

148
Seiten

BEAT'EM UP EHRGEIZ VON SQUARESOFT ANGESPIELT!

09/98 September

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

32 SEITEN TIPS & TRICKS
PLAYER'S GUIDES ZU ALUNDRA
UND THE FIFTH ELEMENT
CHEATS UND GAMEBUSTER CODES
ZU DEN AKTUELLESTEN GAMES

 **THE FIFTH ELEMENT**

TEST LEELOO AUF DEN SPUREN
VON LARA CROFT!

 **INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER
PRO 98**

ANGRIFF AUF FRANKREICH 98
DIE WELTMEISTERSCHAFT!

 **COMMAND & CONQUER 2**

TEST ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG

KNALLHARTE
ECHTZEITSTRATEGIE-ACTION!

 **FINAL FANTASY VIII**

PREVIEW DIE KOMMENDE
ROLLENSPIEL-REFERENZ!

SUPER-GEWINNSPIEL!

ZUM PLAY-GEBURTSTAG
MIT PREISEN IM WERT VON **20.000 DM**

THE WILD 9

BEI UNS SCHON IM TEST!

14 SEITEN SPECIAL

ZU BESUCH BEI ACTIVISION UND CRYO
RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE • X-LINK



wilde träume
WERDEN IN DIESEM MONSTRÖSEN
taktik-ROLLenspiel für
UNERSCHROCKENE MONSTER-
ZÜCHTER WAHR.

die stadt monsbaiya im schatten des
sagenumwobenen turms, in dem es
von monstern und schätzen nur so
wimmelt!

sein unheimliches Geheimnis und der
aufbau der stadt lassen sich mit hilfe
der 50 monster lösen. wer hinterher
mit seiner beute richtig wuchert,
kann alles bauen. bei soviel ungeheu-
erlichem kommt auch das zwischen-
menschliche nicht zu kurz:
aber wem kann man trauen?
wer wagt, gewinnt!

ein wirklich traumhaftes rollenspiel.

taftes rollenspiel...

DEUTSCHE
VERSION



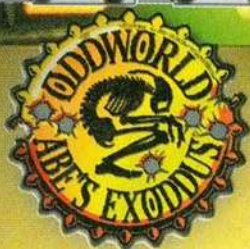


Liebe Leser

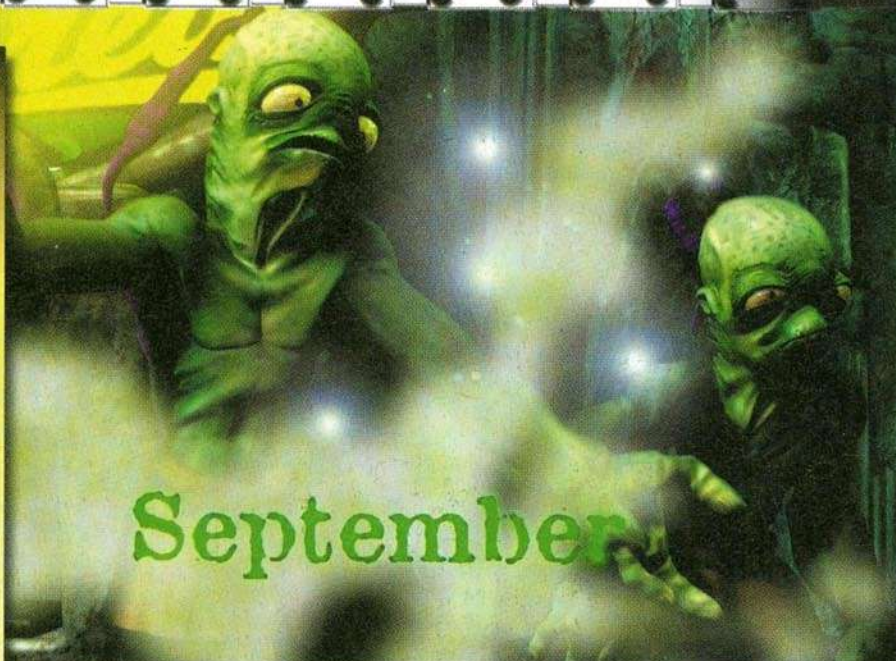
Bei 30° Sonnenschein oder mehr eine 148 Seiten-Ausgabe produzieren zu wollen (hat uns ja keiner dazu gezwungen), ist definitiv nicht nur die reine Freude. Mag uns manch` einer oftmals um unseren Job beneiden, in Monaten wie diesem würde jeder von uns mit Sicherheit ab und an sehr gerne gegen Schwimmbad, Biergarten oder einfach nur Freizeit und Entspannung tauschen wollen. Mal abgesehen davon, daß uns das Testen nach wie vor einen Heidenspaß bereitet, was diese Ausgabe wohl mehr als nur deutlich zeigt, bringen dagegen die Deadline jeder monatlichen Heftveröffentlichung und die Verantwortung unseren Lesern gegenüber ein nicht unerhebliches Streßpotential mit sich, das es Monat für Monat zu bewältigen gilt. Dabei ist das Procedere vom Ablauf her im Grunde immer gleich. Stehen die ersten zwei Wochen nach Abgabetermin mehr oder minder ausschließlich für Regeneration und Organisation, steigt die Spannungskurve in den letzten beiden Wochen fast schon in schwindelerregende Höhen. Die Balance zwischen Lust und Streß ist in dieser heißen Phase nicht einfach zu finden. Denn vorbei sind die Zeiten, in denen man als Videospielemagazin mit einem 08/15-Layout und qualitativ gleichwertigen Texten die schnelle Mark verdienen konnte. Dank Sony, und hiervor verbeugen wir uns in aller Ehrlichkeit, ist das einstige Kinderspielzeug „Videospielekonsole“ erwachsen geworden - zumindest in Form der PlayStation. Diesem Trend versuchen wir in aller Konsequenz zu entsprechen. Im Zusammenhang dazu ist es dem gesamten play PLAYSTATION-Team ein unbedingtes Bedürfnis, sich bei seinen Layoutern Wonz und Fränk zu bedanken, ohne deren bis zur absoluten Erschöpfung reichendes Engagement (und das ist bei Gott keine Übertreibung) wir mit Sicherheit nicht dort wären, wo wir jetzt sind.

Kommen wir nun zum Inhalt der aktuellen Ausgabe: Wie angekündigt, haben wir vieles verändert, aber nichts völlig umgeworfen. Natürlich wurde das Layout verfeinert - ein Anliegen unserer Grafiker, dem wir nur allzu gerne entsprachen. Die neuen Rubriken „First Play“ und „Play Tech“ sollen den Magazincharakter unterstreichen und abrunden, der gesteigerte Testumfang zu den Highlights die Kluft zwischen Toptitel, Mittelmaß oder gar Niete noch klarer definieren. Für die Zukunft, sprich bis hin zum Weihnachtsgeschäft, ist jede Ausgabe der play im Grundgerüst praktisch schon geplant - ein Kracher wird den nächsten jagen!

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



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30



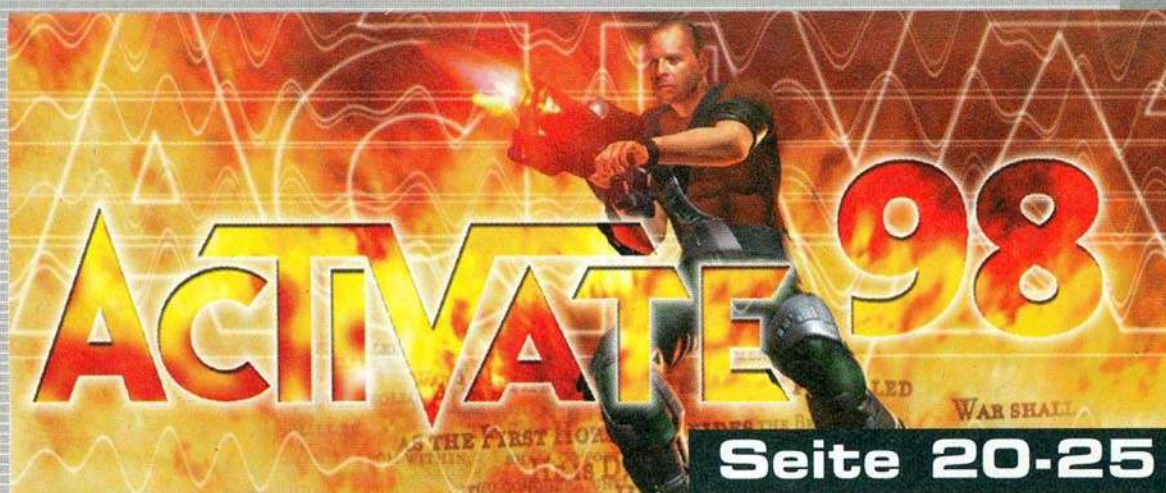
September

4. Sept.
Chopper
Attack
(N64)

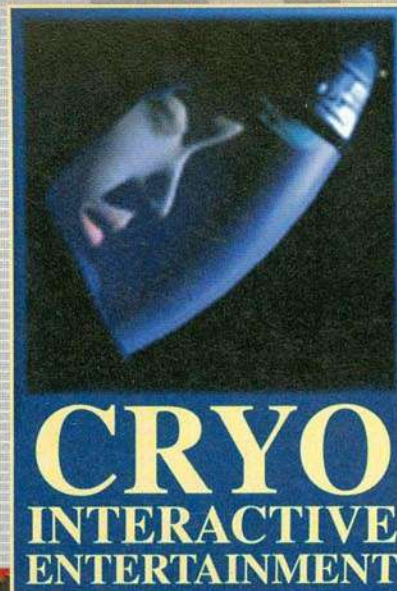
25. Sept.

(PSX)

30. Sept.
Platinum:
Abe's
Oddyssey
(PSX)



Seite 20-25



CRYO
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

Seite 26-27



Seite 142-143



Ehrgeiz
Seite 44-47



Final Fantasy VIII
Seite 48-53



**Brave Fencer
Musashiden**
Seite 56-57



Shao Lin
Seite 92-93



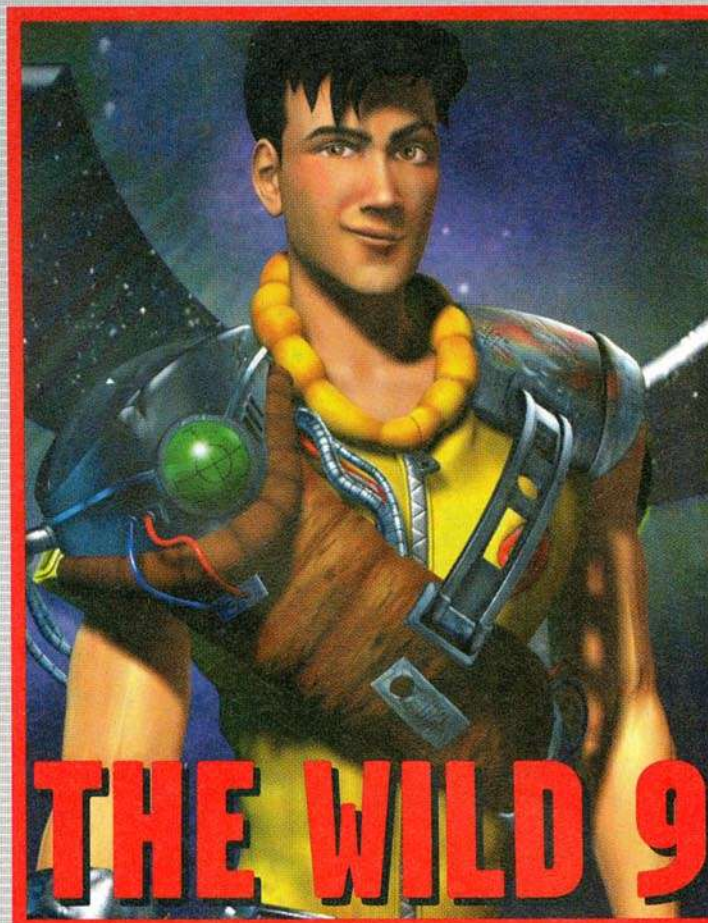
Command & Conquer 2
Alarmstufe Rot
Gegenschlag
Seite 126-133



**Future Cop
LAPD 2100 AD**
Seite 42-43



V2000
Seite 54-55



Seite 98-107



**International
Superstar
Soccer Pro 98**
Seite 122-125



Azure Dreams
Seite 134-135



WWF Warzone
Seite 108-111

Play Competition	96-97
------------------	-------

PLAYMAIL

FRAGEN - ANREGUNGEN - KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

Redaktion play PLAYSTATION

Play Mail

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 69 123

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



Hallo Ihr Dummbbeutel (ist nicht böse gemeint),
Ich habe bisher jedes Heft von Euch gekauft, und jedes hat mir gut gefallen, aber etwas scheißt mich tierisch an: Ihr bringt seitenweise Antiraubkopiererberichte und jammert, daß diese Hungerleider unsere schöne Konsole kaputt machen. Ich sehe aber in jedem Heft auf jeder zweiten Seite Werbung für Firmen, die Boot-Chips und Multinorm-Konsolen anbieten. Finanziert Ihr Euer Heft mit Werbung, vergleichbar zu den Privatsendern im Fernsehen, oder warum könnt Ihr die Werbung nicht weglassen? Ihr könntet wenigstens, wie bei den indizierten Titeln, einen Balken über die Anzeigen kleben oder die Firmen bitten, den Mist nicht mehr abzdrukken. Klingt das nicht vernünftig? Also wirklich, ich habe immer noch meinen guten alten Amiga und nur Originalspiele (mein Liebling ist Smurf Hunt) ebenso wie für die PlayStation. Dann kann ich mir halt jeden Monat nur ein Spiel kaufen. Wenn ich es dann durchgespielt habe, ist der Monat vorbei und ich habe wieder Geld - so einfach ist das! Außerdem liebe ich den Geruch eines brandneuen Originalspiels. Wenn ich die Folie, die um die Packung geklebt ist, wegnehme und mir das Booklet durchlese - das ist einfach herrlich. Ich werde meine PlayStation nie ausweiden lassen, nur damit ich ein paar Spiele einen Monat vorher spielen kann. Nein, das mach' ich nicht - ich kann mich beherrschen! Auch wenn so Leckerbissen wie Parasite Eve vielleicht nie in Deutschland erscheinen werden - das geht mir am Popo vorbei. Ansonsten ist das Heft sehr gut, und ich werde keine Ausgabe verpassen. Bitte druckt diesen Brief ab, ich würde sehr gerne wissen, was Ihr dazu zu sagen habt!

Ever treuer Leser „Guy Inkognito“



Die in unserer Werbung zu findenden Umbauchips sind eine neue Baureihe und beschränken sich (zumindest theoretisch) einzig auf das Abspielen von amerikanischen oder japanischen ORIGINAL NTSC-CDs, nicht aber auf selbstgebrannte Kopien. Seit langem schon haben wir die schwarzen Schafe der Werbetreibenden aus unserem Magazin verbannt. Der Umbau zur Multinorm-

Konsole ist legitim, von SCED geduldet und für viele PlayStation-Besitzer sogar eine Notwendigkeit, da beispielsweise viele Rollenspieltitel bei uns in Deutschland gar nicht erst erscheinen. Natürlich finanzieren wir uns über die Werbung mit. Verantwortlich für das Anzeigengeschäft ist übrigens in erster Linie unsere Anzeigenabteilung.



Hallo,
seit einiger Zeit verfolge ich wie viele andere Leser in diversen Fachzeitschriften alle Berichte über den vermeintlichen Mega-Hit „Metal Gear Solid“. Nun habe ich diesbezüglich ein paar Fragen offen:

1. Beruht das Spiel lediglich auf dem Erfüllen von Missionen oder wird ähnlich wie in Tomb Raider auch viel Wert auf das Erfüllen von Rätseln gelegt?
2. Wie umfangreich wird das Spiel sein - will heißen: Werden auch versierte Zocker lange Zeit beschäftigt sein?
3. Hat das Spiel eventuell sogar verschiedene Handlungsstränge wie z.B. Colony Wars?
4. In einem Bericht über den Titel habe ich gelesen, daß vor allem die Spieltiefe die Konkurrenz in die Schranken weisen wird. Wie aber sieht es bezüglich der Grafik aus? Wird der Titel auch diesbezüglich ein Highlight werden?
5. Wie umfangreich wird Tomb Raider III in Bezug auf seine Vorgänger? Damit meine ich das Leveldesign, die Rätsel und natürlich die Grafiken. Ich persönlich bin der Meinung, daß der dritte Teil gerne durchaus schwieriger sein könnte. Vor allem die Gegner waren bisher nie eine wirkliche Herausforderung. Wie wäre es z.B. mit einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad wie bei

Cacpoms indiziertem Spiel? So bekäme man bestimmt ein wesentlich höheres Spielprofil!

6. Wie genau funktioniert Motion Capturing? Wollt Ihr nicht mal einen Teil über oft benutzte Fachausdrücke bringen? Sinnvoll wäre dies insbesondere für Neueinsteiger.

Ansonsten weiter so, Ihr seid echt gut!

Jens Konrad, Stuttgart



Zu Metal Gear Solid können wir zum momentanen Zeitpunkt noch keine wirklich konkreten Aussagen treffen. Weder gibt es von Konami Deutschland noch aus dem Internet bis dato verlässliche Informationen zu den von Dir gestellten Fragen. Die von uns in Ausgabe 7/98 vorgestellte WIP-Version zeigte aber zumindest ansatzweise, welch immenses Potential das Spionage-Abenteuer in sich bergen könnte. In grafischer Hinsicht wird der Titel im Bereich der Action-Adventures mit seinen höchst authentisch wirkenden Locations einen neuen Standard setzen - das zumindest steht jetzt schon fest. Mit etwas Glück wissen wir in der nächsten play weit mehr, sollten wir uns die JAP-Version, die für den September angekündigt ist, rechtzeitig vor Druckunterlagenschluß organisieren können.

Zu Deinen restlichen Fragen:

5. Wie umfangreich Tomb Raider III Adventures Of Lara Croft ausfallen wird, kann nur gemutmaßt werden. Jedoch ist sicher, daß Tomb Raider III keinen linearen Spielaufbau verfolgen wird. Je nach Situation steht es dem Spieler frei, die Reihenfolge, in der er die Level spielen möchte, selbst auszuwählen. Die Grafik-engine wird natürlich überarbeitet, eine höhere Auflösung unterstützen und durch Transparenz-, Licht- sowie Wettereffekte ergänzt. Außer-



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.





PLAY MAIL

dem will man den Grafikaufbau deutlich eleganter lösen. Über einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad ist uns nichts bekannt.

6. Genau dies haben wir vor. Die neu ins Leben gerufene Rubrik „Technikecke“ wird Euch künftig Fachbegriffe auf verständliche Art und Weise näher bringen. Lies zu dem Thema Motion Capturing bitte unseren Artikel auf Seite 144.



Hallo pPS-Freunde und -Freundinnen!

Zockergruftie Michl meldet sich mal wieder. In diesem Leserbrief möchte ich zu zwei Themen meine Meinung schreiben:

1. Das ewige Thema Demo CD oder nicht
Sind auf einer Demo CD ein oder zwei Spiele enthalten, z.B. ein Sportspiel und ein Rennspiel, werden sich Fans von anderen Genres Ever Magazin für einen Aufpreis von ca. 5,- DM nicht kaufen. Wer zahlt schon 5,- DM frei-

willig für ein Heft mehr, dessen Demo CD ihn nicht interessiert? Also gehen Euch bei einem Aufpreis von 5,- DM 11,50 DM pro Heft durch die Lappen, weil diese Ausgabe von Sport- bzw. Rennspielmuffeln nicht gekauft wird. Folglich müßten auf einer Demo CD mindestens vier Spiele

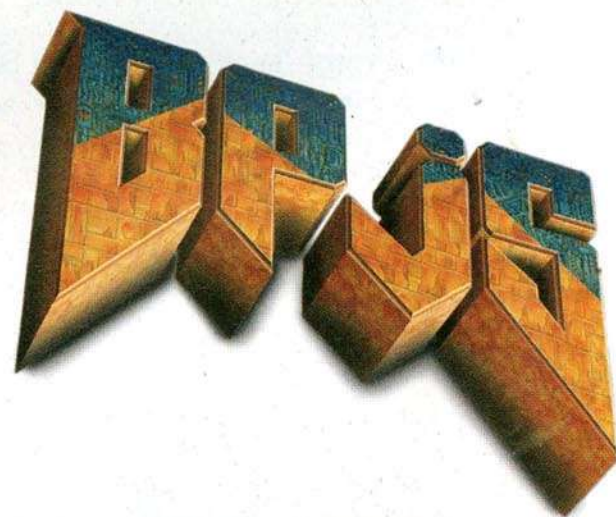
verschiedener Genres sein. Ob das aber immer so klappt? Ich glaube es nicht! Ich fände es schade, wenn ich eine Ausgabe der play im Regal stehen lassen müßte, nur wegen einer uninteressanten Demo CD. Ich verzichte gern auf eine Demo CD; denn so ist Ever Magazin voll in Ordnung!

2. Indizierung von Spielen

Gleich mal Klartext: Ich finde es schwachsinnig, was da betrieben wird. Laßt doch den Kids ihren Grusel! Seit meinem letzten Leserbrief bin ich ins 42te Lebensjahr gerutscht und dies ohne Dachschaten (hoffe ich doch). In meiner Jugendzeit waren Zombiefilme, Filme von reitenden Leichen und derart fleischige Sachen mehr der absolute Hit. Ich habe aber noch nie jemanden zerhackt oder ein Loch in die Fontanelle gebohrt. Unsere heutige Jugend ist doch wirklich so schlau

und nimmt solche Titel wie Präsident Stiefel nicht als Anregung für irgendwelche Hackebeilpartys. Mir als 42jährigem Kinderlosem mit Frau, wäre es lieber, mein Sprößling würde Präsident Stiefel spielen, als sich mit einem 6er-Pack und einer Schachtel Zigaretten in einem Bushäuschen oder auf dem Bahnhof die Birne zuzuhauen. Frage: Hatte Jack The Ripper etwa schon eine PlayStation? Man könnte doch eigentlich jedes Prügelspiel verbieten, und nur noch „Mickey Maus trifft den lila Luftballon“ spielen. Mir persönlich gefällt Präsident Stiefel auch nicht, aber was soll's?

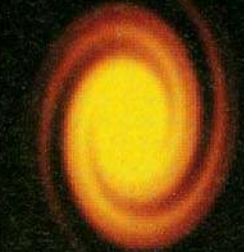
Also meine Freunde, bis bald und good luck,
Zockergruftie Michl



UNGLAUBLICH!!!

PLAYSTATION
CHEATPOWER

Mit den aktuellsten Cheats und
Tips für Deine PlayStation!



#3

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.	X-Com	
Cyberia	One		

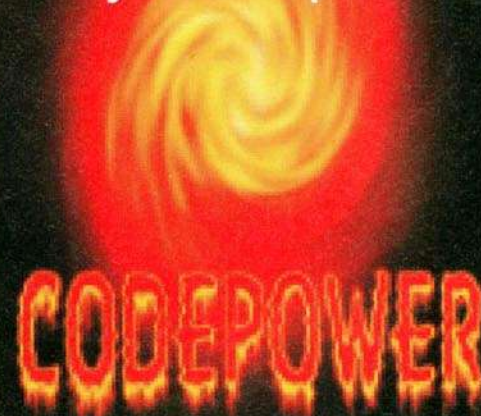
Händleranfragen willkommen

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!!



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



TO: MAIL 1. Grundsätzlich hast Du mit Deiner Aussage gar nicht mal so unrecht. Das Thema „Demo CD“ ist für uns weiterhin kein Thema - wissen wir doch über das Verhältnis Kosten/Druckauflage/verkaufte Auflage unserer Mitbewerber mit Demo CD ziemlich genau Bescheid. Auch Magazine mit niedrigeren Auflagen haben versucht, über eine Demo CD Marktanteile zu gewinnen - mit mehr als nur zweifelhaftem Erfolg. Der PlayStation-Markt ist einfach noch nicht so weit wie der PC-Markt. Dies liegt nicht unerheblich in den Vorgaben von SCED begründet. Durch die Beschränkung, nur über Das Offizielle PlayStation Magazin eine umfassendere Demo CD auf den Markt bringen zu wollen, müssen sich alle anderen Mitbewerber mit minderer Quantität und oftmals auch einer eben solchen Qualität des angebotenen Demo-Titels zufriedengeben, was sich dementsprechend in den Verkaufszahlen äußert. Konkrete Beispiele gibt es genug, denunzieren wollen wir allerdings niemanden. Übrigens, bei einem Verkaufspreis von 11,50 DM würde uns nicht die komplette Summe, sondern im allergünstigsten Fall maximal die Hälfte davon verlorengehen. Den Rest sackt sich der Kiosk oder der Supermarkt ein.

2. Derart Bagatellisieren kann man dieses nach wie vor heiß umstrittene Thema nicht. Allerdings gestehen wir Dir Deine eigene Meinung zu, wollen diese aber ansonsten unkommentiert lassen.



GET MAIL Hallo Leuten!
Erst einmal ein dickes Lob an Euch. Ihr seid die Besten!

Doch einmal war ich etwas enttäuscht. Seit Januar kaufe ich Eure play, und in keiner fand ich einen (und wären's nur zwei Sätze gewesen) Bericht über das Adventure Clock Tower. Also versuchte ich mein Glück und kaufte es. Schon nach 30 Minuten Anspielen verging mir die Lust und ich ärgerte mich wahnsinnig über den verschenkten Hunderter. Es kommen doch gar nicht so viele Spiele im Monat heraus, zumal so richtige Adventures leider gar nicht so oft vertreten sind. Naja, ich weiß, Ihr gebt Euer Bestes.

Zum zweiten habe ich eine Frage. Alle lieben Lara Croft, doch ich bin total verknallt in George Stobbart. Wißt Ihr, ob ein dritter Teil in Planung ist? Zwar ist der Fluch behoben, doch könnte George sicherlich auch andere Rätsel lösen.

Ist es wirklich wahr, daß man als Abonnent automatisch an jeder Verlosung teilnimmt?

Macht weiter so,
Sabine Münchow, Köln



TO: MAIL Sorry, aber solche Fälle wird es wohl auch weiterhin geben. Viele Hersteller wissen, daß diese Software in der play kompromißlos auch als solche bewertet wird - sofern wir denn ein Rezensionenmuster vorliegen haben. Neben Clock Tower gibt es mit Powerboat Racing, Pax Corpus, Indy 500 oder Perfect Assassins weitere Beispiele zu Spielen, die wir niemals als reviewfähige Versionen vorliegen hatten. Jedoch entspricht es nicht unserer Philosophie, Titel zu testen, nachdem sie bereits ein paar Wochen auf dem Markt sind. Deswegen grundsätzlich: Von allen Spielen, die bei uns nicht vorgestellt werden, sollte man vorsichtshalber die Finger lassen!



GET MAIL Hallo!
Erst einmal ein dickes Lob. Ich bin noch recht frisch im Umgang mit der PlayStation, darum lese ich seit dem ersten Tag Eure Zeitschrift und finde mich mittlerweile prima zurecht.
Nun meine Frage: Wenn ich Besuch habe von Freunden, Bekannten etc. mit Kindern, ist die Station dann auch den ganzen Tag belagert. Allerdings habe ich keine geeigneten Spiele für die Belagerer. Könnt Ihr mir ein paar Tips geben, welche Spiele für Kids (von 6 - 10 Jahren) geeignet sind?
Ich bedanke mich im voraus.
Macht weiter so.
Desiree Scharf



TO: MAIL Empfehlenswert sind unter anderem:
- Rayman/Platinum von Ubi Soft (wird mit fortlaufender Spieldauer allerdings recht schwer)

- Bust-A-Move 2/Platinum von Acclaim
- Klonoa Door To Phantomile von Namco
- Hercules von SCED

Ein konkreter Anhaltspunkt für geeignete Titel sind natürlich auch die Altersfreigaben auf der Packungsrückseite der Spiele.



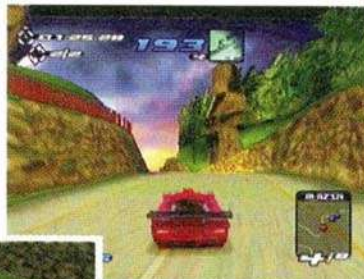
GET MAIL Sehr geehrte Redaktion,
da ich Euer Magazin seit knapp einem halben Jahr lese, denke ich, daß es mal an der Zeit wäre, Euch einen kleinen Brief zu schreiben. Das Heft selbst ist gut gelungen, Euer Wertungssystem O.K.. Die Aufkleber und Poster sind auch ganz nett. Natürlich könnt Ihr Euch noch verbessern, aber das ist völlig normal!

Aber eins kann ich trotzdem nicht verstehen: Der Vergleichstest von NFS3 und GT war zwar ausführlich und gut geschrieben, aber in der Bewertung hat NFS3 in allen Bereichen eine 9 von 10 bekommen. GT hat völlig zu Unrecht in allen Bereichen eine 10 von 10 bekommen!

Beginnen wir mal mit der Grafik: Bei NFS3 sind alle Strecken schön detailliert und abwechslungsreich, bei GT kommt man sich vor wie auf einer langweiligen Formel 1-Strecke: keine Jumps, keine Gebäude, kein Fun! Die absolute Frechheit von GT ist der Zwei-Spieler-Modus! Ein Einzelrennen ohne CPU-Gegner ist stinklangweilig.

Fazit: meiner Meinung nach sollte die Bewertung so ausfallen:

Need For Speed 3
Grafik 10
Sound 8
Rating 10



Gran Turismo
Grafik 8
Sound 9
Rating 10

That's it!
P.S.: Ich besitze übrigens beide Titel!
Falco Fackel-Hartenfelder, Neu-Isenburg

Playstation kpl. m. Analogpad dt	DM287,00
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
Infrarot Pads (2 Stk.)	DM 84,95
Interactor Rucksackvibrator dt	DM 79,90
Leerhülle 1/2CD's,schwarz,stabilDM	2,00
Lösungsbuch Deathtrap Dungeon 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
Resident Evil DC Joypad	DM 79,00
Steering Wheel+Rumble+Pedale	DM129,95
X-Ploder Schummelmodul kpl.DM	89,00
Alundra kpl. dt.	DM 89,90
Atlantis kpl. dt.	DM 89,95
Baby Universe*	dt. DM 79,95
Bio Freaks	dt. DM 84,95
Blasto	dt. DM 79,95
Bomberman World	dt. DM 79,95
Breath of Fire 3 kpl.dt.	DM 89,95
Breath of Fire 3 Spezial Edt.kpldt.	DM109,95
Broudside	dt. DM 84,00
Command&Conquer 1 kpldt.	DM 49,00
Com&Conquer:Gegenschlag*kpl.dt	DM 89,95
Cardinal Syn	dt. DM 79,95
Circuit Brakers	dt. DM 89,95
Colin McRae Rally kpl. dt.	DM 89,95
Constructor kpl.dt.	DM 89,95
Dark Omen kpl.dt.	DM 89,00
Dead or Alive dt.	DM109,00
Dreams kpl.dt.	DM 89,95

Flottenmanöver* kpl. dt.	DM 89,95
Forsaken kpl. dt.	DM 74,95
Frankreich 98:Fußball WM kpl. dt.	DM 79,95
Future Cop-LAPD 2100*kpl.dt.	DM 89,95
Ghost in the Shell dt.	DM 89,95
Gran Turismo kpl. dt.	DM 89,95
Heart of Darkness kpl. dt.	DM 89,95
HUGO dt.	DM 89,95
Int. SuperStarSoccer 98* dt.	DM 89,95
John Madden NFL 99 dt.	DM 89,95
Mageslayer dt.	DM 89,95
Moto Racer 2 kpl. dt.	DM 89,95
Need for Speed 3 kpl. dt.	DM 89,90
NHL '98 kpl.dt.	DM 49,95
Oddworld 2:Abe's Exodus kpl. dt.	DM 89,95
Pet in TV dt.	DM 79,95
Populous-the 3rd Coming kpl dt.	DM 89,95
Point Blank m. Gun Gcon45 dt.	DM154,95
Premier Manager'98 dt.	DM 94,90
Resident Evil Platinum kpl.dt.	DM 49,95
Road Rash 3D kpl. dt.	DM 89,00
San Francisco Rush dt.	DM 79,95
Shadow Gunner dt.	DM 89,95
Supercross 98-J.McGrath dt.	DM 99,00
Super Pang Collection dt.	DM 89,90
TEKKEN 3* dt.	DM 99,95
Tiger Woods Golf '99 dt.	DM 89,90
Toca Touring Car kpl. dt.	DM 84,90
Tomb Raider Platinum kpl. dt.	DM 39,90
Tomb Raider 2 kpl. dt.	DM 84,00
Tombs dt.	DM 89,95
Tommi Mäkinen Rally dt.	DM 89,95
Treasure of the Deep dt.	DM 84,95
UBIK* kpl.dt.	DM 89,95
V 2000 dt.	DM 89,95
War Games kpl. dt.	DM 89,90
Wild Arms dt.	DM 89,95
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

PLAY MAIL



Hallo play PLAY-
STATION-Team,

echt starkes Heft,
das Ihr da auf die Beine
gestellt habt! Zwölf Aus-
gaben, die es in sich haben!

1. Euer Druckfehler zu den
Gran Turismo Gamebuster-
Codes in Ausgabe 7/98 war gar

nicht sooo falsch. Die drei Lizenzen und die
100 Millionen Credits funktionierten bspw.
auch bei meiner PAL-Version.

2. Wird es bei Duke Raider - Time To Kill und
Metal Gear Solid wichtige Unterschiede zwi-
schen den Versionen PAL und NTSC geben?

3. Muß man davon ausgehen, daß Duke
Raider und Metal Gear Solid indiziert wer-
den?

4. Wo kann man Tips & Tricks zu indizierten
Spielen bekommen?

5. Meine Freunde fänden es toll, wenn
Gamebuster-Codes fester Bestandteil des
Heftes würden.

Mit freundlichen Grüßen

Rüdiger Backes, Schleiden-Gemünden



Im Grunde ist Dein Leserbrief
nichts anderes als das, was wir
seit unserer ersten Ausgabe pro-
pagieren. Jedes Spiel unterliegt einer sehr
subjektiven Meinung, was uns letztlich nur
darin bestätigt, an unserem „einfacheren“
Wertungssystem festzuhalten. Unsere
Ratings dienen als Anhaltspunkte, sollten
aber - hier können wir uns nur wiederholen
- nicht als Absolutum begriffen werden. Statt
jetzt in aller Ausführlichkeit darzulegen,
warum Gran Turismo unserer Auffassung
nach besser ist als Need For Speed III Hot
Pursuit, stimmen wir Dir einfach zu, daß
beide Racer durch ihre individuelle Charak-
teristik letztlich und unzweifelhaft unheim-
lich viel Spaß bereiten. Als Rennspielfreak,
der Du scheinbar bist, sollte man eh - wenn
möglich - beide Titel besitzen. Welcher dann
für einen das persönliche Highlight ist, dürf-
te ziemlich egal sein.



1. Trotzdem, solche Fehler dürfen
in einem „kompetenten“ Maga-
zin nicht vorkommen.

2/3. Zu Duke Raider wird in der play keine
Berichterstattung erfolgen - zu ähnlich ist
das Spiel seinem indizierten Vorgänger. Nur
weil die Perspektive eine andere ist, erhält
man noch lange kein völlig neues Spiel.

4. Zumindest nicht bei uns. Weder in den
Play Tips im Heft noch über die wöchentlich
stattfindende Hotline dürfen Hilfen zu indi-
zierten Titeln weitergegeben werden. Als
einzige Alternative bleibt das Internet.

5. Noch fester???



MLC - Hard & Software

Im Ring 29, 47445 Moers

!!! ALLE SPIELE JETZT

02841-94260

FAX Bestellung: 02841- 942623 / 942615

VERSANDFREI !!!

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
+ PSX Cheat Catridge	369.95
PSX mit Umbau* + Cooler	399.95
+ PSX Cheat Catridge	409.95
1M Memcard + Pad + RGB	+39.95

!! mit voller Garantie !!

1 Meg Memory Card	19.95
8 Meg Memory Card	39.95
72 Meg Memory Card	89.95
XPLODER Cheat Catridge	79.95
RGB + Audio + Gcon Kabel	39.95
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
Sony Dual Shock Analog Pad	54.95
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

PSX CHEAT CATRIDGE
Die CD-Version mit aktuellen
Cheats für deine Playstation. **29.95**

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, mit neuester Software Version. **79.95**

PLAYSTATION MOVIE CARD
Ermöglicht das Abspielen von Video CD's
VCD V1.0 - V2.0, Plug and Play.. **199.95**

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**

DUAL SHOCK ANALOG PAD
Solange Vorrat reicht **39.95**

BIO FREAKS	84.95
FORMEL 98	109.95
POINT BLANK	94.95
AZUR DREAMS (US)	119.95
WING OVER 2	94.95
WCW WARZONE	74.95
FINAL FANTASY TACTICS (US)	109.95
BATMAN & ROBIN	84.95
ARMORED CORE	94.95
DAS FÜNFTE ELEMENT	99.95
MR. DOMINO	99.95
XMEN VS. STREET FIGHTER	104.95
HUGO	99.95
BREATH OF FIRE 3	99.95
GRANSTREAM SAGA (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
NHL Powerplay Hockey 98	94.95
Need for Speed 3	94.95
Parasite Eve	99.95
Parasite Eve (jp)	139.95
Populous - The 3rd Coming	99.95
Premiere Manager 98	94.95
Resident Evil Platinum	49.95
Road Rash 3 D	94.95
Sentinel Returns	94.95
Streetfighter Collection	89.95
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
Victory Boxing 2	94.95



GRAN TURISMO + V3 RACING WHEEL
Preissturz..... **199.95**

PLAY NEWS

Lara & Co. zum Sammeln

Action-Figuren werden in Deutschland immer populärer. Besonders gefragt sind Star Wars Toys oder Figuren des Spawn Erfinders Todd McFarlane. Bereits seit einiger Zeit sind auch viele Videospielehelden als Action-Figuren erhältlich. Eure Lieblinge aus Tomb Raider, Resident Evil, X-Men Vs. Street Fighter oder Final Fantasy VII, um nur einige zu nennen, machen sich in jedem Wohnzimmerschrank und auf jedem TV gut.

Bezugsquelle: StarToys, Dammtorstraße 22, 20354 Hamburg, Tel.: 040/35713813, Preis: ca. 19,- DM - 49,- DM.



Oddworld Inhabitants lizenziert Unreal Engine

Neben Oddworld Abe's Exoddus für die PlayStation arbeiten die Entwickler von Oddworld Inhabitants bereits an einem „richtigen“ zweiten Teil, Munch's Oddyssey genannt, der in Echtzeit 3D für die nächste Konsolengeneration, wie bspw. PlayStation II oder Dreamcast entwickelt wird. Für den zweiten Teil der Quintologie lizenzierte Oddworld Inhabitants vor kurzem die 3D Engine von Epic MegaGames' Ego Shooter Unreal, der von GT Interactive veröffentlicht wurde.

SCEE beteiligt sich an Picture House, entwickelt erste Fußballsimulation

Picture House wurde von Simon Pick gegründet, der früher bei Probe Entertainment als Lead Programmer an der in Deutschland indizierten Filmtrilogie für Fox Interactive arbeitete. Die weiteren sechs Programmierer und Grafiker rekrutieren sich ebenfalls zum überwiegenden Teil aus ehemaligen Probe-Leuten. SCEE beteiligt sich an der Firma und erwirbt die Veröffentlichungsrechte an ihren ersten drei Projekten. Bereits im April 1997 beteiligte sich SCEE an dem Entwicklerstudio Eighth Wonder, das von sechs ehemaligen Rareware-Mitarbeitern gegründet wurde und für SCEE u.a. an einem Bomberman-ähnlichen Spiel mit dem Arbeitstitel Popcorn arbeitet. Im Juli 1997 erwarb SCEE das Entwicklungsteam von Millenium, das seitdem unter SCEE Studio Cambridge auftritt und Sony Europas internes Entwicklerteam um 50 auf nunmehr 110 Angestellte erweitert. Das Londoner Studio arbeitet zur Zeit an einer Fußballsimulation, die in der 1. Jahreshälfte 1999 erscheinen soll.



Popcorn



Medevil

Kutaragi deutet PlayStation II-Performance an.

In einem Interview mit dem US-Branchenblatt Electronic Engineering Times ließ Ken Kutaragi, der „Erfinder“ der PlayStation, die Performance der PlayStation II anklingen. „Die heutige Grafik in Videospielen sieht wie Computergrafik aus. Unser Bestreben ist eine filmähnliche Grafikqualität, die dem Betrachter nicht bewusst werden läßt, daß er in Wirklichkeit Computergrafiken ansieht geschweige denn daß ihn diese Tatsache stören würde“, so Kutaragi.

