilhelmstr. 9 - 06151/28860

66953 Pirmasens

Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

71032 Böblingen

Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen

Metzgergasse 1 - 07071/21847

76829 Landau - neu!

Lindbrunnstr. 34 - 06341/3627

87435 Kempten

In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen

Schwesterstr. 20 - 08331/47499

87719 Mindelheim

Bahnhofstr. 20 - 08261/739036

88131 Lindau

Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm

Frauenstr. 118 - 0731/9216497

95615 Markredwitz

Leopoldstr. 7 - 09231/3161

Mark Liebold

TOMBI!

Genre:.....Jump'n Run / Adventure

Hersteller:.....SCED

Entwickler:.....Whoopee Camp

Testmuster:....SCED

Erhältlich ab:.....28. August

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

Features



Für helles Aufsehen im fernen Osten sorgen im Augenblick die Entwickler von Whoopee Camp. Das Team um Tokuro Fujiwara, der sich schon für Jump'n Run Klassiker wie Ghouls'n Ghosts, Mega Man oder Bionic Commando verantwortlich zeichnete, hat endlich die Arbeit an seinem neuesten Jump'n Run TOMBI! beendet. Der Held seines jüngsten Werkes heißt, wie sollte

es anders sein, Tombi, und trägt voller Stolz eine pinkfarbene Haarpracht.

Eines Tages, als Tombi gerade gemütlich an seinem Lagerfeuer saß und ein saftiges Stück Wildschweinbraten essen wollte, nahm er plötzlich seltsame Geräusche wahr. Vorsichtig spähte er über einen Stein hinweg und erblickte sogleich die Quelle der Unruhe. Drei Koma-Schweine waren gerade im Begriff, einen armen Bauern zu überfallen. Tombi, immer hilfsbereit und mutig, stürzte sich sofort zwischen die Angreifer, hatte aber gegen die Übermacht der Feinde keine Chance. Als er wieder aus seiner Ohnmacht erwachte, mußte er voller Schrecken feststellen, daß sein goldener Armreif,

den er von seinem Großvater geerbt hatte, verschwunden war. Ohne zu zögern bricht Tombi auf um sein antikes Erbstück wieder zurückzuholen.

Nach dem langen Intro, das sich vollkommen im Anime-Stil präsentiert, darf man endlich selbst ins Spielgeschehen eingreifen. Während des kompletten Abenteuers geben immer wieder Passanten Tips. Die kleinen Hilfe-

Die Bösen Schweine benutzen mächtige Magie, mit der sie eine ganze Gegend unter ihre Kontrolle bringen können.

Die Alternative

Klonoa

Namco



In Klonoa muß man den kleinen, knuddeligen Helden, der über verschiedene Sprung- und Wurftechniken verfügt, durch die Welt Phantomile steuern. Ähnlich wie in

Pandemonium 2 und Crash Bandicoot 2 wechselt die Kamera des öfteren die Position und läßt Klonoa förmlich in den Bildschirm hineinmarschieren. Die sechs Level und der niedrige Schwierigkeitsgrad bieten einem versierten Spieler keine Herausforderung. Klonoa ist ein schönes Jump'n Run, das vor allem auf die jüngere Zielgruppe zugeschnitten wurde.





Hält man den O-Button gedrückt, beginnt Tombi seine Waffe zu schwingen. Das Ergebnis ist eine größere Schlagreichweite und höherer Schaden.

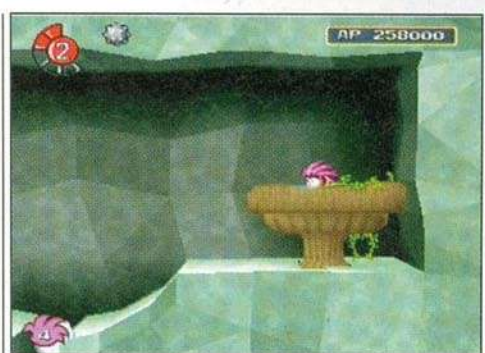


Das nennt sich Tierisches Treiben.



Hier kann man besonders schön den Übergang zwischen Vorder- und Hintergrund erkennen.

lehrt dieser dem pinkhaarigen Helden das „tierische Treiben“. Aber nicht nur die Fähigkeiten verbessern sich, auch das Equipment wird allmählich aufgestockt. Von magischen Gegenständen über verschiedene Schlüssel bis hin zu wiederbelebenden Freßpaketen - alles Aufgreifbare wandert in Tombis Inventar. Damit manche Spieletappen überhaupt gemeistert werden können, benötigt Tombi die verschiedensten Objekte und Waffen. Um beispielsweise in den Lavahöhlen weiterzukommen, muß Tombi sich mit seinem Enterhaken, den er erst erhält nachdem er den Weisen befreit hat, an den Felsvorsprüngen hocharbeiten. Diese Waffe ist eine tolle Sache. Sie verursacht zwar keinen Schaden, dafür kann man sich damit prima an Decken und Felsvorsprünge hängen, um sich entweder zur nächsten Plattform weiterzuschwingen oder sich weiter nach oben zu hangeln.



In der verwunschenen Villa befindet sich ein Brunnen, der Tombis Wunden heilt.



Nur mit seinem Enterhaken kann sich Tombi noch vor dem Sturm retten.





Hängt man sich im Kampf gegen das Sturmschwein an die Holzbalken, können die heraufbeschworenen Tornados Tombi nichts anhaben.

Bevor man sich jedoch diesen verzwickten Passagen hingeben darf muß zuerst einmal der Weise aufgesucht werden.

Auf dem Weg zu dem alten Greis darf man nach kurzer Zeit TOMBIs grafische Besonderheit bestaunen. Tombi ist in der Lage, wie oben bereits erwähnt, sich an Polygonhäuser und -felsen festzuklammern. Über derartige Objekte kann man anschließend in den Hinter- bzw. Vordergrund klettern und somit vollkommen neue, auf Anhieb nicht immer sichtbare Spielebenen eröffnen. In manchen Levels, wie etwa bei der verwunschenen Villa, die eine pyramidenartige Form besitzt, dreht

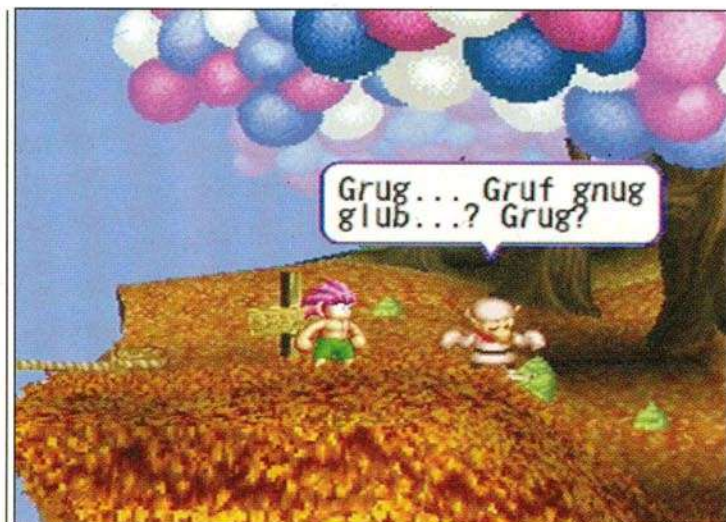


sich sogar das komplette Spielareal nach links und rechts mit. Sobald der Protagonist sich auf diese Art und Weise sich durch die Hinter- und Vordergründe des ersten Levels und somit den Berg hinaufgekämpft hat, trifft er auf die Hütte des weisen Mannes. Dieser rückt aber erst mit den wertvollen Informationen heraus, nachdem Tombi die Küken aus den Koka-Eiern befreit und zu ihm gebracht hat. Gesagt - getan. Überglücklich über die Rettung der Babyvögel gibt der Weise all sein Wissen über die Koma-Schweine und das Verschwinden des goldenen Armreifs preis.

Vor langer Zeit kamen sieben mächtige und bitterböse Schweine in dieses Land. Sie verwandelten blühende Wiesen und Wälder in groteske und bizarre Landschaften. Um ihre



magischen Künste mit Energie zu versorgen, benötigen die sieben Oberschweine Gold. Bereits seit Jahren plündern sie die heimischen Goldreserven und schrecken auch nicht davor zurück, ihre Koma-Schweinetruppen auszusenden, um sich durch ihre Mannen das Gold der Bevölkerung anzueignen. Jedes der sieben Schweine hat einen Landstrich unter seiner Kontrolle. Um diesen von dem Fluch der grunzenden Ungetüme zu befreien braucht Tombi die farbigen Schweinetaschen. Diese liegen an verborgenen Plätzen im ganzen Land. Beispielsweise wird der Phönix-Berg seit einiger Zeit von gewaltigen Stürmen heimgesucht. Aufgrund der gewaltigen Windböen ist es dem Phönix, einem gewaltigen Vogel, der die Bewohner in den nahegelegenen Dschungel bringt, nicht



Tombi kann den Zwerg nicht verstehen; das muß sich noch ändern, da besonders die Gespräche mit den Bewohnern des Landes wichtig sind.



Mit dem Go-Kart geht's bald auf eine wilde Tour durch die Berge.