UMBAUSATZ für PLAYSTATION

SCHNELLSERVICE

S & S COMPUTER

Weberstr. 79

45879 Gelsenkirchen

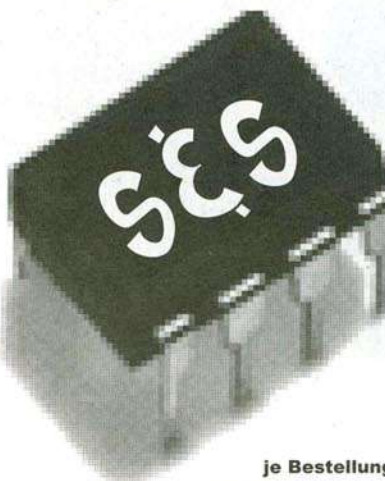
Bestell Hotline 0209 / 179610

Bestell Faxline 0209 / 1796199

!!! auch andere PSX Artikel !!!

Der Umbausatz wird zusätzlich in die PSX eingebaut und ermöglicht das Spielen von Import (jap , us) Spielen.

!!! ANLEITUNG IN FARBE !!!



Angebot:

ab	1 Chip	a	19,90 DM
ab	5 Chip	a	15,00 DM
ab	10 Chip's	a	12,50 DM
ab	15 Chip's	a	11,00 DM
ab	20 Chip's	a	10,00 DM
ab	25 Chip's	a	8,50 DM
ab	50 Chip's	a	6,00 DM
ab	100 Chip's	a	5,40 DM
ab	250 Chip's	a	4,90 DM
ab	500 Chip's	a	3,50 DM
ab	1000 Chip's	a	2,90 DM

je Bestellung nur 1 Anleitung oder 0,45 DM pro Anleitung !

UMBAUSATZ für PLAYSTATION

PLAY NEWS

play
PLAYSTATION force



Formel 1 98

GenreRennspiel
HerstellerPsygnosis, Visual Sciences
Erhältlich abOktober

Allmählich kristallisieren sich die ersten Details zu Psygnosis' Formel 1 98 heraus. Das '98er Update wird nicht mehr von Bizarre Creations, sondern von dem schottischen Team Visual Sciences entwickelt. Psygnosis geht diesmal mit einer Vier-Spieler-Link/Split Screen-Option, den neuen Profilreifen und einem neuen Regelwerk an den Start. Zu den Neuerungen im Grand Prix-Modus: Vor dem Qualifying und dem eigentlichen Rennen gibt es nun zwei Trainingstage zu je zwei Sitzungen. Im Qualifying hat der Spieler das gesamte Setup zur Verfügung, kann die Leistungen der anderen Fahrer in Echtzeit oder in Zeitraffer auf einem Monitor mitverfolgen und, falls man seine Position verliert, wieder ins Rennen einsteigen. Außerdem werden die Wetterverhältnisse vor jedem einzelnen Rennen angekündigt. Die Grafikengine wird komplett neu entwickelt, allerdings soll Formel 1 98 voraussichtlich nur in Lores ablaufen. In der nächsten Ausgabe erfährt Ihr in einem ausführlichen Preview der ersten spielbaren Version mehr.



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

Activision erwirbt Disney-Rechte

Activision schließt mit Disney Interactive eine weltweite Publishing-Vereinbarung für insgesamt sechs Videospieleadaptionen von Disney-Material ab. Die Vereinbarung beinhaltet drei kommende Disney-Filme, darunter Toy Story 2, und drei Filme aus Disneys Backkatalog. Sony Computer Entertainment erwarb auf der E3-Messe bereits die Rechte an sieben weiteren Disney-Titeln für den US- und den europäischen Markt, darunter A Bug's Life, Tarzan und die ESPN-Sportspielserie.

Im Weltraum hört Dich
niemand schreien

BLAST RADIUS



Die Schlacht beginnt Juli 1998 auf Deiner PlayStation



PLAY NEWS

Füßchen für die PlayStation

Sound & Design aus Oberhausen bringt kleine Füßchen für die PlayStation auf den Markt, die die Luftzirkulation unter dem Gerät verbessern. „Cool Foot“ heißen diese selbstklebenden Füßchen, die aus Moosgummischeiben bestehen und noch dazu für rutschfreieren Stand sorgen.

Testmuster: Sound & Design, Postfach 130230, 46129 Oberhausen,
Tel./Fax: 0208/686283, Preis: ca. 19,- DM.

Ubi Soft kündigt Racing Simulation 2 an

Ubi Soft beabsichtigt, das Sequel zu ihrem PC-Spiel F1 Racing Simulation u.a. für die PlayStation auf den Markt zu bringen. Im Rahmen einer Lizenzvereinbarung mit dem Automobilclub Monaco erhält der französische Publisher Zugriff auf sämtliche Streckendaten dieses Stadtkurses.

TOCA Touring Car Championship 2

Als Einstimmung auf das Sequel veröffentlicht Codemasters im September TOCA Touring Car Championship als Platinum Edition. Als kleiner Bonus unterstützt TOCA Platinum nun auch Sonys Dual Shock Analog Controller. Der zweite Teil soll am 27. November auf den Markt kommen und u.a. Tuning-Optionen wie bei Colin McRae Rally bieten. Neue Spielmodi, Boxenstops, ein überarbeitetes Handling und realistische Unfallschäden an den Fahrzeugen zählen zu den weiteren, ersten Features.

Genre Rennspiel
Hersteller Codemasters
Erhältlich ab 27. November



Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

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

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspiele Hier!

Sony Playstation

Alundra	Dt	89
Azure Dreams	Dt	89
Batman & Robin	Dt	89
Brave Fencer Musashiden	JP	139
Breath of Fire 3	Dt	95
Bushido Blade 2	JP	119
Cardinal Syn	Dt	89
Colin McRae Rally	Dt	89
Command & Conquer	Dt	49
Dead or Alive	Dt	89
Deathtrap Dungeon	PV	79
Diablo	Dt	79
FIFA '98 - Frankreich Edition	Dt	79
Fighting Force	Dt	89
Final Fantasy Tactics	US	119
Forsaken	Dt	89
Gex 3-D-Return of the Gecko	Dt	59

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
MDK + Soundtrack	Dt	39
Medieval	Dt	89
Men in Black	PV	79
Need for Speed 3	Dt	79
Nightmare Creatures*	Dt	89
Ninja Tengu	JP	149
Parasite Eve	JP	139
Point Blank	Dt	89
Premier Manager '98	Dt	89
Pro Pinball-Timeshock	Dt	79
Saga Frontier	US	119

Sim City 2000	Dt	89
Sony Playstation + Dual Shock	Dt	299
Star Ocean 2nd Story	JP	144
Streetfighter Collection	Dt	89
Tactics Ogre	US	119
Tekken 3	US	119
Test Drive 4	Dt	49
Theme Hospital	Dt	79
Tommi Mäkinen Rally	Dt	89
Touringcar Championship	Dt	89
V-Rally	Dt	79
Vandal Hearts	Dt	49
Vigilante 8	Dt	89
War Games	Dt	89
Warhammer 2-Dark Omen	Dt	79
WCW Nitro	Dt	89
Wrecking Crew	Dt	79
WWF Warzone	US	119
X-Men vs. Streetfighter	US	99

Importspielp Probleme?

ADAPTER N6479... für alle Games
Sony-Umbau zum Multigerät
in 1 h nur 49.90
Umboachip für JP und US Games
PSX 19.90

Nintendo 64

1080° Snowboarding	PV	139
Banjo Kazooie	Dt	89
Bio Funks	US/Dt	169/119
Chameleon Twist	Dt	89
F 1 World Grand Prix	US/Dt	169/89
FIFA '98 - Frankreich Edition	Dt	119
Fighters Destiny	Dt	119
G. A. S. P.	US	169
Gex 64	US	169

GT64 Championship	Dt	99
Konsole mit Spiel	Dt	349
Mace The Dark Age	Dt	89
Mission Impossible	US/Dt	169/119
Off Road Challenge	US	119
Star Soldier	JP	159
Top Gear Rally	Dt	89
WWF Warzone	US	169

Manga-Verkauf

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen! *Versandkostenfreier Versand Alle Deutschen Titel auch als ungebremste NTSC-Version lieferbar!!! Indizierte Spiele gegen Altersnachweis

Unsere Multimedia Shops in Berlin

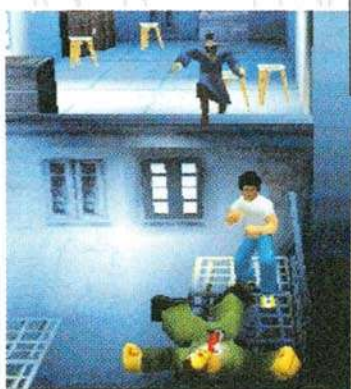
SPANDA U
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN 2 x
Karl-Holz-Straße 16
Wittenberger Str. 76-80

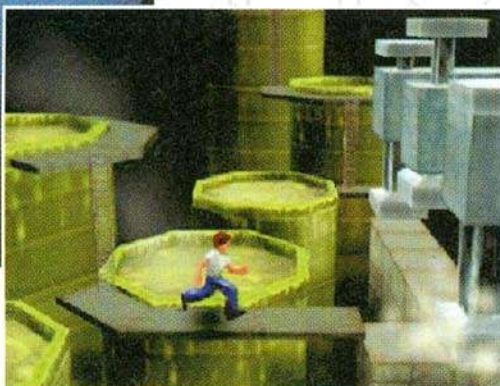
PRENZ' LBERG 2 x
Danziger Straße 124
Hans-Otto-Str. 28

Jackie Chan's Stuntmaster

Radical Entertainment beabsichtigt, in Jackie Chan's Stunt Master Plattformelemente mit Stunt- und Kung Fu-Sequenzen zu verknüpfen. Das Kampfsystem soll sich natürlich sehr an dem echten Kampfstil von Jackie Chan orientieren, der sich für „sein“ Spiel zwei Tage lang für Motion Capturing- und Sprachaufnahmen zur Verfügung stellte. Chans charakteristischer Humor soll deshalb aber nicht zu kurz kommen. Die Steuerung soll sehr einsteigerorientiert ausfallen, aber mit 40 Moves dennoch ein breites Spektrum an Möglichkeiten abdecken. Die Zwischenspanne werden mit derselben Grafikengine designt wie die eigentlichen 12 Level.



Genre Beat'em Up
Hersteller SCEE, Radical Entertainment
Erhältlich ab 1. Quartal 1999



ISS Pro mit spielbarer Demo CD von Metal Gear Solid

Konami beabsichtigt, der PAL-Version von International Superstar Soccer Pro eine Demo CD ihres Spionage-Adventures Metal Gear Solid beizulegen. Die Demo enthält zwei voll spielbare Level mit englischen Texten. In Japan soll Metal Gear Solid am 8. September erscheinen, in Europa ist es voraussichtlich im November soweit.



Barracuda 2 von InterAct

InterAct by Jöllenbeck veröffentlicht voraussichtlich im Oktober eine überarbeitete Version ihres Barracuda Dual Analog Controllers. Neben einer neuen Dual Shock-Funktion sollen die L- und R-Tasten verbessert und das Steuerkreuz versetzt werden.

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 35,99 DM

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 und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

05331-99590

BauConTec

Triftweg 12

38321 Denkte

<http://www.baucontec.de>

FAX 05331-995928

Händleranfragen erwünscht!



PLAY NEWS

Tribal

Genre Sportspiel
 Hersteller SCEE, Radical Entertainment
 Erhältlich ab Dezember

Tribal stellt eine Mischung aus futuristischem Sportspiel und Beat'em Up dar. Ziel des Spiel ist es, als Erster zwei Markierungen zu berühren. Die anderen Figuren versuchen natürlich, dies mit all' ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln zu vereiteln. Noch dazu hat man mit den Tücken der Arenen zu kämpfen. Schwebende Plattformen, Trampoline, Fallen, Zugbrücken, Teleporter, absinkende Blöcke - in Tribal geht es in erster Linie um Laufen, Ausweichen, Prügeln und schnelle Reaktionen. Fünf Spielmodi stehen zur Auswahl: zwei Battle-Modi für bis zu vier Spieler gleichzeitig, Arcade Liga und Big Head. Tribal wird natürlich auch Sonys Dual Shock Analog Controller unterstützen.



Errata

Die in der play PLAYSTATION 7/98 im News-Teil vorgestellte AVer Media TV Box, die den Anschluß der PlayStation an einen PC-Monitor erlaubt, ist nicht nur im Computer-Fachhandel, sondern auch direkt bei eagle computer products erhältlich.

eagle computer products, Altenbergstraße 7, 71549 Auenwald,
 Tel.: 07191/300993, Preis: ca. 239,- DM.

MicroProse steigt
auf den PlayStation-Zug auf

MicroProses Engagement im PlayStation-Sektor fiel bisher eher bescheiden aus. Nur vier Titel, Top Gun Fire At Will, Gunship, X-Com Enemy Unknown und X-Com Terror From The Deep, wurden in der Vergangenheit veröffentlicht. Nach über einem Jahr Funkstille im Konsolenmarkt kündigt MicroProse nun gleich vier Sony-Titel von Team 17 für 1999 an. Wormageddon (Worms 2) und das Plattformspiel P.i.G. sollen zu Ostern, Stunt Car Grand Prix und Addiction Pinball im Sommer auf den Markt kommen. Sämtliche Spiele sollen Anfang September auf der ECTS Show zum ersten Mal vorgestellt werden.



Worms 2/PC



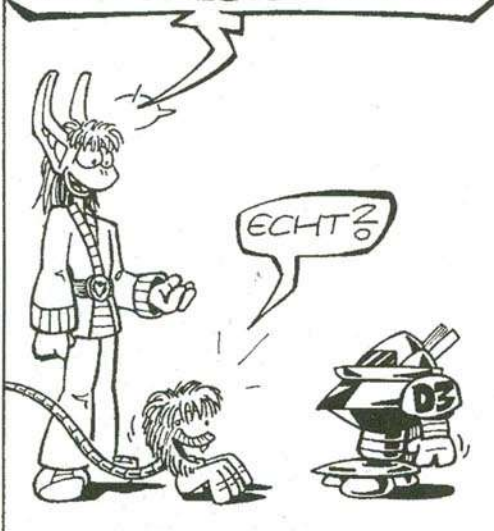
Neues PlayStation-Zubehör

BauConTec bietet seit kurzem zwei neue Peripheriegeräte für die PlayStation an. Die PSX Mouse ist sehr gut verarbeitet und mit einem Preis von 29 DM deutlich preisgünstiger als das Sony-Original. Das Twin Shock Pad hingegen ist bei weitem nicht so gut verarbeitet wie Sonys Dual Shock Analog Controller. Das Steuerkreuz verhält sich viel zu ungenau und die Tasten zu schwammig. Dafür ist das Twin Shock Pad deutlich preisgünstiger als die Sony-Ware und im Transparent-Look gehalten.

Bezugsquelle: gut sortierter Fachhandel
 oder direkt bei BauConTec, Triftweg
 12, 38321 Groß-Denkte, Tel.:
 05331/9959-0, Preis: ca. 29,-
 DM (PSX Mouse), ca. 35,- DM
 (Twin Shock Pad).

MATHIAS
NEUMANN

ICH HABE DIR DIESEN ROBOTER
 ZUSAMMENGEBAUT! ER
 ERFÜLLT DIR **JEDEN** WUNSCH!



MATHIAS NEUMANN

GT Contest '98 ^{CeBIT} HOME

Im Rahmen des GT Contest '98 werden die acht Zeitschnellsten von Gran Turismo - auf der Deep Forest-Strecke mit einem nicht getuneten Mitsubishi Lancer Evolution IV - zum Deutschlandfinale auf die CeBIT Home (26.-30.08.) eingeladen und ermitteln dort auf dem Stand von Sony Computer Entertainment Deutschland den Champion. Der Sieger darf sich über einen Mitsubishi Carisma GDi im Wert von über 80.000 DM freuen. Hauptattraktion am 520 Quadratmeter großen Stand von SCED ist natürlich der PlayStation Truck der Adrenalin Tour '98. An den ersten vier Messetagen können sich sogar noch zwei Besucher für die Endrunde qualifizieren. Das Finale der Top Ten-Gran Turismo-Spieler wird schließlich am 30.08. auf einer Riesenleinwand übertragen.

Das zehnköpfige Promotion-Team von SCED tourt im Rahmen der Adrenalin Tour '98 noch bis Ende September. Auf einer integrierten hydraulischen Bühne sowie weiteren Plätzen rund um den PlayStation Truck können auf einer Fläche von 15 mal 25 Metern bis zu 70 Leute gleichzeitig an einer PlayStation spielen.

Termine der Adrenalin Tour '98

26.-30.08.	CeBIT Home	Hannover
05.-06.09.	Wolkenkratzer-Festival	Frankfurt/Main
11.-13.09.	Komm D'dorf	Düsseldorf, Rheinufer
16.-20.09.	HIT	Wien

Jordan Grand Prix Racing Wheel

Die Lizenz des Jordan-Teams hat Joytech Europas neues Racing Wheel gar nicht nötig, denn ihr PlayStation-Lenkrad ist exzellent verarbeitet. Die Lenkung geht sehr präzise vonstatten, auch das Gas- und Bremspedal können rundum überzeugen, nur der Weg, um den Ganghebel zu betätigen, ist etwas zu lang geraten. Als Ausweichlösung bieten sich die Tasten unter dem Lenkrad an. Eine stabile Unterlage ist allerdings notwendig, denn zwischen die Beine klemmen läßt sich das Jordan Grand Prix Racing Wheel leider nicht.

Bezugsquelle: gutsortierter Fachhandel oder direkt bei: dynatex, www.dynatex.de, Preis: ca. 139,- DM



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

+++ Activision erwirbt die Veröffentlichungsrechte an **Civilization II**. +++ Namco kündigt eine PlayStation-Adaption ihres Coin-ops **Soul Calibur** an. +++ Die Entwickler von Baphomets Fluch 1 & 2, Revolution Software, arbeiten an dem **Spionage-Adventure Blackout**. +++ ASCII Entertainment veröffentlicht ihr **3D-Joypad ASCII Sphere 360** und ihre **Infrarot-Controller** auf dem europäischen Markt. +++ Infogrames' **Platinum Edition von V-Rally** wird Sonys Dual Shock Analog Controller unterstützen. +++ Sony Computer Entertainment verhandelt Gerüchten zufolge mit der FIA um die **Exklusivrechte für die Formel 1**. Derzeitiger Lizenzhalter ist die Firmenchter Psygnosis. +++ Lionhead Studios, das Team rund um Ex Bullfrog Mastermind Peter Molyneux, beabsichtigt, ihr erstes PC-Projekt **Black and White** später für die PlayStation umzusetzen. +++ Sony Computer Entertainment Europe lieferte seit der Veröffentlichung der PlayStation bis zum 30. 6.1998 insgesamt **11,7 Millionen Grundgeräte** an den Handel aus. Am 20. 8.1997 waren es noch 5,1 Millionen Einheiten. Der Sektors der Sony Corp., der Sony Computer Entertainment und Psygnosis umfaßt, machte vom 1. 4.1998 bis 30. 6.1998 einen Anteil von über 25% am Gesamtgewinn der Firmengruppe aus. +++ Eurocom entwickelt für GT Interactive **40 Winks**. +++ n-Space arbeitet an einer **Videospieladaption des US-Comics Danger Girl**. +++

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

Xploder

- die ultimative Cheat-Cartridge
 - über 1000 Cheats vorab gespeichert
 - Updatefähig über PC-Link (es wird kein zusätzliches Link-Board benötigt)
 - komfortable Bedienerführung
 - für PSX
 - kompatibel mit Gamebuster™-Codes
- DM 99.95

Scorpion Light Gun

- mit zuschaltbarem Rumble
 - Zielgenauigkeit
 - special Weapon Button
 - PSX kompatibel (auch GunCon™)
 - Auto Reload & Auto Fire
 - Manual Reload
 - der James Bond Waffe „Walter PPK“ nachempfunden
- DM 89.95

PSX Scart & Audio Kabel

DM 29.95

4MB Memory Card

- „echte“ 4 MB Memory Card, da kein (anfälliges) Kompressionsverfahren
- 4x mehr Speicher
- LED Digital Display zeigt den aktiven Speicherblock
- Farben: grau, schwarz, transparent rot, transp. grün
- für PSX

Erst ab September im Handel erhältlich!

Abbildung ähnlich

Hyper Duo Shock Controller

- analog/digital Controller für PSX
- zusätzliche Motoren für einen doppelten Vibrationseffekt.

Der Dual Shock Effekt benötigt Software Unterstützung (z.B. Grand Turismo™)

- der Digital- bzw. Analog-Betrieb wird durch eine LED angezeigt

Erst ab September im Handel erhältlich!

Abbildung ähnlich.

BREATH OF FIRE

Capcoms langerwarteter Nachfolger der fantastischen Rollenspiel-Saga erscheint bald exklusiv auf der PlayStation in deutscher Sprache.

Breath of Fire 3 führt die Geschichte der Drachennmenschen fort, die sich einst opferten, um die Göttin der Dunkelheit zu vernichten und dem Land Frieden zu bringen. Jahrhunderte später wird das junge Drachenbaby Ryu in einer verlassenen Mine gefunden. Als letzter Überlebender seiner Rasse reift Ryu zu einem mächtigen Krieger heran auf der Suche

nach seiner Vergangenheit und Bestimmung. Es scheint, als ob das Böse zurückgekehrt ist, mächtiger als je zuvor.

Die Breath of Fire-Serie war schon immer berühmt für seine spannende und nie zu lang wirkende Storyline. Kaum ein anderes Rollenspiel schafft es so sehr, den Spieler in seine fantastische Welt gefangen zu nehmen.

- ⑥ Capcom's Rollenspiel-Meisterwerk in deutscher Sprache
- ⑥ über 80 Stunden fesselnde Story mit vielen Überraschungen
- ⑥ rotierbare 3D-Engine zur Interaktion mit der Umgebung
- ⑥ hunderte von Magiesprüchen sorgen für atemberaubende Grafikeffekte
- ⑥ über 20 Drachenverwandlungen möglich



CAPCOM®

© CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED

DIE DRACHEN- LEGENDE GEHT WEITER



INFOGRAVES
DEUTSCHLAND

ACTIVISION

MARTIN WEIDNER

ACTIVISION LUD VOM 29. BIS 31. JULI DIE WICHTIGSTEN VERTRETER DER EUROPÄISCHEN

PC- UND VIDEOSPIELEFACHPRESSE IN DAS LUTTRELLSTOWN CASTLE IN DER NÄHE VON DUBLIN EIN, UM IHNEN EINEN

EINBLICK IN IHRE PRODUKTE FÜR DIESES WEIHNACHTSGESCHÄFT ZU GEWÄHREN.

PLAY WAR VOR ORT, UNTERHIELT SICH MIT DEN PRODUCERN VON APOCALYPSE, TENCHU STEALTH ASSASSINS UND

ASTEROIDS 3D, UND WARF EINEN ERSTEN BLICK AUF T'AI FU UND X-MEN. BIS ENDE MÄRZ '99 BEABSICHTIGT

ACTIVISION SOGAR, NOCH SIEBEN WEITERE TITEL FÜR DIE PLAYSTATION ZU VERÖFFENTLICHEN.

APOCALYPSE

Apocalypse läßt den Spieler Teil einer futuristischen Storyline werden, in der die vier Reiter der Apokalypse im Besitz der unchristlichsten aller Mächte - Tod, Pest, Krieg und Teufel - das Schicksal der Erde zu besiegeln beabsichtigen. Nur ein Abtrünniger, Trey Kincaide, der sich nicht auf die Seite von Religion oder Wissenschaft geschlagen hat, ist in der Lage, diese Gefahr aufzuhalten.

Für diese düstere Storyline verpflichtete Activision den Megastar Bruce Willis, in dessen Rolle der Spieler schlüpft. Willis stellte sich für Cyberscanning-, Motion Capturing- und Voice Sample-Aufnahmen zur Verfügung und wird das Spiel auch promoten. Darüber hinaus sicherte sich Activision die Rechte an Poes Single „Control“, die in Auszügen im Spiel enthalten sein wird, und dies nicht einfach bloß als Hintergrundmusik, sondern auf

Großleinwänden im eigentlichen Spiel. Der „Control“-Videoclip mit Cut-Szenen aus dem Spiel soll außerdem im Herbst auf MTV laufen; ein gigantischer Aufwand, den Activision hier betreibt, zumal das Spiel nicht einmal an eine Filmlizenz gekoppelt ist. Allerdings sollte man auch bedenken, daß Apocalypse bereits seit zwei Jahren in der Mache ist und die Entwicklung erst im Dezember 1997 an ein externes Team, Neversoft Entertainment, abgegeben wurde (vgl. SpecialScreen in play 7/98).

Seitdem ging die Weiterentwicklung in Riesenschritten voran. Bis zur E3-Messe, die Ende Mai in Atlanta stattfand, wurden das Leveldesign, die Steuerung und die Grafik vollständig überarbeitet, die Auflösung auf 512 x 240 Pixel erhöht und vier spielbare Level fertiggestellt. In der Zwischenzeit hat sich natürlich wieder einiges getan.

Die High Speed Action in Verbindung mit der sehr dramatischen, geradezu cineastischen Kameraführung forderte selbst verwöhnten Vertretern der Fachpresse, die glaubten, bereits alles gesehen zu haben, was auf der PlayStation realisierbar ist, ein anerkennenswertes Lächeln ab. Beeindruckend waren vor allem die sehr weiträumigen Areale und die geballte Anzahl an Gegnern auf dem Bildschirm, ohne daß die CPU deshalb in die Knie geht. Die Steuerung wirkte insbesondere mit einem Dual Shock Analog Controller schon sehr ausgereift. Apocalypse machte im Nu Lust auf mehr; „mehr“ im Sinne von dem Wunsch nach mehr Leveln und mehr Gegnern, aber vor allem nach mehr Zeit zum Spielen; denn mit 40 Minuten war die Zeit für die Präsentation vor Ort viel zu knapp angesetzt.

TENCHU STEALTH ASSASSINS

Im Zuge einer Vereinbarung mit Sony Music Entertainment Japan veröffentlicht Activision Tenchu Stealth Assassins, einen Ninja-Titel in der Third Person-Perspektive, von dem in Japan innerhalb von sechs Wochen seit Erscheinen über 250.000 Exemplare verkauft wurden.

Der Spieler schlüpft hier in die Rolle

der beiden Ninjas Rikimaru und Ayame, die sich mit List und Präzision lautlos an ihre Gegner heranschleichen, um diese auszuschalten. Das stattliche Arsenal an Power Ups, wie Messer, Schwerter, Wurfsterne und Rauchbomben, erlaubt ein schnelles und lautloses Handeln. Das Punktesystem belohnt unauffällig vorgehende Spieler, d.h. wer

von den Wachen frühzeitig bemerkt wird, bekommt einen Abzug.

Hauptkritikpunkt an der japanischen Version war aber die Tatsache, daß das Spiel zu schnell durchgespielt war. Für die überarbeitete Version für den US- und den europäischen Markt geloben die Entwickler jedoch Besserung.

98

ACTIVISION ON CONSOLES

	Titel	Entwickler	Format
1998	Activision Classics*	Activision Studios	PlayStation
	Apocalypse	Neversoft Entertainment	PlayStation
	Asteroids 3D The Next Millenium	Quickdraw Developments	PlayStation
	Pool Hustler*	ASK	PlayStation
	T'ai Fu	DreamWorks Interactive	PlayStation
	Tenchu Stealth Assassins	Acquire	PlayStation
	The Fifth Element**	Kalisto	PlayStation
1999	Civilization II	Activision Studios	PlayStation
	***	HammerHead	PlayStation
		Raster Productions	Nintendo 64
	Vigilante 8 II	Luxoflux	PlayStation
	X-Men	Syrox Developments	PlayStation

* erscheint vorerst nur in den Vereinigten Staaten.

** erscheint in Europa über Sony Computer Entertainment.

*** wurde von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) am 20.12.1997 indiziert.

ASTEROIDS 3D THE NEXT MILLENIUM

Asteroids wurde ursprünglich im Jahr 1979 von Atari veröffentlicht. 1981 erschien das Spiel für den Atari 2600 und war bereits ein Jahr später eines der meistverkauften Videospiele in den Vereinigten Staaten. Im September letzten Jahres erwarb Activision von

Atari/JTS die Rechte an einer Neuauflage, und seit Januar arbeitet nun Quickdraw Developments im Auftrag von Activision an einem Asteroids für die Neunziger.

Die einzelnen Zonen sind in mehrere Abschnitte, einen Bonuslevel und einen Endgegner unterteilt, und reichen von Leveln, die sich an der Vorlage des Klassikers orientieren, über Schwarze Löcher mit Gravitationsfeldern bis hin zu explodierenden Sonnen. Das neue Waf-

fenarsenal fällt mit Schilden, Laserbündeln, Druckwellen und Satelliten ebenfalls nicht gerade bescheiden aus.

Beim ersten Anspielen machte Asteroids 3D einen recht positiven Eindruck. Die klassischen Angriffsmanöver und nostalgischen Soundeffekte sind nach wie vor vorhanden und wurden um einige recht vielversprechende, neue Waffen und Gegner ergänzt. Technisch gesehen braucht sich Asteroids 3D ebenfalls nicht vor aktuellen Titeln zu verstecken.

T'AI FU

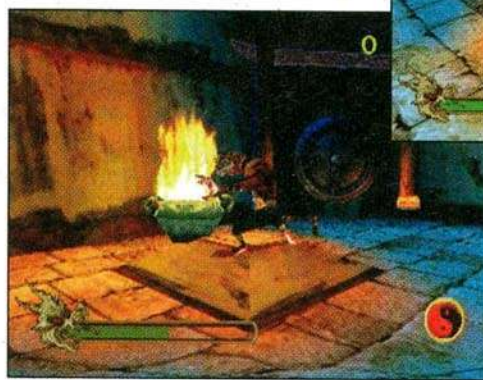
In T'ai Fu übernimmt der Spieler die Rolle von T'ai, dem einzigen Überlebenden des Tiger Clans. T'ai wird für den Mord der Panda Monks verantwortlich gemacht und begibt sich auf die Reise, seinen guten Ruf wiederherzustellen. Konzipiert und entwickelt wird T'ai Fu von DreamWorks Interactive, den Produzenten von Skull Monkeys.

Das Gameplay erinnert auf den ersten Blick ein wenig an Fighting Force, nur daß DreamWorks Interactive mit T'ai eine sehr ausgeprägte Persönlichkeit entwickelt hat, die wie ihre Gegner und die gesamte Umgebung sehr liebevoll animiert wurde. Aner-

kennenswert ist natürlich auch die hohe Anzahl an Moves und Combos, die T'ai beherrscht, um seine Feinde aufs Kreuz zu legen. T'ai Fu geht letztendlich in eine ähnliche Richtung wie die Crash



Bandicoot-Serie, wird wohl das gleiche Zielpublikum ansprechen, gibt sich aber deutlich actionorientierter.



X-MEN

Über X-Men, Activisions erste Kooperation mit Marvel Comics, läßt sich leider am wenigsten aussagen. Nur zwei der Charaktere, Gambit und



Beast, waren spielbar. Zur Zeit arbeiten die Entwickler an dem Tuning der ersten Moves, um später Combos, Combo Breakers und die weiteren Charaktere in das Spiel einzubauen. Jede der Figuren soll laut Activision 96 unterschiedliche Moves verpaßt bekommen, die Storyline in Zusammenarbeit mit Marvel Comics entwickelt und die Hintergründe in das Spielgeschehen einbezogen werden.

Die in Dublin gezeigte Version stellte nur eine sehr frühe Demo dar, in der bloß die 3D Engine fertiggestellt war. Vor März 1999 ist nicht mit einer Veröffentlichung des Spiels zu rechnen.



ACTIVATE 98

Im Gespräch mit Dave Stohl, dem Producer von Apocalypse, über die Geschichte des Spiels, die Zusammenarbeit mit Bruce Willis und Poe, und die Neuerungen gegenüber der E3-Version.



play: Apocalypse hat eine lange Geschichte...

Dave Stohl: Dies ist eigentlich Apocalypse Version 2. Das interne Team bei Activision kam nämlich nur sehr mühsam mit dem Design des Spiels voran. Als sich Neversoft Entertainment im Dezember 1997 bei uns vorstellte und uns ihre Engine präsentierte, gaben wir das Projekt gerne an sie ab; denn ihre Engine schien uns geradezu ideal für Apocalypse zu sein. Neversoft übernahm das Projekt im Januar und stellte Apocalypse in der Zwischenzeit fast vollkommen neu auf die Beine - lediglich die Motion Capture-Daten wurden übernommen. In der neuen Version verkörpert man Bruce Willis selbst. Früher sollte Bruce dem Spieler als Partner zur Seite stehen, was jedoch nicht geklappt hat.

play: Weshalb eigentlich nicht?

Dave Stohl: Um aufrichtig zu sein, konnten wir dies nicht in die Tat umsetzen. Es erwies sich als ungemein schwierig, die einzelnen Level spannend zu gestalten, wenn man nur alleine spielen, der CPU-Partner einem dabei aber hilfreich zur Seite stehen sollte. Die Interaktion zwischen den beiden Charakteren sollte im Vordergrund des Level-



„DIE 3D ENGINE STEHT, D.H. WIR KÖNNEN UNS IN DEN NÄCHSTEN ZWEI MONATEN GANZ AUF DEN KREATIVEN PROZESS KONZENTRIEREN, WAS SEHR SCHÖN IST; DENN BEI EINEM NEUEN PROJEKT ERWEIST SICH IN DER REGEL DIE 3D ENGINE ALS DAS GRÖßTE HANDICAP.“

Dave Stohl, Producer Apocalypse, Activision

designs stehen. Dies war aber nur mit erheblichen Einschränkungen möglich.

play: Wie kam es eigentlich zu der Zusammenarbeit mit Poe?

Dave Stohl: Poe ist in den Vereinigten Staaten sehr populär. Wir baten sie darum, eine ihrer Singles, „Control“, in dem Projekt verwenden zu dürfen. Woraufhin die Sängerin spontan zustimmte. Das Ende vom Lied war, daß wir Cut-Szenen aus dem Spiel mit dem Videoclip verknüpft haben, und das Ergebnis spricht für sich (Anm.d.Red.: Dave spielt den Trailer zu Apocalypse ab). Der Trailer läuft zwar noch nicht ganz synchron, und die Spielsequenzen befinden sich noch in Lores, aber er unterstreicht bereits in der jetzigen Form die Atmosphäre von Apocalypse. Wir werden versuchen, daß das Musikvideo möglichst parallel zur Veröffentlichung des Spiels gesendet wird.

play: Was sind Deiner Meinung nach technisch gesehen die herausragendsten Features von Apocalypse?

Dave Stohl: Die Engine ist mit 30 Frames pro Sekunde sehr schnell. Apocalypse läuft in Hires mit 512 x 240 Pixeln. Wir können ungeachtet des großen Spielfeldes sehr viele Gegner gleichzeitig auf den Screen bekommen, ohne daß die CPU in die Knie geht. Wir verwenden Special Effects wie Software Mip Mapping und Polygon Subdividing, die Texturverzerrungen und ein Auf-

pixeln der Grafik nahezu eliminieren.

play: Wie habt Ihr es fertiggebracht, die Videoclips in das Spiel zu integrieren?

Dave Stohl: Die Videoclips sind wirklich cool, nicht wahr? Wir hoffen, noch ein paar Videos von einigen weiteren Bands zu lizenzieren. Ein Song von den Smashing Pumpkins würde mir persönlich sehr gut gefallen. Wir können diese Videosequenzen abspielen, ohne daß das Gameplay ins Stocken gerät. Sie sind mit 96 x 64 Pixeln eigentlich auch sehr klein, bereichern die Atmosphäre aber ungemein. Wir können sie fast auf

jeder beliebigen Oberflächentextur einsetzen.

play: Welchen Einfluß übte Bruce Willis auf das Projekt aus?

Dave Stohl: Bruce Willis ist ein Megastar. Er hat nicht viel Zeit mit dem Projekt verbracht, aber er war sehr kooperativ, was das Cyberscanning und das Motion Capturing betrifft. Er hat sich auch für das Motion Capturing der Cut-Szenen zur Verfügung gestellt. Wir haben außerdem viele Samples von Bruce aufgenommen. Insgesamt sind es etwa 100 markante Sprüche. Wir überlegen uns zur Zeit wieviele wir davon letztendlich in das Spiel aufnehmen; denn zu viele Sprüche würden einem auf Dauer nur auf den Geist gehen. In dieser Version befinden sich natürlich viele Slangausdrücke aus dem Amerikanischen, d.h. eine exakte Übersetzung ist wohl nicht ohne weiteres möglich. Für die lokalisierten Versionen für den europäischen Markt werden wir aber die offiziellen Synchronsprecher von Bruce heranziehen und weitere Samples aufnehmen.

play: Welcher Aspekt an Apocalypse gefällt Dir persönlich besonders gut?

Dave Stohl: Die Steuerung; auf dem normalen digitalen Pad fungieren alle vier Buttons als Feuertasten, d.h. man kann in alle Richtungen feuern. Mit dem





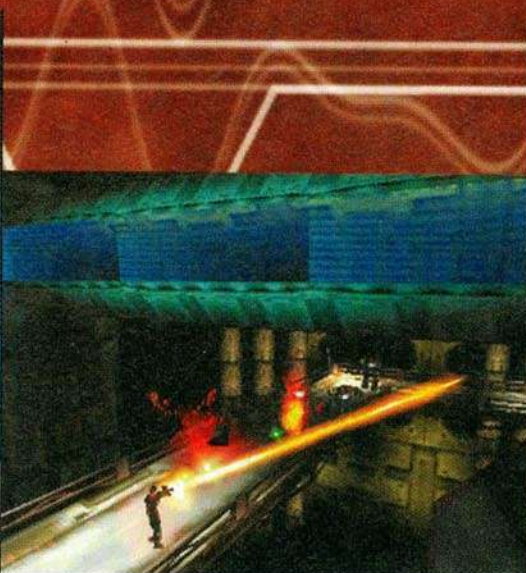
Steuerkreuz gelingt einem eine sehr weiche Drehbewegung, d.h. man dreht sich und schießt gleichzeitig. Im Grunde ist die Steuerung aber auf den Dual Shock Analog Controller ausgelegt, d.h. man steuert mit dem einen Analogstick die Spielfigur über den Bildschirm, während man mit dem anderen feuert.

play: Wie ist es um die Künstliche Intelligenz der Computergegner bestellt?

Dave Stohl: Die Künstliche Intelligenz der CPU ist mit Sicherheit nicht der Weisheit letzter Schluß. Wir haben die Aktionen des Charakters und der Gegner aufgezeichnet, d.h. wenn man eine neue Szene betritt, wird diese Handlungsabfolge ausgeführt. Dies könnte z.B. eine Sequenz sein, in der ein Typ auf einen Helikopter zuläuft, einsteigt und damit wegfiegt, oder Gegner, die sich hinter Geschützen verbergen, sobald der Spieler die Szene betritt. Das mag jetzt alles sehr einfach klingen, aber die Künstliche Intelligenz der CPU-Gegner wirkt dadurch sehr ausgereift.

play: Wieviele Level wird die Endversion beinhalten?