Wenn sich der Held auf einen Gegner stürzt, von einem Feind getroffen wird oder seine Waffe schwingt, fängt der Dual Shock Controller an, rhythmisch zu vibrieren.

mehr möglich aus seinem Nest abzuheben. Verantwortlich für diese Heimsuchung ist das Sturmschwein, das nur besiegt werden kann, wenn Tombi die rote Schweinetasche, in der das goldgierige Rüsseltier gefangen werden soll, in seinem Inventar hat. Allerdings ist es nicht einfach die Verstecke der Schweine ausfindig zu machen, da sie sich nie an den verwünschten Orten, sondern in relativ friedlichen Gebieten aufhalten. Um überhaupt an die begehrten Schweinetaschen, an Informationen über den Aufenthaltsort der Borstenviecher und andere Gegenstände zu gelangen, müssen, bzw. können über 125 kleinere und größere Rätsel und Aufgaben gelöst werden. Es ist zum Beispiel nicht unbedingt notwendig dem kleinen Zwergenjungen seine Blumensamen zu bringen, dafür sollte man dem Mäusevolk bei der Reparatur der Weinpumpe helfen, da sonst keine

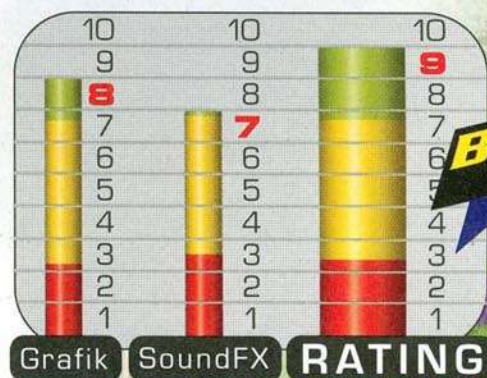
Chance auf ein Weiterkommen besteht. Die grauen Nager, die sich unter großen Hüten verstecken, damit sie niemand mit ihrem Aussehen erschrecken, sind von einem der sieben Schweine in Mäuse verwandelt worden und verlassen sich voll und ganz auf Tombi, der das Rüsseltier gefangen nehmen und somit den Fluch brechen soll.

unbedingt schlecht sein muß. Sicherlich kommen in TOMB! auch viele

Die gelungene Kombination aus Jump'n Run- und kleinen Rollenspielelementen garantiert lange und lustige Spielstunden

► TOMB! ist die absolute Jump'n Run Überraschung dieses Jahres. Auch wenn die Aufmachung eher für den jüngeren Spieler zugeschnitten zu sein scheint, bereitet TOMB! jeder Altersklasse eine Menge Spielspaß. Die gelungene Kombination aus Jump'n Run- und kleineren Rollenspielelementen garantiert lange und lustige Spielstunden. Obwohl sich die Videospielwelt seit Crash Bandicoot und Gex 3D mehr an reinrassigen 3D-Jump'n Runs orientiert, beweist TOMB!'s Schöpfer Tokuro Fujiwara, daß ein Spiel mit altbewährten, klassischen 2D-Sprites nicht

Polygonmodelle vor, aber gerade die perfekte Symbiose beider Grafikstile und die daraus entstandene Möglichkeit in den Hintergrund bzw. Vordergrund zu wechseln, eröffnen in TOMB! vollkommen neue Spieldimensionen. Der Sound ist dem Stil von TOMB! erstklassig angepasst und wir mußten uns des öfteren dabei ertappen, wie wir die zwar sehr einfachen, aber trotzdem melodischen Musikstücke unbewußt mitsummten.



play
PLAYSTATION
BEST BUY!

positiv

- lang motivierend
- RPG-Elemente

negativ

- pixelige Sprites

Blast Radius

Sven Liebold

Genre:.....Shooter

Hersteller:.....Psygnosis

Entwickler:.....Camden Development

Testmuster:.....Psygnosis

Erhältlich ab:.....sofort

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



Die Explosionen sind fast in derselben überragenden Qualität wie in Colony Wars.



Hängt sich dem Schiff eine zielsuchende Rakete an das Heck, kann man die Kamera auf eine Frontansicht umschalten.



Im Inneren dieses Reparaturhangars gilt es, die dockenden Schiffe auszuschalten.

Features



Die Trümmerfelder aus zerstörten Raumschiffen verteilen sich so langsam im Psygnosis-Weltall. Seit Colony Wars sehnen sich viele Fans der Space Shooter nach frischem Material. Um die Durststrecke zum bevorstehenden Colony Wars 2 zu überwinden, schicken die Engländer einen weiteren Vertreter des beliebten Genres in die unendlichen Weiten des Raumes. Die Entwicklung von Blast Radius begann bereits im Januar 1997. Aus vielerlei Gründen, wie zum Beispiel der häufigen Umstrukturierung des Teams, verschob sich der Titel jedoch in regelmäßigen Abständen. Wer sich eine Space Opera im Stile des bombastischen Colony Wars oder der Wing Commander-Serie wünscht, wird zunächst ein wenig enttäuscht sein.

Blast Radius ist ein reinrassiger 3D-Arcade-Shooter, bei dem die Betonung

deutlich auf Action anstatt auf umfassender Storyline und schmückenden Videos liegt. Die Hintergrundgeschichte ist ebenso banal wie unwichtig. Als Söldner kämpft man im Auftrag einer friedlichen außerirdischen Spezies gegen alles und jeden - das war's.

Zur Wahl stehen vier verschiedene Kampfschiffe, die sich jeweils in Handling und Bewaffnung unterscheiden. Nach einem kurzen Mission Briefing, das sich auf zehn Zeilen Text und eine briefmarkengroße Videosequenz beschränkt, geht es sofort in die Schlacht. In acht Galaxien muß der Blast Radius-Pilot jeweils vier Missionen bestehen, die sich im Schwierigkeitsgrad langsam, aber stetig nach oben schrauben. Die Crux an der Sache ist, daß die Missionen schon sehr anspruchsvoll beginnen und in den höheren Levels für frustige Erlebnisse sorgen. Hinzu kommt, daß der Spieler nur nach jeder

dritten Mission speichern darf. Kämpft man sich also zwei Missionen nach dem letzten Speicherpunkt nach vorne und verliert ausgerechnet dann sein Leben, beginnt der ganze Zauber von vorne. Hier hätten die Entwickler deutlich mehr Gnade zeigen können, da man schätzungsweise ab dem sechsten Versuch, die drei Missionen hintereinander zu bewältigen, des öfteren dazu geneigt ist, sein Joypad in kleine Scheiben zu schneiden.

Das Kampfgeschehen findet wahlweise aus der Cockpitperspektive oder

Die Alternative

Colony Wars

Psygnosis



Kein Freund von Space Operas sollte an diesem Titel vorbeigehen. Der erbitterte Kampf der Liga gegen die Streitkräfte der Navy

wird in fantastischen Bildern erzählt. Selten sah man auf der PlayStation Explosionen und Lasersalven in solch beeindruckender Qualität. Freunde von Dolby Surround werden wohl heute noch anständig an die Momente denken, in denen sich gigantische Kampfschiffe mit einer dröhnenden Baßwelle von hinten nach vorne durch das Zimmer schoben. Die Klangvielfalt und -qualität des Titels machte ihn eindeutig zur bisherigen Sound-Referenz. Auch spielerisch zeigte Colony Wars, daß man einem PC-Wing Commander durchaus das Wasser reichen kann. Aber: der abgehobene Schwierigkeitsgrad verlangt nach cleveren Kampfpiloten vom Schlage eines Han Solo!



Jeder abgeschossene Fighter hinterläßt verschiedenfarbige Pick-Ups.

HAENDLERANFRAGEN ERWUNTSCHT

RATENKAUF VON NINTENDO 64
SEGA SATURN UND SONY
PLAYSTATION MOEGLICH

BESTELLUNGEN AB 200 DM
SIND VERSANDKOSTENFREI

LADENPREISE KÖNNEN
ABWEICHEN



Offizieller
NEO GEO Distributor

MARO VIDEOSPIELE

Hier sind wir für euch da :

Stuttgart

MARO
Königstraße 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

Spaichingen

MARO
Obere Wiesen 1 (Grosso)
78549 Spaichingen
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

Nürnberg

Stage One
Glogauer Str. 30-98
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911/8002886



NEO GEO CD

Neo Geo CD Pal	DM 469,90
Single Speed	
Joypad	DM 69,90
Antennenkabel	DM 49,90
RGB Kabel	DM 39,90

Neo Geo CD Software

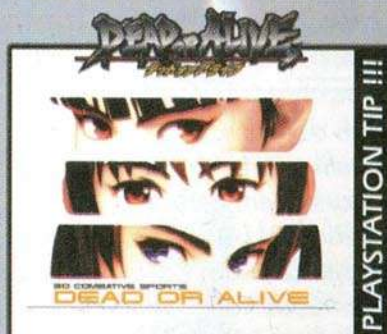
Aero Fighters 2	DM 49,90
Agressors of Dark Kom.	DM 49,90
Alpha Mission 2	DM 49,90
Art Of Fighting 2	DM 59,90
Art Of Fighting 3	DM 139,90
Baseball Stars	DM 49,90
Ciberlip	DM 49,90
Double Dragon	DM 49,90
Fatal Fury Real Bout 2	DM 139,90
Football Frenzy	DM 49,90
King Of Fighters '94	DM 29,90
King Of Fighters '95	DM 69,90
King Of Fighters '97	DM 139,90
King Of Monsters 2	DM 29,90
Last Blade	DM 99,90
League Bowling	DM 39,90
Mah Jong Story	DM 29,90
Metal Slug 2	DM 139,90
NAM 1975	DM 49,90
Ninja Commando	DM 39,90
Power Spikes	DM 49,90
Pulstar	DM 49,90
Puzzled	DM 49,90
Puzzle Bobble	DM 49,90
Riding Hero	DM 39,90
Samurai Shodown 4	DM 139,90
Samurai Shodown RPG	DM 139,90
Savage Reign	DM 39,90
Sengoku 2	DM 49,90
Soccer Brawl	DM 39,90
Super Spy	DM 29,90
Trash Rally	DM 49,90
Viewpoint	DM 49,90
World Heroes	DM 49,90
World Heroes 2 Jet	DM 49,90



NEO GEO MODUL

Neo Geo Module	
3 Count Bout	DM 119,90
Aero Fighters 2	DM 199,90
Legend of Joe Success	DM 149,90
Fatal Fury Real Bout 2	DM 599,90
Fatal Fury Special	DM 119,90
King Of Fighters '96	DM 599,90
League Bowling	DM 149,90
Neo Geo Cup 98	DM 599,90
Mutation Nation	DM 129,90
Samurai Shodown	DM 119,90
Spinmaster	DM 129,90
Metal Slug 2	DM 599,90

An- & Verkauf von gebrauchten
Neo Geo CD's und Modulen.
Alle Neo Geo Artikel lieferbar !!!