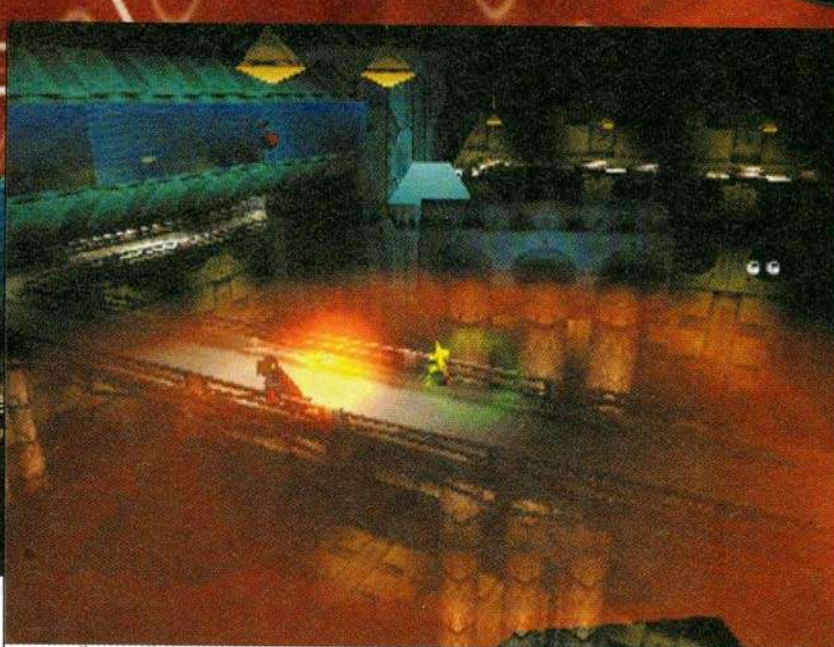
Dave Stohl: Acht „normale“ Level und vier Boßlevel. Die Endgegnerlevel sind über mehrere Stages verteilt und sehen sehr unterschiedlich aus. Darüber hinaus versuchen wir mit großen Arealen zu arbeiten. Ein gutes Beispiel dafür wäre der nächste Abschnitt (Anm. d.Red.: Dave startet den folgenden Level): Hier stürzen Gegner aus den Fensterscheiben hervor, das Glas zersplittert, Helikopter starten, vier Typen betreten unvermittelt das Areal - Apocalypse macht mächtig was her, und die CPU geht trotzdem zu keinem Zeitpunkt in die Knie. Im Grunde ist Apocalypse natürlich ein Shooter, aber es gibt auch einige Plattformelemente. Bruce kann rennen, springen, hangeln und sich ducken. Hier findet sich z.B. wieder ein gutes Beispiel für die gelungene Kameraführung. Unsere Betatester fahren voll auf diese rasanten, filmartigen



Kameraschwenks ab. Wir haben allerdings mit ein paar Tricks gearbeitet. Wir haben eine Treffertoleranz von etwa 20 Grad rund um das eigentliche Ziel einkalkuliert. Gerade bei dem Dual Shock Analog Controller, bei dem man mit einem Stick völlig frei im Raum herumfeuern kann, war es notwendig, dem Spieler ein wenig unter die Arme bzw. unter die Daumen zu greifen. Das Spiel fällt aber deshalb nicht zu kurz aus. Dies war etwa 1/5, maximal 1/3 des gesamten Levels.

play: Was hat sich in dieser Version im Vergleich zu der auf der E3-Messe gezeigten Fassung noch geändert?

Dave Stohl: Die 3D Engine steht, d.h. wir können uns in den nächsten zwei Monaten ganz auf den kreativen Prozeß konzentrieren, was sehr schön ist; denn bei einem neuen Projekt erweist sich in der Regel die 3D Engine als das größte Handicap. Auf der E3 waren erst einige Level fertiggestellt bzw. in Arbeit, mittlerweile sind es deutlich mehr. Damals hatten wir auch noch keine Endgegner. Wir arbeiten zur Zeit in erster Linie an der Künstlichen Intelligenz der CPU, am Feinschliff, was das Gameplay und die Kameraperspektiven betrifft, aber auch daran, daß der Spieler Apocalypse



sich begraben; gerade das ist ein Feature, das sowohl Gelegenheits- als auch Hardcore-Spieler anspricht, d.h. für den Gelegenheitsspieler ist es ein Erfolgserlebnis, für den eingefleischten Zocker eine taktische Herausforderung, nach Möglichkeit alle Gegner zu erwischen. Außerdem arbeiten wir noch an den Waffensystemen. Acht davon sind bereits fertig. Wir werden wohl auf insgesamt 12 kommen. Die Gegner sind auch noch nicht alle integriert, weil die einzelnen Animationsphasen erst fertiggestellt werden müssen. Genauso sieht es bei den Sterbesequenzen der Gegner aus. Für jede Waffe wird es etwa zwei bis drei solcher Sequenzen geben.

play: Wie schätzt Du den kommerziellen Erfolg von Apocalypse ein?

Dave Stohl: Ich glaube, daß der kommerzielle Erfolg von Apocalypse für die Industrie sehr aufschlußreich sein wird. Wir haben für dieses Projekt mit Bruce Willis einen Megastar an Land gezogen und dennoch ein eigenständiges Spiel auf die Beine gestellt - Apocalypse ist nicht an eine Filmlizenz gebunden. Das ist mit Sicherheit ein gewagtes Unternehmen, aber wenn der

„WIR HABEN FÜR DIESES PROJEKT MIT BRUCE WILLIS EINEN MEGASTAR AN LAND GEZOGEN UND DENNOCH EIN EIGENSTÄNDIGES SPIEL AUF DIE BEINE GESTELLT - APOCALYPSE IST NICHT AN EINE FILMLIZENZ GEBUNDEN.“

DAS IST MIT SICHERHEIT EIN GEWAGTES UNTERNEHMEN, ABER WENN DER ERFOLG UNS RECHT GIBT, WERDEN ANDERE PUBLISHER MIT EIGENSTÄNDIGEN SPIELKONZEPTEN UND STORYLINES NACHZIEHEN.“ Dave Stohl, Producer Apocalypse, Activision

mehrmals durchspielen kann. Shooter sind oft recht linear aufgebaut, d.h. wer sie einmal durchgespielt hat, kramt sie später nicht mehr aus dem Regal hervor. In diesem Level z.B. verzweigt sich der Pfad. Wir arbeiten an vielen solchen Verzweigungen, was aber nicht heißen soll, daß es deshalb mehrere Abspanne gibt. Unsere Absicht bestand vielmehr darin, dem Spieler die Möglichkeit zu bieten, sich für das Beschreiten eines Weges zu entscheiden. Später kann er ja dann noch die alternativen Stränge durchspielen. Es gibt auch viele verborgene Power Ups. Was mir persönlich sehr gut gefällt, ist die Tatsache, daß man sich mit dem Flammenwerfer wild durch eine Menschenmenge kämpfen oder Gebäude zerstören kann, die die darunter verborgenen Gegner unter

Erfolg uns Recht gibt, werden andere Publisher mit eigenständigen Spielkonzepten und Storylines nachziehen. Ich glaube, daß sich das Spiel und die Storyline gut ergänzen.

play: Letzte Frage: Wann wird Apocalypse auf den Markt kommen?

Dave Stohl: Die lokalisierte Version für den europäischen Markt wird am 13. November erscheinen.

play: Allerletzte Frage: Und unsere Testversion?

Dave Stohl: Etwas früher, aber heute können wir Euch beim besten Willen noch keine Version mitgeben.

play: Schade eigentlich, aber man kann's ja mal probieren. Trotzdem vielen Dank für das Interview, Dave.

ACTIVATE 98

IM GESPRÄCH MIT WILLIAM OERTEL, DEM PRODUCER VON **TENCHU STEALTH ASSASSINS**, ÜBER DIE ZUSAMMENARBEIT MIT **SONY MUSIC ENTERTAINMENT JAPAN** UND DIE VERBESSERUNGEN IM **DIRECTOR'S CUT** VON **TENCHU**



play: Welchen Eindruck hattest Du vor Deinem Einstieg bei Activision von der Firma?

William Oertel: Activision ist eine der wenigen Firmen, bei denen ich in seligen Erinnerungen schwelge. Schon auf dem Atari 2600 habe ich die ersten Activision-Spiele gespielt. Als sich die Gelegenheit ergab, für eine Firma mit einer derartig langen Geschichte zu arbeiten, war ich natürlich schon etwas aufgeregt. Ich wußte, daß Activision seit der Veröffentlichung von MechWarrior 2 auf Expansionskurs ging und freute mich natürlich sehr darauf für sie zu arbeiten.

play: Und inwiefern hat sich Dein Eindruck mittlerweile verändert?

William Oertel: Mein Eindruck hat sich natürlich etwas verändert, aber das betrifft weniger Activision selbst, sondern die Industrie. Die Videospieleindustrie wächst und wächst. Für einen Branchenneuling, wie ich es war, war das damals gar nicht so offensichtlich. Die Industrie verändert sich ständig und geht mit immer unterschiedlicher werdenden Produkten auf die Bedürfnisse



des wachsenden Marktes ein.

play: Wie kam es eigentlich zu Eurem Kontakt mit Sony Music Entertainment Japan bezüglich einer internationalen Version von Tenchu?

William Oertel: Sony Music Entertainment Japan (SMEJ) kam ursprünglich mit einem Projekt auf uns zu, das wir jedoch an einen anderen Publisher abgaben. Wir wußten aber, daß sie an Tenchu arbeiteten, und fragten sie, ob es schon Veröffentlichungspläne für den westlichen Markt gebe. Wir schlugen vor, Tenchu im Westen zu publishen, und demonstrierten ihnen unser Marketing- und Vertriebspotential in den Staaten und in Europa. SMEJ war davon sehr angetan und entschied sich dann auch für uns als Publisher.

play: Weshalb wollte Sony das Spiel nicht selbst in den Vereinigten Staaten und in Europa veröffentlichen?

William Oertel: Sony Computer Entertainment America (SCEA), Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) und einige andere große Publisher waren natürlich an Tenchu interessiert. SMEJ war aber nicht davon überzeugt, daß SCEA bzw. SCEE sich sonderlich

„MIT DEM SCHÜRHAKEN KANN SICH DER SPIELER ÜBERALL HINBEWEGEN. JEDES OBJEKT IN DER SPIELWELT STELT EIN ECHTES 3D-OBJEKT DAR, AUF DAS MAN KLETTERN ODER HINTER DEM MAN SICH VERBERGEN KANN, D.H. ES GIBT EINE ECHTE X-, Y- UND Z-ACHSE.“ William Oertel, Producer Tenchu Stealth Assassins, Activision



für die Vermarktung des Spiels einsetzen würden. SCEA veröffentlicht so viele Titel im Jahr, daß es für sie sehr schwierig wird, sich auf bestimmte Titel zu konzentrieren. SMEJ weiß das natürlich.

play: Welche Überraschungen erwarten uns denn im Director's Cut von Tenchu Stealth Assassins?

William Oertel: Unsere Version hat zwei komplett neue Level, weitere Gegner, einige neue Power Ups und überarbeitete Kameraperspektiven. Die Künstliche Intelligenz der CPU-Gegner wurde auch überarbeitet, d.h. die Gegner gehen nun deutlich aggressiver als bisher vor, wenn sie den Spieler ver-

folgen. Ein neues Outro ist nun ebenfalls mit von der Partie. Erst vor einigen Tagen hatte ich Gelegenheit, mir diese Sequenz anzusehen, aber auf der Version, die wir hier heute zeigen, ist sie leider noch nicht enthalten. Die beiden neuen Level wurden sehr gut in die bereits existierenden integriert, d.h. der Spielfluß wird nie durchbrochen. Eine weitere Änderung betrifft die Automap. Ein Punkt signalisiert nun den aktuellen Standort des Spielers.

play: Nehmen die Entwickler der japanischen Version, Acquire, die Veränderungen für den US- und den europäischen Markt selbst vor?

William Oertel: Ja, der Director's Cut wird von demselben Team gemacht.

play: Gibt es auch Pläne, den Director's Cut in Japan wiederzuveröffentlichen?

William Oertel: Ja, Sony wird das Spiel dort publishen.

play: Wie kam SMEJ eigentlich auf den Namen „Tenchu“?

William Oertel: Tenchu bedeutet „Zorn Gottes“. Da die Ninjas im Spiel Mißstände in der Welt beseitigen, impliziert der Titel auch den Tag der Abrechnung für begangene Sünden.

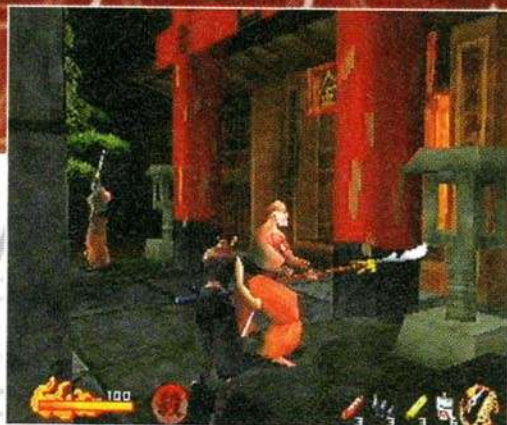
play: Wird die internationale Version geschnitten werden?

William Oertel: Tenchu wird zwar lokalisiert, d.h. die Texte und die Sprachausgabe werden übersetzt, die Bluteffekte sind aber nach wie vor enthalten.

play: Die japanische Version wurde vor allem wegen dem geringen Umfang des Spiels und der etwas blässen Grafik kritisiert...

William Oertel: Das ist uns bewußt, deshalb haben wir uns auch dafür ent-





schieden, zwei weitere Level zu designen und die KI zu überarbeiten, um das Spiel etwas schwieriger zu gestalten. Wir haben auch einige Veränderungen an den Texturen vorgenommen.

play: Wie zum Beispiel...

William Oertel: In der japanischen Version konnte man z.B. in diesem Level genau hier einige Gegner attackieren, die man nun erst einmal suchen muß. Die Feinde werden jetzt nämlich zufällig verteilt.

play: Ist Tenchu im Grunde nicht bloß eine Kreuzung aus Tomb Raider und Bushido Blade, was die Steuerung, das Gameplay und die Grafik angeht?

William Oertel: Das würde ich nicht sagen; denn jeder, der Tenchu einmal gespielt hat, weiß, daß das Spiel viel

weiter geht als Tomb Raider und Bushido Blade. In vielen Belangen ist Tenchu einfach weitaus ambitionierter. Tenchu ist vor allen Dingen eine Simulation dessen, was es ausmacht, ein Ninja zu sein. Deshalb sind List und heimliches Vorgehen die primären Aufgaben des Spielers. In Tenchu erlebt

„TENCHU STEALTH ASSASSINS IST NICHT EINFACH NUR EIN SPIEL, DURCH DAS MAN BLOß HINDURCHLÄUFT. TENCHU FORDERT EINEM AUCH SEHR VIEL KÖNNEN UND TAKTISCHES VORGEHEN AB.“ William Oertel, Producer Tenchu Stealth Assassins, Activision

man im Gegensatz zu Tomb Raider und Bushido Blade eine echte 3D-Welt. Mit dem Schürhaken kann sich der Spieler überall hinbewegen. Jedes Objekt in der Spielwelt stellt ein echtes 3D-Objekt dar, auf das man klettern oder hinter dem man sich verbergen kann, d.h. es gibt eine echte X-, Y- und Z-Achse. In Verbindung mit dem listigen Vorgehen, den Motion Capture-Animationen und der KI entwickelt sich aus dieser völligen Bewegungsfreiheit ein sehr eigenständiges Spielkonzept. Tenchu Stealth Assassins ist nicht einfach nur ein Spiel, durch das man bloß hindurchläuft. Tenchu fordert einem auch sehr viel



Können und taktisches Vorgehen ab.

play: Was ist im Director's Cut eigentlich aus der kleinen Katze geworden, die man anzünden konnte?

William Oertel: (lacht) Die Katze befindet sich noch immer im Spiel. Ich glaube auch nicht, daß sie die Funktionalität des Spiels in irgendeiner Art und Weise beeinträchtigt. Es gibt jetzt sogar einen neuen Move, um das ganze Spiel abzukürzen - Harakiri (lacht).

play: Das glauben wir aufs Wort. Trotzdem vielen Dank für das Interview, William.

IM GESPRÄCH MIT SETH GERSON, DEM PRODUCER VON ASTEROIDS 3D THE NEXT MILLENNIUM, ÜBER DAS ORIGINAL UND DIE 3D-VARIANTE



play: Mit welchen Designvorgaben seid Ihr an das Projekt herangegangen?

Seth Gerson: Unsere Absicht war es, das Asteroids für die Neunziger zu schreiben. Zuerst haben wir uns die Frage gestellt, was Asteroids seinerzeit so erfolgreich werden ließ. Die Antwort war natürlich das unkomplizierte Gameplay - Schub, Drehen, Feuern, das war's. Wir diskutierten viel mit Vertretern der Fachpresse darüber, die für uns die Hardcore-Spieler darstellen, aber auch mit unseren Betatestern und mit Sony, wie sie sich ein Asteroids für die Neunziger vorstellen würden, und die Antwort war immer dieselbe. Wir sollten die klassischen Spielelemente beibehalten! Das war eigentlich sehr erstaunlich; denn der Hardcore-Spieler



und der breite Massenmarkt ziehen sonst nicht an dem gleichen Strang, aber diesmal war es wirklich so.

play: Wie habt Ihr dieses Konzept in die Tat umgesetzt?

Seth Gerson: Wir blieben zwar dem alten Spielprinzip treu, brachten aber auch viele 3D-Elemente in das Design ein. Diese Sonne z.B. beschießt den Spieler mit Flammen, der Himmelskörper dort ist unzerstörbar, schwarze Löcher ziehen den Spieler an usw. Dies alles verleiht Asteroids 3D sehr viel spielerische Tiefe. Wir bemühten uns aber auch um eine sehr ausgeklügelte KI, verschiedene Schilde und neue Waffensysteme, wie z.B. Sidekicks, Lenkraketen, Minen und gewaltige Smart Bombs. Es gibt natürlich einige Level, die sich sehr am klassischen Asteroids orientieren, aber auch viele andere mit Schwarzen Löchern



und Gravitationsfeldern.

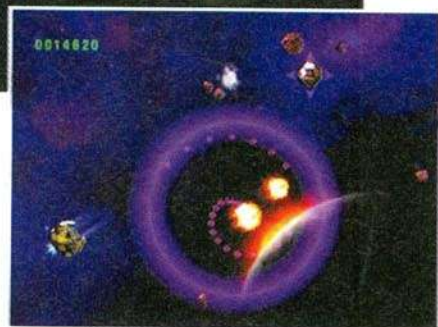
play: Wie sieht es mit einem Zwei-Spieler-Modus aus?

Seth Gerson: Wir arbeiten zur Zeit an einem Death Match Mode. Ein Modus, in dem beide Spieler gemeinsam gegen die CPU antreten, war ursprünglich ebenfalls im Gespräch, aber den haben wir dann nicht hinbekommen.

play: Und das Originalspiel?

Seth Gerson: Das Originalspiel ist natürlich auch integriert, aber nur als verborgenes Bonusfeature, genauso wie ein zusätzliches Schiff.

play: Vielen Dank für das Interview, Seth.



MARK LIEBOLD

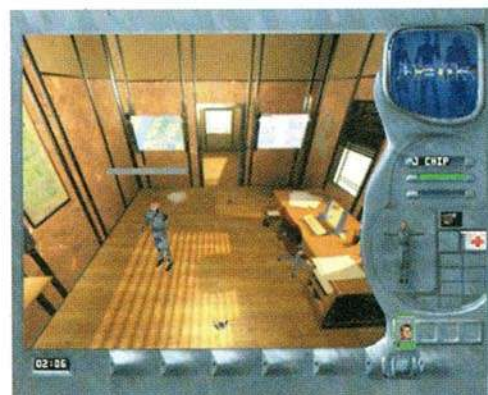
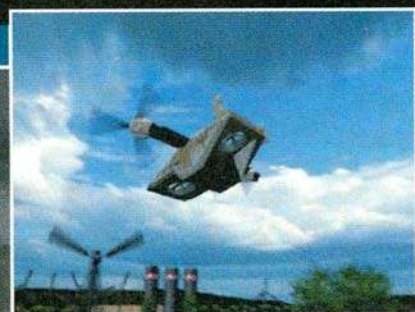
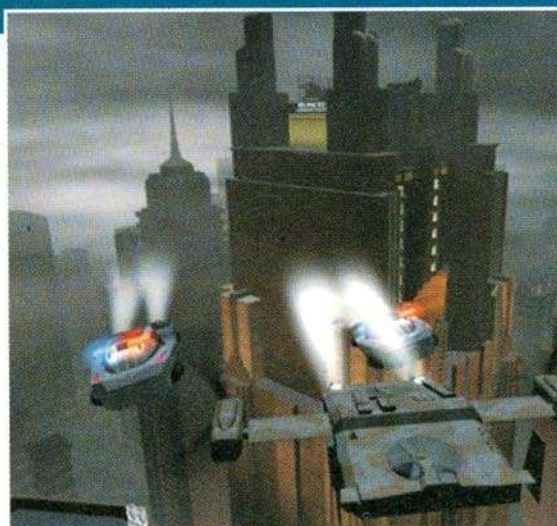
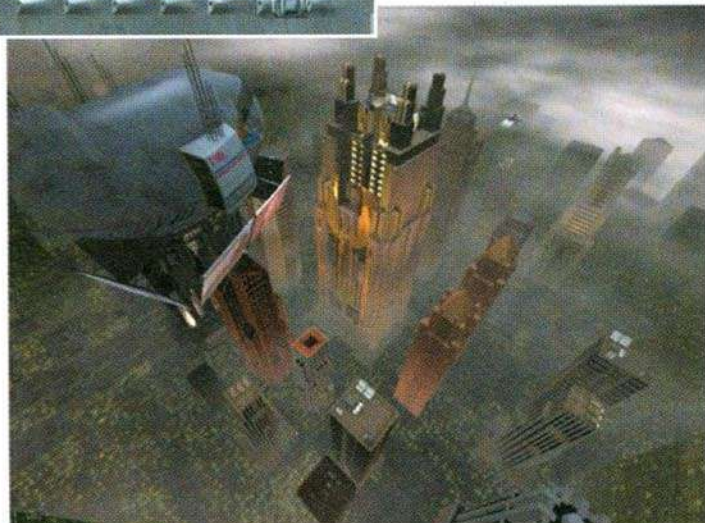
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Cryo wurde im Januar 1992 von Jean-Martial Lefranc, Phillipe Ulrich und Rémi Herbulot ins Leben gerufen. Die drei Gründungsmitglieder waren keine unbeschriebenen Blätter in der Computer- und Videospielszene. Auf ihr Konto gingen bekannte Titel wie z.B. „Captain Blood“ für den C 64. Aus der anfangs noch recht kleinen Firma, die ihren Hauptsitz in Paris hat, entwickelte sich mittlerweile ein großes Softwarehaus

mit heute über 140 Mitarbeitern. Seit der Entstehung von Cryo produzierten sie unzählige Titel, wie Dune, die beiden Mega Race-Teile oder Riverworld. Cryo konzentriert sich vorwiegend auf PC-Titel, die anschließend für die PlayStation umgesetzt werden. play reiste nach Paris, um vor Ort die kommenden Spiele für die PlayStation etwas genauer unter die Lupe zu nehmen.

UBIK Erhältlich ab: September 98

Die Vorlage für UbiK lieferte der Sci-Fi-Autor Phillip K. Dick, dessen Romane Blade Runner und Total Recall bereits auf der Leinwand große Erfolge feierten. Wir schreiben das Jahr 2019, Cryostase und Weltraumkolonien sind längst keine Utopien mehr. Die Regierungen besitzen kaum reelle Macht, im Hintergrund stehen stets die Megakonzerne. Seit das mysteriöse UbiK aufgetaucht

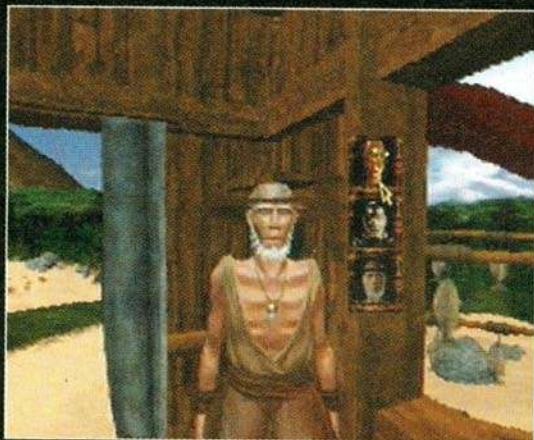


ist, tobt zwischen den Firmen ein geheimer und erbitterter Krieg um UbiK. In UbiK schlüpft man in die Rolle eines Agenten. In einer Mischung aus Action-Adventure und Strategie muß man sich seinen Weg durch Fabrikanlagen und Straßenschluchten bahnen, um in Echtzeitkämpfen die Gegenspieler der feindlichen Megakonzerne auszuschalten und das wertvolle UbiK zu finden. Zur weiteren Unterstützung stehen im Laufe des Spiels noch mehr Agenten, die ins eigene Team mit integriert werden können, 60 Waffen und 48 PSI-Kräfte zur Verfügung.

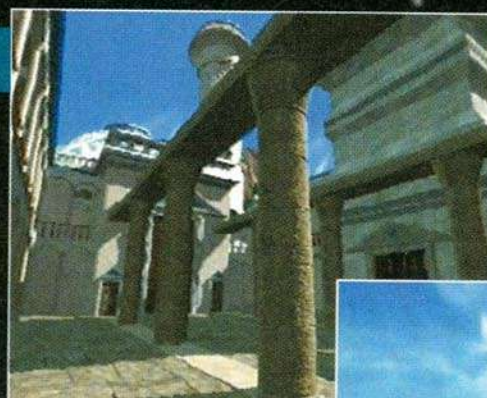
ATLANTIS

Erhältlich ab: September 98

In dem Grafik-Adventure Atlantis schlüpft man in die Rolle des Enos, eines



jugen Mannes, der am Hofe der Königin von Atlantis lebt. Alles scheint vollkommen, bis eines Tages die Königin Rhea plötzlich verschwindet. Sofort macht sich Enos auf die Suche nach seiner Herrin. Die Quest führt ihn in die unterschiedlichsten Länder und Kulturen, in denen jede Menge Aufgaben zu lösen sind. Mehr als 50 Charaktere stehen Enos mit Rat und Tat zur Seite. Alle Gesprächspartner wurden durch perfekte Lippenbewegungen, die durch Omni-SYNC, Cryos spezieller Lippen-Motion-Capturing Technik, eingefangen wurden noch lebendiger gestaltet. Fan-



tastische Grafik, bezaubernder Sound und eine spannende Story machten Atlantis bereits auf dem PC zu einem Renner.



DREAMS

Erhältlich ab: Oktober 98

Willkommen im Land der Träume - hier ist alles möglich! In Dreams übernimmt man entweder die Rolle Duncans, Leilas oder ihres dicken, kräftigen Freundes. Die Aufgabe der drei Helden ist es, gegen die Alpträume, die sich immer mehr ausbreiten, anzukämpfen. Mit den Fäusten und Magie kämpft man sich durch über 100 Level. Zahllose widerliche Monster und andere groteske

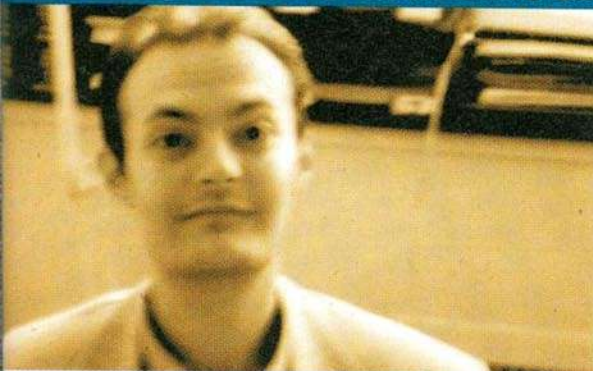
Wesen lauern hinter jeder Ecke, um die drei von ihrem Vorhaben abzuhalten. In dem Action-Jump'n Run kann man, ähnlich wie in Segas Nights, frei durch die Luft fliegen, schwimmen und mit anderen Charakteren sprechen. Eigens für die PlayStation-Version veränderte man das Gameplay vollkommen, wofür außerdem neue Musikstücke komponiert wurden.



Das „Dream-Team“.



IM GESPRÄCH MIT PHILIPPE BAYLE, PRODUCTION DIRECTOR CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT



Philippe Bayle: Atlantis kommt als 1:1-Umsetzung. Bei Ubik mußten wir das Team des Spielers von vier auf drei Agenten vermindern und die Kameraperspektiven etwas reduzieren.

play: In welcher Form wurden die Kameraperspektiven reduziert?

Philippe Bayle: Bei der PC-Version ist die Kamera frei schwenkbar. Auf der

WIR GREIFEN SEHR SELTEN AUF LIZENZEN ZURÜCK, DA WIR LIEBER SELBST ETWAS ENTWICKELN UND GESTALTEN.

Philippe Bayle, Production Director Cryo Interactive Entertainment

play: Seit wann arbeitest Du bei Cryo?

Philippe Bayle: Seit vier Jahren. Ich war auf einer Wirtschafts- und Technischule und wollte eigentlich bei Ubi Soft anfangen. Aber durch glückliche Umstände und einen guten Freund konnte ich bei Cryo ein Praktikum absolvieren, wurde übernommen und bin jetzt Production Manager.

play: Die PlayStation-Spiele von Cryo sind meist PC-Umsetzungen. Habt Ihr im Vergleich zu den PC-Originalen für die PlayStation-Versionen Sachen verändert?

PlayStation ist sie allerdings fest an bestimmten Punkten im Raum platziert. Bei Dreams haben wir das Spiel komplett neu gestaltet. Dreams für den PC ist ein reines Adventure. Für die PlayStation haben wir aus dem Adventure ein Jump'n Run gemacht, bzw. sind wir noch dabei. In Zukunft wird Cryo die meisten PC-Umsetzungen verändern, damit für jedes System ein vollkommen neues Spiel entsteht, das aber den gleichen Hintergrund hat.

play: Cryo arbeitet sehr eng mit Dark Horse Comics zusammen. Werden in naher Zukunft Comicum-

setzungen zu erwarten sein?

Philippe Bayle: Wahrscheinlich nicht. Wir greifen sehr selten auf Lizenzen zurück, da wir lieber selbst etwas entwickeln und gestalten. Bei Lizenzen hat man immer das Problem, das Original genau kopieren zu müssen. Mit eigenen Kreationen verhält es sich ganz anders: Hier kann man machen, was man will und seiner Kreativität freien Lauf lassen. Und das ist, was wir bei Cryo wollen - so kreativ wie möglich sein.

play: Verrätst Du unseren Lesern, was in naher Zukunft von Cryo zu erwarten sein wird?

Philippe Bayle: Für die PlayStation werden Versailles, Pharaos und China kommen. In diesen Adventures erlebt man nicht nur ein Abenteuer, sondern lernt auch etwas über die damaligen Kulturen. Des weiteren arbeiten unsere Programmiererteams an einer Filmumsetzung. Das Spiel soll bis zur Erstaufführung des Films im Frühjahr 1999 fertig sein.

play: Vielen Dank für das Interview, Philippe.

FIRST PLAY

In dieser Rubrik stellen wir Euch künftig spielbare WIP- bzw. Preview-Versionen vor, die noch nicht sonderlich weit fortgeschritten sind. Ein kurzer Anriß über die jeweilige Software soll Euch aber zumindest einen ersten Qualitätseindruck vermitteln. Zeichnet sich ein Toptitel ab, werden wir in einer der Folgeausgaben ausführlicher darüber berichten.

Streak

Michael Holzapfel

Genre Rennspiel
Spieler 1-2
Hersteller GT Interactive

Entwickler SingleTrac
Testmuster GT Interactive
Erhältlich ab 15. November



Die Grafik ist durchweg recht düster gehalten, um die Lichteffekte in den Vordergrund zu stellen.



Waghalsige Sprünge und Stunts geben Streak eine besondere Note.

Um sich aus dieser gewaltigen Masse hervorzuheben, setzt GT Interactive bei seinem neuesten Spiel Streak nicht auf motorisierte Vehikel, sondern auf ein Hooverboard, genannt GEMBlade, als Fortbewegungsmittel. Zu Beginn kann man sich erst einmal für einen der vier Spielmodi entscheiden. Muß man in der Championship „nur“ seine Gegner hinter sich lassen, werden im Stunt Mode auch Punkte für waghalsige Sprungaktionen à la Cool Boarders vergeben. Gestaltet sich die Steuerung anfangs noch als gewöhnungsbedürftig, so zaubert man schon nach kurzer Zeit sensationelle Jumps auf den Bildschirm. Jedes Board zieht dabei einen andersfarbigen Schweif hinter sich her, was besonders bei mehreren Boardern auf dem Screen zu einem

SINGLETRAC ENTWICKLUNGEN FÜR DIE PLAYSTATION

Titel	Publisher
Warhawk	SCED
Jet Rider 1&2	SCED
Twisted Metal 1&2	SCED
Critical Depth	GT Interactive

wahren Feuerwerk führt. Aber auch sonst gibt Streak bereits in der jetzigen Version ein gutes Bild ab. Die Grafik ist ansprechend und auch der Sound hinterläßt keine Ohrenscherzen. Über das Streckenlayout läßt sich derzeit leider noch nicht viel sagen, da nur wenige der Kurse schon komplett spielbar waren. Sollte Single Track hierbei keine größeren Fehler begehen, erwartet uns mit Streak bald ein innovativer und vielversprechender Titel.



Die Strecken scheinen recht abwechslungsreich, sind aber zu einem Großteil noch nicht fertiggestellt.

Kaum ein anderes Genre auf der PlayStation verzeichnet mehr Neuerscheinungen als das der Rennspiele.



Viele der Strecken lassen unterschiedliche Fahrlinien zu.

Lemmings

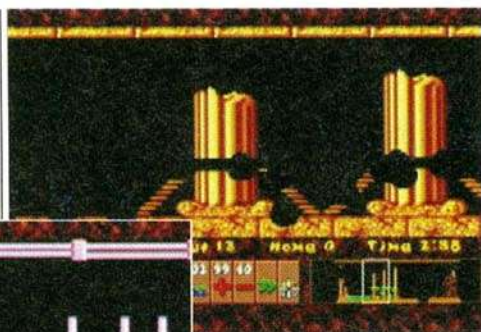
Michael Holzapfel

Genre Denkspiel
Spieler 1
Hersteller Psygnosis

Entwickler Psygnosis
Testmuster Psygnosis
Erhältlich ab November



Es darf wieder gebaut werden.



Wo sind denn all die Lemmings hin?

Wer kennt sie nicht, die kleinen grünhaarigen, ziemlich dummen Knuddelviecher, auch Lemmings genannt. Dank Psygnosis kommen wir nun endlich wieder in den Genuß, die kleinen Kerle vor ihrem sicheren Tod zu bewahren. Anfang November feiern die beiden Klassiker Lemmings und Oh No! More Lemmings von DMA Design im traditionellen 2D-Gewand ihr Comeback auf der PlayStation. In über 200 Levels darf man die Lemmings dann wieder bauen, graben, klettern und natürlich auch sterben lassen. Denn mal ehrlich: Was kann es Schöneres geben als den Aufruf eines



Freie Levelwahl - was will man mehr.

gemeinsamen OH NO!!! von hundert von Lemmings kurz vor ihrer Selbstzerstörung zu hören. Fans der Serie dürfen sich also schon mal freuen - liegt der Preis für diese Software-Perle doch nur bei Platinum-verdächtigen 49,95 DM!

Test Drive 4x4

Michael Holzapfel



Mit dem Hummer über Stock und Stein.



Am Strande von Santa Cruz.

GenreOff-Road-Rennspiel
Spieler1
HerstellerElectronic Arts

EntwicklerAccolade
TestmusterElectronic Arts
Erhältlich abHerbst

Wem asphaltierte Straßen und mehrspurige Fahrbahnen zu langweilig sind, für den hat Accolade die passende Alternative parat. In Test Drive

4x4 begeben Sie sich mit Eurem Vehikel auf scheinbar unwegsames Gelände. Um Euch einen Weg über Stock und Stein zu bahnen, stehen Euch PS-starke Fahrzeuge wie der Wrangler Jeep oder der legendäre Hummer zur Verfügung, die sich beide exzellent steuern lassen. Über die endgültige Anzahl der Wagen, Strecken und Spielmodi läßt sich zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nichts Genaues sagen.

Grafisch wartet Test Drive 4x4 jedoch mit derselben Power auf wie Test Drive 5. Die Wasser- und Schmutzeffekte sind sogar noch besser in Szene gesetzt.



Bei Regen wird die Fahrt zur Rutschpartie.

Sollte man die überaus guten Ansätze so weiterführen können, dürfen sich alle Off-Road-Fans auf ein absolutes Highlight dieses Genres freuen.

BEAT 'EM UP

INTERACT

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

SV 1133 BARRACUDA 2

- Dual-Analog-/ Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen • 14 voll programmierbare Feuer-tasten • Autoleuer • Achsentausch-Schalter

unverbindl. Preisempf.

DM 69,95



SV 1110 MEGA MEMORY CARD

- 4Mbit physikalischer Speicher
- Durch intelligente Kompression bis zu 24fache Kapazität der original Memory Card
- Bis zu 360 Speicherplätze
- Status-Informationen über LCD-Anzeige

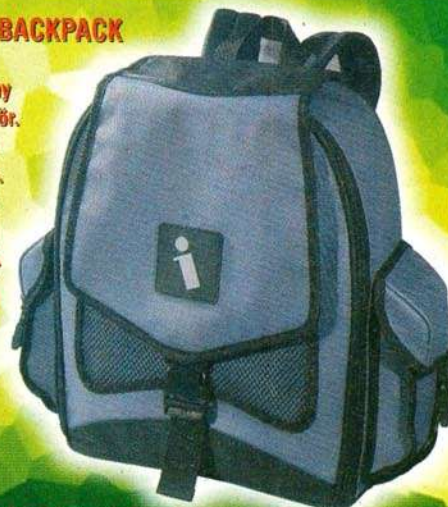
unverbindl. Preisempf.

DM 89,95

SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

Das robuste OutdoorPack
Dieser Rucksack bietet Platz für eine Sony PlayStation™ und umfangreichem Zubehör. Controller und Spiele werden getrennt in gepolsterten Innentaschen untergebracht. Das robuste Material der Außenhaut hält selbst einer etwas „rauen“ Behandlung spielend stand.

unverbindl. Preisempf. DM 69,95



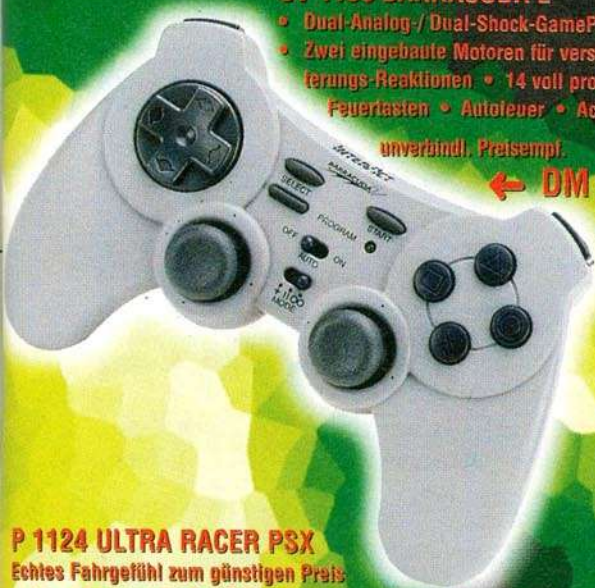
SV 1118 V3 RACING WHEEL PS

Jedes Rennen ein Genuß

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

unverbindl. Preisempf.

DM 149,95



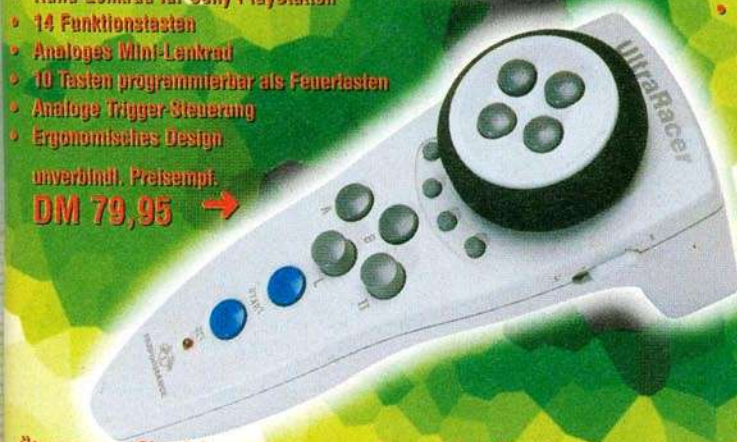
P 1124 ULTRA RACER PSX

Echtes Fahrgefühl zum günstigen Preis

- Hand-Lenkrad für Sony PlayStation
- 14 Funktionstasten
- Analoges Mini-Lenkrad
- 10 Tasten programmierbar als Feuer-tasten
- Analoge Trigger-Steuerung
- Ergonomisches Design

unverbindl. Preisempf.

DM 79,95



INTERACT

Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de

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

FIRST
PLAY

Stephan Girlich

Mr. Domino

Genre Denkspiel
 Spieler 1
 Hersteller Virgin Interactive

Entwickler JVC
 Testmuster Virgin Interactive
 Erhältlich ab September



Schafft man es nicht, innerhalb des Zeitlimits die Aufgaben zu lösen, erstarrt unser Held zu einem ordinären Dominostein.

Was es nicht alles schon an Skurillem in der bunten Welt der Videospiele gibt - denken wir nur an den Japano-Kitsch PaRappa The Rapper (Yo - Yeah - Cool!). Mit Mr. Domino setzt Virgin in Zusammenarbeit mit JVC aber noch einen oben drauf - allerdings im positiven Sinne. Ein abenteuerlustiger



Das Spielzeugauto fährt aus seiner Verpackung und stößt dabei die nächsten Steine um.



Viele Hindernisse müssen geschickt umlaufen werden.