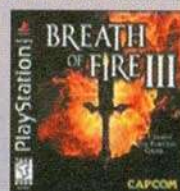


PLAYSTATION TIP !!!



PLAYSTATION

Sony Playstation	DM 299,90
Inkl. Dual Shock Pad	
Antennenkabel	DM 29,90
Controller ver. Farben	DM 29,90
Controller Dual Shock	DM 69,90
WM Memory Card	DM 29,90
Limited Edition	
RGB Kabel	DM 29,90
Abe's Exodus	DM 89,90
Armored Core	DM 99,90
Alundra	DM 89,90
Batman	DM 89,90
Beyond the Beyond	DM 99,90
Blasto	DM 79,90
Bomberman	DM 79,90
Breath of Fire 3	DM 99,90
Cart World Series	DM 79,90
Cardinal Sin	DM 89,90
Colin McRae Rally	DM 89,90
Dead or Alive	DM 109,90
Dungeon Keeper	DM 89,90
Everybody's Golf	DM 89,90
Frankreich 98	DM 99,90
Forsaken	DM 99,90
Ghost in the Shell	DM 89,90
Grand Turismo	DM 89,90
Heart of Darkness	DM 99,90
J. McGrath Moto Cross	DM 99,90



Klonoa - Door to Phant.	DM 99,90
Kula World	DM 89,90
Mega Man 8	DM 89,90
Mega Man Battle Chase	DM 89,90
NBA Pro 98	DM 99,90
NHL Open Ice	DM 99,90
NHL Powerplay 98	DM 89,90
Need for Speed 3	DM 99,90
Player Manager 2	DM 99,90
Road Rash 3D	DM 89,90
Sentinel 2	DM 89,90
Street Fighter Coll.	DM 89,90
Sign Of The Sun	DM 89,90
Tomb Raider 2	DM 99,90
Tommi Mäkinen Rally	DM 89,90
Total NBA 98	DM 89,90
Vigilante 8	DM 89,90
Viper	DM 89,90
Warhammer 2	DM 99,90
Wild Arms	DM 89,90
WWF Warzone	DM 89,90



NINTENDO 64

Nintendo 64	DM 299,90
Joypad farbig	DM 59,90
Memory Card	DM 19,90
Rumble Pak	DM 39,90
Aerofighter Assault	DM 139,90
Alistar Baseball 98	DM 119,90
Banjo Kazooie	DM 89,90
Bomberman 64	DM 99,90
Bust a Move 2 Arcade	DM 99,90
Cruis'n World	DM 99,90
Descent 64	DM 149,90
Frankreich 98	DM 129,90
Forsaken	DM 129,90
G.T. 64	DM 129,90
John Madden '98	DM 114,90
Mission Impossible	DM 139,90
Mystical Ninja	DM 99,90
NBA Court Side	DM 99,90
Wild Choppers	DM 139,90
Yoshi's Story	DM 99,90



PLATINUM

Bust a Move 2, Command & Conquer
Destruction Derby 2, I.S.S. Pro,
Fade To Black, Micromachines,
Porsche Challenge, Rayman,
Formel 1, Soviet Strike,
Tekken 2, Thunderhawk, Toshinden
Jedes Spiel nur 49,90 DM

ANGEBOTE

Bubsy 3d, Hexen, Blami Machinehead,
Descent 2, Grid Run, Carnage Heart,
Epidemic, Hard Core 4x4, Iron Man X-0
Tunnel B1, Galaxian 3, Battle Sport, Hulk
Starwinder, Assault Rigs, Robotron X,
WWF in your House, Rise 2, Galaxy Fight
Zero Devide, Slamscape
Jedes Spiel nur 39,00 DM

ANGEBOTE

Neo Geo Module gebraucht:

3 Count Bout	DM 79,90
Alpha Mission 2	DM 79,90
Art of Fighting	DM 49,90
Burning Fight	DM 79,90
Eightman	DM 79,90
Fatal Fury Special	DM 79,90
Ghost Pilots	DM 89,90
King of Monsters 1	DM 49,90
King of Monsters 2	DM 49,90
Sengoku	DM 79,90
Super Baseball 2020	DM 49,90
Super Sidekicks 1	DM 69,90
Riding Hero	DM 79,90
World Heroes	DM 49,90

SEGA
SATURN

Ständig sämtliche Saturn-Neuheiten auf Lager



Internet: www.maro-gmbh.com

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

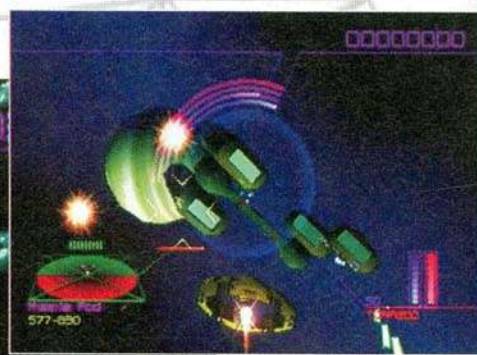
KÖNIG-KARL-STR. 66
70372 STUTTGART

MO - FR 10.00 - 18.00 UHR

BEI ANNAHMEVERWEIGUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM
UNFREIE SENDUNGEN WERDEN NICHT ANGENOMMEN. UMTAUCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GEMEINLICH AUSGESCHLOSSEN.
SOLANGE VORRAT REICHT. DRUCKFEHLER UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN.



Im Laufe des Spiels bekommt der Pilot Gelegenheit seine Waffensysteme aufzuwerten.



Zu Beginn stehen vier verschiedene Schiffe zur Auswahl.



Viele der großen Raumstationen müssen akribisch zerlegt werden, bevor sie letztendlich explodieren.



der Außenansicht statt. Die gegnerischen Fighter werden per Knopfdruck in die Zielerfassung genommen, um die gnadenlosen Feuersalven treffsicher auf den Weg zu schicken. In bester Shoot 'em Up-Manier hinterläßt ein explodierter Gegner diverse Pick-Ups in der Gestalt von verschiedenfarbigen Gitterkugeln. Diese bewirken je nach Farbe beispielsweise Schildreparaturen, Treibstoffnachschub oder ein für kurze Zeit andauerndes Upgrade der Waffensysteme. Sammelt man ausreichend

Bounty-Kapseln, ist es dem Spieler möglich, effektiveres Kriegswerkzeug in Form von stärkeren Schildgeneratoren oder durchschlagskräftigeren Lasern einzukaufen. Das Radar in der linken unteren Bild-

schirmhälfte gibt Aufschluß über den Standort der jeweiligen Feindschiffe. David Braben und Ian Bell hätten übrigens ihre helle Freude am Design des Ortungsgeräts, da es nahezu identisch mit dem von ihnen programmierten aus dem Klassiker Elite ist. Es werden die Bereiche vor und hinter dem eigenen Schiff angezeigt, während die Linien den Höhenunterschied darstellen.

Die simple Kontrolle des Raumschiffs, gepaart mit riesigen Schlachten und ansprechender Präsentation, sorgen für freudige Ballerstunden.

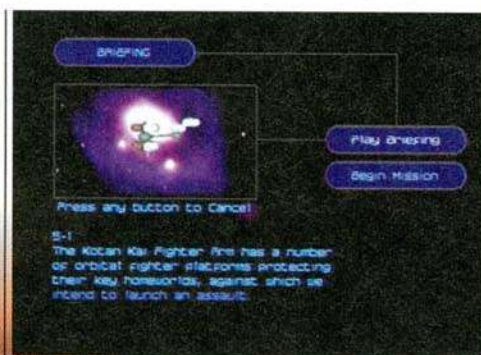
► Obwohl sich der Verdacht aufdrängt, die Grafikengine von Colony Wars recycelt zu haben, beteuerte uns der Produzent Richard Underhill, daß sich keine einzige Zeile des Edel-Shooters in dem Code von Blast Radius wiederfindet, da beide Titel völlig unabhängig voneinander entwickelt wurden. Optisch nämlich hat die Weltraumschlacht wie sein erfolgreiches Vorbild einiges zu bieten. Die Raumschiffe sind sehr detailliert modelliert und mit schönen Spiegeffekten versehen worden. Gewaltige Detonationen verwöhnen das Auge des Pyrotech-

Wolken aufziehen. Wegen des sehr hohen Schwierigkeitsgrades stellt sich hier sehr schnell kochender Frust ein. Dennoch sollten alle Genrefans einen Blick auf den neuen Psygnosis-Titel werfen. Ein großes Lob gebührt Blast Radius für die Unterstützung der meist sehr vernachlässigten Link-Option. Dank dieser Funktion ist es zwei Piloten möglich, gemeinsam oder gegeneinander in die Schlacht zu ziehen. Wem Storyline und Komplexität ohnehin egal sind, ist letztlich bei dem auf pure Action reduzierten Blast Radius recht gut aufgehoben.

EXTREME
HARDCORE



positiv
• eingängige Steuerung
• effektgeladene Grafik
negativ
• zu wenig Missionen
• unfaire Speicheroption



Die Mission Briefings beschränken sich auf die nötigsten Hinweise.

Grafik	SoundFX	RATING
10	10	10
9	9	9
8	8	8
7	7	7
6	6	6
5	5	5
4	4	4
3	3	3
2	2	2
1	1	1

FRONTIER DEVELOPMENTS

MARTIN WEIDNER

„ELITE“ - DER NAME RUFT ERINNERUNGEN WACH: ERINNERUNGEN AN EINE KARG AUSGESTATTETE COBRA Mk III, DIE ERSTEN BEHUTSAMEN MANÖVER, UM AN EINE RAUMSTATION ANZUDOCKEN, UND AN DIE ERSTE, FOLGENSCHWERE BEGEGNUNG MIT DEN THARGOIDEN.