Dominostein übernimmt den Part des Protagonisten und muß durch 10 komplexe, komplett in 3D modellierte Welten geleitet werden. In dem Genremix aus Denkspiel und Jump'n Run gilt es, knifflige Rätsel zu lösen und Hindernissen auszuweichen. Das Spielkonzept soll durch die einfache Handhabung und verschiedene Schwierigkeitsstufen die ganze Familie ansprechen. Das Grundprinzip ist

dabei wie folgt: In jeder Runde müssen eine limitierte Anzahl an Dominosteinen so platziert werden, daß sie beim Umfallen bestimmte Punkte treffen, die eine Reaktion, wie etwa das Zusammenfallen eines Kartenstapels, auslösen, wodurch wiederum weitere Dominosteine zum Kippen gebracht werden. Ein Zeitlimit und zahlreiche Widrigkeiten in Form von Fallen oder Beschleunigungsfeldern sorgen hierbei für den nötigen Nervenkitzel.

All Star
Tennis '99

Stephan Girlich

Genre Sportspiel
 Spieler 1-4
 Hersteller Ubi Soft

Entwickler Smart Dog
 Testmuster Ubi Soft
 Erhältlich ab Oktober

Nur knapp ein Jahr nach dem nicht gerade überragenden Tennis Arena schiebt Ubi Soft mit All Star Tennis '99 ein Sequel nach. Wiederum von Smart Dog entwickelt, liegt das Hauptaugenmerk auf einem vielfältigeren Angebot an Spielmodi. Smash Tennis und die Arcade-Variante erinnern an echtes Tennis, während bei Bomb Tennis mit jedem Schlag wahllos Bomben auf

dem Platz verteilt werden, die nach kurzer Zeit explodieren. Hält sich ein Spieler in unmittelbarer Nähe der Explosion auf, wird er durch die Detonation zu Boden gerissen. Unter anderem sind mit Michael Chang, Richard Krajicek, Conchita Martinez und der uns völlig unbekannten, aber nicht minder attraktiven Zoe Taylor einige Original-Tennisspieler(innen) in All Star Tennis '99 enthalten. Die Spielbarkeit läßt sich in ihrer momentanen Form noch in keinsten Weise beurteilen, da sich selbst Schläge wie Top Spin und Slice kaum voneinander



unterscheiden. Ein hübsches Grafikdemo, mehr gab die „Preview“-Version letztlich nicht her.



Ob's wegen der Bomben auch gleich ein Bombenspiel wird?



Wer braucht schon Conchita Martinez? Wir wollen Anna Kournikova!

Cool Boarders 3

Klaus Preisinger

Genre Sportspiel
Spieler 1-2
Hersteller SCE
Entwickler SISA, 989 Studios,
..... Idol Minds
Testmuster SCED
Erhältlich ab November



Kurz nach dem Start ist das Gerangel am größten.



Bei aller Freude über den Sommer wünscht man sich dann doch manchmal, es wäre etwas kühler. Da kommt es gerade recht, wenn ein Cool Boarders 3-Demo auf dem Schreibtisch landet; denn schon nach kurzem Spielen nimmt man die 30 Grad im Schatten nicht mehr wahr. Im dritten Teil der Serie macht Cool Boarders den erhofften Quantensprung in der Grafik. Schon in der uns vorliegenden Version waren Grafikfehler praktisch nicht vorhanden und die Weitsicht phänomenal. Bei dem gebotenen Panoramablick über die Snowboardgebiete freut man sich schon jetzt auf den Winter. Die Darstellung ist zudem superflüssig. Wären nicht die Spuren im Schnee, könnte man meinen, man schwebt. Spielerisch wurde der Umgangston bei allen Events etwas rauher; denn jetzt darf wie bei Road Rash gnadenlos zugeschlagen werden. In sechs Disziplinen gilt es, sein Können aufzuzeigen, um gegen die Computergegner zu bestehen. Neu ist auch ein Split Screen Mode, um Kopf an Kopf mit Freunden zu fahren. Cool Boarders 3 macht schon jetzt einen sehr guten Eindruck.



es, sein Können aufzuzeigen, um gegen die Computergegner zu bestehen. Neu ist auch ein Split Screen Mode, um Kopf an Kopf mit Freunden zu fahren. Cool Boarders 3 macht schon jetzt einen sehr guten Eindruck.



Im Replay werden alle Grabs und Twists gebührend in Szene gesetzt.



GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!



Konsole incl.
Controller,
Memory Card und
Forsaken
399,00 DM

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr,
werden am selben Tag versandt
und sollten am nächsten Tag
bei Euch sein!!!

Konsole incl.
Analog Controller,
Original Controller und
Forsaken
399,00 DM



E3-Messe-Video Atlanta '98 29,85

Extreme • Top 20 • Extreme

1.	Colin McRae Rally	84,85
2.	Gran Turismo	89,85
3.	Alundra	89,85
4.	Heart of Darkness	89,85
5.	Frankreich 98 - Die WM	79,85
6.	Tekken 3 US	99,85
7.	Dead or Alive	89,85
8.	Theme Hospital	79,85
9.	WCW Nitro	89,85
10.	Road Rash 3D	79,85

11.	War Games	84,85
12.	Cardinal Syn	74,85
13.	Treasures of the Deep	89,85
14.	Final Fantasy Tactics US	99,85
15.	Granstream Saga US	109,85
16.	Premier Manager 98	89,85
17.	Odd World - Abes Odyssee	59,85
18.	Diablo	79,85
19.	Formel 1 97	109,85
20.	Point Blank	89,85

Neuheiten		
PSX		
Atlantis	*	
Azure Dreams	84,85	
Batman & Robin	84,85	
Biofreaks	69,85	
Blasto	84,85	
Bomberman	84,85	
Breath of Fire 3	84,85	
C&C 2: Al. Rot Geg.	79,85	
Constructor	89,85	
Dodgem Arena	89,85	
Dreams	89,85	
Flottenmanöver	84,85	
Fluid (Pulse/Depth)	84,85	
F. Cop - LAPD 2100	*	
Hard Edge	*	
Hardball 6	84,85	
Int. S.S. Soccer P98	89,85	
Madden NFL 99	84,95	
MageSlayer	84,85	
Megaman B. & Ch.	84,85	
Moto Racer 2	84,85	
Mr. Domino	79,85	
NHL 99	*	
Pinball Ballistic	*	
Puma Str.-Soccer	*	
Resident Evil	39,85	
San Fran. Rush	84,85	
Shadow Gunner	79,85	
Tekken 3	99,85	
Tombi	*	
Ubik	89,85	
V2000	*	
Wild Nines	*	
WWF - Warzone	79,85	
X-Men vs. Streetf.	89,85	
Youngblood	84,85	

GAME BOY Angebote

PSX		
Beast Wars US	29,85	
Revolution X	29,85	
X2	34,85	
Bedlam	39,85	
D	39,85	
Grid Run	39,85	
Konami Open Golf	39,85	
Robo Pit	39,85	
Tekken 1	39,85	
Adidas P. Soccer	39,85	
Bug Riders US	39,85	
Slamscape	39,85	
C&C 1: Tiberiumk.	39,85	
Ridge Racer Rev.	39,85	
Descent 2	44,85	
Fifa Soccer 96	44,85	
Int. S.S. Soccer	44,85	
Lost Vikings 2	44,85	
Panzer General 2	44,85	
Rayman	44,85	
Road Rash	44,85	
Soviet Strike	44,85	
Thunderhawk 2 - F.	44,85	
Tomb Raider	44,85	
Bust-a-Move 2	44,85	
Int. Track & Field	44,85	
Alien Trilogy	44,85	
Micro Machines V3	44,85	
Actua Ice Hockey	49,85	
Actua Tennis	49,85	
Bubsy 3D	49,85	
Descent	49,85	
Int. S.S. Soccer Pro	49,85	
Jet Rider 2 US	49,85	
Machine Hunter	49,85	
NHL Break. 98 US	49,85	
Psychic Force	49,85	
Road Rage	49,85	
Swagman - The Dr.	49,85	
Tekken 2	49,85	
Crash Bandicoot	49,85	
Motor Mash	49,85	
Rock & Roll Rac. 2	49,85	
A. S. Kart Duel 2	49,85	
Bug Riders	49,85	
Sentient	49,85	
Porsche Challenge	49,85	
Wipeout 2097	49,85	
Courir Crisis	49,85	
Pandemonium	49,85	
Formel 1 96	49,85	
Spice World	54,85	
M. NFL Football 98	59,85	
Odd World - Abes	59,85	
Atari Arc. Gre. Hits	59,85	
Caesars Palace	59,85	
Reboot	59,85	
PowerBoat Racing	59,85	
N. Museum Vol.5	69,85	
Ray Tracers	69,85	
Speedster	69,85	
VMX Racing	69,85	
Chill - Snowb.	69,85	
Devils Deception	69,85	
Felony 11-79	69,85	
IsNoGud	69,85	
NBA Fastbreak 98	69,85	
Warhawk	69,85	
Xevius 3D	69,85	
Extr. Snowbreak	69,85	
Snowracer 98	69,85	
Explosive Racing	74,85	
C&C 2: R. Alert US	79,85	

Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Waren werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

Ladenpreise variieren
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

Telefon Händler: 0721-93357 22 - Telefax: 0721-93357 28

Game It!

Titel des Monats
September:
Breath of Fire 3
87,99

☎ **0180/522 5300**
0831/57 51 57

Knallhart kalkuliert

Unsere

TOP 10

② Telefax: 0831 / 57 51 555
 ③ Internet: <http://www.gameit.de>
 ④ email: info@gameit.de
 ⑤ T-Online: ★Gameit#
 ⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisstimm 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 10.8.1998

* = noch nicht verfügbar am 10.8.

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

SONY PSX

5th Element*	79,99 N
Abe's Oddysee	77,99
Abe's Oddysee 2*	79,99
ACM 1918*	84,99 N
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	89,99 P
Armored Core*	79,99
Asterix*	89,99 N
Atari Arcade Hits 2*	74,99
Atlantis*	84,99 N
Auto Destruct	89,99
B-Movie*	79,99
Baby Universe*	69,99 N
Baphomets Fluch 2	79,99
Batman & Robin*	89,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Battle Stations	77,99
Beach Volley Heroes	89,99 N
Beast Wars	79,99
Big Air*	89,99 N
Big Freaks*	72,99
Blaster Radius	79,99
Blasto	77,99
Blaze & Blade*	94,99
Booby Roar	79,99
Bombberman*	79,99
Death of Fire 3*	87,99
Death of Fire 3 Special Ed.	104,99
Broken Helix	84,99
Crash Riders	74,99
Crazy	94,99
Crusado Blade	79,99
Crust a Move 3	42,99
Crust a Move 3	49,99
Car Combat Game*	79,99
Cardinal Syn	77,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	79,99
Cart World Series*	74,99
Centipede*	89,99 N
Cheatbuch	24,99
Circuit Breaker	79,99 N
Colony Wars	79,99
C & C 1 Platinum	39,99
C & C 2: Alarmstufe Rot	89,99
C & C 2: Gegenschlag	79,99
Colin McRae World Rally	84,99
Constructor*	89,99
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
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby 2	89,99
Diablo	89,99
Discworld 2	79,99
Dogdem Arena*	79,99
Dreams*	84,99
Dungeon Keeper	79,99
Earthworm Jim 3D*	94,99 N
Everybody's Golf	77,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fade to Black	39,99
Fifa 98	84,99
Final Fantasy 7	84,99
Firetrap*	79,99
Flottenmanöver	79,99
Fluid siehe Pulse!	39,99
Formel 1 Platinum	89,99
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
International Track & Field	39,99
Jet Rider 2*	79,99
John Madden NFL 99*	89,99 N
KKND*	79,99 N
Klonoa	79,99
Knockout Kings*	89,99 N
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
Medevil*	79,99

Megaman 8*	79,99
Megaman Battle & Chase*	79,99
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
Mr. Domino*	79,99
Myst	77,99
N20 Adrenalin*	94,99
Nagano Winter Olympics	99,99
Nascar 99*	89,99
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
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
Perihellian*	79,99
Pet in TV	77,99
PGA-Tour Tiger Woods*	89,99
Phat Air Snowball	89,99 N
Player Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyond the j.	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
Puma Street Soccer*	79,99 N
Rage Racer	84,99
Rallye Cross	69,99
Rayman	39,99
RC Stunt Copter*	94,99 N
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil Directors Cut	79,99
Resident Evil 1 Platinum*	39,99
Ridge Racer Revolution Plat.	39,99
Risiko	79,99
Riven	99,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D	89,99

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	59,99 P
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	119,99
Lenkr. m. Ped Drivewheel	124,99
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
neGcon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation (incl. Dual Sh.)	289,99

Playstation
+ Edge Controller
+ Memory Card 120 Slot
DM 339,99

Playstation Value Pack	329,99
Playstation Multinorm	359,99
Umbauchip 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
Scorpion Gun	69,99 N
Verlängerungskabel f. Pads	19,99
X-Plorer	79,99 N

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 nach unserem
Händler-
Partnerschaftsmodell!

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26/27
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 - 06151/28860
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2519140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76829 Landau
Lindellbrunnstr. 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
95028 Hof ab Sept.
Karolinenstr. 35
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 - 09231/3161

FIRST PLAY

Test

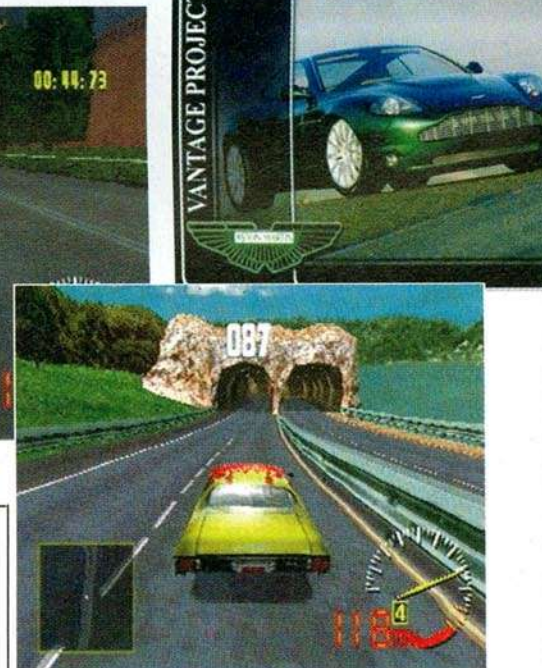
Michael Holzapfel

Genre Rennspiel
 Spieler 1-2
 Hersteller ... Electronic Arts, Accolade

Entwickler Pitbull Syndicate
 Testmuster Electronic Arts
 Erhältlich ab September



Liebe zum Detail: Sogar die Rücklichter spiegeln sich im Asphalt.

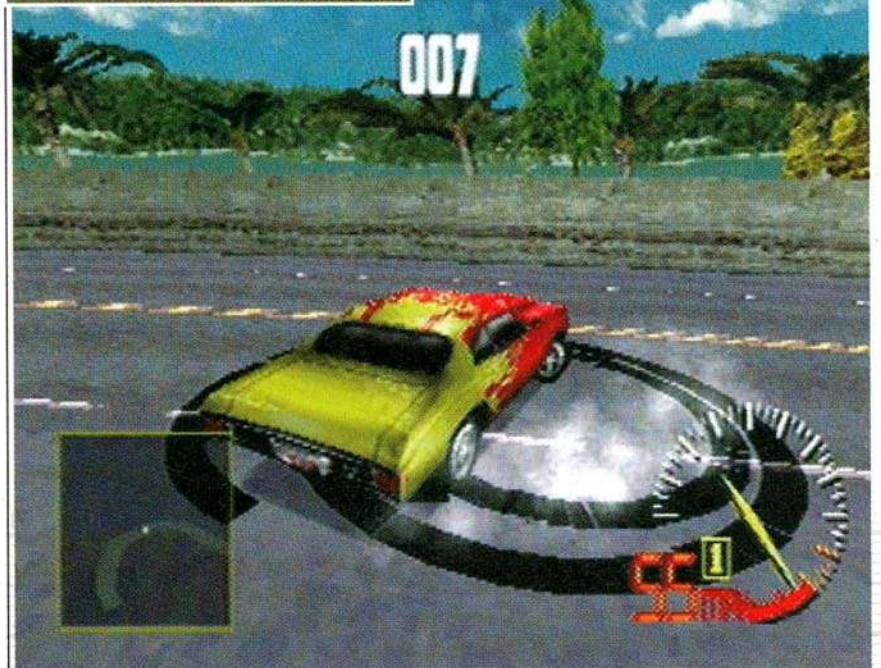


Abzweigungen sind bei TD 5 in jeder Strecke zu finden.

Nachdem die Premiere von Test Drive auf der PlayStation eher mittelmäßig ausgefallen ist, hat man sich bei Accolade für den Nachfolger einiges vorgenommen.

Im Gegensatz zum Vorgänger ist bei Test Drive 5 die Auflösung auf 640x480 hochgeschraubt worden, was einem schon beim ersten Anspielen positiv ins Auge fällt. Auch die Anzahl der Autos wurde um ein Vielfaches erhöht. So hat man diesmal die Auswahl aus 28 verschiedenen Fahrzeugen, die

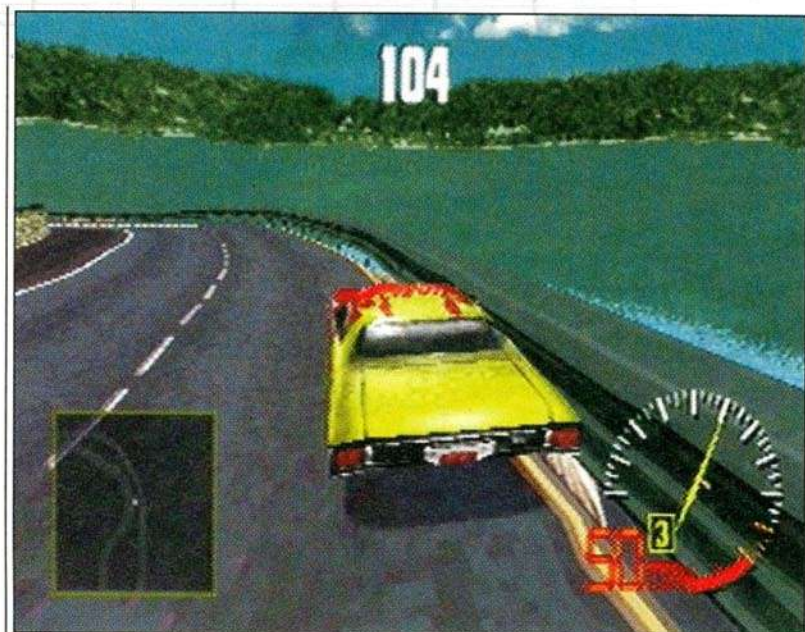
außerdem noch von einigen Bonuswagen ergänzt werden, die mit fortschreitenden Erfolgen im Spiel frei werden. Wie schon beim Vorgänger umfaßt der Fuhrpark nicht nur nagelneue Traumwagen wie die Dodge Viper GTS-R oder den Aston Martin, sondern auch



Gib Gummi: Die PS-Monster radieren richtige Donuts auf den Asphalt.



Drive 5



Ohne die Leitplanke wären wir jetzt ziemlich naß.

Klassiker wie den Ford Mustang. Hatte man beim Prequel bei den Strecken ebenfalls noch eine relativ geringe Auswahl, darf man nun auf mindestens 15 Kursen durch beispielsweise Moskau, Sydney oder Hawaii rasen. Apropos rasen: Wer schon immer etwas gegen High Speed-Rowdies hatte, der darf sich jetzt im neuen Cop-Modus als Hüter des Gesetzes auf die Jagd nach diesen begeben. Alle übrigen Spielmodi wie Single Race, Cup Race oder Time Trial sind natürlich auch enthalten. Ein Split Screen-Modus wurde ebenfalls endlich integriert. Die Steuerung der Autos stellt sich immer noch etwas schwammig und unpräzise dar, was aber sicherlich noch verbessert wird. Insbesondere das teilweise nicht nachvollziehbare Driften sollte noch in den Griff zu bekommen sein. Test Drive 5 hinterläßt dank seiner atemberaubenden Grafik und den zahlreichen neuen Features bereits in der Vorabversion einen mehr als guten Eindruck. Verpaßt man dem Spiel noch den nötigen Feinschliff, erwartet uns im September ein weiteres Highlight der Arcade Racer, das vielleicht sogar die hauseigene und hochklassige Konkurrenz The Need for Speed III vom Thron stoßen könnte. Schon in der nächsten Ausgabe werden wir uns aller Voraussicht nach auf die Test Drive 5-Pisten begeben, um den Titel ausführlich unter die Lupe zu nehmen.



Mit Vollgas über den Roten Platz!!!

FREAK'S SHOP

PLAY STATION:

Ayrton Senna Kart Duel 2	49,95
Abe's Odysee	59,95
Alundra	79,95
Armored Core	79,95
Alan/Alan Greatest Hits	je 59,95
Baby Universe*	74,95
Batman & Robin*	84,95
Battle Stations <a>	59,95
Blast Radius	79,95
Breath of Fire 3	84,95

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

Bug Riders	59,95
Bust-A-Move 3	59,95
Bushido Blade	79,95
Cardinal Syn	79,95
Circuit Breakers	79,95
Colin McRae Rally	84,95
Command & Conquer <a> <ungeschnittene Version>	79,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	89,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Crime Killer	79,95
Critical Depth	59,95
Cyball Zone	79,95
Dark Omen	79,95
Dead or Alive	79,95
Diablo	79,95
Disc World 2	79,95
Everybody's Golf	79,95
Extreme Snowbreak	59,95
Final Fantasy 7	89,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spiel- berater <1000 Bilder>	109,95

Flottenmanöver*	79,95
Formel 1 '97	89,95
Frankreich '98	79,95
Ghost in the Shell	79,95
Gran Turismo	79,95
Grand Theft Auto	79,95
Heart of Darkness	89,95
Indy 500	69,95
J. McGrath Supercross	79,95
Jersey Devil	49,95
K 1 - Kickboxer	59,95
Kula World	79,95
Little Big Adventure	59,95
Lifeforce Tenka <a> englisch & ungeschnitten	59,95
Lucky Luke	89,95
Mageslayer*	89,95
Maximum Force	59,95
Mega Man 8 & Battle	je 79,95
Men in Black	89,95
Monopoly	79,95
Nascar Racing	79,95
Need for Speed 3	84,95
Newman Haas Racing	79,95
NHL '98	79,95
NHL Powerplay Hockey 98	69,95
Nightmare Creatures <dt. & ungeschnitten>	89,95

Notes, The	59,95
Oddworld-Abe's Odysee	59,95
Phat Air E. Snowboarding	84,95
Point Blank	74,95
Point Blank & Gun	129,95
Premier Manager	84,95
Pro Pinball - Timeshock	59,95
Rampage World Tour	59,95
Rebel Assault 2	79,95
Road Rash 3D	84,95
Samurai Shodown	59,95
Sentinel Returns	79,95
Shadow Gunner*	79,95
Shadowmaster	69,95

Spawn	69,95
Streetfighter Collection	79,95
Super Pang Collection	79,95
Test Drive 4	79,95
Theme Hospital	79,95
Tomb Raider 2	79,95
Tomb Raider 2 & Berater	89,95
Tommy Makinen Rally	84,95
Treasures of the Deep	79,95
V-Ball	84,95
V-Rally	69,95
Vigilante 3	79,95
Viper	79,95
Virtual Baseball98	79,95
VMX Racing	79,95
Versus - Vs	89,95
War Games	84,95
Warcraft 2	69,95
WCW Nitro	89,95
Wing Commander 4	69,95
engl. & ungeschnitten	79,95
Wing Commander 4	79,95
World League Basketball	89,95
Wrecking Crew	89,95
X-Com 1 <a>	89,95
Xenocracy	79,95
Youngblood*	89,95

.....und viele andere !!!	
Zubehör:	
10er CD-Leerplatten-Set	4,95
Analog Pad & Dauerfeuer & Zeitlupe & Programmierung	49,95
Antennenkabel	29,95
Dual Force Feedback je	49,95
grau, rot, schwarz oder weiß	

E3 '98 Messe-Video	
ca. 3 Std. =	39,95
ca. 4 Std. =	49,95
Gun "Dual"	29,95
Gun mit Rückschlag	79,95
Gun & Laseraufsatz	79,95
Joypad versch. Farben je	19,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrod mit Pedale ab	89,95
Memory Card 1MB	19,95
M.C. 2 MB <nicht kompr.>	39,95
Memory Card 8 MB	39,95
Memory Card 32 MB	79,95
Mouse	39,95

PLAY STATION & Dual Shock & 2. Pad & Memory Card & Black Dawn oder Grid Run oder Thunderhawk 2	
344,-	
Play Station Multinorm	329,95
Schummeladapter X-Plorer	89,95
Spielerberater FF7	24,80
<über 1000 Bilder>	
Spielerberater Resident Evil & Resident Evil D.C.	24,80
Umbachip NTSC/PAL	9,95

Sonderangebote:	
4-4-2 Soccer	39,95
Actua Soccer Club Edition	39,95
Adidas Power Soccer	44,95
Alien Trilogy a-uncut / dt.	je 39,95
Ark of Time	49,95
Battle Sport	49,95
Bedlam	39,95
Black Dawn	49,95
Blam! Machinehead	49,95
Blood Omen	49,95
Broken Helix	49,95
Burning Road	49,95
Carnage Heart	49,95
Casper	39,95
Command & Conquer	39,95
Contra	49,95
Courier Crises	49,95
Crash Bandicoot	39,95

Notes, The	59,95
Oddworld-Abe's Odysee	59,95
Phat Air E. Snowboarding	84,95
Point Blank	74,95
Point Blank & Gun	129,95
Premier Manager	84,95
Pro Pinball - Timeshock	59,95
Rampage World Tour	59,95
Rebel Assault 2	79,95
Road Rash 3D	84,95
Samurai Shodown	59,95
Sentinel Returns	79,95
Shadow Gunner*	79,95
Shadowmaster	69,95

* geplante Neuheit / Preissenkung	
a = Ausländische Anleitung	

Bald ist es da! - Das neue "FREAKS MAGAZINE":
Das 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX, Saturn, PC-Artikel
& andere Videospiel-Systeme (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen).
Sehr viele PREISREDUZIERUNGEN !!!
< Saturn-Spiele ab 9,95 / PSX-Spiele ab 29,95 / N64-Spiele ab 49,95 >
Exklusiv beim "Freak's Shop" erhältlich,
für nur 1,90 + 3,- DM Rückporto oder kostenlos bei einer Bestellung!!!

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

Cyberspeed	39,95
D	49,95
Darklight Conflict <a>	49,95
Darkstalkers	39,95
Davis Cup Tennis	39,95
Destruction Derby 2	44,95
Dynasty Warriors	49,95
Earthworm Jim 2	49,95
Excalibur	49,95
Exhumed	49,95
Fantastic Four	39,95
Final Fantasy 7 <a>	49,95
Formel 1	39,95
Formula Karts	39,95
Galaxy Fight	39,95
Gez 3D	49,95
Golden Games 98	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 D.	49,95
Int. Superstar Soccer Pro	39,95
Johnny Bazookatone	39,95
Klonoa <a>	49,95
Konami Open Golf	39,95
Lost Vikings 2	44,95
Magic the Gathering	39,95
Mass Destruction	49,95
MDK	49,95
Mechwarrior	44,95
Megaman X3	49,95
Micro Machines V3	39,95
Midnight Run	49,95
Nagano Winter Olympics	49,95
Naruto Warrior	49,95
NBA in the Zone 2	39,95
NBA Jam Extreme	39,95
NBA Live '96	39,95
NHL Breakaway 98	49,95
Novastorm	49,95
Olympic Games	49,95
One	49,95
Pandemonium	39,95
Panzer General 2	49,95
Parodius	49,95
Perfect Weapon	39,95
Pitball	39,95
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
Rock'n Roll Racing	49,95
Skeleton Warriors	39,95
Slam'n Jam	39,95
Soviet Strike	39,95
Spice World	49,95
Spider	39,95
Spot goes to Hollywood	39,95
Star Gladiator	39,95
Strike Point	49,95
Striker	39,95
Suikoden	49,95
Supersonic Racers <a>	39,95
Tekken 2	39,95
Thunderhawk 2	39,95
Thunderhawk 2 <a> ungeschnittene PAL-Version	49,95
Tokyo Highway Battle	49,95
Tomb Raider	44,95
Total Drivin	49,95
Trash II	39,95
True Pinball	39,95
Tunnel B1	39,95
Vandal Hearts	49,95
View Point	39,95
Virtual Pool	49,95
Warhammer	44,95
Wipeout 2097	39,95
World Cup Golf	39,95
Worms	39,95
X 2	39,95
Zero Divide	49,95

Ladengeschäft:	
Weseler Str. 54	
48151 Münster	

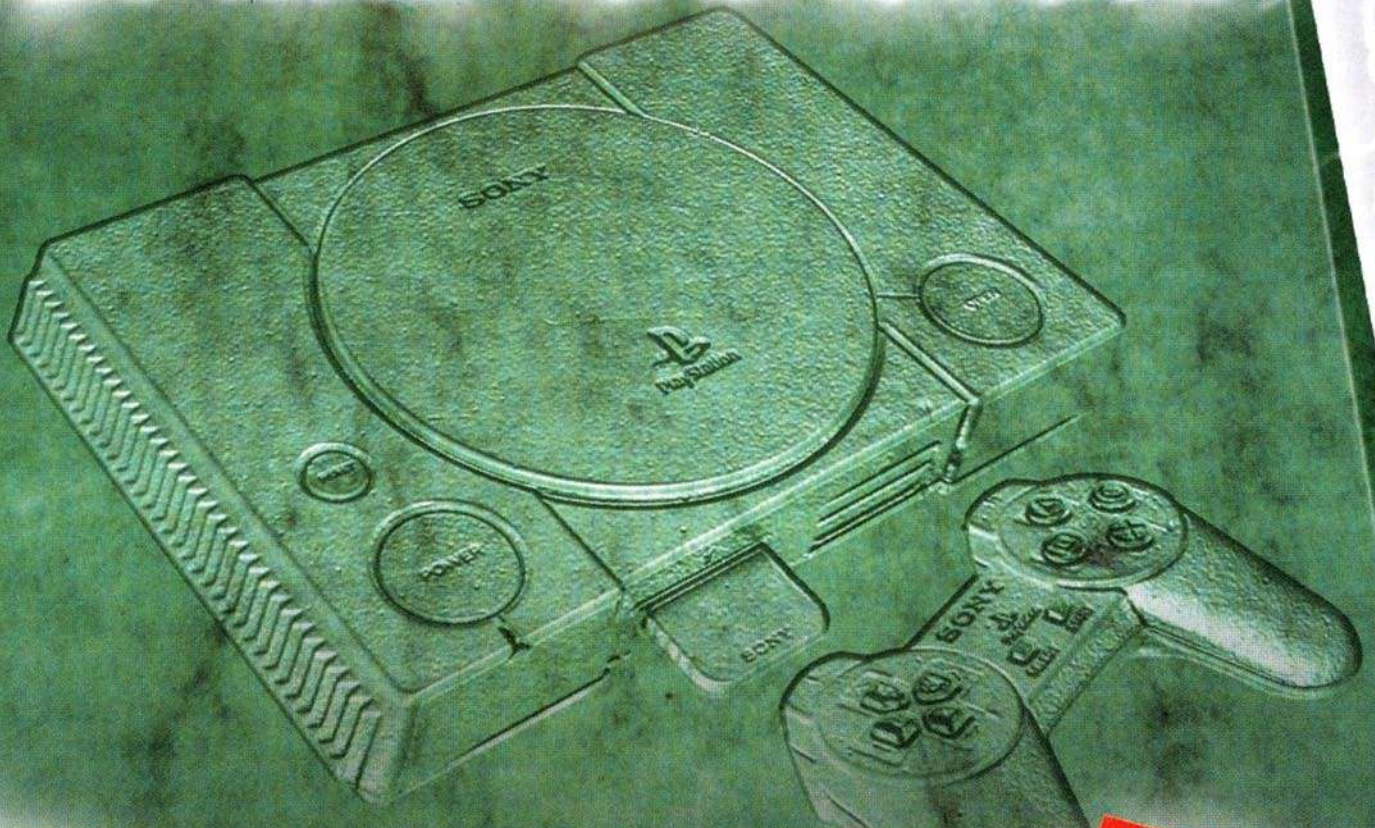
Bald ist es da! - Das neue "FREAKS MAGAZINE":
Das 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX, Saturn, PC-Artikel
& andere Videospiel-Systeme (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen).
Sehr viele PREISREDUZIERUNGEN !!!
< Saturn-Spiele ab 9,95 / PSX-Spiele ab 29,95 / N64-Spiele ab 49,95 >
Exklusiv beim "Freak's Shop" erhältlich,
für nur 1,90 + 3,- DM Rückporto oder kostenlos bei einer Bestellung!!!

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

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...!**



NINJA SHADOW OF DARKNESS

MARK LIEBOLD

Genre	Jump'n Run, Adventure
Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Core Design
Testmuster	Eidos Interactive
Erhältlich ab	Oktober



Einen Schritt nach dem anderen, oder Kurosawa landet im Wasser.

Eigentlich sollte Ninja zuerst für den Saturn erscheinen, aber nach den mäßigen Verkaufszahlen der Sega-Hardware beschloß Eidos Interactive, den Titel doch lieber exklusiv für die PlayStation zu veröffentlichen. Dieser Entschluß und kleinere designtechnische Probleme verschoben die Markteinführung zwar um etliche Monate, doch die uns vorliegende Preview-Version



Nach jedem Level kann man mit dem gesammelten Geld im Shop einkaufen gehen.



Vor jedem Kampf gegen einen Endboß gibt es eine kleine Videosequenz.

zeigt eindrucksvoll, daß sich die lange Wartezeit vollends gelohnt hat.

Als der junge Ninja Kurosawa eines Tages in sein Heimatdorf zurückkehrt, muß er mit Entsetzen feststellen, daß das Dorf von einer unsagbar schrecklichen Streitmacht angegriffen worden ist. Die wenigen Überlebenden des Überfalls sind von widerlichen Dämonen besessen. Ihre einzige Rettung wäre nur noch ein schneller Tod. Kurosawa ist außer sich vor Zorn. Er will Rache nehmen an dem, der für all' die vielen Toten und Verstümmelten verantwortlich ist. Hinter dem Einfall der finsternen Horden steckt das personifizierte Böse: Lord Batanaka.

Die ersten Passagen des mühsamen Weges gestalten sich für Kurosawa noch recht einfach. Am Anfang beschränken sich die Gegner nur auf muskelbepackte Holzfäller und Vaga-



bunden, die ihre großen Hüte zum Blocken benutzen. Dank seiner Faustschläge und Fußtritte erweist es sich als relativ einfach, die wenigen Gegner, die sich dem Ninja in den Weg stellen, auszuschalten. Für den Distanzkampf ist Kurosawa noch zusätzlich mit Shurikens ausgestattet. Später tauchen noch Kampfpriesterinnen, Riesenkrabben und Ninjas, die einem feindlichen Klan angehören, auf, um den Protagonisten von seinem Rachefeldzug abzubringen. Jeder der





Vor dem heranrollenden Baumstamm kann einen nur noch ein Sprung über den Abgrund retten.



Man kann erst weitergehen, nachdem die Metallspitzen wieder im Boden verschwunden sind.

Das Skelett auf dem Grabstein wartet nur auf eine günstige Gelegenheit, um angreifen zu können.

Kontrahenten besitzt einen eigenen Kampfstil. Die Ninjas versuchen zu-
meist, Kurosawa einzukreisen und ihn
gleichzeitig noch mit Shurikens zu
attackieren. Um einer Einkesselung zu
entgehen, kann Kurosawa magische
Kräfte einsetzen, die es ihm bspw.
erlauben, einen Hagel an Wurfmessern
in alle Richtungen abzufeuern. Auf sei-
ner Reise findet man immer wieder ver-
schiedene Truhen, in denen Essen, Up-
grades für die magischen Fähigkeiten,
Waffen oder auch Bomben, die nach
dem Öffnen explodieren, versteckt lie-
gen. Oft sind diese noch mit gemeinen

Fallen gesi-
chert. Man
sollte immer
auf seine
Umgebung
aufpassen. Es
ist weder ein
s c h ö n e s

Gefühl, in eine Bärenfalle zu treten noch
überlebt man den Aufprall eines mit
Stacheln besetzten Baumstammes auf
den Kopf. Am Ende eines jeden Levels
wartet ein großer Endboß auf
Kurosawa. Vom großen, grünen

**„IN NINJA SHADOW OF DARKNESS VEREINT CORE DESIGN
SOWOHL JUMP'N RUN- ALS AUCH
ADVENTURE-ELEMENTE.“**

Monster, das wild mit seinem Schwanz
um sich schlägt und Energiebälle
verschießt, bis hin zum Feuer speienden
Drachen ist hier einiges an Großgetier
vertreten.

In Ninja Shadow Of Darkness ver-
eint Core Design sowohl Jump'n Run-
als auch Adventure-Elemente. Durch
mehr als vier Welten, die in über zwölf
Level aufgeteilt sind, muß man sich in

Ninja kämpfen. Normalerweise be-
findet sich die Kamera immer schräg
über dem Spielfeld, aber manchmal
schwenkt sie neben, hinter oder vor dem
Protagonisten und scheint so eine voll-
kommene Bewegungsfreiheit vorzutäu-
schen. Zwar kann Kurosawa, vollkom-
men untypisch für einen Ninja, nur
einen Punch und einen Kick ausführen,
dafür werden diese bei mehrmaligem
Drücken der Buttons automatisch zu

einer Combo aneinandergereiht.
Ninja Shadow Of Darkness erinnert
in erster Linie an Fighting Force und
Shinobi, nur mit dem Unterschied, daß
das Game im Gegensatz zu den beiden
anderen mit mehr spielerischer Tiefe,
besserer Grafik und einer guten
Hintergrundstory aufwarten kann.



POCKET FIGHTERS

KLAUS PREISINGER

Genre	Beat`em Up
Spieler	1-2
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
Testmuster	ACME, Tel.: 0221/ 2408800
Erhältlich ab	Oktober



Alle Pocket Fighter im Überblick.

„Kawaii“ sein bedeutet in Japan „in“ zu sein. Kawaii bedeutet so viel wie „niedlich“ oder „unschuldig“. Für Japans Konsumindustrie bedeutet Kawaii nur eines: Umsatz. In dieser Hinsicht ließ sich auch Capcom nicht lumpen und warf die in Japan so beliebten Helden der Spiele Street Fighter und Nightstalkers in ein Spiel. Dieses wurde dann mit dem allerniedlichsten Look versehen, das es je in einem Prügelspiel zu sehen gab. Die Neuerungen im Spielablauf sind aber Gott sei Dank nicht zu kurz gekommen. Als erstes fällt auf, daß die Anzahl der ehemals belegten Schlag- und Trittknöpfe von sechs auf zwei reduziert wurde. Dies hat zur Folge, daß Special Attacks wie Feuerbälle oder



Mit Felicias Schwestern hätte Zangief nicht gerechnet.



Goukies Therapiestunden sind sehr energieraubend.

Hurricane Kicks nur in einer Stufe zur Verfügung stehen. Diese Stufe ist jedoch dreifach ausbaubar, indem man auf den Gegner einschlägt und die von ihm fallengelassenen Edelsteine aufammelt. Diese Edelsteine kommen in drei Farben vor, von denen je eine Farbe mit einem Special korrespondiert. Mit der Zeit entwickelt sich somit aus einem lausigen Feuerball ein brennendes Inferno. Freunde der ewigen Feuerballduelle werden feststellen, daß ein Feuerball der Stufe zwei problemlos durch einen Feuerball der Stufe eins hindurchfliegt, ihn auflöst und anschließend den Gegner trifft. Dies erfahren vor allem die Computergegner schmerzhaft, die in der Preview-Version meist versuchten dagegenzuhalten. Eine weitere Neuerung ist der Special Button. Mit seiner Hilfe schlägt man mit Verkehrsschildern, Säulen, Golfschlägern und unzähligen anderen Gerät zu. Dabei gilt: Je länger der Special-Knopf gedrückt wird, umso härter wirkt der Schlag. Über einen weiteren Knopf darf man den Gegner auch provozieren, wobei viele Charaktere dies auf verschiedene Art und Weise



Gegessen wird was auf den Tisch kommt, sonst wird Zangief echt sauer.



Leilei schaut, als könnte sie kein Wässerchen trüben, was Sakura wenig stört.

bewerkstelligen können. Im Spielgeschehen selbst regiert - wie eingangs angesprochen - die Niedlich-Optik. Die Charaktere verwandeln sich bei Combos in andere, von Capcom bereits kreierte, bekannte Charaktere oder schneiden Grimassen, um den Gegner zu besiegen. Chun Li verwandelt sich in Jill Valentine und ballert mit dem Raketenwerfer los. Felicia wird zu Mega Man und Sakura zu June aus Star Gladiators. Die ganze Bandbreite an albernem Animationen aufzuzählen, würde jedoch jeglichen Rahmen sprengen, und kann schlicht und einfach mit einem Wort beschrieben werden: kawaii! Im Preview waren 12 Charaktere aus Street Fighter und Nightstalkers enthalten, einzig Tabassa stammt aus Capcoms neuen Coin-op Red Earth. Auf die höhere Qualität der PAL-Anpassung und den bisher noch durch Unspielbarkeit gekennzeichneten Fighter Manager-Modus müssen wir jedoch geduldig bis zum Release im Oktober warten.