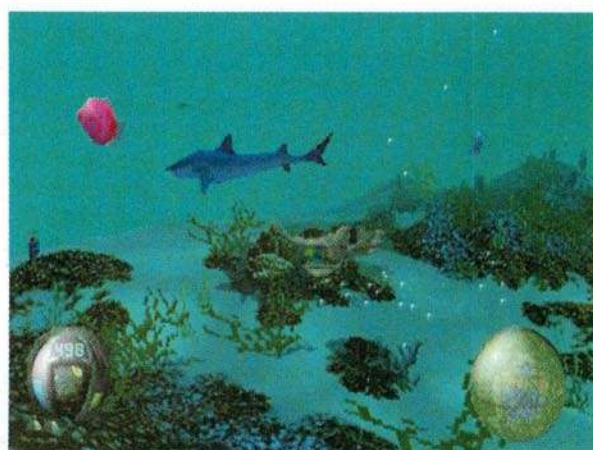
PLAY UNTERHIELT SICH MIT DAVID BRABEN, DEM SCHÖPFER VON ELITE UND GRÜNDER VON FRONTIER DEVELOPMENTS, ÜBER DIE MEILENSTEINE IN SEINER BISHERIGEN KARRIERE, DEN BRUCH MIT DEM CO-AUTOR DES SPIELS IAN BELL, GENRERIVALEN UND ÜBER SEIN ERSTES PLAYSTATION-PROJEKT V2000.

David Braben - ein Werdegang

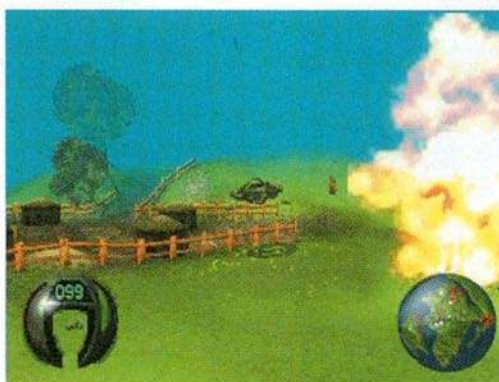
1981 schrieb David Braben, damals noch zum Zeitvertrieb, einige Spiele für den Acorn Atom, einen uralten Rechner. Eines davon war Fighter, ein Shooter, aus dem später Elite hervorging. Seinen damaligen Wunschtraum, einen BBC Micro, konnte sich Braben zu jener Zeit nicht erfüllen, aber er glaubte, daß dies der Computer war, auf dem er Elite schreiben wollte. An der Uni traf Braben mit Ian Bell zusammen, der einen BBC Micro besaß - die ideale Basis für eine Zusammenarbeit an dem Spiel. Das seinerzeit renommierte Softwarehaus Thorn EMI lehnte Elite allerdings ab, da es ihnen „zu anders“ war, man nicht, wie anderweitig üblich, „drei Leben hatte“ und „niemand seine Zeit mit dem Speichern von Spielständen vertrödeln möchte“. Die beiden fanden aber einen anderen Publisher, und Elite wurde schließlich im September 1984 veröffentlicht; der Rest ist Geschichte. Elite wurde auf 12 Systeme umgesetzt und insgesamt über 1 Million mal verkauft. In Großbritannien brachte es das Spiel sogar so weit, daß die Nachrichtenredaktion von Channel 4 David Braben um ein 10minütiges Interview bat. Zarch/Virus stellte einen weiteren Meilenstein in Brabens Karriere dar. Für die damaligen Verhältnisse wich dieses Spiel deutlich von der gängigen Norm ab und erntete Kritiken wie „3D: Ist dies die Zukunft der Computerspiele?“. Virus war 1988 eines der ersten 3D-Spiele mit ausgefüllter Polyongrafik. Mit Frontier, einem in Eigenregie erstellten Sequel zu Elite, knüpfte Braben fünf Jahre später an diesen Erfolg an. Frontier konnte sich über sechs Monate in den Top 3 der britischen Gallup Charts halten. 1994 gründete Braben sein eigenes Entwicklerstudio Frontier Developments und beschäftigt dort heute neun Mitarbeiter. Bei der Auswahl seiner Leute bewies Braben ein ausgesprochen glückliches Händchen: Jonathan Roach, der Technical Director, arbeitete früher bei Acorn, James Dixon, der Project Manager von V2000, kam direkt von der Cambridge University und Tom Beckman von Simis. Frontier II First Encounters sollte ihr erstes Spiel werden. Die Veröffentlichung erwies sich jedoch als ein einziges Desaster, da der damalige Publisher Gametek das Spiel überhastet und voller Bugs auf den Markt gebracht hatte. Erbozt zog sich Braben aus dem Elite-Universum zurück und beschäftigte sich seitdem mit einem Nachfolger zu Virus, der sich zur Zeit im Sony Approval befindet und bereits im September auf den Markt kommen soll.

V2000 - Revival Of The Fittest

Mit der Free Flight-Variante übernahm Frontier Developments die empfindliche Steuerung des Vorgängers nur zum Teil. Das Schiff des Spielers zerschellt nun bei besonders heiklen Manövern nicht mehr auf der Oberfläche, sondern geht in einen sanften Gleitflug über. Die neue Hovercraft-Variante eignet sich hingegen vor allem für Einsteiger, die sich allmählich mit der Steuerung vertraut machen möchten. Das Gesamtkonzept erinnert insgesamt deutlich an das Original, auch wenn die grafischen Unterschiede beachtlich sind. V2000 geizt nämlich nicht mit Light Sourcing-, Gouraud Shading- und Lens Distortion-Effekten, aber auch die Animationsphasen der Gegner wirken bereits sehr beeindruckend. In der Endfassung soll V2000 insgesamt 36, über 6 Welten verstreute nicht-lineare Abschnitte beinhalten, d.h. man ist des öfteren gezwungen einen bereits besuchten Abschnitt erneut zu durchkämmen, um ein wichtiges Extra für den augenblicklichen Level zu erhalten. Neben der Auslöschung von Insekten gehört es zu der zentralen Aufgabe des Spielers Forscher zu beschützen, die einem im Gegenzug dafür in Fabriken Waffen und Add-ons für den Raumgleiter bauen, oder im



Frachtraum des Schiffes etwas zur Hand gehen. Bisweilen ist es auch vonnöten ganze Landstriche auszutrocknen, um an Pick Ups heranzugelangen, oder Ameisenherden mit natürlichen Mitteln unter einer Felslawine zu begraben, wenn die Munition mal wieder knapp geworden ist. Laut Frontier Developments soll V2000 darüber hinaus über 50 geheime Ausgänge verfügen, die als Verbindung zwischen den einzelnen Abschnitten fungieren. Die vier spielbaren Level der uns vorliegenden Preview-Version ließen bereits den Rückschluß auf ein sehr vielschichtiges, ausgewogenes Gameplay zu.



125 S

s p e c i a l S c r e e n

Im Gespräch mit David Braben, Managing Director Frontier Developments



play: Vermißt Du die Zeit, in der Du Elite geschrieben hast, eigentlich ab und zu?

David Braben: Ja, schon. Manchmal glaube ich fast, daß angesichts der in vielen Softwarehäusern vorherrschenden kaufmännischen Atmosphäre die Kreativität erstickt wird. Das finanzielle

play: Die Vektorgrafik in Elite war seinerzeit sehr zukunftsweisend, hätte sich aber auch als kommerzielle Stolperfalle herausstellen können. Warst Du von dem überwältigenden Erfolg überrascht?

David Braben: Ja und nein. Mich beschlich zwar kurz vor der Veröffentlichung des Spiels das seltsame Gefühl, daß dies alles eigentlich doch viel zu einfach gewesen ist, und erwartete unbewußt, daß jemand anders auf die gleiche Idee kommen und Elite in den Schatten stellen würde. Ich vertraute aber zum anderen darauf, daß sich Elite, falls dies nicht geschehen würde, ganz gut verkaufen würde. Die Aussagen von Thorn EMI hatten mich verunsichert. Es hätte ja sein können, daß sie Recht hatten.

play: Welcher Teil von Elite, glaubst Du, hat die Spieler am meisten fasziniert?

„ICH WÜRD SEHR GERNE DAS DEFINITIVE ELITE SCHREIBEN - „FINAL FRONTIER“ SOZUSAGEN. WIR HABEN SEHR VIELE IDEEN FÜR SOLCH' EINE ART VON SPIEL, UND EINES TAGES WERDEN WIR DIESE WOHL IN DIE TAT UMSETZEN.“ David Braben, Managing Director Frontier Developments

Risiko, Experimente zu wagen und Spiele zu produzieren, die von der gängigen Norm abweichen, ist vielen Publishern und Entwicklern inzwischen einfach zu groß geworden. Trotzdem sind es gerade diese „sicheren“ Produkte, wie z.B. die unzähligen Command & Conquer Clones, die sich oft als Flops herausstellen oder die hochgesteckten Erwartungen nicht erfüllen, da die Leute das Original bevorzugen.

David Braben: Die Langzeitmotivation - die Tatsache, daß man allmählich anfängt, sich mit seinem Commander zu identifizieren. Alle Spielelemente waren wichtig, aber erst ihre Gesamtheit machte die Faszination von Elite aus. Ohne die 3D-Grafik, die für die damalige Zeit herausragend ausfiel, hätten sich die Leute vielleicht nicht so sehr in das Spiel einbezogen gefühlt, aber auch das Elite-Universum sprach für sich.

play: Hast Du viel Feedback von Spielern bekommen, die den Dienstgrad „Elite“ erreicht und das Spiel komplett durchgespielt hatten?

David Braben: Ja, jede Menge. Wir veranstalteten sogar zwei Wettbewerbe unter den Elite-Spielern. Einige von den Teilnehmern ließen ihre Ferien sausen, um Elite zu spielen. Daß die Leute mit derartig viel Begeisterung an dieses Spiel herangingen, erfüllt mich schon etwas mit Stolz.

play: Mit Elite wurde ein neues Genre gegründet, das viele Nachahmer auf den Plan rief. Welches Plagiat kam Deiner Meinung nach der ursprünglichen Spielidee am nächsten?

David Braben: Keiner Kopie, zumindest keiner von jenen, die ich gesehen habe, ist es bisher gelungen den Kern von Elite einzufangen. Alle haben nur einen Teil nachgeahmt, und viele haben dies besser als das Original getan, aber keine Kopie hat dem Spieler wirklich in dem gleichen Maße das Gefühl vermittelt, ein Teil des Spiels zu sein.

play: Weshalb hast Du Dich von Ian Bell getrennt?

David Braben: Ian und ich arbeite-

ten sehr lange an der Originalversion von Elite und den vielen Konvertierungen für andere Plattformen, die etwas später folgten. Einen Teil davon übernahmen wir selbst, einige andere gaben wir an Third Party-Entwickler ab, aber selbst diese waren mit einem hohen Arbeitsaufwand verbunden. 1985 gingen Ian und ich schließlich Elite 2 an. Als Plattformen faßten wir den BBC Micro und den Commodore 64 ins Auge - der Amiga und der ST waren zu dem Zeitpunkt noch gar nicht auf dem Markt. Elite 2 war für uns ein sehr ehrgeiziges Projekt. Wir teilten die Arbeit untereinander auf und ließen das Projekt anlaufen. Wir verdienten schon damals gut, und ich glaube, daß Ian etwa zu diesem Zeitpunkt anfang, allmählich seinen früheren Enthusiasmus zu verlieren und andere Interessen zu verfolgen, wozu vor allem der Kampfsport zählte. Einige Monate später stellte ich die ersten Elemente, die zu meinem Aufgabenbereich gehörten, wie die 3D-Grafik, fertig und wollte eigentlich gleich weitermachen. Dazu war ich aber auf die Elemente angewiesen, die Ian hätte fertigstellen sollen. Nur hatte er dies noch nicht getan. In Wirklichkeit hatte er noch kaum damit begonnen! Wie das Leben so spielt, bot mir Acorn einen Prototyp ihres Archimedes-Computers an und fragte mich, ob ich nicht Lust hätte für sie eine Demo für ihren Rechner zu schreiben, der drei Monate später auf den Markt kommen sollte. Ian und ich plauderten darüber, und ich fing an, das Demo (Lander) zu schreiben, während Ian mit sich zu Rate ging, ob er weiterhin an Elite 2 arbeiten wollte oder nicht. Ich stellte das Demo rechtzeitig fertig und später auch die kommerzielle Version Zarch. Ian hatte aber noch immer keinen Entschluß gefaßt und war mit seiner Arbeit an Elite 2 kaum weitergekommen. Ganz im Gegenteil, er schaltete seinen Computer damals oft wochenlang nicht ein. Ich war dementsprechend eingeschnappt und setzte ihm schon fast das Messer auf die Brust: Er sollte sich gefälligst innerhalb der nächsten sechs Monate überlegen, was er eigentlich wollte. In der Zwischenzeit würde ich Zarch überarbeiten und für den Amiga, den ST und den PC umsetzen. Nachdem Virus veröffentlicht wurde und von der Fachpresse u.a. als 16-Bit-Spiel des Jahres 1988 ausgezeichnet wurde, hatte ich mit Ian wieder eine ernsthafte Diskussion. Hinzu kam, daß es keinen Sinn mehr machte, die Entwicklung von Elite 2 auf den 8-Bit-Plattformen fortzusetzen, da die 16-Bit-Systeme längst gang und gebe waren. Ian wollte das Handtuch werfen, und wir kamen gütlich darin überein, daß ich Elite 2 allein schreiben und ihm Royalties zahlen würde. So entstand Frontier, das mit dem 8-Bit-Projekt Elite

David Braben - eine Softographie

1984	Elite*	BBC Micro BBC „Tube“ Commodore 64 Amstrad/Schneider CPC Sinclair ZX Spectrum Nintendo NES MSX Commodore Amiga Atari ST Apple II PC EGA-Version PC VGA-Version Acorn Electron Acorn Archimedes
1988	Zarch** Virus	Acorn Archimedes Commodore Amiga Atari ST PC Sinclair ZX Spectrum
1993	Frontier Elite II	Commodore Amiga 500-3000 Commodore Amiga CD32/4000 Atari ST PC
1995	Frontier II First Encounters	PC
1996	Darxide	Sega Mega Drive 32X
1998	V2000	Sony PlayStation PC

* wurde in Zusammenarbeit mit Ian Bell entwickelt.

** erschien als Demo unter dem Titel Lander.

2 nichts mehr zu tun hatte. Ian ist seitdem nicht gerade umgänglich, zumindest was mich betrifft, was ich sehr schade finde. Das liegt wohl hauptsächlich daran, daß seine Haupteinkommensquelle, nämlich die Royalties aus Elite 2, inzwischen versiegt ist. Soweit ich weiß, hat Ian seit Elite an keinem kommerziellen Projekt mehr gearbeitet.

play: Beabsichtigst Du, eines Tages ein Sequel zu Frontier II First Encounters zu schreiben?

David Braben: Ja, obwohl bis dahin wohl noch sehr viel Zeit verstreichen wird. Die Veröffentlichung von Frontier II First Encounters erwies sich als eine einzige Tragödie. Gametek UK (heute Take Two Interactive UK) brachte das Spiel verfrüht mit Bugs in den Handel und verärgerte damit viele Leute, unter anderem auch mich. Seither blickte ich nur noch sehr ungern auf die Zeit von Frontier II First Encounters zurück, obwohl das Spieldesign selbst ok war, und faßte den Entschluß, zuerst einige andere Dinge zu tun, bevor ich ein weiteres Elite-/Frontier-Spiel machen würde. Ich würde sehr gerne das definitive Elite schreiben - „Final Frontier“ sozusagen. Wir haben sehr viele Ideen für solch' eine Art von Spiel, und eines Tages werden wir diese wohl in die Tat umsetzen.

play: Welchem Publisher würdest Du es am ehesten zutrauen, eine „inoffizielle“ Fortsetzung zu schreiben? Origin vielleicht wegen ihrer Wing Commander-Serie oder aber auch Psygnosis wegen Colony Wars?

David Braben: Für mich verbiß sich die Wing Commander-Serie immer zu sehr in die Videosequenzen. Ich kam mir so vor, als ob ich gemütlich in meinem Sessel sitzen würde - nicht gerade das Ideal für ein Spiel. Einige Ideen waren wirklich nett, aber sie wurden nicht konsequent miteinander verknüpft. Colony Wars beschränkte sich auf die Arcade-Elemente von Elite, was eigentlich ein guter Ansatz ist, aber ich glaube nicht, daß das Spielgefüge eng genug zusammengehalten wurde, als daß der Spieler das Gefühl bekommen hätte, er/sie würde sich in einer fiktiven Welt aufhalten, statt in einer Abfolge von willkürlich aufeinanderfolgenden Leveln. Ich habe es nicht sehr lange gespielt, d.h. es könnte später noch weiter verzweigen, aber das glaube ich eigentlich nicht. Andere Softwarehäuser wie Ocean/Infogrames sollte man auch in Erwägung ziehen, aber ich glaube, daß letztendlich die Entwickler gefragt sind. Um einen wirklich definitiven Nachfolger zu Elite - so wie er mir vorschwebt - zu schreiben, bedarf es einer immens langen Entwicklungszeit, was mit einem äußerst hohen kommerziellen Risiko für Publisher und Entwickler gleichermaßen verbunden ist.

play: Virus basiert auf dem Spielkonzept von Zarch für den Acorn Archimedes. Kannst Du uns etwas

über die Entwicklungsgeschichte des Spiels von einem ersten Demo auf dem Archimedes bis hin zu Virus auf dem Amiga, Atari und PC erzählen?

David Braben: Ursprünglich wollte ich ausprobieren, wie man ausgefüllte 3D-Landschaften am schnellsten und effektivsten darstellen konnte. Das Lander-Demo sollte genau dies veranschaulichen und war gar nicht als Spiel im eigentlichen Sinne gedacht. In dem Demo steuerte der Spieler einen Raumgleiter über einen gigantischen Fleckerteppich, auf dem sich das Virus allmählich ausbreitete, während riesige Meteoriten vom Himmel herabstürzten. Man mußte so lange wie möglich zu überleben versuchen, während die Zahl der Meteoriten ständig zunahm. Jeder Meteor teilte sich beim Aufschlag in zwei Brocken, was das Ganze sehr anspruchsvoll gestaltete! Zarch war ein vollwertiges Spiel mit Gegnern, Viren und dem ganzen Drumherum. Eine überarbeitete Version (mit mehr Feinden, besseren späteren Welten usw.) erschien

„WIR HABEN UNS BEWUßt FÜR DEN TITEL „V2000“ ENTSCIEDEN. DER INHALT DES BEGRIFFS „VIRUS“ HAT SICH SEIT DER VERÖFFENTLICHUNG DES ORIGINALS SEHR VERÄNDERT - IN DEN VEREINIGTEN STAATEN VOR ALLEM WEGEN AIDS, ABER AUCH WEGEN COMPUTERVIREN, DIE 1988 NOCH UNBEKANNT WAREN.“ David Braben, Managing Director Frontier Developments

schließlich unter dem Titel Virus für den ST und den Amiga, und es war eine Heidenarbeit die Geschwindigkeit des Originals so weit zu erhöhen, daß Virus auf den 16-Bit-Rechnern überhaupt vernünftig spielbar war.

play: Die (über)empfindliche Steuerung des Raumgleiters, der rigoros den Gesetzen der Schwerkraft gehorcht, zählte neben der Fleckerteppichgrafik zu den bezeichnendsten Features von Virus. Beabsichtigst Du, die Steuerung für das Sequel zu überarbeiten?