Ken empfiehlt sich mit Schießen und Grätschen für die J-League.

„NACH DREIEINHALB DURCHSPIELTEN LEVELN MUSSTE DER AUTOR DIESER ZEILEN GEWALTSAM VOM PC GETRENNT WERDEN ...“

PC PLAYER 6/98

„ALLES HARMONIERT PERFEKT: GRAFIK, HINTERGRUND, STORY, ANIMATION UND DER SOUND. HEART OF DARKNESS ...
SPRÜHT VOR WITZ, CHARME UND PERFEKTION!“

play PLAYSTATION 7/98

„ALLES AN HEART OF DARKNESS VERLANGT NACH DEM VERGLEICH MIT ABENTEUERN AUF DER GROSSEN LEINWAND.“

Fun Generation 7/98

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 %

PC Games 8/98
80 %

PC Action 7/98
85 % GOLD AWARD

Bravo Screen Fun 7/98
Note 1

JETZT IM HANDEL

HEART OF DARKNESS

MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN,
DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT ÜBERSTEIGT –
DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.

ACTION-ADVENTURE

ocean

PlayStation and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 AMAZING STUDIO-INFOGRAVES. All rights reserved.



Besuchen Sie



auf der



HANNOVER 26.8.-30.8.1998



Halle 3, Stand C 45

www.heartofdarkness.com

www.infogrames.de

VICTORY BOXING 2

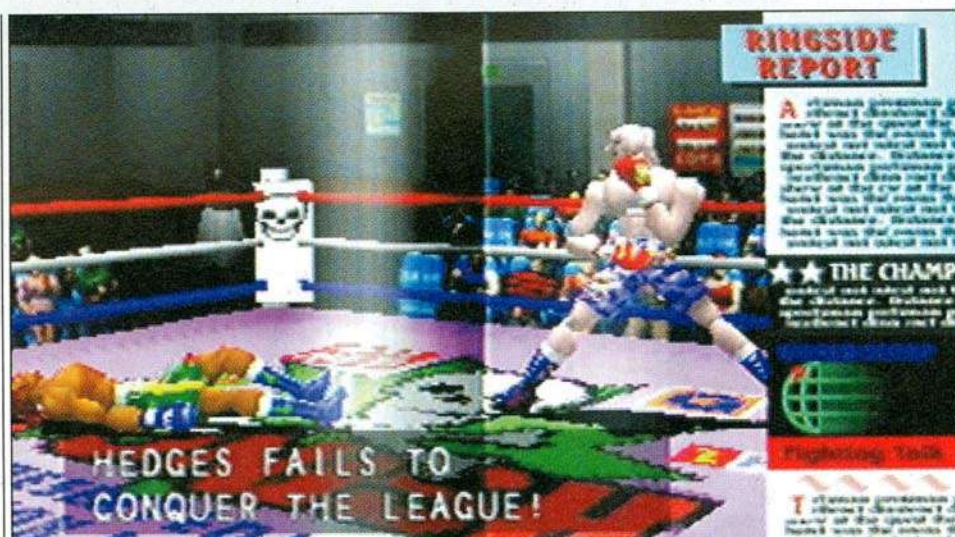
STEPHAN GIRLICH

Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Hersteller	JVC
Entwickler	Victor Interactive Software
Testmuster	Virgin Interactive
Erhältlich ab	November



Körpertreffer rauben dem Gegner die Luft und mindern die Kondition erheblich.

Fußball, Eishockey, Basketball oder auch Golf - wer sich für diese Sportarten interessiert, findet unter einer Vielzahl an hochklassigen Titeln mit Sicherheit sein persönliches Highlight. Quantitativ wie auch qualitativ weniger gut bedient dagegen wurden bislang die Tennis- und insbesondere die Boxfans. Einzig Victory Boxing lud zum virtuellen Duell Mann gegen Mann oder auch Mann gegen Frau, dessen Sequel uns nun vorlag. Konnte im Original die träge Steuerung und die recht plumpe Charakterzeichnung nicht jedermanns Gefallen finden, zeigt die Fortsetzung gerade in diesen beiden Punkten deutliche Verbesserungen. Zwar wirken die



Die Yellow Press präsentiert sich mit gewohnt reißerischen Headlines.

Puncher mit grobschlächtigen Gesichtstexturen und reichlich überdimensionierten Muskelbergen insgesamt immer noch recht klobig, was aber für eine Boxsimulation durchaus akzeptabel ist. Nachdem man in Einzelkämpfen seine ersten Erfahrungen gesammelt hat, gilt es nun, einen Profiboxer an die Spitze der Weltrangliste zu führen. Bis dahin ist es allerdings ein weiter und beschwerlicher Weg. Von der regionalen über die nationale Meisterschaft gelangt man schließlich als Herausforderer in die Weltliga, in der zunächst zehn erfahrene Profiboxer zu Boden geschickt werden müssen, bevor man letztendlich gegen den Champion und K.O.-König



Lehrmeister Snake hat seine Augenbinde verloren.

Sonny Lister antreten darf. Zu Karrierebeginn sind die Werte des eigenen Boxers noch relativ schwach. Kraft, Mut und Stehvermögen wachsen mit jedem gewonnen Kampf, die Schnelligkeit steht primär in Abhängigkeit zu Körpergröße und -gewicht. Die Auseinandersetzungen dauern über vier, acht oder zwölf Runden an, sofern man seinen Gegner nicht vorzeitig Ringstaub schlucken läßt. Von den sieben zur Auswahl stehenden Perspektiven sind maxi-

DER VORGÄNGER



Das Original hatte mit kantigen Charakteren und tragem Spieltempo zu kämpfen. Aufgrund mangelnder Alternativen griffen Boxfans trotzdem zu.



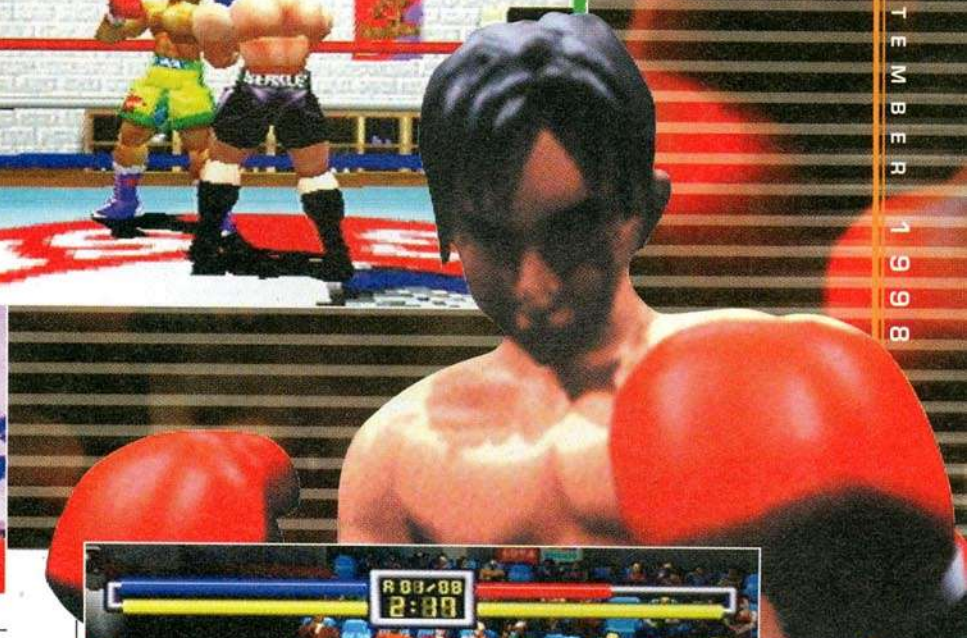
Die Werte des eigenen Kämpfers wachsen proportional zu den Erfolgen.



Liegt der eigene Kämpfer derart vor Schmerzen gekrümmt am Boden, ist das Kampfende meist sehr nah.



Die seitliche Perspektive erlaubt die beste Übersichtlichkeit.



Per einfachem Tastendruck schlägt man mit der Führhand, bei mehrmaligem Drücken weit effektivere Kombinationen.

next bout my profile

DOMINIC "DIAMOND" DURAN

National

fight: 53
win: 47
lose: 0
draw: 6
KO: 40

guts:
life:
power:
speed:
endurance:
patience:

Speedy, strong and tough. Should be ranked much higher but does not like match making

Ranking

DOMINIC "DIAMOND" DURAN

National

Left Open

fight: 53
win: 47
lose: 0
draw: 6
KO: 40

7. BANTAM
8. DYSON
9. BANE
10. MOORER
11. DURAN
12. HEDGES
13. RYAN
14. SMITH
15. BROWN
16. HORNE

Drei verschiedene Ranglisten müssen erfolgreich bestritten werden.

die beiden anderen Buttons versucht man hingegen die Angriffe des Gegenübers in Richtung Kopf oder Körper abzublocken. Mit den L-Tasten duckt bzw. pendelt man Schläge aus, die R-Tasten ermöglichen Special Moves, die einem mit fortlaufender Spieldauer wiederum von Snake, der schon aus dem Original bekannt ist, in einer kurzen Sparringsrunde gelehrt werden.

Victory Boxing 2 zeigt in spielerischer Hinsicht gute Ansätze, läßt aber - wie im Begleitschreiben mitgeteilt - die Gameplay-Balance noch größtenteils vermissen. Einzig gegen die Champions der jeweiligen Rangliste gingen die Kämpfe über mehrere Runden respektive für einen selbst meist vorzeitig zu Ende. Wildes Tastengehämmer führt

augenblicklichen Zustand stehen, geben die Marschroute für die restlichen Runden an. Der Schmerzfaktor wird optisch durch langsam blutig werdende Gesichtszüge sichtbar und bei Verwendung eines Dual Shock Controllers vibrierend spürbar gemacht. Sollte es den Entwicklern gelingen, die Spiel-

„SOLLTE ES DEN ENTWICKLERN GELINGEN, DIE SPIELBARKEIT SO AUSZUTARIEREN, DAß ALLE KÄMPFE SO ABLAUFEN WIE DIEJENIGEN, DIE GEGEN DIE CHAMPIONS DER PREVIEW-VERSION AUSGETRAGEN WURDEN, DANN KÖNNTE VICTORY BOXING 2 EIN RICHTIG GUTER TITEL WERDEN.“

gegen diese routinierten Jungs nicht mehr zum Erfolg, planvolles Taktieren und Haushalten mit den Kraftreserven wird essentiell notwendig. Zwei Energieleisten, die für die Kondition und den

barkeit so auszutrieren, daß alle Kämpfe so ablaufen wie diejenigen, die gegen die Champions der Preview-Version ausgetragen wurden, dann könnte Victory Boxing 2 ein richtig guter Titel werden. Ob es allerdings reichen wird, um mit EAs äußerst verheißungsvollem Knockout Kings um die vakante Boxkrone fighten zu können, bleibt abzuwarten.



Die Gegner fallen wie vom Blitz getroffen zu Boden.



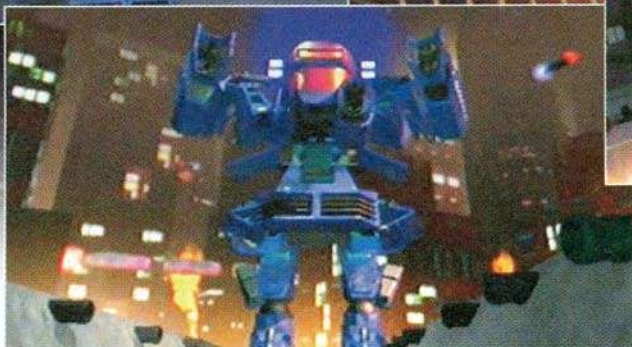
Aus der Ich-Perspektive ist es sehr schwer, die richtige Entfernung zum Gegner zu finden.

FUTURE COP

LAPD 2100 A.D.

SVEN LIEBOLD

Genre	Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Testmuster	Electronic Arts
Erhältlich ab	Herbst



auf erschreckende zwei Monate.

Frei nach dem Motto „Feuer bekämpft man mit noch mehr Feuer“ schickt die L.A.P.D. das derzeit fortschrittlichste Anti-Terror-Vehikel der Welt direkt an die heißumkämpfte Front. Das experimentelle Fahrzeug besitzt die einzigartige Fähigkeit, sich entweder in ein Hovercraft oder einen mächtigen Walker zu transformieren. Das Design des Polizei-Mechs X-1 Alpha erinnert übrigens stark an die legendäre ED-209 Einheit aus Paul Verhoevens indiziertem Sci-Fi Streifen. Ausgerüstet mit 30 verschiedenen hochgezüchteten Waffensystemen wie Plasma Missiles, Volcano Mines oder Infernos, geht es den Neo-Gangstern an den Kragen.

In Electronic Arts' apokalyptischer Vision kämpft sich der Spieler durch 12 aufwendig gestaltete Distrikte in Los Angeles. Jeder Spielabschnitt muß gründlich erforscht werden, da L.A.P.D. keineswegs in die Tiefen einer linearen Ballerorgie versumpft. Der X-1 Alpha bahnt sich seinen Weg über Schwebep Plattformen, muß Stromquellen vernichten, um Energiebarrieren auszuschalten,

Das 22. Jahrhundert wird alles andere als ein Zuckerschlecken. Chaos und Anarchie wüten durch die schöne Stadt Los Angeles. Straßenbanden herrschen über alle Gassen und U-Bahnen und schrecken sogar vor einem Übergriff auf das Rathaus nicht zurück. Die Gewalt auf den Straßen eskaliert, die Bevölkerung wird zur Geißel der bestens ausgerüsteten Unterdrücker. Schon lange beschränkt sich deren Bewaffnung nicht mehr auf einfache Pistolen und Gewehre - der moderne Terrorist freut sich unter anderem über thermonukleare Sprengsätze im Hosentaschenformat und biologisches Kampfgas. Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Polizisten verringert sich



Mit dem Lift nach oben - ein Schalter deaktiviert die Energiebarriere.



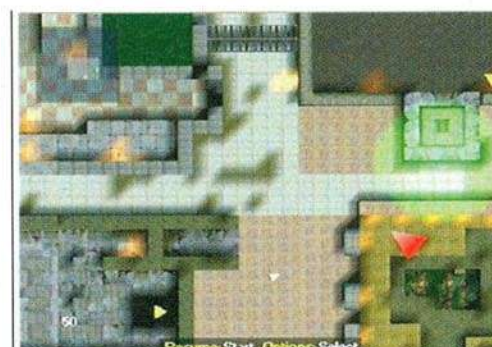
Das Hovercraft schwebt elegant über dem Minen-teppich.

und springt wagemutig über schwindelerregende Abgründe. Ähnlich viel Abwechslung gibt es bei den zahlreichen feindlichen Einheiten, die dem Future Cop das Leben erschweren. Infanterie, vielerlei Schwebegleiter, Geschütztürme und Raketenstützpunkte stellen nur eine kleine Auswahl aus dem Terrormittel-Repertoire der Straßenbanden dar. Am Ende jedes Levels wartet der obligatorische Endgegner auf den metallenen Ordnungshüter. Im weiteren Verlauf des Spiels gerät man aber auch inmitten eines Levels des öfteren an einen größeren Brocken als Gegner.

Das Kampfgeschehen wird mittels einer intelligenten Kamera verfolgt, die den Spieler weitgehend aus einer iso-



In speziellen Kisten erhält man nützliche Items wie Schilde oder Weapon-Upgrades.



Eine Kartenfunktion gibt Aufschluß über den aktuellen Standort.



Nachdem man die beiden Geschütztürme erledigt hat, geht es dem eigentlichen Endgegner an den Kragen.



Wird das Kampfgeschehen unübersichtlich, schwenkt die Kamera automatisch in die Vogelperspektive.



Dieser Mid-Boss ist mit optisch brisanten Reflexionstexturen versehen worden.



Ein Reaktor versperrte dem Walker den Weg.

metrischen Perspektive einfängt. Je nach Situation schwenkt der Blickwinkel auch in die Vogelperspektive, um einen möglichst übersichtlichen Spielablauf zu gewährleisten.

Zu Beginn eines jeden Spielabschnitts stimmt eine kurze FMV-Sequenz den Spieler auf die bevorstehende Mission ein. Während des Einsatzes wird man von ständigen Funksprüchen begleitet, die eine hervorragende Atmosphäre erzeugen. Ab und zu muß man sogar seinen Polizeikollegen Deckung geben oder ihnen ein Tor öffnen, damit die Streifenwagen den weiteren Bereich sichern können.

Wie bereits erwähnt, besitzt das High-Tech-Vehikel die Fähigkeit, sich neben dem Walker in eine Art Hovercraft zu verwandeln. Diese Form der Fortbewegung ist besonders nützlich, wenn längere Strecken zurückgelegt werden müssen oder gemeine Minen Teppiche das Vorankommen des Walkers erschweren. Ohne irgendwelchen Schaden zu erleiden, schwebt der

Gleiter schnell und elegant über die Gefahrzonen hinweg. Die Transformation des X1-Alpha ist übrigens in einer spektakulären Sequenz zu bewundern und kann jederzeit durchgeführt werden.

Im Laufe eines Spielabschnitts bietet sich die Möglichkeit, per Pick Ups die eigenen Waffensysteme aufzurüsten bzw. die lebensnotwendigen Energievorräte aufzufrischen. Viele dieser Items sind oftmals versteckt und bedürfen

stundenlangen Multiplayer-Spaß gesorgt.

Ohne zu viel vorwegzunehmen, könnte man L.A.P.D. 2100 AD bereits deutliches Hit-Potential attestieren. Die gesamte Präsentation reicht zwar nicht an die Klasse eines Nuklear Strike heran, überzeugt aber dennoch mit superber Grafik, die die Herzen der Pyrotechniker höher schlagen läßt. Realistische, flüssige Animationen lassen den Walker bedrohlich über den Bildschirm stapfen und das ohnehin schon angeschlagene L.A. in Schutt und Asche legen. Nicht nur Actionfans können sich auf ein solides Stück Software

„OHNE ZU VIEL VORWEG ZU NEHMEN, KÖNNTE MAN L.A.P.D. 2100 AD BEREITS DEUTLICHES HIT-POTENTIAL ATTESTIEREN.“

einer gründlichen Erkundung der jeweiligen Location.

Damit auch das zweite Joypad nicht ungenutzt bleibt, integrierten die findigen Entwicklerköpfe einen attraktiven Zwei-Spieler-Mode. Entweder im Split-Screen Duell oder als kooperatives Team können sich zwei Future Cops gleichzeitig in dem dunklen L.A. austoben. Ohne Geschwindigkeitsverluste ist somit für

freuen, das allem Anschein nach den hohen Ansprüchen eines Electronic Arts-Produkts absolut gerecht wird.



Zu Beginn paßt man die Bewaffnung der Mission entsprechend an.



Mit großem Geschütz wollen die Gangmitglieder Euch von einem weiteren Vordringen abhalten.



SVEN LIEBOLD

EHRGEIZ

Genre	Beat'em Up
Spieler	1-2
Hersteller	Squaresoft
Entwickler	Dream Factory
Testmuster	ACME, Tel.: 0221/2408800
Erhältlich ab	4. Quartal (Japan)



Wenn sich zwei renommierte japanische Softwareriesen wie Namco und Squaresoft zusammenschließen, um gemeinsam ein neues Beat'em Up zu produzieren, kann eigentlich fast nichts mehr schiefgehen. Namco sicherte sich allein mit seiner Tekken-Serie einen hervorragenden Ruf unter den PlayStation-

Jüngern, während der Name Squaresoft allerspätestens seit Final Fantasy VII für bestechende Qualität bürgt. Die neue Prügelorgie Ehrgeiz entstand ursprünglich in der Softwareschmiede Dream Factory, welche die veröffentlichten Prügelknaller der Tobal-Serie kreierten. Namco brachte das Spiel schließlich in die Spielhallen, wo es bereits seit Februar begeistert von den Fans aufgenommen wurde. Zum Jahresende hin sollen nun auch die heimischen Fernseher mit den zahlreichen Kampfarenen gefüllt werden. Die PlayStation-Variante wird von Square vertrieben

werden und verspricht schon jetzt eine authentische Umsetzung des Spielhallenvorbilds.

Warum die Japaner allerdings einen Hang zu deutschen Begriffen und Ausdrücken haben, bleibt wohl deren ewiges Geheimnis.

Ehrgeiz ist der Name eines mysteriösen Schwertes, in dessen Griff eine Fassung eingearbeitet wurde, welche einen aus Final Fantasy VII bekannten Materia-Stein in sich birgt. Die Waffe wurde vor 50 Jahren in der Ruine einer alten deutschen Burg gefunden. Obwohl die Klinge zerbrochen war, stand der



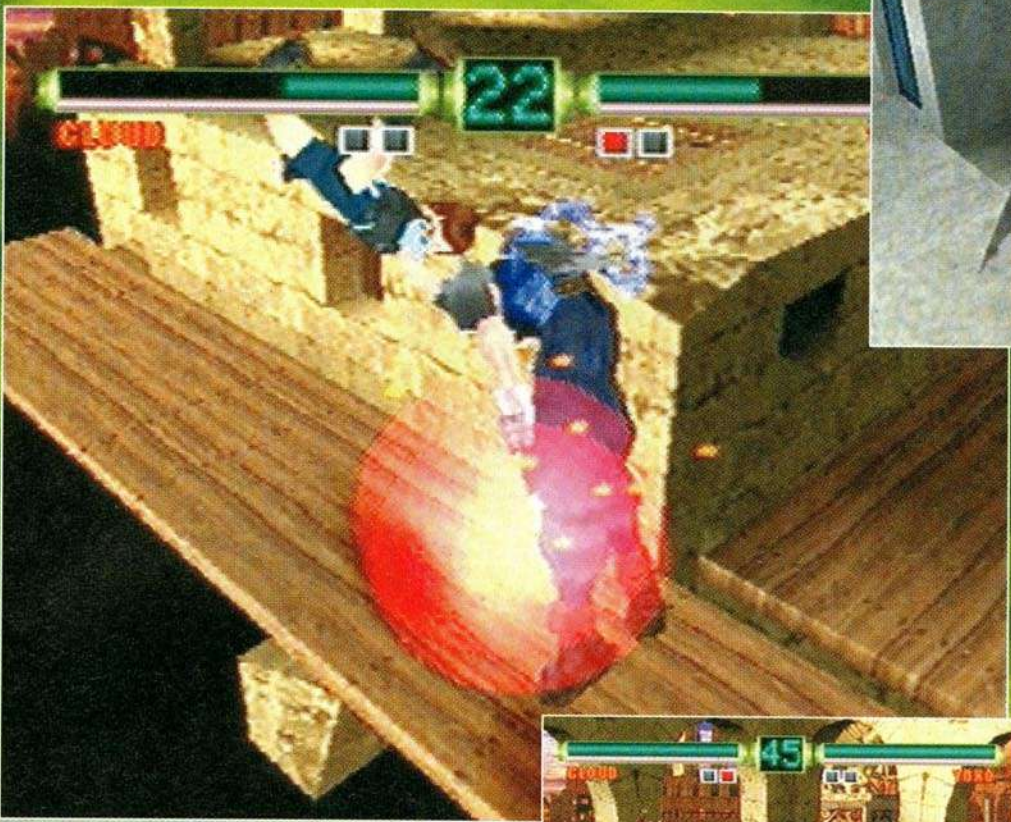
Cloud Strife wird mit den aus Final Fantasy VII bekannten Effekten in Szene gesetzt.



Das Combosystem erlaubt multiple Treffer.



Ein „Ring-Out“ gibt es bei Ehrgeiz nicht.



An grafischen Finessen wurde nicht gespart.



Der Aufprall aus großer Höhe wirkt sich schmerzhaft auf das Energiekonto aus.



Die Kämpfer wurden detailverliebt dargestellt.



Godhands Kanone sollte man lieber ausweichen.

Name Ehrgeiz bald für ein mächtiges Turnier, in dem sich die gefürchtetsten Kämpfer der Erde die Stirn boten. Der Gewinner erhielt die Waffe als Trophäe und Symbol des Sieges.

Jetzt, da das nächste Ehrgeiz-Tournament vor der Tür steht, scheint sich das Geheimnis um den geheimnisvollen Materia-Stein zu lüften. Eine alte Ruine inmitten der heißen Wüste des mittleren Ostens ist der Schauplatz einer geheimen Ausgrabung. Initiator dieser Aktion ist die Vereinigung „Red Scorpion“, deren Aushängeschild der Schutz und die Erhaltung historischer Schätze ist. In Wirklichkeit sind die Wissenschaftler allerdings mit der Entwicklung von Bio-Waffen beschäftigt, wobei sie sich das ausgeprägte Wissen alter Kulturen zunutze machen wollen. Die Legende der Unsterblichkeit führte Red Scorpion direkt vor die Türe der Ruine, hinter der

die Lösung des Geheimnisses zu liegen scheint. Trotz immenser Gewalteinwirkung bewegte sich der Flügel allerdings keinen Millimeter aus seiner Verankerung, und ein passender Schlüssel war nirgends aufzutreiben.

In dieser Situation erinnerte man sich an den Materia-Stein des Schwertes, und stellte die Hypothese auf, mit ihm die verschlossene Tür öffnen zu können; denn von dem Zeitpunkt an, seitdem das Tor in der Ruine berührt wurde, leuchtet der Materia-Stein in einem mysteriösen Schimmer. Jeder, der das Schwert in die Hand nahm, spürte ein starkes Verlangen, dem Ruf einer Stimme zu folgen, die sich unweigerlich in die Gedanken des Besitzers bohrte.

Die letzten drei Ehrgeiz-Turniere wurden von Koji Masuda gewonnen, der schließlich durch das Licht des Steines zu der geheimen Ausgrabungsstätte in den Mittleren Osten geführt wurde. Obwohl der Stein nicht aufhörte, Koji zu rufen, mußte Koji dennoch schnellstens den Ort verlassen, da er unter harten Beschuß der Red Scorpion-



Den von Ken gelegten Minen sollte man tunlichst aus dem Weg gehen...



...da sie eine vernichtende Wirkung haben.



Cloud kann nicht nur mit seinem Schwert gut austeilen.

YOKO YOKO

Alter:17
Herkunft:Japan
Status:ICPO-Agentin
Spezialwaffe:Jojo

Die Eltern der jungen Yoko ließen sich scheiden, als sie gerade einmal 10 Jahre alt war. Sie wurde von ihrer Mutter aufgezogen, von der sie in die Geheimnisse des Jujutsu eingeweiht wurde. Obwohl sie eigentlich noch eine gewöhnliche Schülerin ist, wurde sie dennoch aufgrund ihrer bemerkenswerten kämpferischen Fähigkeiten von der ICPO angeworben. Eines Tages erhielt sie einen Brief von ihrem vermissten Vater, der sie darum bat, am Ehrgeiz-Turnier teilzunehmen, um das Schwert wieder in seinen Besitz zu bringen.

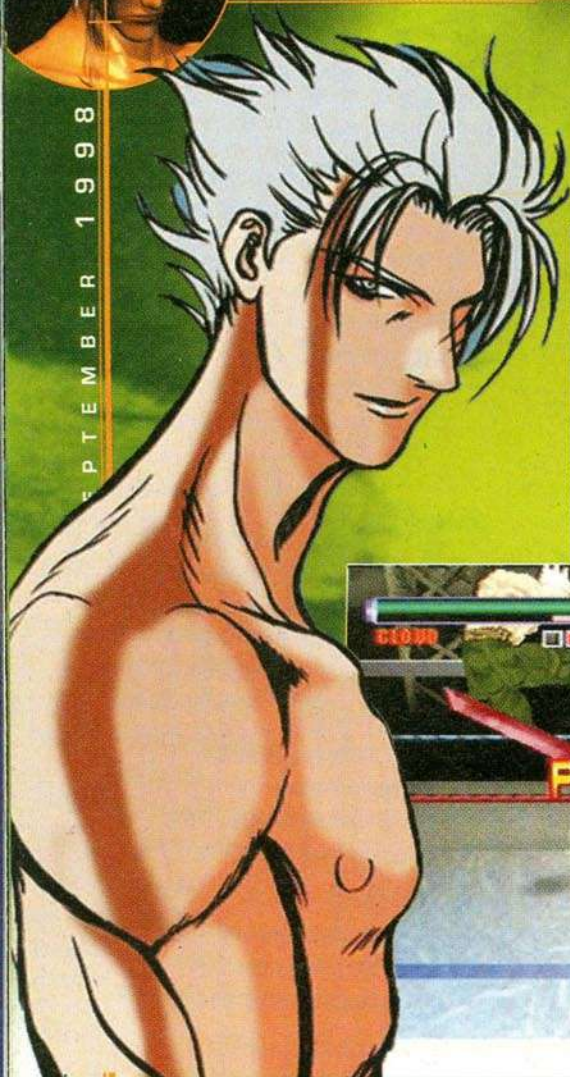


KEN MISHIMA GODHAND

Alter:26
Herkunft:Japan
Status:Chef der Mishima Co., Ex-Söldner
Spezialwaffe:Revolver, Minen, Handgranaten

Ken war früher ein berühmter Söldner der Organisation „Red Scorpion“. In dieser Zeit erfuhr er von der Ruine in der Wüste, die das Geheimnis ewiger Jugend und Unsterblichkeit beherbergen sollte. Ihm kam der Gedanke, diese Informationen teuer zu verkaufen, um somit seinen Lebensabend zu sichern. Damit sein plötzliches Ausscheiden aus Red Scorpion nicht zu auffällig aussah, schnitt er sich kurzerhand seinen rechten Arm ab. Danach verkaufte er die Informationen an die mächtigsten Syndikate dieser Welt und errichtete sich mit deren Hilfe ein eigenes Imperium. Nachdem er einen neuen biologischen Arm erhalten hatte, reifte der Gedanke in ihm, daß vielleicht Ehrgeiz der Schlüssel zu der sagenumwobenen Ruine sein könnte.





SASUKE

Alter: unbekannt
Herkunft: vielleicht Japan
Status: Ninja
Spezialwaffe: Shuriken, Katana, Enmaku, Makibishi



Obwohl Sasukes äußeres Erscheinungsbild dem eines stolzen Ninjas gleicht, ist er dennoch eine sehr mysteriöse Gestalt. Derzeit arbeitet er als Untergrundkämpfer für Red Scorpion. Sasuke hat jede Erinnerung an die Vergangenheit verloren und kennt somit auch nicht seinen wirklichen Namen. Eines Tages jedoch, als er den Auftrag bekommt, Koji Masuda aus dem Weg zu schaffen, scheint es ihm, als könne er sich wieder schwach an etwas erinnern. Das schummrige Licht des Materia-Steins in Ehrgeiz scheint ihm wie ein Fragment seiner verlorenen Gedanken. Da der Ninja Koji jedoch nicht niederstrecken kann, hofft er jetzt im Turnier in den Besitz der Waffe zu gelangen, um so sein Gedächtnis wiederzuerlangen.

INOBA DASHER

Alter: 38
Herkunft: Japan
Status: professioneller Wrestler
Spezialwaffe: Profi-Wrestling



Inoba ist ein Schüler des Ehrgeiz-Gründers Karl Schneider und eine sehr angesehene Person im Wrestling-Sport. Als kürzlich sein Meister verstarb, fand er eine Notiz in Schneiders Unterlagen, die auf einen wahrscheinlichen Zusammenhang zwischen dem Schwert und der Ruine im Mittleren Osten hinweist. Als ein Mitglied des Wettkampfkomitees und Schüler des Turnierbegründers fühlt sich Inoba dazu berufen, das Werk seines Lehrmeisters zu Ende zu führen und das Geheimnis um Ehrgeiz endgültig zu lüften.

WOLF MAIDEN JO

Alter: 18
Herkunft: Amazonas, ursprünglich Deutschland
Status: Gefangene
Spezialwaffe: Wolf-Transformation



Durch ein tragisches Unglück stürzte ein Flugzeug in die Tiefen des Amazonas. Einzig ein kleines Baby überlebte, das wie durch ein Wunder nur eine kleine Wunde am Kopf hatte. Ein wilder Wolf nahm sich dem Kind an und zog es wie seinesgleichen auf. Dadurch erlangte das Mädchen dreimal so viel Kraft wie ein herkömmlicher Mensch. Nachdem ihre Adoptivmutter gestorben war, begann sie die benachbarten Dörfer am Rande des Dschungels anzugreifen. Dort wurde sie schon bald als „Wolf Maiden“ (Wolfsmädchen) gefürchtet, bis sie eines Tages eingefangen wurde. Doch das Gefängnis konnte sie nicht lange halten, da sie mit ihren übermenschlichen Kräften den Wächtern haushoch überlegen war. Red Scorpion bekam schließlich Wind von der Sache und nahm sich dem Mädchen an. Sie wurde Jo genannt und zu dem Ehrgeiz-Turnier geschickt, ohne jedoch zu wissen, weshalb sie dort kämpfen sollte.



Besonders effektiv: Den Gegner per Luftangriff schwächen!



Wird der Gegner zu Boden geschmettert, wirbelt reichlich Staub in die Höhe.



im Sinne ihres Vaters an dem gefährlichen Wettkampf teilnimmt. Gelingt es dem Spieler, das Turnier innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu absolvieren, geben sich sogar die aus Final Fantasy VII bekannten Helden Cloud Strife und Tifa Lockhart ein munteres Stelldichein.

Das Spielprinzip bringt erfrischend neue Ideen in die staubigen Prügelarenen. Ganz im Stile von Bushido Blade kann sich der Kämpfer völlig frei in einem echten 3D-Schauplatz bewegen, ohne dabei fix an eine Achse gebunden zu sein. Dies hat den Vorteil, sich dem Rivalen auf unterschiedliche Arten nähern zu können. Der Gegner kann nun von der Seite an seinem Arm gepackt, oder fies hinterrücks niederge-

Wachen geriet. Seit diesem Tag sind ihm die Schergen dieser fadenscheinigen Organisation auf den Fersen, um den Kampfsportmeister zum Schweigen zu bringen. Keiner sollte je von dem Geheimnis erfahren. Das nächste Ehrgeiz-Turnier war bereits in greifbare Nähe gerückt. Koji gab zwar Ehrgeiz an die Wettbewerbskommission zurück, mußte jedoch von einer Teilnahme absehen, da ihm Red Scorpion immer noch nach dem Leben trachtete. Aus diesem Grund schrieb er einen Brief an seine Tochter Yoko, die in seinem Auftrag das Tournament gewinnen sollte, um Ehrgeiz zurück in seine Hände zu bringen.

Bei Spielbeginn stehen dem Spieler acht Charaktere zur Auswahl. Das Angebot der Kämpfer ist sehr vielschichtig und reicht beispielsweise von einem professionellen Killer über Filmstars, Wolfsmutationen, Kickboxer, Ninjas, bis hin zu der schönen Yoko, die



Viele der Moves sind äußerst schmerzhaft.



Godhand macht gnadenlos von seiner Schußwaffe Gebrauch.



Yoko zieht ihre Kontrahenten auf Schlagdistanz.



streckt werden. Die Umgebung wurde aktiv in das Spielgeschehen miteinbezogen, da die Protagonisten, sofern es die jeweilige Arena anbietet, auf unterschiedlichen Ebenen kämpfen können. Durch diese Möglichkeit entwickeln sich halbsbrecherische Verfolgungsjagden über Häuserdächer, Terrassen und durch

„DIE SIGNIFIKANTE OPTISCHE DARSTELLUNG BESTICHT DURCH HI-RES-GRAFIKEN GEPAART MIT BRILLANTEN ANIMATIONEN, DIE TEKKEN 3 DURCHAUS PAROLI BIETEN KÖNNEN“

Kellergeschosse. Des weiteren finden sich auf dem Spielfeld ab und an nützliche Gegenstände wie Messer oder andere Waffen, die man geschickt gegen seinen Konkurrenten einsetzen kann.

Ähnlich dem bestialischen Prügel-spaß Bloody Roar gibt es zwei Angriffs-Buttons, inklusive einer Spezial Attacke. Blockfunktion und Sprung sind über die L+R-Tasten auszuführen. Die Spezial Attacke fällt je nach Charakterbe-schaffenheit verschieden aus und kann



Bei manchen Treffern wird der Rivale meterhoch durch die Luft geschleudert.



selbstverständlich auch mit den konventionellen Moves kombiniert werden. Godhand, ein Kämpfer der Red Scorpions, hat beispielsweise immer einen Revolver griffbereit. Außerdem kann er das Spielfeld mit lästigen Landminen auslegen sowie seine Gegner mit Handgranaten in Bewegung halten. Yokos Spezialwaffe hingegen ist ein Jojo, mit dem sie sich ihre Rivalen aus jeder Distanz heranziehen kann.

Der Spielablauf von Ehrgeiz ist unglaublich flüssig. Im Gegensatz zu dem hektischen Dead or Alive wählte man hier genau die richtige Balance zwischen Geschwindigkeit und Spielbarkeit. Zu keiner Zeit fühlt man sich deplaziert oder hat mit der Steuerung zu kämpfen. All diese Merkmale sind schon fast erschreckend gut aufeinander abgestimmt. Die signifikante optische Darstellung besticht durch Hi-Res-Grafiken gepaart mit brillanten Animationen, die Tekken 3



Auf dem schmalen Sims ist es besonders schwer das Gleichgewicht zu halten.

LEE SHUWEN

Alter:47
Herkunft:China
Status:Killer
Spezialwaffe:Speer

Seine Kunst besteht darin, eine Person mit nur einem Schlag zu töten. Er, der Gründer von Lee Si Hakyoku Ken und ein Mann, den man den Gott des Speeres nannte, galten eigentlich als verstorben, da sie angeblich durch einen Anschlag vergiftet wurden. Lee erholte sich jedoch mit Hilfe eines legendären Öls, an das er durch die Hilfe von Red Scorpion gelangte. Obwohl er sich von Zeit zu Zeit mit mysteriösen Mitteln verjüngen ließ, strebt er jedoch immer noch nach dem perfekten Mittel der ewigen Jugend. Auch er macht sich auf die Suche nach der geheimen Ruine in der Wüste, da er dort das Tor zur Unsterblichkeit vermutet.

HAN DAE HAN

Alter:23
Herkunft:Korea
Status:Action-Filmstar
Spezialwaffe:Raketenwerfer

Han ist ein junger berühmter Action-Held, der dafür berüchtigt ist, alle seine Film-Stunts selbst zu erledigen. Nur wenige wissen, daß er ein künstliches rechtes Bein an seinem Körper trägt. Vor einem Jahr geschahen bei Dreharbeiten zu einem Film in der Wüste des Mittleren Ostens sehr mysteriöse Dinge. Nachdem er herausgefunden hatte, daß sich schon ähnliche Vorfälle über einige Dekaden hinweg an diesem Ort ereignet hatten, wurde er vollends von der Faszination dieses Ortes übermannt. Wie magisch fühlt er sich zu der Teilnahme an dem Turnier hingezogen.



PRINCE NASEEM

Alter:29
Herkunft:England
Status:Kick-Boxer
Spezialwaffe:Rocket Punch

Naseem behauptet von sich, jeden Gegner zu besiegen, der sich ihm in den Weg stellt. An diesem Glauben hält er fest und ist ständig bestrebt, neue und stärkere Kontrahenten ausfindig zu machen. Keiner in der Kickbox-Welt konnte es bisher mit Naseem aufnehmen. So verlor er die Lust am unbewaffneten Kampf. Eines Tages erfuhr er von dem Ehrgeiz-Turnier, in dem es den Kämpfern erlaubt war, Schwerter, Gewehre und sonstige Arten von Waffen zu verwenden. Voller Begeisterung beschloß Naseem, sich in dieser neuen Art des Kampfes zu bewähren. Ihm geht es weder um Ehrgeiz noch um das Geheimnis der Ruine. Alles, wonach er sucht, sind mächtige Rivalen, die sich mit ihm messen wollen.



durchaus Paroli bieten können. Zwar soll die von uns angespielte Version erst zu 15% fertig sein, konnte aber gerade wegen der beachtlichen Technik und der Spielmechanik auf ganzer Linie überzeugen. Sollte Dream Factory weiter auf dieser Schiene fahren, steht einem neuen Stern am 3D-Beat'em Up Himmel nichts im Weg.



Gut gelöst: In der Sicht stehende Objekte werden transparent.



FINAL FANTASY VII

P R E S C R E E N

play
PLAY STATION

S E P T E M B E R 1 9 9 8

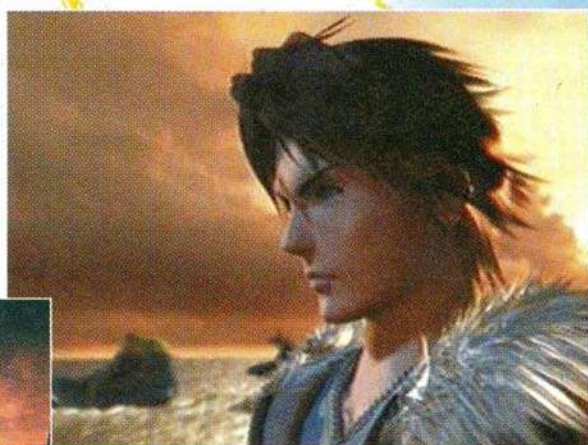
P R E S C R E E N 48

KLAUS PREISINGER

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

Genre:	Rollenspiel
Spieler	1
Hersteller:	Squaresoft
Entwickler:	Squaresoft
Testmuster:	ACME, Tel.: 0221/24088000
Erhältlich ab:	1999



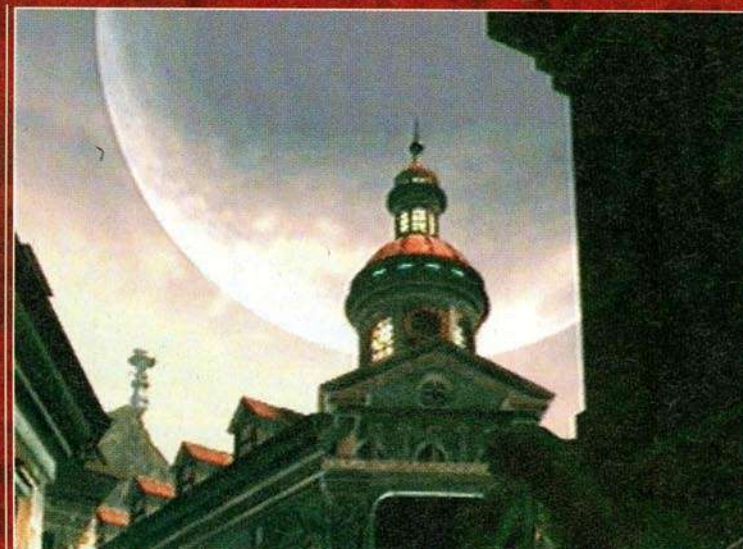
Hier wird einem Gegner gerade ein Spruch entzogen.



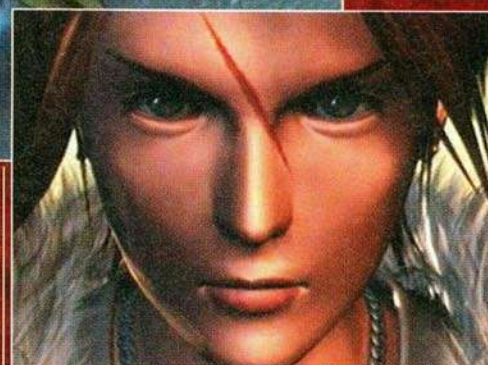
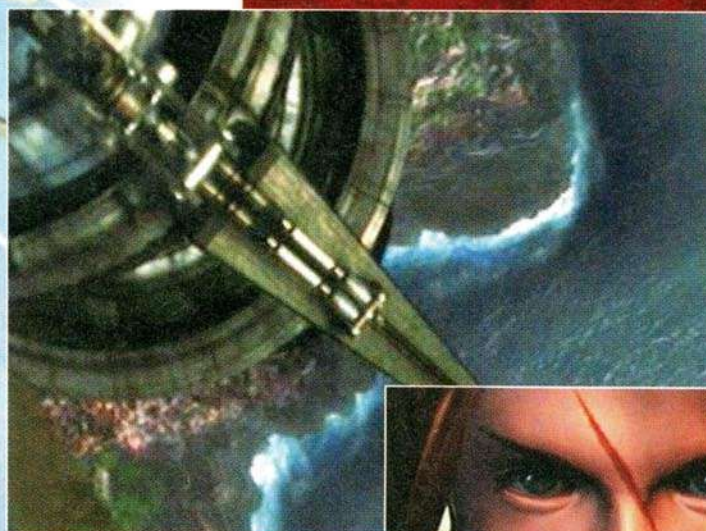
Für Fans fernöstlicher Rollenspiele haben wir eine gute Nachricht: Endlich lag uns eine spielbare Version von Final Fantasy VIII vor, die, wenn man den Aussagen von Square-Boss Tomoyuki Takeshi Glauben schenken darf, den weltweiten Erfolg des Prequels noch um ein

weites übertreffen soll. Zumindest bot der erste Eindruck dann auch tatsächlich mehr, als wir uns erhofften. War am siebten Teil oft ausgesetzt worden, daß die Polygonmodelle klotzig und untexturiert aussahen, so sind die Figuren nun sehr detailliert und mit hübschen Texturen überzogen. Außerdem ist das Charakterdesign nicht an japanische Comics angelehnt, sondern entspricht eher westlichen Maßstäben. Im Zusammenspiel mit den bekannt aufwendigen Rendergrafiken, die an Detailreichtum kaum mehr zu übertreffen sind und oftmals fließend in eine Videosequenz

übergehen, scheint Final Fantasy VIII die Grafikkombi schlechthin zu werden. Auch für die Kämpfe hat Square Verbesserungen der Grafikeinheit vorgenommen. Alle Effekte wurden aufwendig texturiert und mit feinsten Lichteffekten versehen. In der Kombination mit aberwitzigen Einfällen, was beispielsweise die Animation größerer Effekte, insbesondere die der Limit Breaks und Beschwörungszauber angeht, vermag Square ein bei Rollenspielen noch nie gesehenes visuelles Feuerwerk abzubrennen. Die vom Spieler nicht zu beeinflussende, sich frei bewegende Kamera setzt dabei jede Aktion passend in Szene und rundet den über-



Jedes Bild wird unter großem Aufwand in Szene gesetzt.



Die Charaktere wurden brillant modelliert.



Alle Sterbesequenzen wurden deutlich aufgemotzt.



ドール公国の兵士
「SeeDおよびSeeD候補生は
1900時に集合。
海岸に集合！
とのことですよ！」

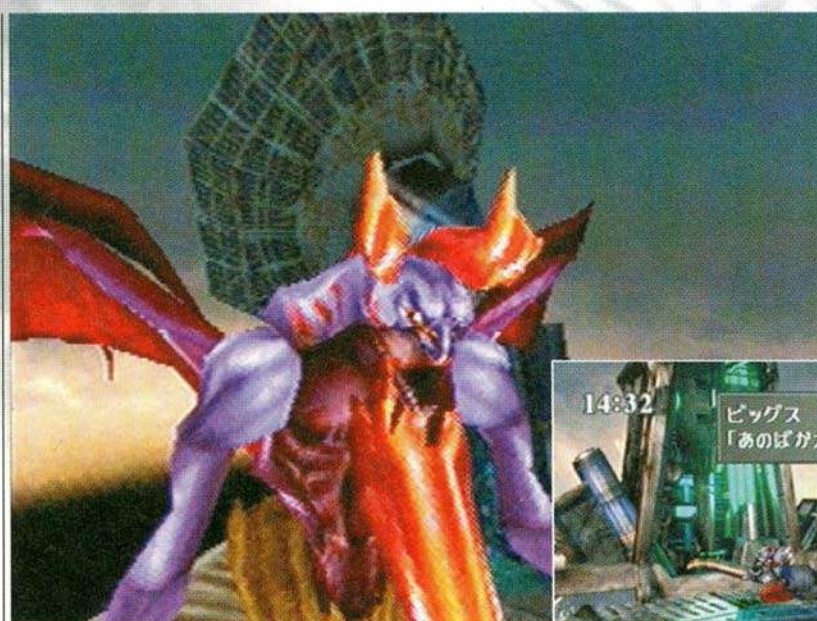


wältigenden grafischen Eindruck ab. Dem steht der Sound in nichts nach, der stets sehr gut zur Szenerie paßt und besonders während der Flucht zum Ende des Demos hin das Tempo ordentlich hochtreibt. Der Vergangenheit angehören ebenfalls diejenigen Zeiten, in denen man bei Final Fantasy nur einen Charakter stellvertretend für die gesamte Gruppe steuerte. Stattdessen sieht man alle drei im Demo enthaltenen Gruppenmitglieder (Squall, Zell, Rinoa) über den Bildschirm laufen. Im Kampf

zeigt sich Final Fantasy VIII dann mit dem neuen Kampf- und Magiesystem von seiner zweiten Prachtseite. Die Grundlagen sind im Vergleich zum Vorgänger identisch geblieben. In Echtzeit läuft Euer Initiativebalken gen 100%; sobald dies geschehen ist, habt Ihr die Auswahl aus verschiedenen Manövern. Zunächst gibt es die Möglichkeit, mit allem, was an Waffen greifbar ist, auf den Gegner einzuschlagen. Der Protagonist Squall setzt dabei auf die sogenannte „Gunblade“, welche



Die Detailstufen der Charaktere sind ungleich höher als im siebten Teil.



Dieser Dämon erwartet Euch auf der Spitze der Antenne.



Biggs aktiviert die RoboSpinne.

eine Art Revolver darstellt, dessen Lauf in eine Klinge mündet, mit der er zuschlägt. Doch dienen die sechs Kammern des Revolvers nicht zur Zierde. Sobald Squall seinen Limit Break startet, gilt es, zum richtigen Zeitpunkt die R1-Taste zu drücken. Hat man diese nicht ganz einfache Hürde überwunden, wird zu jedem Schlag jeweils noch eine Kugel abgefeuert, die den Gegner in bildschirmfüllende Explosionen hüllt, gegen die kaum ein Heilkraut gewachsen ist. Das Magiesystem weist ebenso seine Tücken auf. Square hat die Magiepunkte abgeschafft und durch eine neue Fähigkeit ersetzt. Mit Hilfe dieser werden dem Gegner Sprüche entzogen, um dann gegen diesen selbst eingesetzt zu wer-

den. Alternativ dazu kann man den Spruch auch für folgende Kämpfe aufbewahren. Somit bieten sich gänzlich neue Kampfstrategien; denn einen Spruch, den man geklaut hat, kann der Gegner nicht mehr sprechen. Die früher ach` so leidigen Zufallsbegegnungen werden dadurch zu unfreiwilligen Magiespendern. Eine beliebte Variante ist es, mit einem Charakter zu heilen, während die anderen beiden ihre magischen Reserven auffrischen. Diese Vorgehensweise hat aber auch ihre Grenzen, da die Gegner nicht endlos schröpfbar sind. Die mächtigen Auf- rufzauber des Vorgängers sind auch in der Fortsetzung enthalten. In der

FINAL FANTASY HISTORY

Final Fantasy I / NES



Final Fantasy II / Super Nintendo



Final Fantasy III / Super Nintendo

Square hat über die Jahre hinweg den renommierten Namen Final Fantasy für unzählige Spiele genutzt. Angefangen hat alles mit Teil eins auf dem NES, der vom Spielablauf noch in der Rollenspielsteinzeit einzuordnen ist. Jahre später erschienen Teil zwei und drei für das Super Nintendo. Außerhalb Japans begann der Siegeszug der Serie mit Teil vier, der im wesentlichen ein Remake von Teil zwei war. Zur kompletten Verwirrung trägt der Umstand bei, daß dieser für den amerikanischen Markt wieder in Final Fantasy II umbenannt wurde. Danach erschien in den USA der dritte Teil, der in Japan schon der sechste war. Um das Titel-Chaos noch zu steigern, schob Square in den USA den japanischen dritten Teil unter dem Namen Final Fantasy V nach. Das japanische Final Fantasy V wurde hingegen nie gesichtet. Mit dem siebten Teil der Serie wurde die Zählung endlich wieder weltweit begründet. Für den Gameboy sind ebenfalls vier Teile



Final Fantasy V / Super Nintendo

erhältlich. Diese heißen Final Fantasy Adventures und Final Fantasy Legend 1-3. Außerhalb dieser Zählung existieren noch Titel wie Final Fantasy Mystic Quest auf Super Nintendo und weitere Spiele, die zwar Final Fantasy nicht im Namen beinhalten, aber auf bekannte Figuren der Serie Bezug nehmen (Bahamuts Lagoon). Empfehlenswert sind jedoch nur der zweite und dritte Teil aus den USA für das Super Nintendo sowie der zweite Teil der Final Fantasy Legend-Serie für den Game Boy.



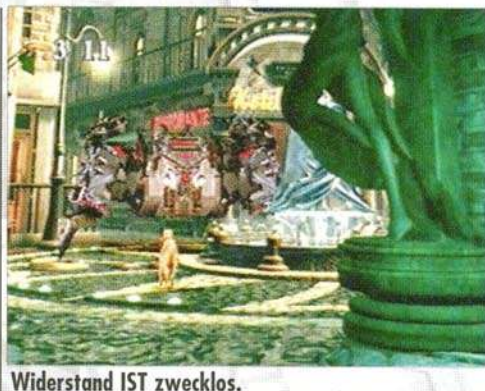
Final Fantasy Legend 2 / Game Boy



Final Fantasy Tactics / PlayStation

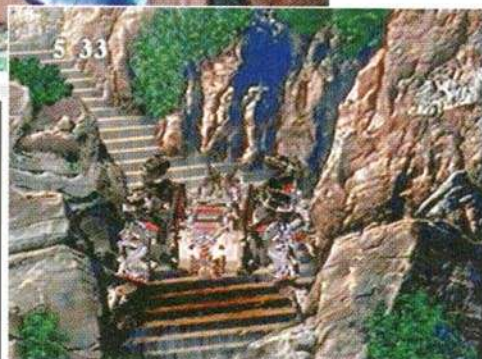


Biggs und Wedge reparieren den Sat-Receiver.



Widerstand IST zwecklos.

Demoverision ist der Leviathan-Spruch unter der Funktion „Guardian Force“ in Rinoas Kampfmenü an dritter Stelle aufrufbar. Nur ist hier ein wesentlicher Unterschied zum siebten Teil offensichtlich: Da es nunmehr keine Materie mehr



Ein Umstand, der sich schon bald ändert.

liegt, über einen zweiten Lebensenergiebalken verfügt. Schafft es der Gegner, diesen auf Null zu reduzieren, verpufft der Zauber wirkungslos und Leviathan steht für den Rest der Zufallsbegegnung nicht mehr zur Verfügung. Was es aber genau mit der Guardian Force auf sich hat, erwarten wir mit Spannung. Die Spekulationen darüber reichen sehr weit, doch scheint es relativ sicher zu sein, daß auch die

„IN DER KOMBINATION MIT ABERWITZIGEN EINFÄLLEN, WAS BEISPIELWEISE DIE ANIMATION GRÖßERER EFFEKTE, INSBESONDERE DIE DER LIMIT BREAKS UND BESCHWÖRUNGSZAUBER ANGEHT, VERMAG SQUARE EIN BEI ROLLENSPIELEN NOCH NIE GESEHENES VISUELLES FEUERWERK ABZUBRENNEN.“

gibt, ist Leviathan pro Kampf beliebig oft beschwörbar. Jedoch scheint hierbei ein Haken zu liegen, und zwar in der Art, daß Rinoa während der Zeit, die zwischen dem Auswählen und der eigentlichen Ausführung des Zaubers

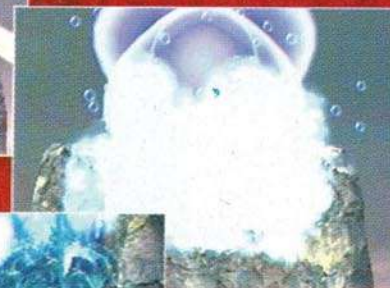
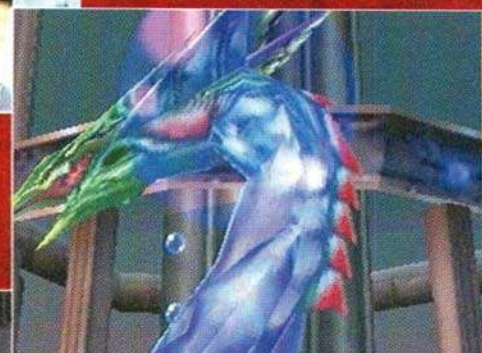
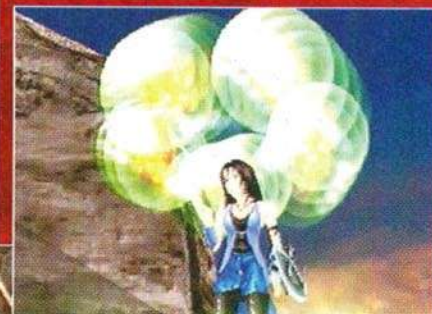
Guardians Erfahrung sammeln und Stufen aufsteigen können. Die letzte Option im Kampfmenü ist das Anwenden eines mitgeführten Gegenstandes, doch war außer ein paar Heil- und Wiederbelebungstränken nichts



An dieser Brücke werdet Ihr keine Freude finden.



大海鳴



Hier der Leviathanspruch in all seinen Details:

CHARAKTERE FINAL FANTASY VIII

Squall Leonhart

Der 17-jährige Protagonist von Final Fantasy VIII erinnert in seinen Charakterzügen, seiner Selbstbezogenheit und seinem Desinteresse an Cloud Strife. Er versucht, genau wie sein Vorgänger, Mitglied einer militärischen Spezialeinheit zu werden. Auf das Ergebnis sind wir alle gespannt.



Rinoa Heartlilly

Sie ist der vermutete Schwarm von Squall. Ein Großteil der Geschichte wird sich um die beiden drehen. Mit ihrer Waffe Blasteredge stiehlt sie im Demo Squalls Gunblade die Show. Genau wie Squall besucht Rinoa die Militärakademie, ist aber weniger ehrgeizig als Squall.



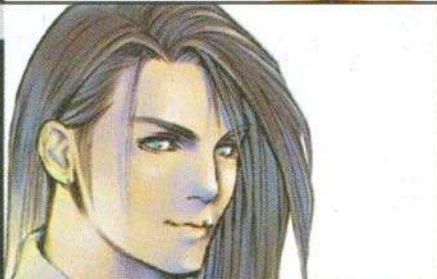
Seifert Almasy

Ihm wird aller Voraussicht nach die Rolle als Squalls Rivale zuteil. Die beiden sind im Demo formal zwar ein Team, werden sich aber nichts schenken, da Seifert ebenfalls unbedingt Mitglied bei der Spezialeinheit „SeeD“ werden will.



Laguna Loire

Im Demo ist von Laguna nichts zu sehen. Doch ist aber zumindest soviel bekannt, daß der 27-jährige Ex-Soldat inzwischen Journalist ist und eine mentorähnliche Funktion für Squall besitzt. Als Person ist er sehr gerecht und wird deswegen von den anderen uneingeschränkt respektiert.



Zell Dincht

Er ist ein Schulkamerad von Squall, über dessen Charakter nichts bekannt ist. Seine Rolle im Demo legt aber nahe, daß er Squalls bester Freund ist.



Zells Feuerball wirkt wahre Wunder.

verfügbar. In der Endversion werden aber ohne Zweifel wieder zahllose Tränke, Kräuter und Artefakte zur Verfügung stehen. Mit diesem Kampfsystem präsentiert Square eine vorzügliche Alternative und hält nicht krampfhaft an Bisherigem fest. Gleichzeitig fällt Kennern des siebten Teils der Umstieg in das neue Kampfsystem sehr einfach, und auch Rollenspielleutlinge dürften damit kaum Probleme haben.

Das fesselndste am achten Teil von Final Fantasy wird aber mit Sicherheit die Handlung werden. Von dem, was seit der Pressekonferenz vom 15. Mai bekannt ist, handelt es sich bei Final Fantasy VIII um eine Love Story. Im Mittelpunkt werden Squall Leonhart und die schon im Demo enthaltene Riona Heartilli stehen. Welche Rolle letztere genau spielen wird, ist jedoch fraglich, da sie im Demo kein Wort von sich gegeben hat. Der Producer des Spiels, Hironobu Sakaguchi, gab allerdings zu

verstehen, daß sich Final Fantasy VIII sich thematisch nicht nur auf die Liebesgeschichte rund um Squall beschränken, sondern weitere Aspekte beinhalten wird, woran spätestens dann kein Zweifel mehr bestehen wird, sobald Ihr Euch die Photos der Zwischensequenzen angesehen habt. Weniger Geheim-



Keine Zeit zum Umschauen, denn Eile ist geboten.



Hauptsächlich aufgrund solcher Angriffe.



Beim Limit Break läßt sich Squall auf, dann gilt es, passend zu den Markierungen R1 zu drücken. Hat man alles richtig gemacht springt Squall noch einmal hoch und verpaßt dem Gegner eine abschließende Feuerwalze.



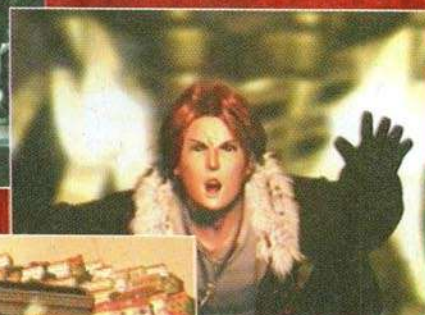
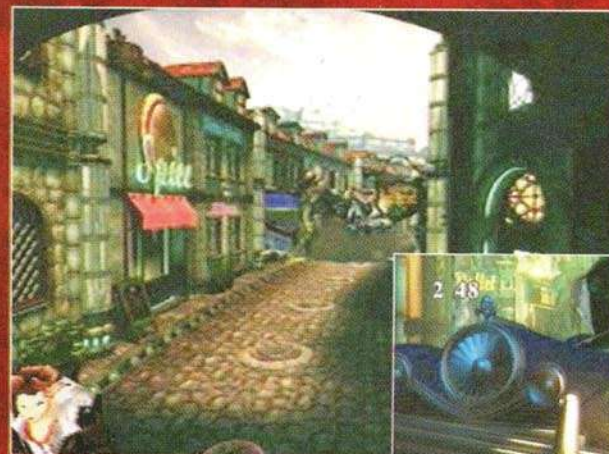
Hier seht Ihr Rinoas Blaster Edge.



Rennen oder sterben, die Robotspinne ist unbesiegbar.

niskrämerei veranstaltet man bei Square um die Charaktere. Vom Hauptdarsteller Squall Leonhart ist bekannt, daß er eine Militärschule namens „Garten“ besucht, welche im besonderen die effektive Anwendung von Magie lehrt. Bei erfolgreichem Bestehen bietet sich den Absolventen der Wechsel zur Spezialeinheit „SeeD“. Squall strebt nach diesem Ziel. Ihm zur Seite steht sein Mitschüler Zell Dincht, der seine Gegner vorrangig mit bloßen Händen vermöbelt. Die dritte Person ist Rinoa Heartilly. Sie kämpft mit dem Blaster Edge, einer superscharfen Scheibe, die aus einer am Handgelenk angebrachten Vorrichtung abgeschossen wird und wie ein Bummerang dorthin wieder zurückkehrt. Gemeinsam mit dem düster wirkenden Seifer Almas, der übrigens, wie Squall auch, eine Schwäche für das Gunblade hat, greifen die drei Protagonisten eine Hafenstadt an. Nach einigen kurzen Scharmützeln mit den dortigen Truppen gelangen unsere Helden zu einem Brunnen, an welchem sie auf einen Kon-

taktmann warten. Anstelle dessen treffen jedoch noch mehr Soldaten auf unsere Helden, denen es allerdings gelingt, sich zu verstecken. Den feindlichen Angriffen entkommen, setzen sie den Gegnern nach und gelangen zu deren Basis, einer riesigen Parabolantenne auf einem Hügel über der Stadt. Auf der obersten Plattform der Antenne angekommen, dürfen sie deren Inbetriebnahme bewundern. Schon kurz darauf werden sie von allen Seiten attackiert. Zunächst werden sie von zwei Soldaten namens Biggs und Wedge angegriffen, die kurz vor ihrem Tod von einer dämonenartigen Kreatur hinweggefegt werden. Hat man diese besiegt und verläßt die Antenne, stellt sich einem ein riesiger, sechsbeiniger Kampfrobooter in den Weg, den Biggs kurz vor seinem Ableben noch aktivieren konnte. Um vor diesem, am ehesten an eine Spinne erinnernden Roboter wegzulaufen, hat man 15 Minuten Zeit. Immer wieder schließt dieser zur weglaufenden Gruppe auf und erzwingt



CG Director
Motonori Sakakibara

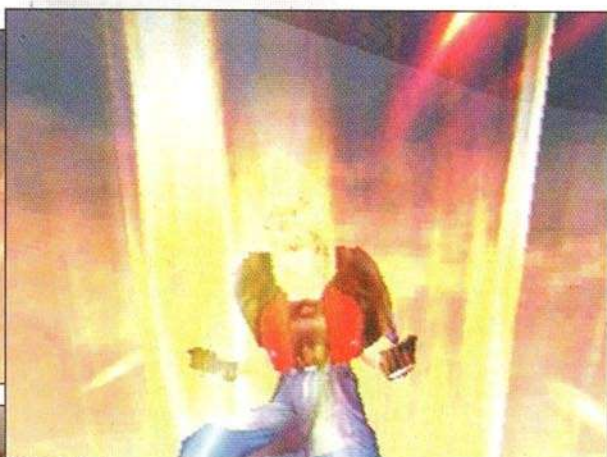


Unter beeindruckenden Bildern jagt Euch die Robot-Spinne aus der Stadt, ihre Zerstörung mündet in den Abspann.

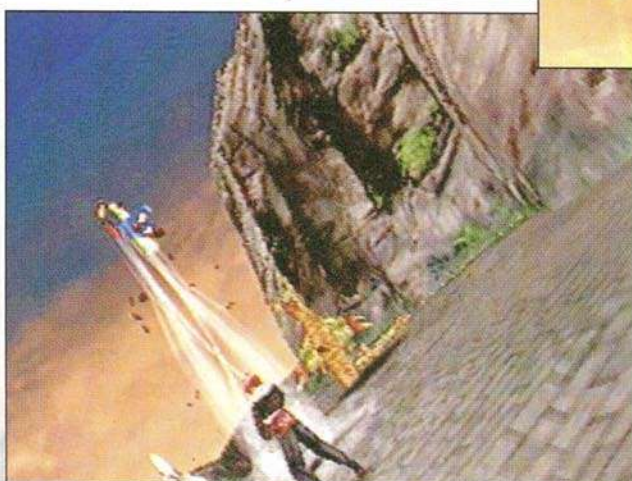
53

P R E S C R E E N

einen Kampf, den man letztendlich nicht gewinnen kann. So bleibt als Option nur die Flucht zurück ins Schiff. Ist dies gelungen, darf man den Abspann, zumindest den des Demos, genießen und sich auf das fertige Spiel freuen, welches sich sicherlich zur neuen Rollenspielreferenz etablieren wird.



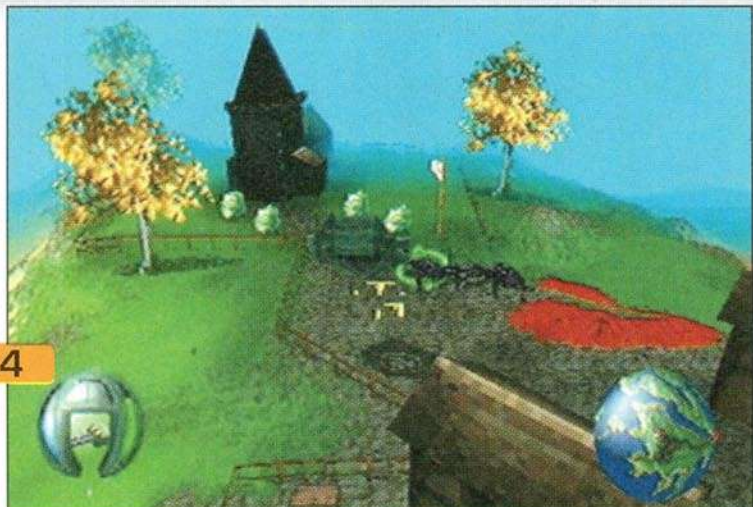
Zell springt hoch, überrollt den Gegner mit einer Energiewalze und duckt sich hinter ihm vor der Explosion ab.



V2000

MARTIN WEIDNER

Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	Grolier Interactive
Entwickler	Frontier Developments
Testmuster	Ubi Soft
Erhältlich ab	4. Quartal



geblieben ist. Nach seiner Trennung von Ian Bell designte David Braben Zarch, Virus und später Frontier Elite II, finanzierte durch deren kommerziellen Erfolg die Gründung eines eigenen Entwicklungsstudios und stellte Frontier II First Encounters fertig. Nach DarXide für das Mega Drive 32X stellt V2000 den zweiten Konsolentitel von Frontier Developments dar.

Aliens abzuknallen, nein, es ist auch unabdingbar, bessere Waffen und Add ons für seinen Gleiter zu erforschen. Deren Produktion wird von Einwohnern übernommen, die man kurzerhand „befreit“, um sie auf seiner Basis abzusetzen, in der sie zu Wissenschaftlern trainiert werden. Einige von ihnen sind von diesem Plan natürlich nicht sonderlich begeistert, aber ein paar Salven mit

„DIE EINZELNEN WELTEN UND UNTERSCHIEDLICHEN ROUTEN AUSZUBALANCIEREN ERWIES SICH ALS DAS SCHWIERIGSTE UNTERFANGEN IN DER ENTWICKLUNG. ICH GLAUBE, ES IST EINE SCHANDE FÜR EIN SPIEL, WENN MAN EINEN LEICHTEN WEG FINDET, UM SICH VOR DEN GANZEN PUZZLES ZU DRÜCKEN.“

David Braben, Managing Director Frontier Developments

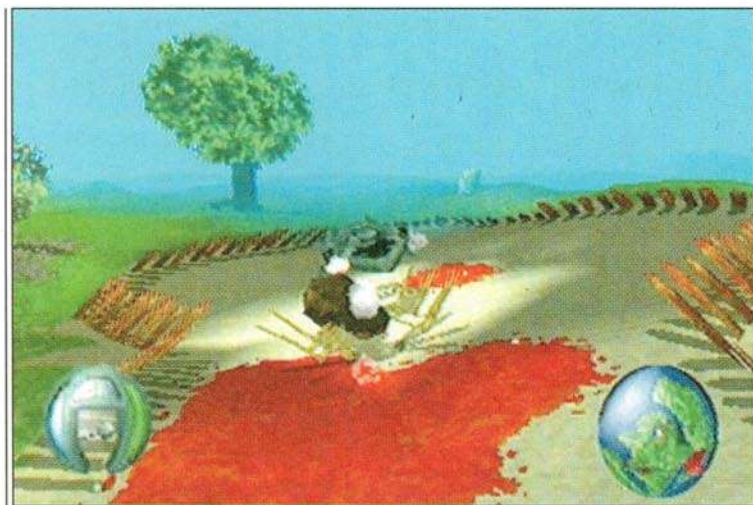
„A David Braben Game“! Braben beteuert jedoch, daß V2000 „ein Gemeinschaftsprojekt aller Mitglieder seines 9köpfigen Teams darstellt und sich sein Name nur aus kommerziellen Gesichtspunkten auf der Schachtel befindet“; ein geschickt eingefädelter Schachzug von Seiten des Publishers Grolier Interactive, zumal David Braben seinerzeit in Zusammenarbeit mit Ian Bell die Weltraumhandelssimulation Elite entwickelte - eines der meistverkauften (und -kopierten) Spiele der Achtziger Jahre - und dadurch vielen PlayStation-Besitzern noch in Erinnerung

Frontier orientierte sich in Sachen Spieldesign stark an den Tugenden, die Virus bzw. den Urahn Zarch/Lander für den Acorn Archimedes derartig erfolgreich werden ließen. So läßt sich der Gleiter wahlweise fast wie im Original lenken. Die Steuerung wurde hier etwas vereinfacht, d.h. ein Zerschellen auf der Oberfläche ist nicht mehr möglich. Einsteiger sollten sich eher an die zweite Variante halten, in der sich das Schiff ähnlich wie ein Hovercraft verhält.

Der Spieler steht in V2000 nicht bloß vor der Aufgabe, einfach nur alle

der Bord-MG locken sie dann doch aus ihren Hütten heraus. Die einzelnen Szenarien laufen in etwa nach folgendem Schema ab: Aliens ausschalten, Einwohner befreien, und zu Wissenschaftlern ausbilden, neue Waffensysteme erforschen, Radaranlagen beschützen, die Planetenoberfläche vom Virus säubern, den Vulkan zerstören, in dem sich die Insekten aufhalten, und den geheimen Ausgang finden.

Für unsere Vorabversion wurden erst vier Level fertiggestellt und feingetunet, die aber bereits das hohe Potential des Titels erahnen lassen. In der Peasant World z.B. startet der Spieler im Hovercraft Mode. Einen in der Nähe liegenden Treibstoffkanister aufgesammelt, und schon ist Euer Gleiter bereit für einen ersten Erkundungsflug. Das Anvisieren der Gegner gestaltet sich anfangs noch als etwas schwierig. Ein Targeting Device schafft Abhilfe. Nun gilt es, einige Leute zu retten und zur Basis



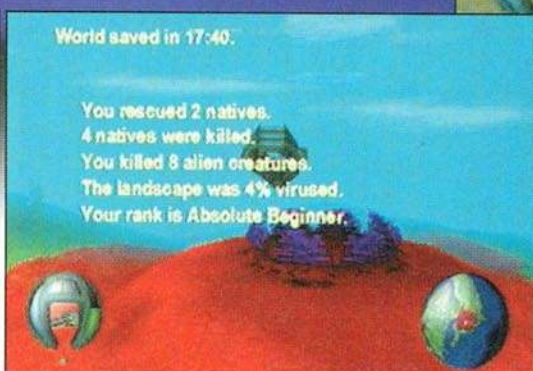
Die eigentliche Aufgabe des Spielers besteht natürlich darin, alle Insekten auszulöschen.



Die Grafik hat in der Vorabversion noch mit Clipping-Problemen zu kämpfen.



Treibstoff- und Munitionskisten sind zwar über die einzelnen Level verstreut, können aber auch in Fabriken produziert werden.



World saved in 17:40.
You rescued 2 natives.
4 natives were killed.
You killed 8 alien creatures.
The landscape was 4% virused.
Your rank is Absolute Beginner.

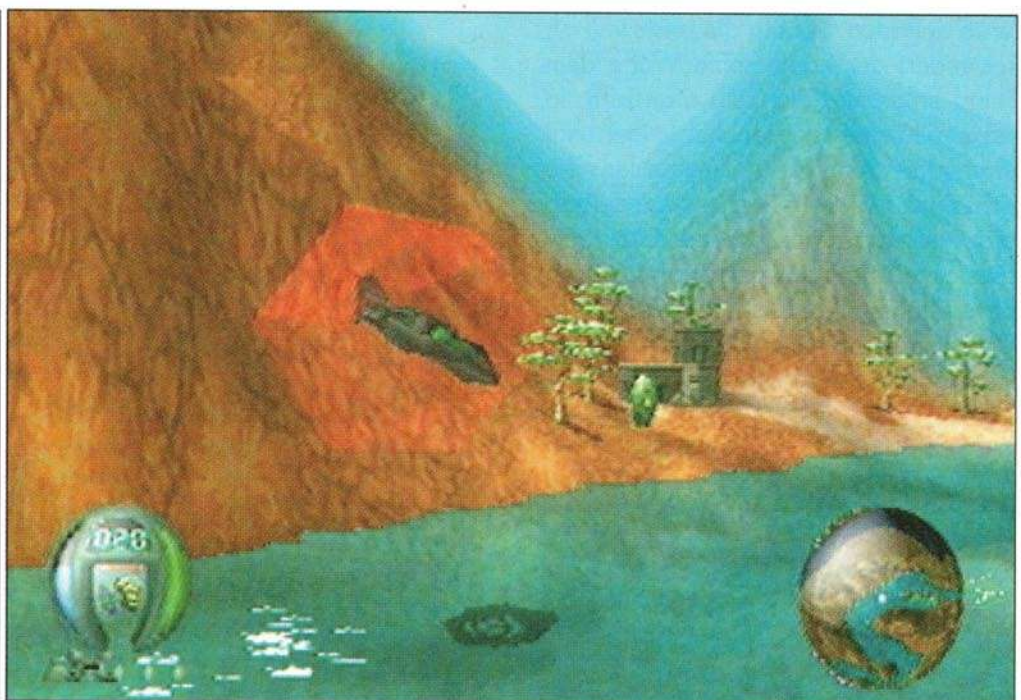
zurückzubringen, damit sie dort zu Wissenschaftlern trainiert werden und später von sich aus zur Fabrik laufen. Danach sind die Aliens und der Vulkan an der Reihe, der laufend neue Viren ausspuckt. Ein Vortex in den nächsten Level öffnet sich. Wer sich aber etwas genauer auf der Karte umsieht, wird ein kleines Gewicht entdecken. Das Schiff gewinnt dadurch an Masse und läßt sich für Unterwasserausflüge einsetzen. Am nördlichsten Punkt der Karte befinden sich etwas außerhalb des Radars einige Felsen, die aus dem Wasser herausragen, und darunter eine Zisterne. Voilà, der erste Secret Exit ist gefunden.

In V2000 gibt es sehr viele solcher Geheimnisse, denn das Spiel ist nicht-linear aufgebaut, d.h. man kann, muß aber nicht jeden Level mehrmals aufsuchen, um das Game durchzuspielen. Um das höchste Ranking verliehen zu bekommen, sollte man aber jeden Landstrich gründlich durchkämmen und

sich Gedanken darüber machen, welche Waffen und Add ons sich wohl in einem bereits vorher gespielten Level einsetzen lassen könnten. V2000 macht trotz der nur vier spielbaren Level bereits einen sehr vielversprechenden, weil komplexen, aber zugleich auch leicht zugänglichen

„AUF DIE SPIELERISCHE TIEFE UND DEN ABWECHSLUNGSREICHTUM BIN ICH BESONDERS STOLZ. VIELE IDEEN SIND VÖLLIG NEU, ODER ZUMINDEST HAT SIE NOCH NIEMAND AUS UNSEREM TEAM BISHER IN EINEM ANDEREN SPIEL GESEHEN, WIE Z.B. DIE IDEE, MIT DEM „POSSESSION RAY“ DIE MACHT ÜBER ANDERE KREATUREN ZU ÜBERNEHMEN.“

David Braben, Managing Director Frontier Developments



In der Colorado-Welt gilt es, dem weiteren Flußverlauf zu folgen, um Hummer mit Raketen und Minen auszuschalten. Leider stellt sich bald heraus, daß die Munition nicht ganz ausreicht. Also wartet lieber auf der Wasseroberfläche, bis die Hummer auftauchen, um die Einwohner zu kassieren, oder sammelt das Gewicht ein und nehmt die Gegner unter Wasser mit der Bord-MG unter Beschuß.

Eindruck. Vor allem die Steuerung hat es uns angetan. Es bleibt jedoch abzuwarten, bis wann Frontier Developments das Spiel letztendlich fertigstellt. In der Vergangenheit jedenfalls war das Team um David Braben nicht gerade für die genaue Einhaltung von Terminplänen bekannt...



BRAVE FENCER MUSASHIDEN

MARK LIEBOLD

Genre	Action-RPG
Spieler	1
Hersteller	Squaresoft
Entwickler	Squaresoft
Testmuster	ACME, Tel.: 0221/2408800
Erhältlich ab	sofort (Japan), November (USA)



Der Roboter ist ein harter Gegner, den man nicht unterschätzen darf.



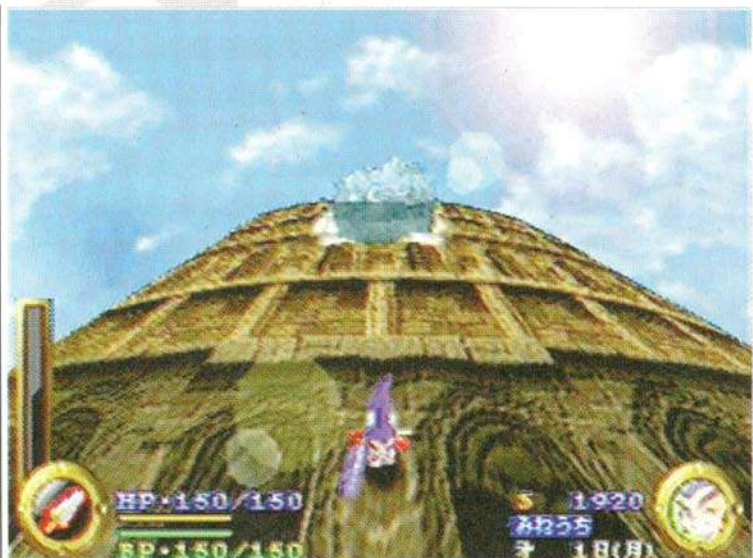
schaffen. Damit er mit all' den ihn herausfordernden Problemen fertig werden kann, benötigt er das geheiligte Schwert, das auf einem hohen Turm fernab von der Außenwelt versteckt wurde. Das Abenteuer beginnt...