David Braben: Ja. Unser Ziel in V2000 war es, die Steuerung des Schiffes für den geübten Spieler an die des Originals anzugleichen, sie sollte aber auch für Einsteiger leicht zugänglich sein. Ich glaube, wir haben dieses Ziel auch erreicht, indem wir den Gleiter um einige Features aufgewertet haben, die den Spieler daran hindern auf dem Boden zu zerschellen oder irgendwo hängen zu bleiben. Zum einen gibt es in V2000 zwei Steuerungsvarianten. Das Schiff verhält sich entweder wie ein Hovercraft oder wie in Virus im Full Flight-Modus. In letzterem überprüft V2000 aber ständig, in welche Richtung man gerade fliegt, und bremst den Gleiter gegebenenfalls sanft ab, damit er nicht zerschellt; ein Feature, das einem nicht sofort auffällt, aber wenn man z.B. das Joypad aus der Hand legt, geht das Schiff selbst aus großer Höhe in einen leichten Schwebeflug über, was auch versierte Spieler nicht beeinträchtigt. Wir wollten das Beste aus beiden Welten verwirklichen!



play: „Virus 2000“ wäre eigentlich die logische Konsequenz aus „Virus“ gewesen...

David Braben: Wir haben uns bewußt für den Titel „V2000“ entschieden. Der Inhalt des Begriffs „Virus“ hat sich seit der Veröffentlichung des Originals sehr verändert - in den Vereinigten Staaten vor allem wegen AIDS, aber auch

wegen Computerviren, die 1988 noch unbekannt waren.

play: Gibt es in V2000 auch einige verborgene Missionen?

David Braben: Ja, jede Menge sogar. Das Spiel verläuft zwar nicht-linear und es gibt auch viele Wege es durchzuspielen, aber wer die verborgenen Missionsziele herausfindet, vereinfacht sich die Sache natürlich um einiges.

play: In V2000 gibt es kein klassisches Punktesystem. Gibt es denn stattdessen vielleicht eine Einstufung in Dienstgraden?

David Braben: Ja, es wird ein Ranking System geben. Zwischen den einzelnen Welten bekommt man zudem eine Karte zu sehen, auf der alle bereits besuchten Planeten verzeichnet sind. Am Anfang ist diese Karte noch fast schwarz, aber im Verlauf des Spiels wird sie immer mehr ausgefüllt. Große, schwarz bleibende Bereiche stellen unter Umständen verborgene Welten dar, wer weiß?

play: Gibt es noch mehr Parallelen zwischen V2000 und Elite, wie bessere Waffensysteme oder ein größerer Frachtraum?

David Braben: Das Spielkonzept, Extras für das eigene Schiff zu bekommen, erinnert natürlich etwas an Elite, auch die Tatsache, daß man seine Frachtraumkapazität erweitern kann. Die Art und Weise wie dies geschieht, ist aber sehr unterschiedlich. In V2000 gibt es z.B. überhaupt kein Geld.

play: Vielen Dank für das Interview, David.



XPLORER

RENÉ MEYER



JAHELANG WAR DAS CHEATMODUL GAMEBUSTER NICHT NUR DIE ERSTE, SONDERN AUCH DIE EINZIGE WAHL. DAS WIRD NUN ANDERS: BLAZE HAT MIT DEM XPLORER EINEN MITBEWERBER AUF DEN MARKT GEBRACHT, DER DATEL AUF DEN ZWEITEN PLATZ VERWEISEN SOLL.

Ob PlayStation, Nintendo 64 oder PC - fällt einem auf Anhieb ein Cheatmodul ein, das nicht von Datel (alias Dataflash) ist? Richtig. Der Gamebuster ist eine feine Sache, doch der fehlende Wettbewerb ließ den Ansporn versiegen, das Produkt weiterzuentwickeln. So gab es bis vor kurzem keine meßbaren Verbesserungen des Gamebusters; die PC-Version Action Replay ließ man gar einschlafen, anstatt sie fit für Windows zu machen.

Auch Datels Technikguru Wayne Beckett war unzufrieden über die Stagnation. Das Unternehmen wurde ihm zu groß, achtete weniger auf die Bedürfnisse der Kunden. So nahm er die Herausforderung, ein neues Unternehmen zu gründen, dankbar an. Future Console Design heißt seine neue Wirkungsstätte, die zunächst exklusiv für das Blaze-Label des britischen Distributors Fire International entwickelt.

WAYNE BECKETT

Wayne Beckett ist Programmierer mit Leib und Seele. In den 80er Jahren schrieb er allerlei Treiberprogramme, um Home Computer wie den legendären Commodore 64 für Farbdrucker tauglich zu machen. Zum Ende des Jahrzehnts wechselte er zu Datel, wo er rund acht Jahre beschäftigt war. Wayne war maßgeblich an der Entwicklung mehrerer Gamebuster-Versionen, z.B. für Mega Drive, Saturn, Super Nintendo und nicht zuletzt PlayStation beteiligt - für die 8- und 16-Bit-Geräte im Alleingang, für die Next Generation-Geräte als Designer und Co-Programmierer. Außerdem kreierte der britische Tastaturkünstler Memory Cards für verschiedene Plattformen, z.B. Cards mit 120, 360 und 720 Slots für die PlayStation. Seit November vergangenen Jahres arbeitete er bei seiner neuen Firma Future Console Design am Xploder für die PlayStation, dem eine N64-Version folgt.

Das erste Produkt ist, wie sollte es anders sein, ein Cheatmodul. Der Xplorer, der in Deutschland in Xploder umgenannt werden mußte, weil ein anderes Unternehmen die Rechte auf den „Entdecker“-Namen beansprucht, wird hierzulande von Highcom vertrieben und ist mit dem Gamebuster vergleichbar.

Diesen Marktführer haben wir in der play PLAYSTATION 4/98 ausführlich beschrieben, deswegen folgt hier nur eine kurze Zusammenfassung: Der Gamebuster ist ein Trainer, der in praktisch allen Spielen Mogeln erlaubt, indem in den Ablauf eingegriffen wird. Er hält bestimmte Zellen im Arbeitsspeicher der PlayStation konstant - etwa die, in denen die Anzahl der Leben oder der verbleibenden Patronen abgelegt ist - und sorgt damit für Leben oder Munition ohne Ende.

DAS GERÄT

Der Xploder, dessen erste Verkaufsversion uns erreichte, ist in seiner Bedienung und seiner Leistungsfähigkeit dem Gamebuster recht ähnlich. Beide Geräte werden auf den I/O-Steckplatz auf der Rückseite des PlayStation gesetzt, haben einen Ein-/Aus-Schalter und eine Buchse für ein PC-Kabel. Der Xploder ist allerdings doppelt so groß wie der Gamebuster.

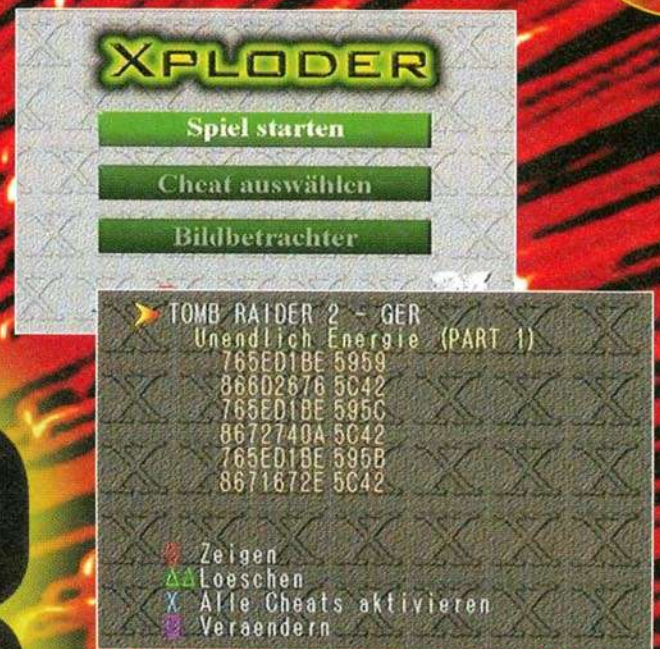
Außerdem „frißt“ der Xploder alle Cheats seines prominenten Mitbewerbers. Ein schlauer Schachzug; der Hersteller erspart sich das mühevollen Aufbau einer Datenbank, indem er den Kunden auf die enorme Vielzahl

an Gamebuster Codes zurückgreifen läßt, die man in der Fachpresse und Cheatbüchern findet. Zudem ist es einfach praktisch, die spartanische Notation der Gamebuster Codes zu übernehmen, die nur aus einer Speicheradresse und dem gewünschten Wert besteht.

Der Xploder enthält derzeit Cheats für rund 120 Spiele. Die Unterstützung für jeden Titel ist unterschiedlich und liegt zum Teil auch in seiner Natur begründet: Für manche Spiele gibt es nur einen Cheat, für andere gleich zwanzig. In der Regel liegt die Größenordnung bei einer Handvoll. Der Speicher des Moduls hat eine Kapazität von 2 MBit, was für ungefähr 10.000 Cheats reichen soll. Im Gegensatz zum Gamebuster wurden die einzelnen Cheats ins Deutsche übersetzt - wer keine Fremdsprache beherrscht, muß also nicht rätseln, was „infinite weapons“ bedeutet.

Eine bloße Kopie des Gamebusters macht aber noch keinen Erfolg, zudem der Xploder mit 100 DM nicht preiswerter ist und sich das Menü zwar freundlich, aber spartanisch gibt: Es besteht nur aus den Einträgen „Spiel starten“, „Cheat auswählen“ und „Bildbetrachter“. Mit dieser Funktion läßt sich das letzte Bild im Videospeicher (vor dem Drücken der Reset-Taste) erneut hervorzaubern, ein Dienst, mit dem zunächst nicht viel anzufangen ist. Der Xploder erfreut aber durch einige erfrischende Ideen, die der etwas festgefahrenen Entwicklung von Cheathardware neue Impulse geben.

DEER



NEUHEITEN

Die drei wesentlichen Unterschiede zum Gamebuster:

1. Der Xploder erlaubt eine größere Flexibilität bei den Codes. Beim Gamebuster lassen sich je Codezeile maximal zwei Speicherzellen verändern. Bei umfangreichen Manipulationen kommt eine ganze Reihe von Zeilen zusammen. Dieses Cheatmonster läßt sich beim Xploder auf eine Zeile zusammenfassen. Außerdem gibt es klangvolle Namen wie Super Codes und Mega Codes, die kleine Programmstücke verändern, um neue Möglichkeiten beim Spielen zu erlauben - zum Beispiel einen Charakter fliegen lassen. Ein Slowdown Code verändert die Geschwindigkeit eines Spiels.

2. Die Systemsoftware des Moduls läßt sich auf mehrere Arten updaten, ohne - wie beim Gamebuster - ein teures PC-Link-Set dazukaufen zu müssen. Es genügt ein einfaches Kabel (25polig, männlich/weiblich) zwischen

PC-Link-Set möglich, das aus einer Steckkarte, einem Verbindungskabel und einer Software besteht. Beim Xploder gibt es diese erhöhte Funktionalität beinahe gratis: Wiederum genügt ein Kabel; der Einbau einer Steckkarte entfällt.

Mit Hilfe der PC-Software X-Link, für die MS-DOS ausreicht, lassen sich Spiele trainieren, um neue Codes zu entwickeln, Cheatsbibliotheken zwischen PC und Xploder austauschen sowie Screenshots von Spielen (hier kommt der „Bildbetrachter“ ins Spiel) zum PC übertragen.

Für die Fortgeschrittenen stehen ein Betrachter des PlayStation-Speichers mit Edierfunktion sowie ein Disassembler, der Binärcode in für Programmierer lesbare Befehlszeilen umwandelt, zur Verfügung. Außerdem können Spielstände zwischen Memory Card und PC transportiert werden - das Fehlen des Speicherkartenmanagers, mit dem beim Gamebuster Spielstände auf einer

„DER XPLODER ERFREUT ABER DURCH EINIGE ERFRISCHENDE IDEEN, DIE DER ETWAS FESTGEFAHRENEN ENTWICKLUNG VON CHEATHARDWARE NEUE IMPULSE GEBEN.“

einem PC und dem Xploder, das es für höchstens 30 Mark in jedem Computerladen zu kaufen gibt (und gleichzeitig als Verlängerungskabel für Drucker oder Scanner dient), um das Flash ROM zu aktualisieren.

Geplant sind außerdem Updates über CDs (zum Beispiel Demo CDs) und spezielle Memory Cards von Blaze. In diesem Fall ist ein PC nicht vonnöten - aber empfehlenswert: Bei Updates des Flash ROMs gehen die selbsteingegebenen Codes nämlich verloren. Sie sollten deshalb vorher auf der Festplatte eines PCs gesichert werden.

3. Auch die Luxusmöglichkeiten des Gamebusters, zum Beispiel das Entwickeln neuer Codes, sind nur mit dem

Memory Card komprimiert werden, läßt sich damit leicht verschmerzen.

Das X-Link-Programm war zu Redaktionsschluß im End-Beta-Stadium, weswegen der Xploder zunächst ohne die Diskette ausgeliefert wurde. Mit dem Erscheinen dieses Heftes soll eine finale, deutschsprachige Version zur Verfügung stehen. In der nächsten Ausgabe werden wir uns näher mit den Möglichkeiten von X-Link beschäftigen.

Das fertige Programm wird auf einer Diskette dem Xploder beigelegt. Wer einen Xploder ohne PC-Software erwirbt, geht nicht leer aus: Das Programm wurde als Public Domain deklariert, kann frei kopiert werden, ist im Internet zu finden

NEUE SOFTWARE IM GAMEBUSTER

Während Wayne an seinem Xploder bastelte, war Datel nicht untätig und hat die Software des Gamebusters umfassend überarbeitet. Die Version 2.1 unterstützt 161 Spiele (statt wie bisher 75), wobei auch neuere Titel wie Alundra und das mittlerweile indizierte Horror Action-Adventure von Capcom dabei sind. Eine neue Funktion namens „Explorer“ bietet die Möglichkeit, eine Spiel-CD nach Grafiken und Videosequenzen durchsuchen und diese anzeigen zu lassen. Im Erfolgsfall wird eine Liste mit Dateinamen wie NINA.STR bei Tekken präsentiert. So kann man sich z.B. Abspanne zu Gemüte führen, und Hinweise auf versteckte Charaktere und Level erfahren. Außerdem wurde ein einfacher CD-Player hinzugefügt. Leider lassen sich laut dem deutschen Distributor Dataflash die „alten“ Gamebuster nicht auf die neue Version 2.1 updaten.

(z.B. auf www.blaze.de oder www.x-plorer.co.uk) und kann beim deutschen Distributor Highcom angefordert werden.

FAZIT

Der Xploder kostet soviel wie ein Gamebuster, bietet aber für PC-Besitzer einiges mehr, wofür Gamebuster-Besitzer das Doppelte zahlen müssen. Mit X-Link bieten sich für (werdende) Hacker traumhafte Möglichkeiten; der Austausch von Spielständen unter Freunden und das Aufbewahren dieser Dateien auf der Festplatte dürfte auch für diejenigen interessant sein, die keine Entdeckerambitionen haben. Andererseits besitzt die neue Version des Gamebusters einige nette Sachen, mit denen Blaze wiederum nicht mithalten kann. Der Erfolg des Moduls ist unter anderem davon abhängig, wie gut es vermarktet und unterstützt wird. Das schönste Cheatwerkzeug nützt nämlich nichts, wenn es keine Cheats dafür gibt - und die erweiterten Codes sind eben das Besondere am Xploder. Uns wurde jedoch glaubhaft versichert, daß von verschiedener Seite - in Deutschland und in Großbritannien - tatkräftig an Treibstoff für die Maschine gewerkelt wird.



see you next month...

Der Nachfolger

Final Fantasy VIII

Das Rollenspiel-Epos angespielt

Der Herausforderer

Brave Fencer Musashi

Auf Zeldas Spuren

Der Nachzügler

International Superstar Soccer Pro 98

Hochkarätige Konkurrenz für Frankreich 98

Der Exot

Oddworld Abe's Exoddus

Im Gespräch mit Oddworld Inhabitants

und Moto Racer 2, Alien Resurrection, The Fifth Element, V2000, Asteroids, T'ai Fu, Tenchu...

play PLAYSTATION 9/98:

DICKER SCHÖNER BESSERdie **NEUE** play ist ab 26. August überall erhältlich.**CyPress**
Verlagsgesellschaft mbH

play PLAYSTATION

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Fax.: 09 31 / 4 06 91 23

Ektopost: redaktion@playplaystation.com

Chefredakteur:

Stephan Girlich

stellv. Chefredakteur:

Martin Weidner

Leitender Redakteur:

Sven Liebold

Redakteur:

Mark Liebold

Art Direction:

Wolfgang Müller

Layout:

Wolfgang Müller, Frank Bogen

Textkorrektur:

Barbara Strobel

Freie Mitarbeiter:

Sascha Abb, Gunter Glas, René Meyer,

Mischa Strecker, Marco Spörl,

Michael Holzapfel, Mathias Neumann

Titel:

Namco, play PLAYSTATION

Geschäftsführer:

Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:

Wolfgang Hartmann

Tel.: 09 31 / 4 06 91 10

Fax.: 09 31 / 4 06 91 23

Anzeigen-Verkauf:

Rolf Ganzer

Tel.: 09 31 / 4 06 91 12

Disponentin:

Birgit Latzel

Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:

Axel Herbschleb

So können Sie play PLAYSTATION abonnieren:

Tel.: 0 71 32 / 95 92 31

Fax.: 0 71 32 / 95 91 01

Ektopost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:

dsb-Abo-Service GmbH

74168 Neckarsulm

telefonisch erreichbar

zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1998 by play PLAYSTATION,

Nachdruck nur mit schriftlicher

Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:

CyPress VerlagsGmbH

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Anzeigenpreise:

Anzeigenliste Nr. 4 vom 1.1.1998

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen, Tel.: +49-02234/96365-0, Fax: +49-02234/96365-55.**Bezugspreise:** Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM 88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707.**Bankverbindungen:**

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG

Dresdner Bank AG, Würzburg

(BLZ 790 800 52) 314 889 000

Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg

(BLZ 790 200 76) 2 506 173

Kreissparkasse, Würzburg

(BLZ 790 501 30) 17 400

Postgirokonto Nürnberg

(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.**Druck:** Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg.**Lithos:** Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

CHEATS & INFOS
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!**VOGEL**
Medien Gruppe**CyPress**
Verlagsgesellschaft mbH**play**
PLAYSTATION

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELLSERVICE. 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.

magazin SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREIS-LISTE 64 SEITEN!), DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

THEO KRANZ VERSAND

SOMMERAKTION
BEI BESTELLUNGEN BIS 15. AUGUST AB 2 LIEFERBAREN ARTIKELN PORTOFREI*!
(BITTE BEI BESTELLUNG ANGEBEN!!)