Gleich zu Beginn wird man mit Musashis grundlegenden Fähigkeiten und Eigenschaften vertraut gemacht. Neben Springen, Schlagen und Rennen kann der Held mit seinem Schwert Blocken und gleichzeitig eine Energieleiste aufladen. Sobald die Leiste voll ist, schleudert der Ronin seine Waffe dem Feind entgegen, die, falls man trifft, in seinem Körper steckenbleibt. Nun hat man die Wahl, ihm entweder die Kraftpunkte, die für die Aktivierung besonderer Fertigkeiten benötigt werden, zu entziehen oder ihm seine Spezialfähigkeit, über die jeder böse Charakter verfügt, zu klauen. Je nach Gegner unterscheiden sich diese

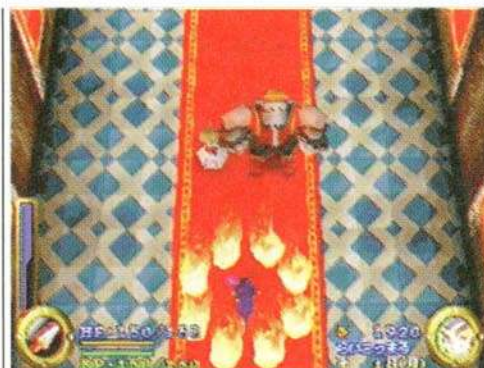
Fähigkeiten voneinander. Gespenster können beispielsweise ihre Feinde schrumpfen lassen, eigenartige Pflanzen sind in der Lage, auf ihren Wurzeln durch den Bildschirm zu springen, und mit Pistolen bewaffnete Soldaten schießen wie wild auf den herrenlosen Samurai. Der erste Level ist noch relativ harmlos, sowohl vom Schwierigkeitsgrad als auch vom zeitlichen Aufwand her gesehen. Ein paar kleine Sprungpassagen und kleinere Rätsel führen Musashi zu dem geheiligten Schwert. Endlich mit dem richtigen Equipment ausgestattet, begibt sich der Ronin zurück zum Schloß. Dort angekommen, muß er mit Schrecken feststellen, daß die Prinzessin gerade von einem fiesen Verbrecher geraubt wird. Musashi zögert nicht und stürzt der Rettung der



Mit dem magischen Schwert kann Musashi endlich seine Quest beginnen.



Jetzt aber schnell - nachdem das magische Schwert erobert wurde, beginnt der Turm einzustürzen.



Mit einem fiesen Flammenkreisel versucht der Kidnapper, den Samurai aufhalten.



Um die Dorfbewohner aus den Kristallen zu befreien muß Musashi mit seinem magischen Schwert dagegenschlagen.



Prinzessin entgegen. Allerdings hat der Samurai nicht mit dem gigantischen Roboter gerechnet, der sich zwischen ihn und seinen Meister stellt. Der Kampf gegen das mechanische Ungetüm führt durch den Thronsaal bis hinaus zu den Wohnhäusern der Schloßbewohner und erfordert viel Geschicklichkeit und Glück. Ist der Blechriese erst einmal besiegt, muß man 32 spurlos verschwundene Dorfbewohner finden, die ähnlich wie Musashi in verzauberten Kristallen gefangengehalten werden.

Insgesamt gibt es sechs verschiedene



Stiehlt man den Gegnern ihre Fähigkeiten, lösen sie sich in Licht auf.



Level, von denen jeder extrem komplex ist und etliche Spielstunden verlangt. Das Besondere an Brave Fencer Musashiden ist der gelungene Mix aus Jump'n Run, Action-Adventure und Rollenspiel. Gekämpft wird in der Echtzeit ohne verwirrendes Tabellensystem. Die Charaktere wurden von Tetsuy Nomura, der schon das Charakterdesign für Final Fantasy VII und Parasite Eve übernahm, entworfen und von Squares No. 5 Production B Team zum Leben erweckt. Sowohl die Landschaften und Gebäude als auch die Figuren

„DAS BESONDERE AN BRAVE FENCER MUSASHIDEN IST DER GELUNGENE MIX AUS JUMP'N RUN, ACTION-ADVENTURE UND ROLLENSPIEL.“

sind wunderschön gezeichnet und animiert. Squaresofts neuestes Werk strotzt nur so von Ideen und Spielwitz. So ändern sich in Brave Fencer Musashiden z.B. die Tageszeiten. Tagsüber kann man seine Umgebung und eventuelle Gefahren gut erkennen, aber je später es wird, desto mehr verfinstert sich der



Nachts wird der Held nur von einem schwachen Lichtschein umgeben.



Bildschirm, bis man sein Environment letztendlich nur noch erraten kann. Musashi wird auch müde und muß schlafen, um verlorene Energie wieder-

zugewinnen. Bettet man ihn allerdings auf einen kalten Steinboden mitten im Wald oder neben einem Fluß zur Ruhe, nimmt er Schaden und kann, falls man nicht aufpaßt, sogar sterben.

Brave Fencer Musashiden ist auf den ersten Eindruck ein tolles Spiel. Leider kann man über die Storyline, die gerade einem solchen Game erst das richtige Leben einhaucht, nicht sehr viel sagen. Um Brave Fencer Musashiden richtig genießen und spielen zu können, wird man wohl leider auf eine englische bzw. deutsche Version warten müssen.



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

Sony PSX

5th Element dt * 109.00



Alundra (komp.dt.) dt 84.99



Armored Core	dt	89.00
Azure Dreams	dt *	89.00
Batman & Robin	dt	89.99
Battle A.Toshinden 2	dt	59.99
Bedlam	dt	89.00
Beyond the Beyond	dt	99.00
Blast Radius	dt	89.00
Blasto	dt	84.00
Bomberman	dt *	84.00
Breath of Fire 3	dt *	89.99
Breath of Fire 3 Sp.	dt *	114.99
Burning Road	dt	59.99
Bust a Move 3	dt	59.99
Cardinal Syn	dt	79.99
Circuit Breakers	dt	89.00
Colin Mc Rae Rally	dt	94.00
Command & C.2+Gegen.	dt *	89.99
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
Diablo	dt	89.99
Dynasty Warriors	dt	64.00
Excalibur	dt	89.00
F1 '97	dt	99.99
Flottenmanöver	dt *	89.00
Fluid (Pulse)	dt	79.00
Forsaken	dt	79.99
Frankreich WM 98	dt	89.99
Gex 3D Enter t.Gekko	dt	89.00
Ghost in the Shell	dt	84.99
Golden Goal	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 !



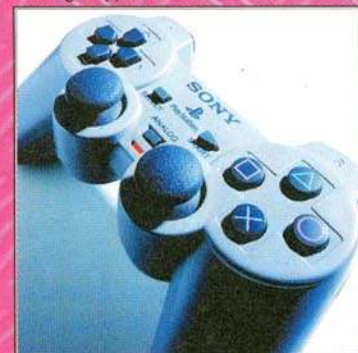
3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD,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

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

Pitball	dt	29.95
Powerboat Racing	dt	49.00
Road Rage	dt	39.99
Rock'n Roll Racing 2	dt	39.00
Soul Blade Platinum	dt *	49.00
Space Jam	dt	39.99
Street Racer	dt	39.99
Tekken 2 Platinum	dt	49.00
Tokyo Highway Battle	dt	39.00
Tomb Raider 1 Plat.	dt	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99
X-Men:Children o.t.A	dt	39.00

Zubehör

Analog Joypad PSX dt 39.99



Dual Shock Joypad	dt	54.00
Eraser Light Gun	dt	69.99
G-Con 45 (Lightgun)	dt	79.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad Hyper Combat	dt	29.00
Joypad Hyper Extreme	dt	39.99
Joypad Blaze Fighter	dt	29.00
Joypad PSX Edge sw	dt	19.00
Just a Gun Redlight	dt	99.99
Lenkrad m.Pedale Ru.	dt	149.99
Maus Sony PSX	dt	49.00
Memory Card PSX 1Meg	dt	24.99
Memory Card 2 Meg	dt	39.00
Memory Card 24 Meg	dt	59.99
Memory Card 48 Meg	dt	89.99
Memory Card 8 Meg	dt	39.99
Memory Card Grün	dt	36.99
Power Flash PSX	dt	99.00
RGB-Kabel mit Audio	dt	19.00
RGB-Scart Kabel PSX	dt	19.99
Scorpion-Gun Pistole	dt	79.99
Sony PSX mit 2 Pads	dt	289.00



Sony PSX Value Pack	dt	323.00
Sony PSX+Dual Shock	dt	289.00
Top Driv.Wheel JT426	dt	149.99
V3 Lenkrad inkl.Ped.	dt	129.99
Verlängerung Joypad	dt	14.99
Video CD MPEG Karte	dt	199.00
X-Ploder	dt	84.99

Gran Turismo (GT)	dt	89.00
Heart of Darkness	dt	94.99
Hugo 1	dt	89.99
Kick Off World	dt	89.99



Kula World	dt	84.99
Lands of Lore 2	dt *	99.00
Mace	dt *	79.99
Mageslayer	dt	89.00
Mega Man 8	dt	89.00
Mega Man Battle	dt	89.00
NBA Pro 98	dt	99.00
NHL Powerp.Hockey 98	dt	89.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Oddworld Abe's Oddy.	dt	64.99
One	dt	89.00
Pandemonium 2	dt	84.99
Panzergeneral 2	dt	59.00
Parasite Eve	dt *	99.00
Phat Air Extreme	dt	89.00
Point Blank	dt	79.99
Point Blank inkl.Gco	dt	154.00
Populous The 3rd C.	dt *	89.00
Premier Manager 98	dt	89.99
Rayman 2	dt *	94.00
Riven	dt	89.00
Road Rash 3D	dt	89.99
Sentinel Returns	dt	89.00
Masters o.Teräs Käsi	dt	89.00
Streetfighter Colle.	dt	89.00
Super Match Soccer	dt	59.99
Supercross 98 J.McG.	dt	89.99
Tekken 3	dt *	99.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Tombi	dt	89.00

Tommi Mäkinen Rally	dt	89.00
Turok	dt	89.00
Ubik	dt *	89.00
UEFA	dt	99.00
V-Ball	dt	89.00
Vigilante 8	dt	89.00
Viper	dt	89.00
VR Baseball 99	dt	79.99
Vs.(Versus)	dt	99.00
War Games	dt	89.99
WCW Nitro	dt	99.00
Wild 9	dt *	89.00
Wild Arms	dt	84.00
World League Basketb	dt	79.99
World Leag.Soccer 98	dt	79.00
Wrecking Crew	dt	99.00
WWF Warzone	dt	89.00
Xenocrazy	dt	89.00
Zero Divide 2	dt	89.00

Sony PSX- Sonderangebote

Alien Trilogy	uk	44.99
Alien Trilogy	dt	44.99
Baphomets Fluch 1 PI	dt *	49.00
Breakpoint Tennis	dt	49.00
Broken Helix	dt	49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt	44.99
Casper	dt	39.00



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
Lost Vikings 2	dt	44.99
Mass Destruction	dt	49.00
MDK	dt	44.99
Midnight Run	dt	49.00
Olympic Games	dt	49.00
Pandemonium Platinum	dt	49.00

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

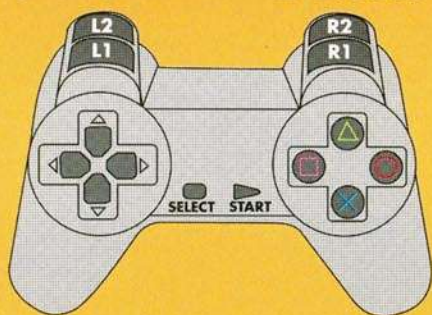
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren

Tips & Tricks

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

inFormation

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



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

INHALT 09/98

Auto Destruct	.63
Azure Dreams	.60
C & C Tiberiumkonflikt - Platinum	.63-64
Crime Killer	.61-62
Dead or Alive	.65
Forsaken	.60
Gran Turismo	.61
Kula World	.63
N2O Nitrous Oxide	.59-60
Point Blank	.61
Road Rash 3D	.63
Tetris Plus	.61
Tommi Mäkinen Rally	.61-62
Vigilante 8	.63-64
WarGames	.59-60
Wild Arms	.62
WWF Warzone	.64-65

Gamebuster Codes

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| - Adventures Of Alundra | - Premier Manager 98 |
| - Cardinal Syn | - Tommi Mäkinen Rally |
| - Colin McRae Rally | - Vigilante 8 |
| - Dead or Alive | - Warhammer Dark Omen |
| - Everybody's Golf | - World League Soccer 98 |
| - Heart Of Darkness | - Wreckin Crew |

Player's Guides

Adventure Of Alundra (Teil 2)	75-90
The Fifth Element	67-74

N2O Nitrous Oxide

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Level-Anwahl



Wenn Ihr einen bestimmten Level frei anwählen möchtet, dann gebt Ihr als Paßwort
□,○,X,△,△,X,○,X
ein. Jetzt stehen Euch alle Level zur Auswahl, so daß Ihr Euch jeden Level ansehen könnt.
Ob Ihr den Code richtig eingegeben habt, bestätigt Euch die Meldung „access to level 30.“, die am Bildschirm erscheint.

Alle Waffen

Um alle Waffen permanent zur



Verfügung zu haben, gebt Ihr
□, X, ○, □, X, □, ○, □
als Paßwort ein. Jetzt könnt Ihr Euren Gegnern mit voller Bewaffung das Fürchten lehren. Die Meldung für die korrekte Eingabe des Cheats lautet „infinite weapons.“

Firewalls

Um das Extra Firewalls immer zur Verfügung zu haben, gebt Ihr als Paßwort
X, X, □, X, X, X, △, △ ein.

>>>>>

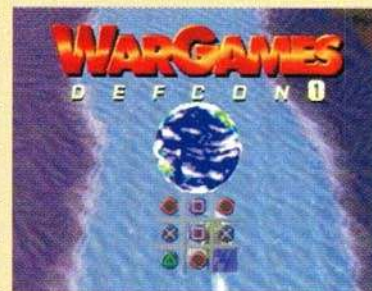
WarGames

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Level Codes

NORAD Missionen

Mission	Ort	Paßwort
2	Tschechische Republik	OXO OXX OXO
3	Ural	XXO XXX XOO
4	Kairo, Ägypten	OXO OOX OXO
5	Kambodscha	OXO OXX OXO
6	Schweizer Alpen	OXO OXX OXO
7	Lybien	OXO OXX OXO
8	Kanalinseln	OXO OXX OXO
9	Grenada	OXO OXX OXO
10	Louisiana Bayou	OXO OXX OXO
11	China, Peking	OXO OXX OXO
12	Saudiarabien	OXO OXX OXO
13	Polarkreis	OXO OXX OXO
14	New York	OXO OXX OXO
15	Wüste von Omaha	OXO OXX OXO



Gegner beschießen

Um von einem Gegner nicht getroffen zu werden, stellt Ihr Euch vor ihm auf, und fahrt mit Eurem Panzer immer wieder vor- und rückwärts. Die Geschütze reagieren zu langsam auf Eure

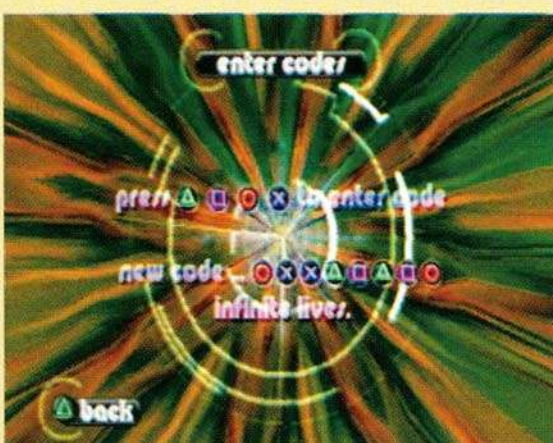
Bewegungen und schießen immer ins Leere. Probiert diesen Trick ein wenig aus und Ihr bekommt schnell das Gefühl für ein sicheres Timing. Paßt auf, daß Ihr nicht ins Kreuzfeuer zweier Geschütze geratet.

>>>>>

CheatCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

N2O Nitrous Oxide

play CheatCard
PLAY STATION page 2



Am Bildschirm erscheint die Meldung „infinite firewalls.“, die Euch über die richtige Eingabe des Paßworts in Kenntnis setzt.

Extra-Leben

Um mehr Leben zu erhalten, gebt Ihr O, X, X, Δ, □, Δ, □, O als Paßwort ein. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Cheats erscheint die Meldung „infinite lives.“ am Bildschirm

Der H2O-Modus

Wenn Ihr O, X, □, Δ, Δ, O, Δ, O als Paßwort eingibt, dann aktiviert Ihr einen Modus, in dem das Bild verschwimmt, als würde Euer Bildschirm aus Wasser bestehen und als hätte jemand gerade einen Stein hineingeworfen. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Cheats erhaltet Ihr den Satz „water effect on.“.

War Games

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Level Codes

W.O.P.R. Missionen

Mission	Ort	Paßwort
2	Florida Keys	O X O O X O X X O
3	Irian Jaya	□ Δ X Δ X O □ X Δ
4	Neuengland	X Δ O X X O O O Δ
5	Rußland	O O □ □ O X Δ X X
6	Brüssel	X O X Δ Δ □ O X Δ
7	Südafrika	Δ Δ X X □ □ X X O
8	Hongkong	□ X O Δ X X □ O Δ
9	Mexiko	□ O Δ Δ X O X X O
10	Beringstraße	X O □ Δ O X □ X Δ



Forsaken

Aktivieren des Cheat-Menüs

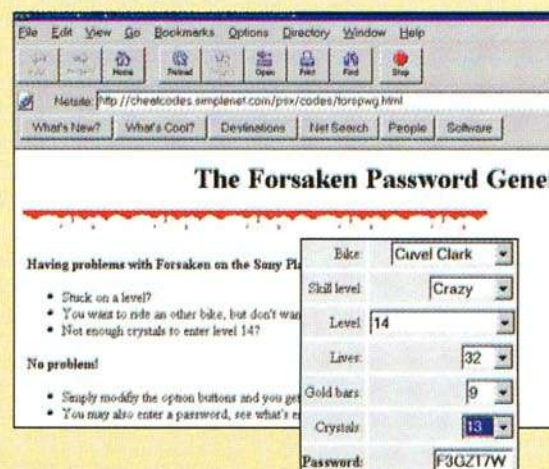
Im Haupt-Menü bringt Ihr den Cursor über den Menü-Punkt „Optionen“ und gebt O, O, O, O ein. Jetzt geht Ihr in das Options-Menü, in dem ein neuer Menü-Punkt namens „Cheat-Optionen“ auftaucht, in dem Ihr einen Level frei anwählen, alle Waffen erschummeln, Euch unverwundbar machen und Eure Gegner entwaffnen könnt.



Paßwort-Generator im Internet

Wenn Ihr den Level Code für einen speziellen Charakter in einer individuellen Schwierigkeitsstufe mit max. 32 Leben, neun Goldbarren und dreizehn Kristallen selbst kreieren möchtet, und einen Internet-Zugang Euer Eigen nennt, dann besucht doch mal folgende Web-Seite:

<http://cheatcodes.simplenet.com/psx/codes/forspwg.html>



Azure Dreams

Bevor Ihr zum Turm aufbrecht, solltet Ihr Eurer Mutter Bescheid sagen. Sie gibt Euch dann eine „Pita Frucht“

Wollt Ihr ein nerviges Monster loswerden? Werft einen Eurer Gegenstände nach ihm. Magische Gegenstände erzeugen bei dem Monster den gleichen Effekt wie bei Euch. Werft z.B. eine Olean (eine blaue Frucht) auf das Monster, und es verschwindet sofort.

Gran Turismo

Tips, um die Beschleunigung der Wagen etwas zu erhöhen

Tip 1:

Wenn Ihr mal einen Crash gebaut habt, dann fangt nicht umständlich im ersten Gang das Schalten an. Gebt der Karre den fünften, wartet eine Sekunde und schaltet dann wieder in den ersten Gang. Ihr verschenkt dabei etwa 35 km/h, seid dann aber auf 3.000-3.500 Umdrehungen.

Tip 2:

Mit einem Automatikgetriebe kommt man nicht in den fünften Gang. Gebt Gas und bleibt auf den Bremsen, bis der Drehzahlmesser in den roten Bereich kommt. Dann laßt die Bremsen los, und Ihr fliegt.

Tetris Plus

Schneller Professor

Sobald es Euch im Puzzle-Modus gelingt, den Professor auf die unterste Ebene fallen zu lassen, drückt Ihr schnell R2, so daß er noch einen Zahn zulegt.



Point Blank

Extrapunkte

Im Octopus Level gibt es ein paar extra Trefferpunkte, wenn man die Krabbe beschießt.



In jedem der Plüschtier-Level gibt es ebenfalls einige Trefferpunkte, wenn Ihr die Scheiben von Autos oder Schaufenstern zerschießt.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Tommi Mäkinen Rally

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, geht Ihr in das Optionen-Menü und wählt den Menü-Punkt „Spieler 1 umbenennen“ an. Hier gebt Ihr die folgenden Wörter ein, die groß geschrieben sind. Danach begeben sich Ihr zurück in das Haupt-Menü und wählt die Option „Cheats“ an.



Einen Bus fahren



Wenn Ihr als Spielernamen „STRANGE“ eingegeben, dann dreht Ihr Eure Runden mit einem Bus.

Einen Peugeot fahren



Wenn Ihr Euren Fahrer „PEUGEOT“

>>>>>

Crime Killer

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Wenn Ihr in einem bestimmten Level hängt und nicht weiterkommt, dann probiert es doch einfach Mal mit einer der folgenden Tastenkombinationen, die Ihr im Paßworteingabe-Menü, das Ihr über das Hauptmenü erreicht, eingibt.



Level Codes

Level 02:

O, □, X, △, X, △, □, △, □

Level 03:

O, O, □, X, △, O, O, O, O, O

Level 04:

O, O, □, △, O, O, □, △, □, X



Level 05:

△, O, O, O, O, O, O, O, □, △

Level 06:

□, △, □, △, O, □, X, X, X, △

>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Tommi Mäkinen Rally

play CheatCard
PLAY STATION page 2

nennt, dann fahrt Ihr mit einem Auto der gleichnamigen Firma die Rennen.

Mehr Geld



Gebt „**MONEY**“ als Spielernamen ein und Ihr erhaltet Geld für Eure Bemühungen.

Spiegel-Modus

Wenn Ihr die Kurse spiegelverkehrt fahren wollt, dann solltet Ihr „**MIRROR**“ als Spielernamen eingeben.

Rally Jeunes-Modus

Wenn Ihr den Spieler „**FFSA**“ nennt, so fahrt Ihr eine spezielle Rally, die nur durch diesen Cheat aktiviert wird.



Dual Shock Controller vibriert immer

Falls Ihr stolzer Besitzer eines Dual Shock Controllers seid und das Vibrations-Modul permanent aktivieren möchtet, dann probiert doch mal „**THRILLS**“ als Spielernamen aus.



Crime Killer

play CheatCard
PLAY STATION page 2



Level 07:

○, ○, ○, ○, □, X, △, ○, ○, ○

Level 08:

□, △, □, X, △, □, X, △, □, X

Level 09:

X, X, △, ○, □, X, △, □, △, ○

Level 10:

○, △, ○, ○, □, X, △, ○, ○, ○

Level 11:

□, △, □, △, ○, ○, □, △, □, △

Level 12:

□, △, □, △, □, △, ○, □, △, □

Level 13:

X, X, X, △, ○, ○, ○, □, X, X

Level 14:

X, X, X, X, △, ○, □, X, X, X

Level 15:

X, △, □, X, X, △, ○, □, X, X, X

Das Nachwort:

X, △, ○, □, △, □, X, △, □, △



Wild Arms

255 Gegenstände

1. Fangt einen Kampf an.
2. Laßt den ersten Charakter (üblicherweise Jack) eine Heilbeere benutzen.
3. Laßt den zweiten Charakter (üblicherweise Cecilia) ebenfalls eine Heilbeere benutzen.
4. Der dritte Charakter (üblicherweise Rudy) muß jetzt den Platz der Heilbeere gegen den Gegenstand tauschen, den Ihr vermehren wollt. Laßt Rudy dann eine Heilbeere benutzen.
5. Schaut, nachdem Ihr den Kampf gewonnen habt, in Euer Inventory. Ihr solltet jetzt von dem getauschten Gegenstand 255 Stück besitzen.

Ihr solltet darauf achten, daß Ihr von dem Gegenstand, den Ihr vermehren wollt, nur einen besitzt, bevor Ihr ihn vermehrt.

Ein neuer Gegner

Geht zu den drei Inseln im Süden der Karte. Nachdem Ihr 8 - 10 Kämpfe bestritten habt, solltet Ihr auf eine fremde Rasse treffen, die als die Hayokonten bekannt sind. Sie haben eine Menge Erfahrungspunkte und Gellas zu bieten.

Geheimer Boß

In der Alten Arena (Ancient Arena) könnt Ihr auf einen versteckten Boß namens Angol Moa treffen. Betretet die Arena und geht auf der Rückseite die Treppen nach oben. Sobald Ihr oben angelangt seid, solltet Ihr einen Spiegel an der Rückwand sehen. Zerstört den Spiegel mit Rudy und geht hindurch. Ihr müßt dann durch sämtliche der fünf Türen gehen. Für jede benötigt Ihr einen Duplicator-Schlüssel. Geht danach wieder die Treppen nach unten. Ihr solltet jetzt auf Angol Moa treffen. Wenn Ihr ihn besiegt habt, erhaltet Ihr den Juggernaut, das mächtigste Schwert im Spiel für Jack.

Level Up-Tip

Der ultimative Level Up-Ort ist nordwestlich des Erinnerungstempels in der langen Wüste. Ihr könnt ihn nur auf dem Luftweg erreichen. Ihr trefft dort auf Säurehasen, die jedesmal, wenn Ihr sie besiegt habt, 20.000 Erfahrungspunkte einbringen. In derselben Wüste könnt Ihr auch auf

Barbados, den Steingolem treffen. Er ist sehr schwer zu besiegen, aber wenn Ihr es schafft, bekommt Ihr einen mächtigen Zauberstab für Cecilia.

Kula World

Extra-Level

Wenn Ihr alle 150 regulären Level durchgespielt habt, dann solltet Ihr im Ein-Spieler-Modus das Finale selektieren, um weitere Level zur Auswahl zu bekommen.

Auto Destruct

Level 02:gSMTkJBVm
Level 03:gSMTJfYsZ
Level 04:gqBJCkLmv
Level 05:gvBKYgfNv
Level 06:fnFKgdHNr
Level 07:fnFKfdHNf
Level 08:fnBVgqHNr
Level 09:rrJTfSfTr



Road Rash 3D

Wenn ein Auto auf Euch zukommt und Ihr nicht mehr ausweichen könnt (oder wollt), dann drückt kurz, bevor es da ist, zwei- oder dreimal aufs Gas, um einen Wheelie hinzukriegen. Schafft Ihr das, könnt Ihr den Wagen als Rampe benutzen.

Wenn Ihr geschnappt werdet, unterbricht das Spiel und startet das Rennen neu. Auf diese Weise verliert Ihr durch einen Strafzettel kein Geld.

Drückt während des Rennens den „Zoom out“-Button, seht dann in den Rückspiegel und laßt den „Zoom out“-Button wieder los. Ihr solltet jetzt Blast 2X haben, ohne zurücksehen zu müssen.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Vigilante 8

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Paßwörter für den Quest-Modus

Chassey Blue

Level 01:AOGIKYFGQQTWGA
Level 02:YMBEJEOPDHYHZV
Level 03:RIPJNYEPGFPJAI
Level 04:HGFTDDNMUBXRLV



Slick Clyde

Level 01:TNLCROHSQAZDMQ
Level 02:QDANNFHMSLBMWF
Level 03:FYLYRFKEAHGGAW
Level 04:OIRYEEBGDBNHBj

Shiela

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

John Torque

Level 01:WSLZFBNQDTFDBF
Level 02:BXNJRYSTYACKE

63

Command & Conquer Tiberiumkonflikt

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

5000 Credits

0, 0, 0, 0, L1, 0, 0, 0, 0
(während des laufenden Spiels eingeben)

Luftangriff

0000000000X00
(während des laufenden Spiels eingeben)

Ionen Kanone

0000000000X
(während des laufenden Spiels eingeben)

Japan-Modus

Gebt im Paßwort Bildschirm
„GODZILLA“ ein.

Ganze Karte aufdecken

Drückt, während das Spiel lädt, R1 + R2
+ L1 + L2 + O + □.

„Covert Operation“-Missionen

Gebt „COVERTOPS“
als Paßwort ein.

GDI Paßwörter

Level 02:B9DTX02D0
Level 03:25U1E2L4D
Level 04:KED688DGU



Level 05:OXL3NYNNO
Level 06:DU5R21DG7
Level 07:OX3CS3D4G
Level 08:9QGZLZDF8
Level 09:IU75TQK8H
Level 10:OYGNMYN

>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Vigilante 8

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Level 03:IBXGFDQBSNISJQ

Level 04:ZCTEAFJVMNDJUT

Dave

Level 01:PYQXPDMJNBOUP

Level 02:OULIUZTJHPKWTD

Level 03:QYDJBUIBZTEUQC

Level 04:WMNNWLHTSCUCLH

Convoy

Level 01:AIHJZNIFPZNFWA

Level 02:UKXCXCOAIGOKVH

Level 03:KHREIWYIZREYHK

Level 04:VSNKJVURSUNRWX

Loki

Level 01:THLOHJWURONKLQ

Level 02:VIBWYIVGOPAUWX

Level 03:CEJMULWPCYYAVS

Level 04:PGGOVIUNUQEIVU

Houston 3

Level 01:BDPTGXUBXOCCKE

Level 02:GCTPCXCCIWXVUJ

Level 03:CEJMULWPCYYAVS

Level 04:PGGOVIUNUQEIVU

Boogie

Level 01:FOJGCRHLWMUQZV

Level 02:DRFIQVOUYIHGEN

Level 03:WCHPZDGBCYEDBF

Level 04:JHAZRUMTLUYBG

Beezwax

Level 01:YUYFNKTAQGLNYW

Level 02:TXXKKGEWRONKLQ

Level 03:KHUSNNWJXORZHK

Level 04:UIBRJCCYSARVH

Molo

Level 01:EDDNXIAPNTRDBA

Level 02:ITAHZJRMVTLJSJQ

Level 03:NPRJUYYRAAGMB

Level 04:AKFQPUISMWAHWA

Sid Burn

Level 01:LPHPMMDNMPPEMVB

Level 02:PEONQGUNUQEIVU

Level 03:XOKIXDXBKQRFOJ

Level 04:OYROHGBDNLSJSI

Command & Conquer Tiberiumkonflikt

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2



Level 11:CR5EQME0S

Level 12:3NUL6OFQI

Level 13:4N8AN1A0H

Level 14:3NWD3MQFT

Level 15:457ED7G0U

NOD Paßwörter

Level 02:C99FAXKW8

Level 03:RZNLQZ3NL

Level 04:W1954XWLF

Level 05:W15DASRS8

Level 06:8PH1MR53W

Level 07:GTJKWOJDK

Level 08:YKK424K3D

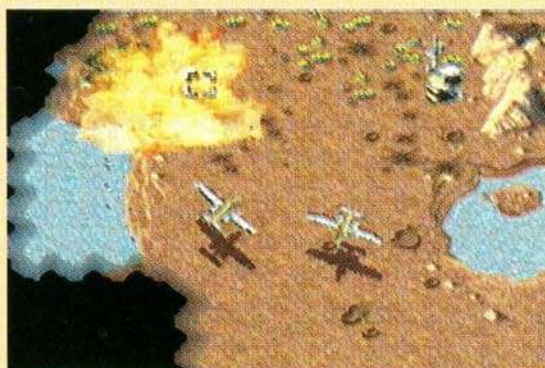
Level 09:874LCPUT4

Level 10:A8SHPAHXW

Level 11:OX3UKOP94

Level 12:QGDUMSK2J

Level 13:SZP09VDSB



WWF Warzone

Das Cheat-Menü

Im Haupt-Bildschirm seht Ihr den Aufzug nach oben fahren. Drückt zuerst L1 und dann R1, um ihn nach unten fahren zu lassen. Hier seht Ihr später im Spiel die versteckten Charaktere und die speziellen Modi, die Ihr bis dato freigeschaltet habt.

Alternative Outfits

Um das alternative Outfit der Wrestler anzuwählen, solltet Ihr L2 halten, wenn Ihr Euren Charakter selektiert. Um weitere Kleidungen zu erhalten, stellt Ihr den Schwierigkeitsgrad des Games auf Medium oder Hard, und lest die folgenden Passagen.

Goldust verstecktes Outfit

Um weitere alternative Outfits für Goldust zu erhalten (Marilyn Dust und Dusty Dust), solltet Ihr den WWF-Titel im Challenge-Modus gewinnen.

Der Beans-Modus

Um den Beans-Modus zu aktivieren, gewinnt Ihr den „World Titel“ mit dem Charakter Mosh in der Schwierigkeitsstufe Medium.

Große Köpfe

Wenn Ihr den Challenge-Modus mit dem Charakter The British Bulldog gewinnt, so bekommen die Kämpfer in den weiteren Runden riesige Köpfe.

Die Bonus-Wrestler

Um als Dude Love und Cactus Jack zu spielen, solltet Ihr den Titel mit dem Charakter Mankind gewinnen.

Sue, das Nummerngirl

Um als Sue, das nette Nummerngirl, das vor dem Kampf den Ring auf- und abläuft, zu spielen, solltet Ihr den „World Title“ mit Bret Hart oder Owen Hart in der Schwierigkeitsstufe Medium gewinnen.

Ego-Modus

Um aus der Ego-Perspektive spielen zu können, solltet Ihr den „World Title“ mit Ahmed Johnson in der Schwierigkeitsstufe Medium erringen. In diesem Modus sind die Hände Eures Charakters größer und Ihr habt mehr Schlagkraft.



Das „Extra Cold“-Outfits

Um weitere Kleidungsstücke zu erhalten, besiegt Ihr das Spiel mit Stone Cold Steve Austin. Jetzt habt Ihr Zugriff auf zwei neue Kleidungsvarianten. Um sie anzuwählen, solltet Ihr L1, L2, R1 oder R2 drücken, wenn Ihr Euren Charakter aussucht.

L1=Reguläres Outfit

L2=Alternatives Outfit

R1=Extra Outfit 1

R2=Extra Outfit 2

Ladies Night

Um mit einem weiblichen Wrestler zu kämpfen, solltet Ihr den Challenge-Modus mit Triple H oder Shawn Michaels durchspielen.

Die Anzeigen ausschalten

Um alle Anzeigen am Bildschirm ausschalten zu können spielt Ihr das Game im Challenge-Modus mit The Undertaker durch.

Nichts für Weicheier

Um den extra-harten No-Wimp-Modus spielen zu können, in dem Ihr die Schläge Eures Gegners nicht parieren könnt, solltet Ihr den Titel mit Ken Shamrock im Schwierigkeitsgrad Medium oder Hard gewinnen.

Unterstützende Wrestler herbeirufen

Wenn Ihr während eines Kampfes im 1-on-1 vs Match-Modus Unterstützung von einem anderen Wrestler haben möchtet, dann haltet Ihr L1+ L2 + R1+ R2 und drückt eine Richtungstaste in Verbindung mit einer Symboltaste. Der Nachteil dieser Aktion ist, daß Ihr disqualifiziert werdet. Mehr hierzu in der nachfolgenden Liste:

Die Tasten-Kombinationen für die einzelnen Wrestler:

Stone Cold Steve Austin:

L1+L2+R1+R2+○+Kick

Faarooq: L1+L2+R1+R2+○+Punch

Mankind: L1+L2+R1+R2+○+Tieup

Ahmed Johnson:

L1+L2+R1+R2+○+Block

Ken Shamrock:

L1+L2+R1+R2+○+Kick

Kane:

L1+L2+R1+R2+○+Punch

Thrasher:

L1+L2+R1+R2+○+Tieup

Mosh:

L1+L2+R1+R2+○+Block

The British Bulldog:

L1+L2+R1+R2+○+Kick

Shawn Michaels:

L1+L2+R1+R2+○+Punch

Bret Hart:

L1+L2+R1+R2+○+Tieup

Owen Hart:

L1+L2+R1+R2+○+Block

The Rock:

L1+L2+R1+R2+○+Kick

Goldust:

L1+L2+R1+R2+○+Punch

Triple H:

L1+L2+R1+R2+○+Tieup

The Undertaker:

L1+L2+R1+R2+○+Block

Finishing Moves

Hier sind einige der Finishing Moves der Wrestler: um sie anwenden zu können, muß der Gegner im roten Bereich sein.

Stone Cold Steve Austin

Stone Cold Stunner

○, ○, ○, Clinch+Block

(im Nahkampf)

oder ○, ○, Clinch

(im Clinch)

Triple H

Pedigree

„Zum Gegner“, ○, „Weg vom

Gegner“, Schlag+Clinch

(im Nahkampf)

Shawn Michaels

Sweet Chin Music

○, ○, ○, Tritt+Block

(im Nahkampf)

The British Bulldog

Running Power Slam

○, ○, Clinch

(Im clinch)

The Rock

Rock Bottom

○, ○, ○, Schlag+Clinch

(im Nahkampf)

Ahmed Johnson

Pearl River Plunge

○, ○, ○, Tritt+Block

(im Nahkampf)

Bret Hart

Sharp Shooter

○, ○, ○, Tritt+Block

(an den Füßen eines liegenden Gegners)

Owen Hart

Sharp Shooter

○, ○, ○, Tritt+Block

(an den Füßen eines liegenden Gegners)

The Undertaker

Tombstone Piledriver

○, ○, ○, Schlag+Clinch

(im Nahkampf)

oder

○, ○, Clinch

(im Clinch)

Kane

Tombstone Piledriver

○, ○, ○, Schlag+Clinch

(im Nahkampf)

oder

○, ○, Clinch

(im Clinch)

Ken Shamrock

Ankle Lock

○, ○, ○, Tritt

(an den Füßen eines liegenden Gegners)

Faarooq

Dominator

○, ○, ○, Clinch+Block

(im Nahkampf)

Goldust

Curtain Call

○, ○, ○, Clinch

(hinter einem stehenden Gegner)

Mankind

Mandible Claw

○, ○, ○, Clinch+Block

(im Nahkampf oder am Kopf eines liegenden Gegners)

oder

○, ○, Clinch

(im Clinch)

Dead or Alive

Drückt im Pause-Bildschirm Select, und die Dialogbox verschwindet.

Gegen Ayane kämpfen

Um gegen Ayane zu kämpfen, müßt Ihr Kasumi in unter 5 Minuten besiegen.

Als Raidou spielen

Um als Raidou kämpfen zu können, müßt Ihr das Spiel beenden, ohne an den Einstellungen der Charaktere etwas zu verändern.



GAMEBUSTER CODES

Diese Cheats funktionieren nur in Verbindung mit dem Schummelmodulen Gamebuster und Xploder. Bezugsquelle: gut sortierter Fachhandel, Preis: ca. 99,-DM

Adventures Of Alundra - PAL

Unendlich Energie3012708C 0032
Unendlich GeldD21EAB7C 00FF
Unendlich Magie301EAB78 0004

Für den Megasprung die X-Taste drücken, um an Höhe zu gewinnen, und mit dem Steuerkreuz den Sprung ausführen.

MegasprungD0126270 0040
99 Falken301EAB82 0063
Schlüssel301EAC7C 0063
Warptüren offen301EA73E 00FF
3 Türen im Imp-Tempel öffnen

Wenn man die folgenden Codes eingibt, darf man einen Spielstand anschließend nur noch mit ausgeschaltetem Gamebuster speichern oder laden.