& LÄDEN

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

JETZT NEU:

SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

287,-

PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK ... 287,-
- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- NUR NOCH BEGRENZT LIEFERBAR:
- SONY PLAYSTATION ... 287,-
- DT. VERSION, INKL. ZWEI CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD
- SONY PLAYSTATION VALUE PACK ... 323,-
- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD, MEMORY CARD UND ZWEI CONTROLLER
- CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN ... 29,95
- CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) ... 39,95
- CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK ... 59,95
- CONTROLLER-VERLÄNGERUNG ... 1995
- (UNTERSTÜTZT RUMBLE FUNKTION)
- GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL ... 84,95
- X-PLÖDER - CHEAT-CARTRIDGE ... 89,95
- RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLUß) ... 29,95
- LENKRAD GAMEST.MK II (INKL. PED.) ... 119,95
- LENKRAD TOP GEAR WHEEL ... 149,95
- (INKL. PEDALE) (FÜR PSX, SAT, N64)
- JOYSTICK DOMINATOR ... 69,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) ... 79,95
- PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) ... 79,95
- MEMORY CARD 15 BLOCKS ... 29,95
- MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.) ... 36,95
- MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) ... 34,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS ... 69,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS ... 109,95
- ACTUA TENNIS ... 89,95



- Alundra (Juli) 89,95
- Breath of Fire 3 (Juli) 89,95
- Lenkrad Gamest.MK II 119,95
- Batman & Robin (Juli) 84,95
- ADIDAS POWER SOCCER '98 ... 89,95
- AIRONAUTS (AUG) ... 89,95
- ALL STAR TENNIS (JULI) ... 89,95
- ALUNDRA (JULI) ... 89,95
- APOCALYPSE (SEPT) ... 94,95
- ARMORED CORE ... 89,95
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 2 ... 74,95
- AZURE DREAMS (JULI) ... 89,95
- BABY UNIVERSE ... 79,95
- BATMAN UND ROBIN (JULI) ... 84,95
- BLASTO (JULI) ... 79,95
- BLAST RADIUS (AUG) ... 89,95
- BLOODY ROAR - BEAST ... 84,95
- BOMBERMAN WORLD (JULI) ... 79,95
- BREATH OF FIRE 3 (JULI) ... 89,95
- BUBBLE BOBBLE 2 ... 89,95
- BUST A MOVE 3 ... 59,95
- CARDINAL SYN ... 79,95
- CART INDY CAR-WORLD SERIES ... 79,95
- CIRCUIT BREAKERS ... 89,95
- COLIN McRAE RALLY (JULI) ... 89,95
- COMMAND & CONQUER 2 ... 89,95
- COM.& CON. GEGENSCHLAG (SEPT.) ... 89,95

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

- CONSTRUCTOR (AUG) ... 89,95
- COOL BOARDERS 2 ... 89,95
- CRASH BANDICOOT 2 ... 89,95
- CRIME KILLER (JULI) ... 89,95
- CYBALL ZONE ... 89,95
- DARK OMEN - WARHAMMER 2 ... 89,95
- DEAD OR ALIVE ... 89,95
- DEATHTRAP DUNGEON ... 89,95
- SPIELEBERATER DEATHTRAP DUNGEON ... 19,95



FRANKREICH '98 89,95

- DIABLO ... 89,95
- DREAMS (AUG) ... 89,95
- EVERYBODY'S GOLF ... 79,95
- EXTREME SNOWBOARD ... 89,95
- FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION ... 89,95
- FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM ... 89,95
- FINAL FANTASY VII ... 99,95
- FORMEL 1 '97 ... 109,95
- FORSAKEN ... 74,95
- GEX 2 (GEX 3D) ... 74,95
- GHOST IN THE SHELL (JULI) ... 89,95
- GOLDEN GOAL '98 ... 89,95
- GRAN TURISMO ... 89,95
- HEART OF DARKNESS ... 89,95
- HUGO 1 (AUG) ... 89,95



- Circuit Breaker 89,95
- Gex 2 (Gex 3D) 74,95
- World League Soccer '98 79,95
- Heart of Darkness 89,95
- JET RIDER 2 ... 79,95
- KICK OFF WORLD ... 89,95
- KLONOA ... 89,95
- KULA WORLD (JULI) ... 89,95
- LUCKY LUKE ... 89,95
- MAGESLAYER (JULI) ... 89,95
- MASTERS OF TERAS KASI ... 89,95
- MEDIEVIL ... 89,95
- MEGA MAN 8 ... 89,95
- MEGA MAN BATTLE & CHASE ... 89,95
- MEN IN BLACK ... 89,95
- MOTORHEAD ... 89,95
- MR. DOMINO (AUG) ... 84,95



- Need for Speed 3 89,95
- Klonoa 89,95
- Everybody's Golf 79,95
- One 89,95

- NASCAR '98 ... 89,95
- NBA LIVE '98 ... 89,95
- NBA PRO '98 ... 99,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

- AIR COMBAT - PLATINUM ... 49,95
- ALIEN TRILOGY - PLATINUM ... 44,95
- BUST A MOVE 2 - PLATINUM ... 49,95
- CASPER ... 44,95
- COMMAND & CON - PT(JULI) ... 44,95
- CRASH BANDICOOT - PLAT. ... 49,95
- DESTRUCTION DERBY 2 - PT. ... 49,95
- FORMEL 1 - PLATINUM ... 49,95
- INT.SUPERSTAR SOC.PRO-PT ... 49,95
- MASS DESTRUCTION ... 49,95
- MICRO MACHINES V3 - PLAT. ... 49,95
- MOTOR MASH ... 59,95
- NOTE ... 59,95
- OLYMPIC GAMES ... 39,95
- PANDEMONIUM - PLATINUM ... 49,95
- PANZER GENERAL II ... 44,95
- PORSCHE CHALLENGE - PT. ... 49,95
- POWERBOAT RACING ... 49,95
- RAYMAN - PLATINUM ... 44,95
- RIDGE RACER REV. - PLAT. ... 49,95
- ROAD RASH - PLATINUM ... 44,95
- SOUL BLADE - PLAT. (JULI) ... 49,95
- SOVIET STRIKE - PLATINUM ... 44,95
- TEKKEN 2 - PLATINUM ... 49,95
- THUNDERHAWK 2 - PLAT. ... 49,95
- TOMB RAIDER - PLATINUM ... 49,95
- TRUE PINBALL - PLATINUM ... 49,95
- WIPEOUT 2097 - PLATINUM ... 49,95
- X-MEN CHILDREN O.T. ATOM ... 69,95

- NEED FOR SPEED 3 ... 89,95
- NEWMAN HAAS RACING ... 89,95
- NHL '98 ... 89,95
- NHL FACE OFF '98 ... 79,95
- NHL POWERPLAY HOCKEY '98 ... 84,95



GRAN TURISMO 89,95

- NIGHTMARE CREATURES ... 79,95
- ONE ... 89,95
- PANDEMONIUM 2 ... 84,95
- PET IN TV (JULI) ... 79,95
- PHAT AIR SNOWBOARD RACING ... 89,95
- PITFALL 3D ... 89,95



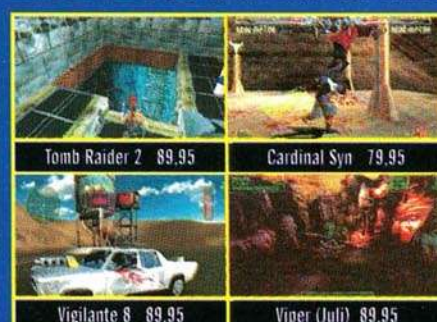
- Road Rash 3D 89,95
- Forsaken 74,95
- Dead or Alive (Juli) 89,95
- Premier Manager '98 89,95
- POINT BLANK (JULI) ... 89,95
- POINT BLANK INKL. GUN (JULI) ... 154,95
- PREMIER MANAGER '98 ... 89,95
- PRO PINBALL - TIMESHOCK ... 79,95
- PULSE (=DEPTH, FLUID) (AUG) ... 79,95
- RASCAL ... 89,95
- RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT ... 84,95

- RIVEN - SEQUEL TO MYST ... 114,95
- ROAD RASH 3D ... 89,95
- SAN FRANCISCO RUSH ... 89,95
- SENTINEL RETURNS (AUG.) ... 89,95
- SHADOW GUNNER (JULI) ... 94,95
- SNOWRACER '98 ... 89,95
- SPAWN ... 79,95
- SPICE WORLD ... 49,95
- STREETFIGHTER COLLECTION ... 84,95
- SUPERCROSS '98 (JER.Mc GRATH) ... 84,95



COLIN McRAE RALLY 89,95

- SUPER PANG COLLECTION ... 89,95
- TEST DRIVE 4 ... 89,95
- THEME HOSPITAL ... 89,95
- TOCA TOURING CAR CHAMPION. ... 89,95
- TOMB RAIDER 2 ... 89,95
- SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2 ... 19,95
- TOMBI (JULI) ... 89,95
- TOMMI MAKINEN RALLY ... 89,95
- TOTAL NBA '98 ... 79,95
- TREASURES OF THE DEEP ... 89,95
- UBIK (AUG) ... 99,95
- V-BALL ... 89,95
- V-RALLY ... 89,95
- VIGILANTE 8 ... 89,95
- VIPER (JULI) ... 89,95
- VIVA FOOTBALL (JULI) ... 89,95
- VR BASEBALL '99 ... 79,95
- VS. (VERSUS) ... 99,95
- WARGAMES (JULI) ... 89,95
- WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 ... 79,95
- WCW NITRO ... 99,95
- WILD ARMS (AUG) ... 79,95
- WORLD LEAGUE BASKETBALL ... 89,95
- WORLD LEAGUE SOCCER '98 ... 79,95
- WRECKING CREW ... 99,95
- WWF WARZONE (JULI) ... 89,95
- XENOGRACY ... 89,95
- X-MEN VS. STREETFIGHTER (AUG) ... 89,95
- YOUNGBLOOD (JULI) ... 89,95
- ZERO DEVIDE 2 (AUG) ... 89,95



Tomb Raider 2 89,95

Cardinal Syn 79,95

Vigilante 8 89,95

Viper (Juli) 89,95

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

Versandkosten bei Nachnahme: Post DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS DM 6,- zuzüglich Nachnahmegebühr. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 1,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. * Alle Spiele dt. Version

HÄNDLERANFRAGEN
ERWUNSCHT
Fax 0931/571602

Alles

02:57



eine Frage der Ehre



- Realistische Fahrzeugschäden • Überwältigende Licht- und Schmutzeffekte • Experten-erprobtes Fahrverhalten
- Rallye-Helmkamera • Über 52 unterschiedliche Strecken • Ur-Quattro gegen Subaru Impreza WRC

COLIN McRAETM

RALLY

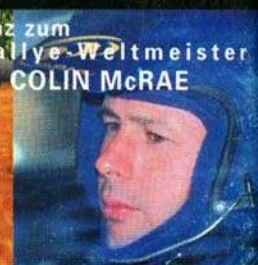
www.colinmcrae.com

Schnell, hart und dreckig!



Codemasters[®]

PC
CD
ROM
Windows 95



Mit der Lizenz zum
Rasen vom Rallye-Weltmeister
COLIN McRAE

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. Codemasters[®] is a registered trademark owned by Codemasters Limited. Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.