Fire Wand301EABC8 0001
Ice Wand301EABC0 0001
Steel Flail301EABBO 0001
Olgas Ring301EAC54 0001
The Bow301EABA0 0001
Spirit Wand301EABA4 0001
Legendary Sword301EABA8 0001
The Bomb301EAC14 0001
Herbs301EAC18 0001
Strength Elixir301EAC1C 0001
Magic Elixir301EAC20 0001
Wonder Essence301EAC24 0001
Aqua Cape301EAC28 0001
Earth Scroll301EAC34 0001
Water Scroll301EAC3C 0001
Fire Scroll301EAC44 0001
Wind Scroll301EAC4C 0001
Olga's Ring301EAC54 0001
Oak's Ring301EAC58 0001
Silver Armlet301EAC5C 0001
Nava's Charm301EAC60 0001
Recover Ring301EAC64 0001
Secret Pass301EAC6C 0001
Power Glove301EAC74 0001
Elevator Key301EAC78 0001
Ruby Crest301EAC80 0001
Saphire Crest301EAC84 0001
Topaz Crest301EAC88 0001
Agate Crest301EAC8C 0001
Garnet Crest301EAC90 0001
Emerald Crest301EAC94 0001
Silver Armour301EACD8 0001
Charm Boots301EACF8 0001
Spring Bean301EAC04 0001
Sand Cape301EAC08 0001
Broken Armour301EAC0C 0001
The Iron Flail301EABAC 0001
Earth Book301EAC38 0001
Water Book301EAC40 0001

Fire Book301EAC48 0001
Wind Book301EAC50 0001
Refresher301EAC68 0001
Bouquet301EACB0 0001
Leather Armour301EABD0 0001
Ancient Armour301EABD4 0001
Long Boots301EABF0 0001
Merman Boots301EABF4 0001

Everybody's Golf - PAL

BonuscharaktereD0104784 0000
Unendlich Muniton für alle Waffen

Vigilante 8 - PAL

Unendlich Muniton für alle Waffen
BonuscharaktereD0104784 0000
Unendlich Muniton für alle Waffen

World League Soccer 98 - PAL

Team 1 - 99 Tore800ED5A4 0063
Team 1 - 0 Tore800ED5A4 0000
Team 2 - 99 Tore800ED5A6 0063
Team 2 - 0 Tore800ED5A6 0000

Cardinal Syn - PAL

Lebensverlust801946BC 0000
Lebensverlust801946BE 0000

Colin McRae Rally - PAL

Alle Strecken und Wagen im Expert-Modus
Rally School erfolgreich
60 Minuten Zeit für Car Setup
Keine Rundenzeit

Dead or Alive - PAL

Spieler 1 - Unendlich Energie
Spieler 1 - Flawless Victory
Spieler 2 - Unendlich Energie
Spieler 2 - Flawless Victory
Zusätzliches Configure-Menü
Zusätzliche Stimmen

Unendlich Energie3009514F 00FF
Unendlich Geld30095151 00FF
Unendlich Magie30095153 00FF
Unendlich Muniton für alle Waffen30095155 00FF
Unendlich Muniton für alle Waffen30095157 00FF
Unendlich Muniton für alle Waffen3009515D 00FF

Heart Of Darkness - PAL

Schutz vor den meisten Gegnern
R1-Taste drückenD00767F0 0800
Obigen Code deaktivieren
L1-Taste drücken

Dieser Code funktioniert nicht bei allen Gegnern.
Wenn man ein Seil benutzt, muß der Code deaktiviert werden.

Premier Manager 98 - PAL

Freier TransferD000E044 0009
Freie GehälterD000E044 0009
Freie GehälterD000E044 0009
Freie GehälterD000E044 0009
Freie GehälterD000E044 0009
Freie GehälterD000E044 0009

Tommi Mäkinen Rally - PAL

Timer anhaltenD009F43C 0032
Immer auf dem ersten PlatzD00D3BF8 0404
Nur eine Runde zu fahren
Unendlich Zeit für Reparaturen

Warhammer Dark Omen - PAL

Unendlich Geld800C4A0C FFFF

Wreckin Crew - PAL

Besitzer eines Gamebuster Version 2.2 müssen zuerst folgenden Code aktivieren
Unendlich Nitros3010DFEF 0063
Unendlich Sterne3010DFEE 0063
Immer auf dem ersten Platz
Alle Cups, Nacht-, Tag- und Reverse-Spielmodi
Bonuscharaktere800A66A0 000A
Alle Videosequenzen

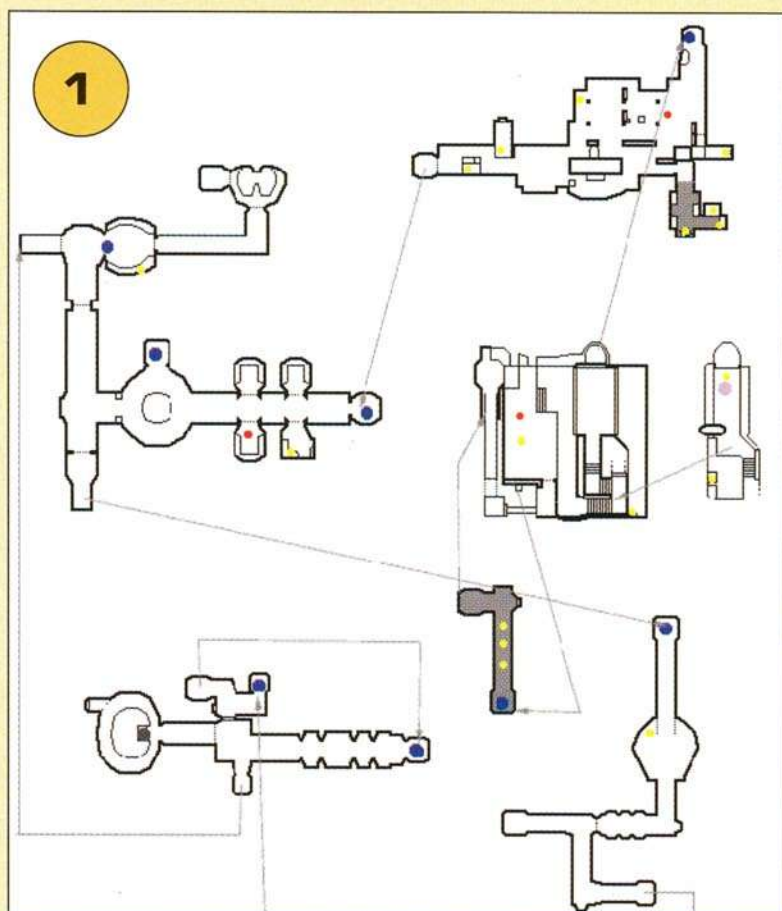
The Fifth Element

Player's Guide

Mischa Strecker

Kartenlegende:

	Start		Gegenstand		Geheimbereich
	Ausgang		Checkpoint		„Codekarten“



Name:Nuklearlabor
Charakter:Korben
Gegenstände:Kanone - „3 Codekarten“
Gegner:Laborwissenschaftler
.....Labormutant - Laborwachen

Missionsziele:

Korben muß in das Nuklearlabor und das Zellrekonstruktionslabor finden. Dort angekommen, muß er mit Hilfe der Genkarte die Rematerialisierung von Leeloo einleiten.

Level 1

Name:N.Y.P.D.
Charakter:Leeloo
Gegenstände:keine
Gegner:Cop mit Schlagstock - Fliegender Cop
.....Unbewaffneter Mangalore

Missionsziele:

Korben wurde von der Polizei verhaftet. Leeloo muß in das Polizeigebäude und Korben aus seiner Zelle befreien.

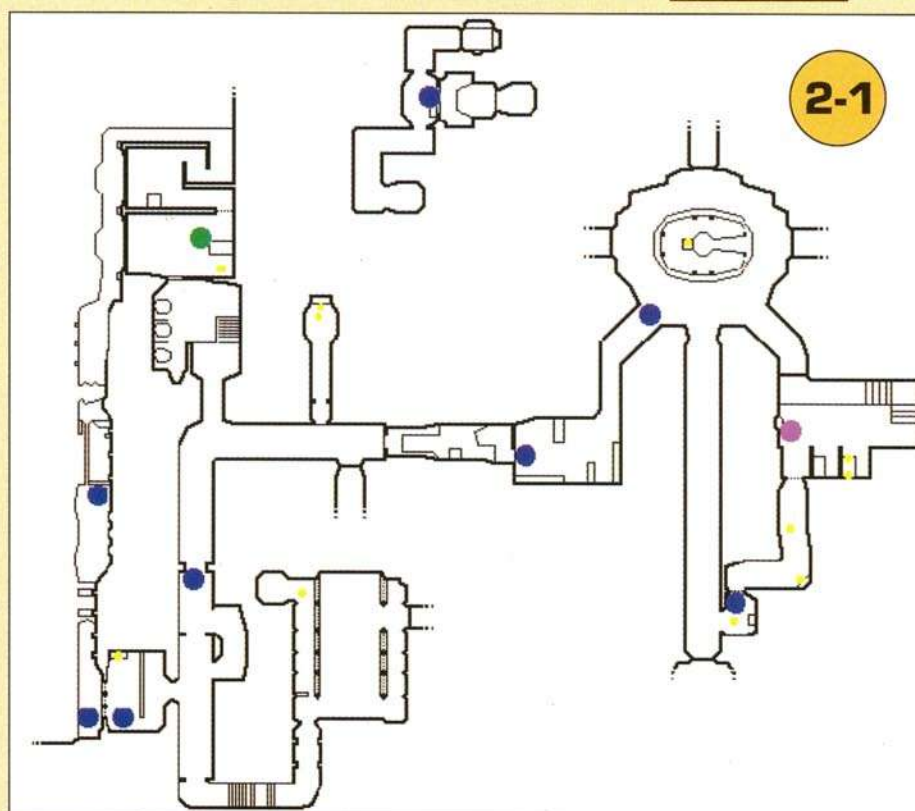
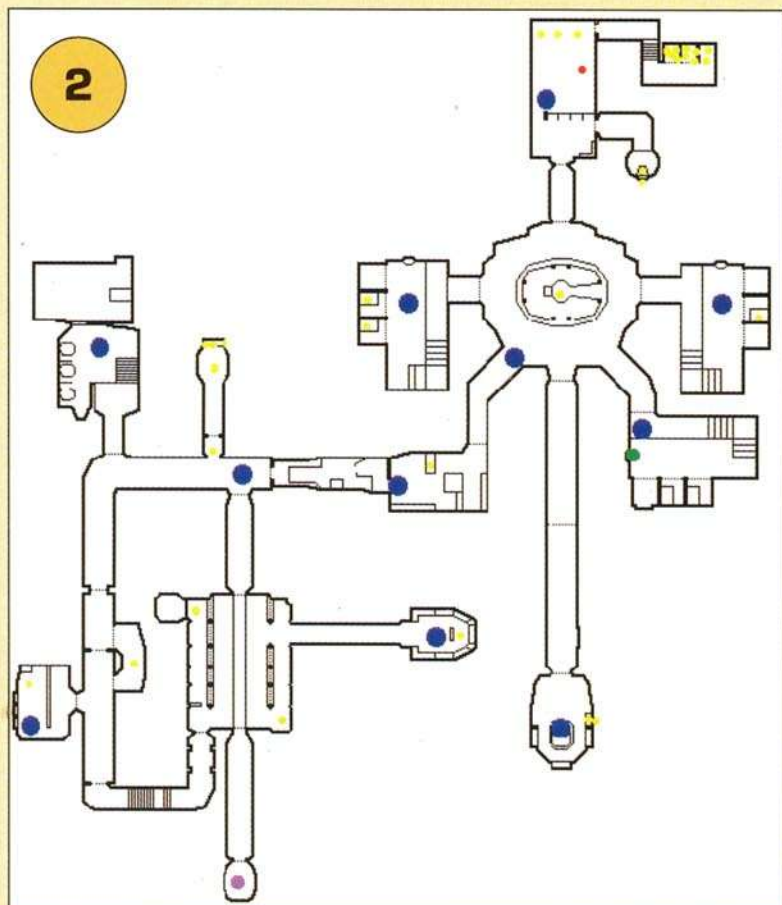
Level 2

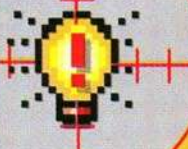
Name:N.Y.P.D.
Charakter:Leeloo
Gegenstände:keine
Gegner:Cop mit Schlagstock - Fliegender Cop
.....Unbewaffneter Mangalore

Missionsziele:

Leeloo hat Korben befreit. Allerdings ist die Polizei jetzt in Alarmbereitschaft. Findet in weniger als 1 Minute und 30 Sekunden den Ausgang, sonst sind sie in der Falle.

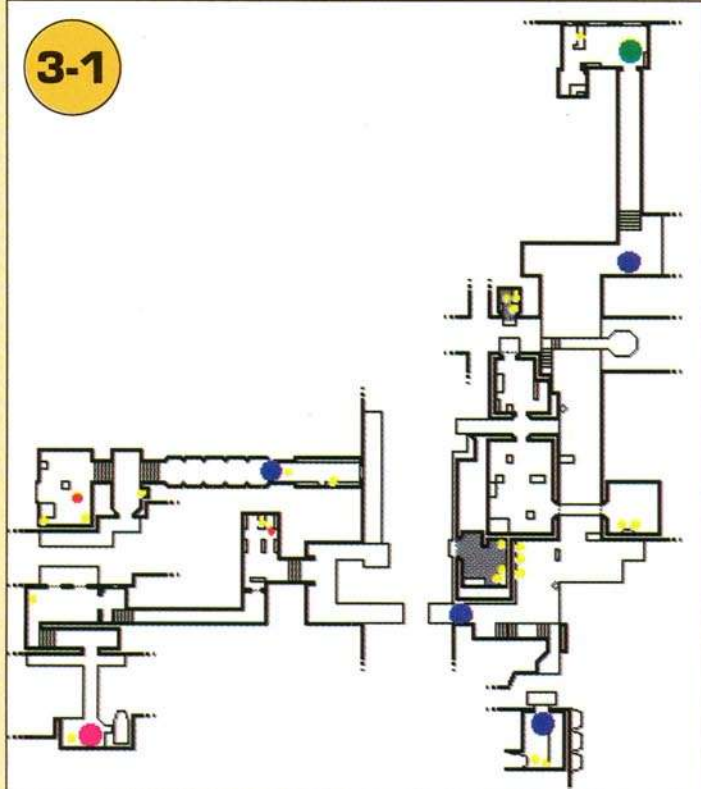
Level 2-1





The Fifth

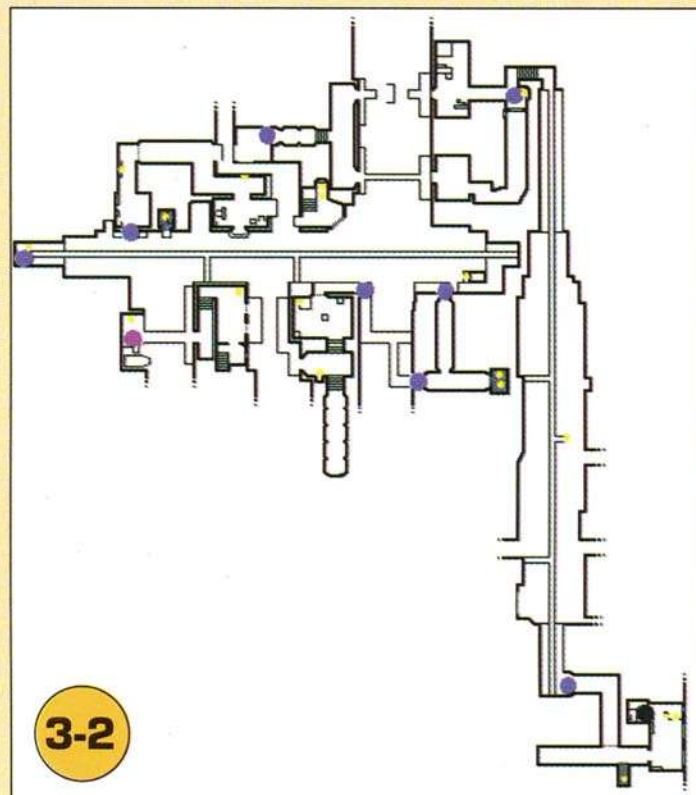
3-1



Name: Cornelius
 Charakter: Korben
 Gegenstände: Electrogun - 4 Codekarten - Feuer Aktivator
 Gegner: Schwarzer Cop mit Knarre - Weißer Cop
 mit Knarre - Zorgmuskel mit Knarre

Missionsziele:

Vater Cornelius hütet das Geheimnis zur absoluten Waffe gegen das Böse. Leeloo muß den Erd Aktivator in seiner Wohnung finden. Korben muß den Feuer Aktivator in die Wohnung des Priesters bringen.

Level 3-1

3-2

Name: Cornelius
 Charakter: Leeloo
 Gegenstände: 2 Codekarten - Erd Aktivator
 Gegner: Schwarzer Zorgmuskel
 Weißer Zorgmuskel
 Cop mit Schlagstock

Missionsziele:

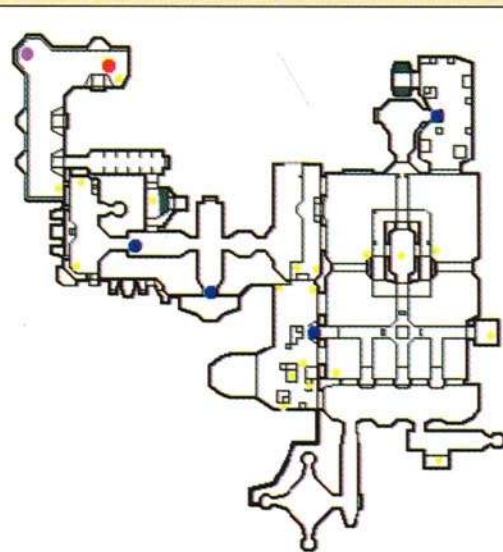
siehe 3-1

Level 3-2

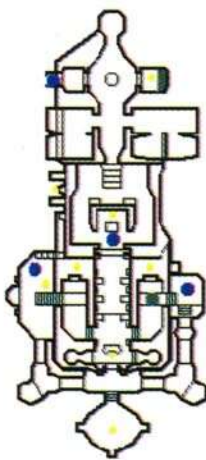
Name: Zorgs Hauptquartier
 Charakter: Leeloo
 Gegenstände: 1 Codekarte
 Gegner: Spinne
 Großer weißer Roboter
 Schwarzer Zorgmuskel

Missionsziele:

siehe 4-1

Level 4-2

4-2

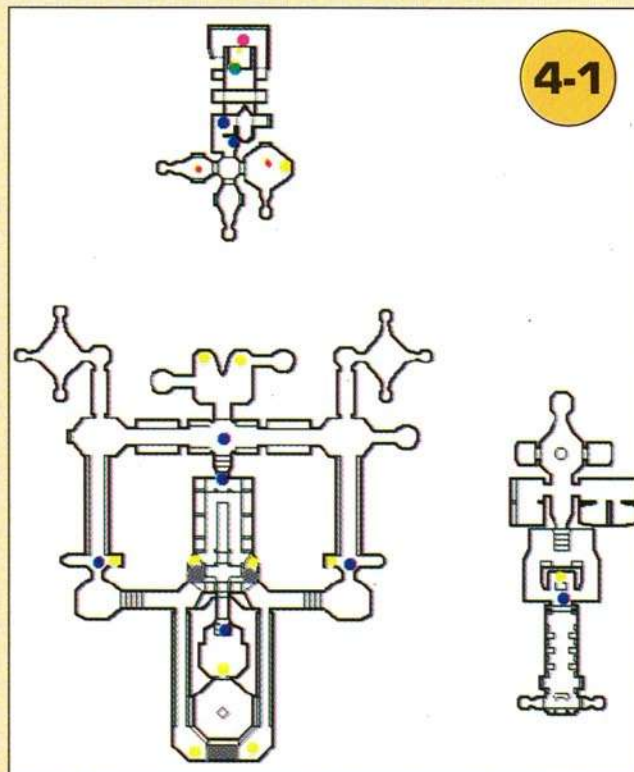


4-1

Name: Zorgs Hauptquartier
 Charakter: Korben
 Gegenstände: ZF1 - Tickets nach Fhloston
 Gegner: Zorgmuskel mit Knarre - Spinne
 Medusa

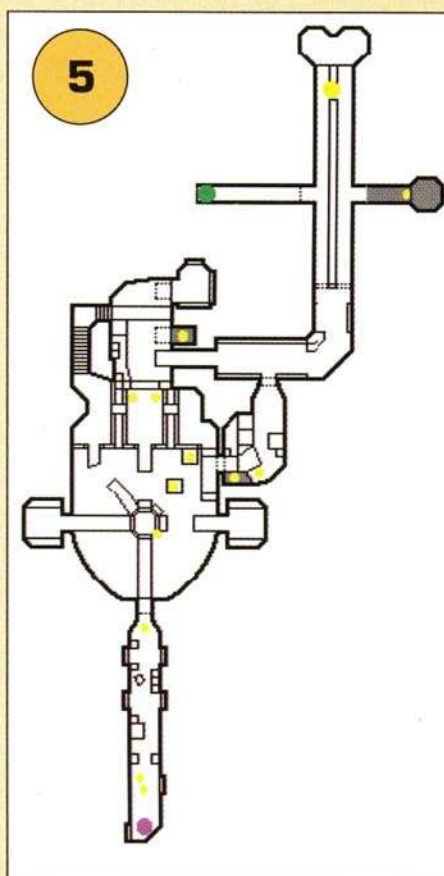
Missionsziele:

Zorg, der Verbündete des absolut Bösen, hat Cornelius in seiner Gewalt. Korben und Leelo müssen Zorgs Hauptquartier angreifen, um ihren Freund zu befreien. Auf dem Weg muß Leeloo die Tickets zum Fhloston Paradise finden, während Korben den Hauptcomputer außer Gefecht setzen muß, um das Sicherheitssystem zu deaktivieren.

Level 4-1

Element

Player's Guide

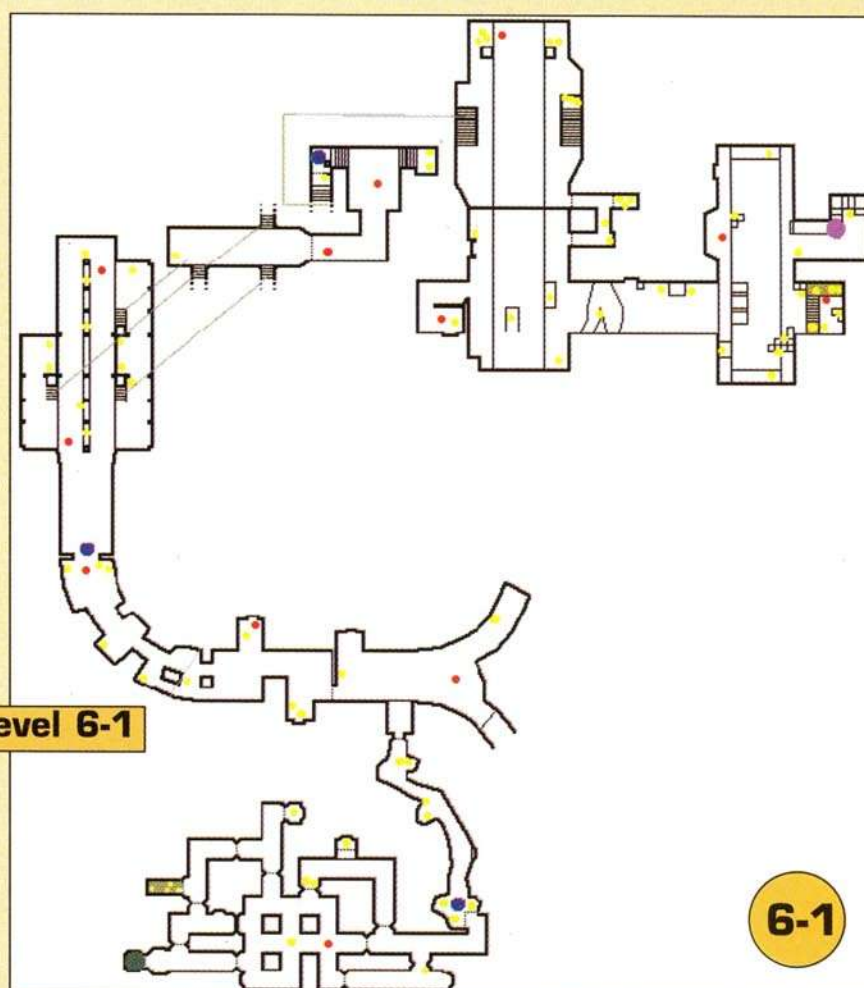


Name: Flucht aus Zorgs Hauptquartier
Charakter: Leeloo
Gegenstände: keine
Gegner: keine

Missionsziele:

Als er den Hauptcomputer ausschaltete, hat Korben eine Kettenreaktion in Gang gesetzt, die Zorgs Hauptquartier zerstören wird. Sein Glück ist, daß er schon außer Gefahr ist. Allerdings steckt Leeloo noch mitten im Gebäude.

Level 5

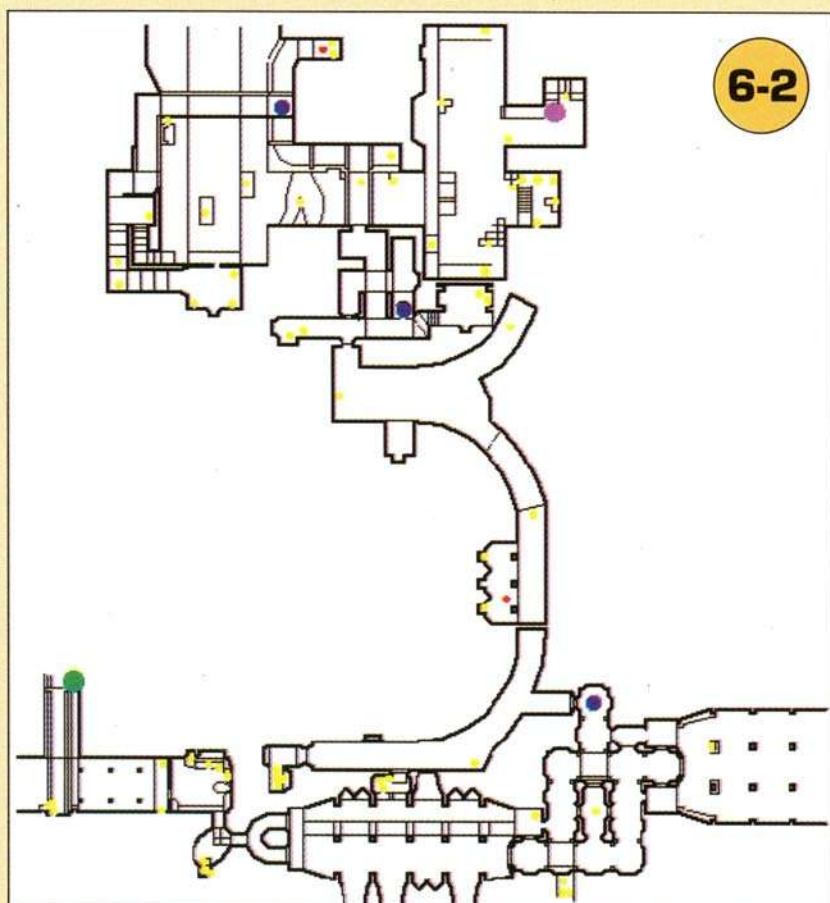


Name: In den Schluchten von New York
Charakter: Korben
Gegenstände: Elektrokanone - ZF1 - 2 Codekarten
Gegner: Schwarzer Cop mit Knarre
..... Mangalore mit Maschinengewehr
..... Mangalore mit zwei Knarren

Missionsziele:

Die New Yorker Polizei ist hinter Leeloo und Korben her. Die beiden haben sich in den Tiefen von New York versteckt. Sie sind auf der Suche nach Munition, Waffen und anderen nützlichen Sachen, die sie aus diesem Gebiet bringen können, bevor sie eingefangen werden.

Level 6-1



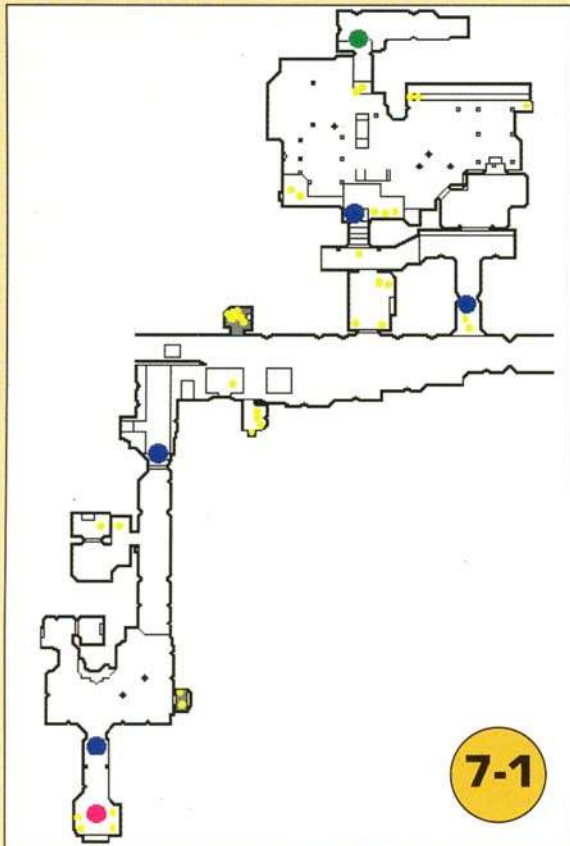
Name: In den Schluchten von New York
Charakter: Leeloo
Gegenstände: 2 Codekarten
..... Teile für das Taxi
..... Leeloo Multipaß
Gegner: Cop mit Schlagstock
..... Unbewaffneter Mangalore
..... Grünes Kanalmonster

Missionsziele:

siehe 6-1

Level 6-2

The Fifth

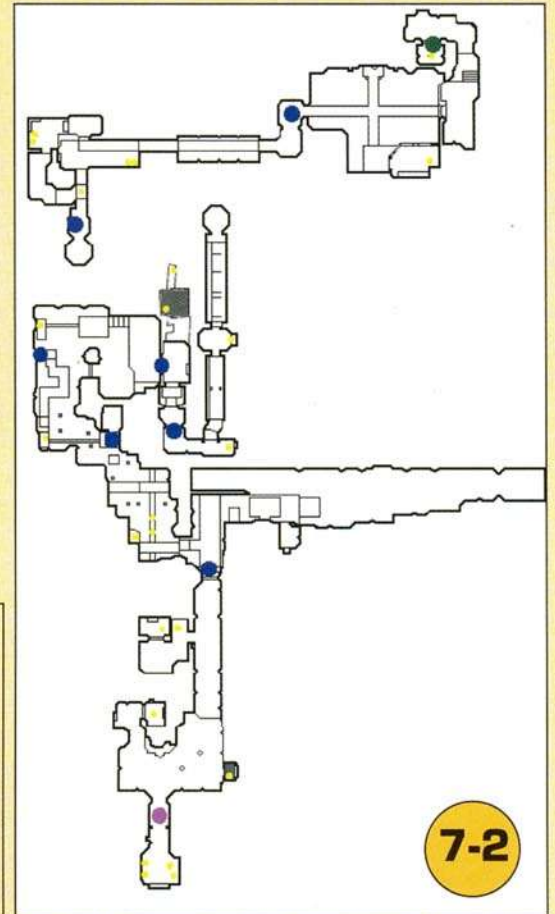


7-1

Name:Die Fabrik
 Charakter:Korben
 Gegenstände:Elektrokanone
 Gegner:Mangalore mit Maschinengewehr
Kanal Alien
Großes Kanalmonster

Missionsziele:

Leeloo und Korben sind der Polizei entkommen, indem sie in eine verlassen Fabrik geflüchtet sind. Korben muß hier drin ein Taxi finden, während Leeloo nach dem Wasserelement sucht.

Level 7-1

7-2

Name:The Factory
 Charakter:Leeloo
 Gegenstände:Element Wasser
 Gegner:Grünes Kanalmonster
Kanal Alien
Großes Kanalmonster

Missionsziele:

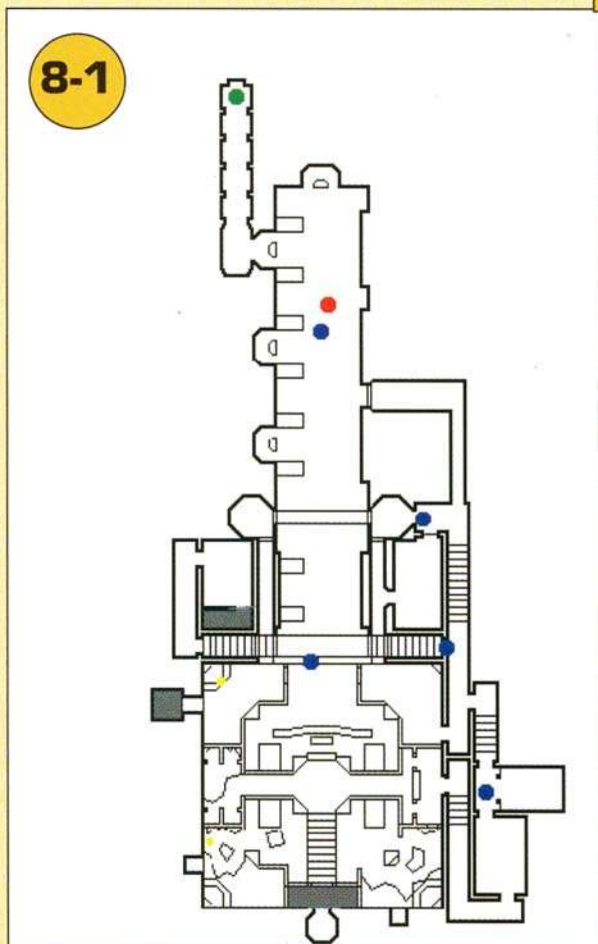
siehe 7-1

Level 7-2

Name:Raumhafen
 Charakter:Korben
 Gegenstände:Wasser Aktivator - 1 Codekarte
 Gegner:Schwarzer Cop mit Knarre
Mangalore mit Maschinengewehr
Fliegender Cop

Missionsziele:

Leeloo und Korben müssen einen Weg in den Raumhafen finden. Dort angekommen, müssen sie nach einem Shuttle Ausschau halten und Korben muß zusätzlich den Wasser Aktivator finden.

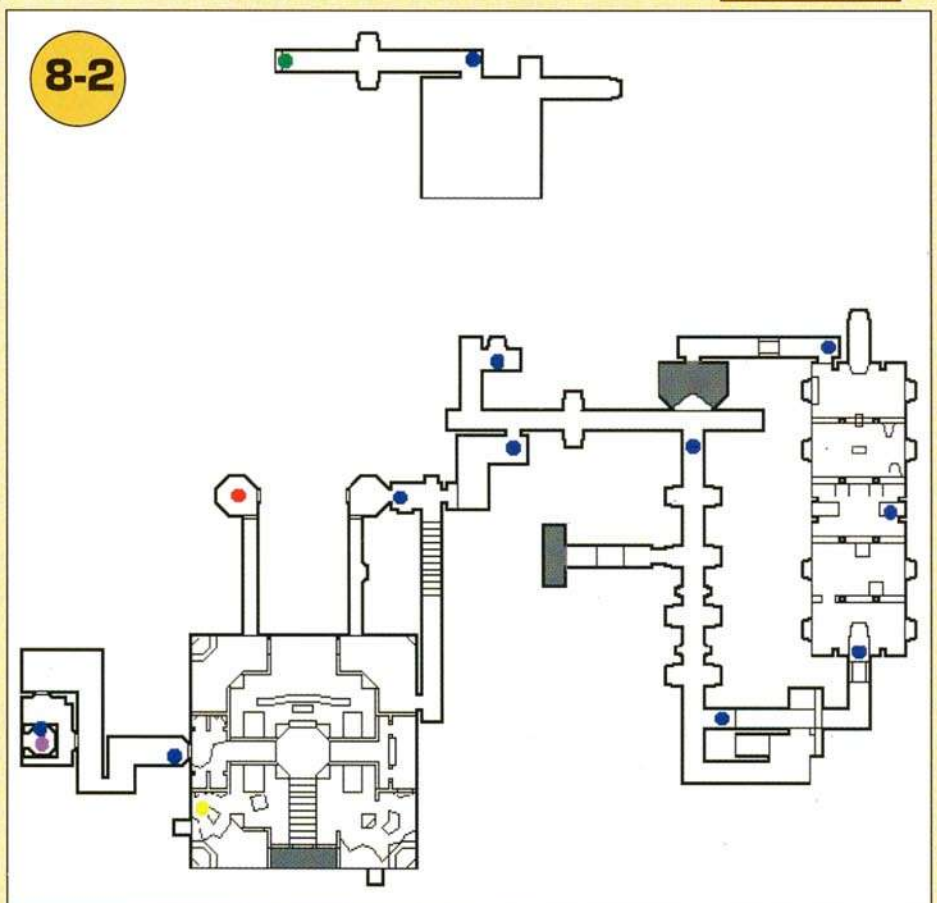
Level 8-1

8-1

Name:Raumhafen
 Charakter:Leeloo
 Gegenstände:1 Codekarte
 Gegner:Cop mit Schlagstock
Unbewaffneter Mangalore
Fliegender Cop

Missionsziele:

siehe 8-1

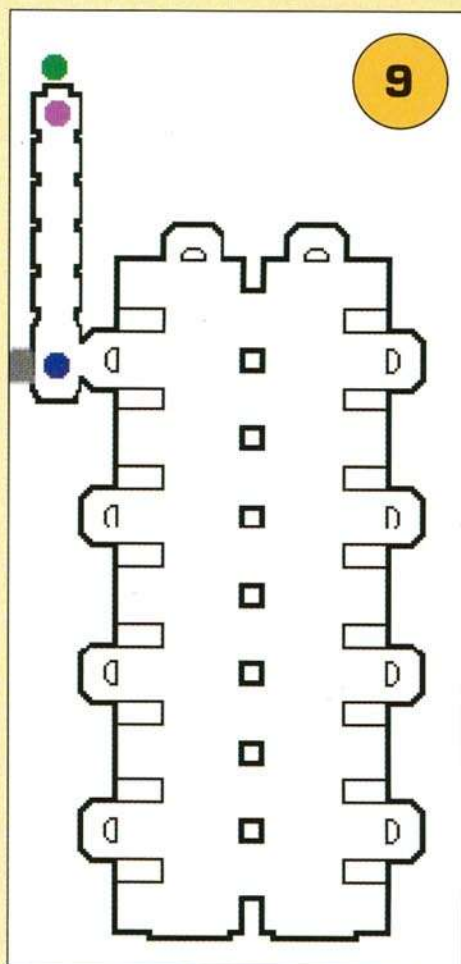
Level 8-2

8-2



Element

Player's Guide



Name:Zorg ruft an
Charakter:Korben
Gegenstände:keine
Gegner:keine

Missionsziele:

Die Telefonzellen im Raumhafen sind von Zorg mit Fallen versehen worden. Korben muß die Gegend sichern, indem er die Telefone zerstört, die nacheinander klingeln. Er muß dabei sehr, sehr schnell sein.

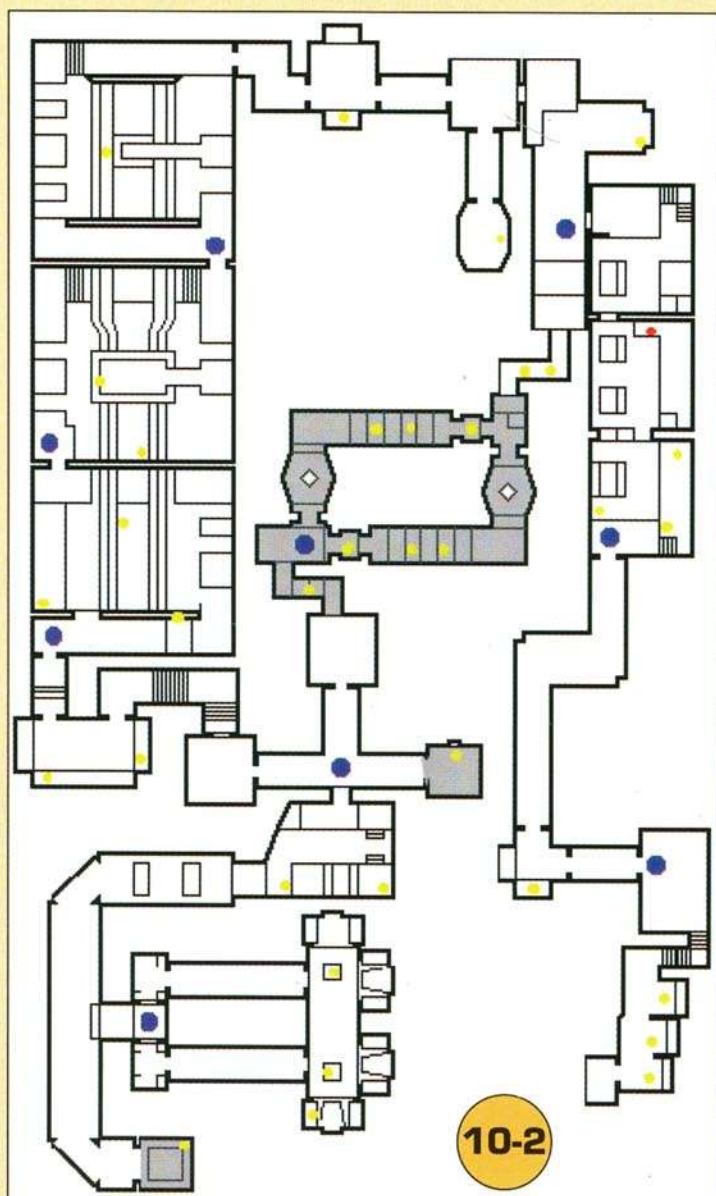
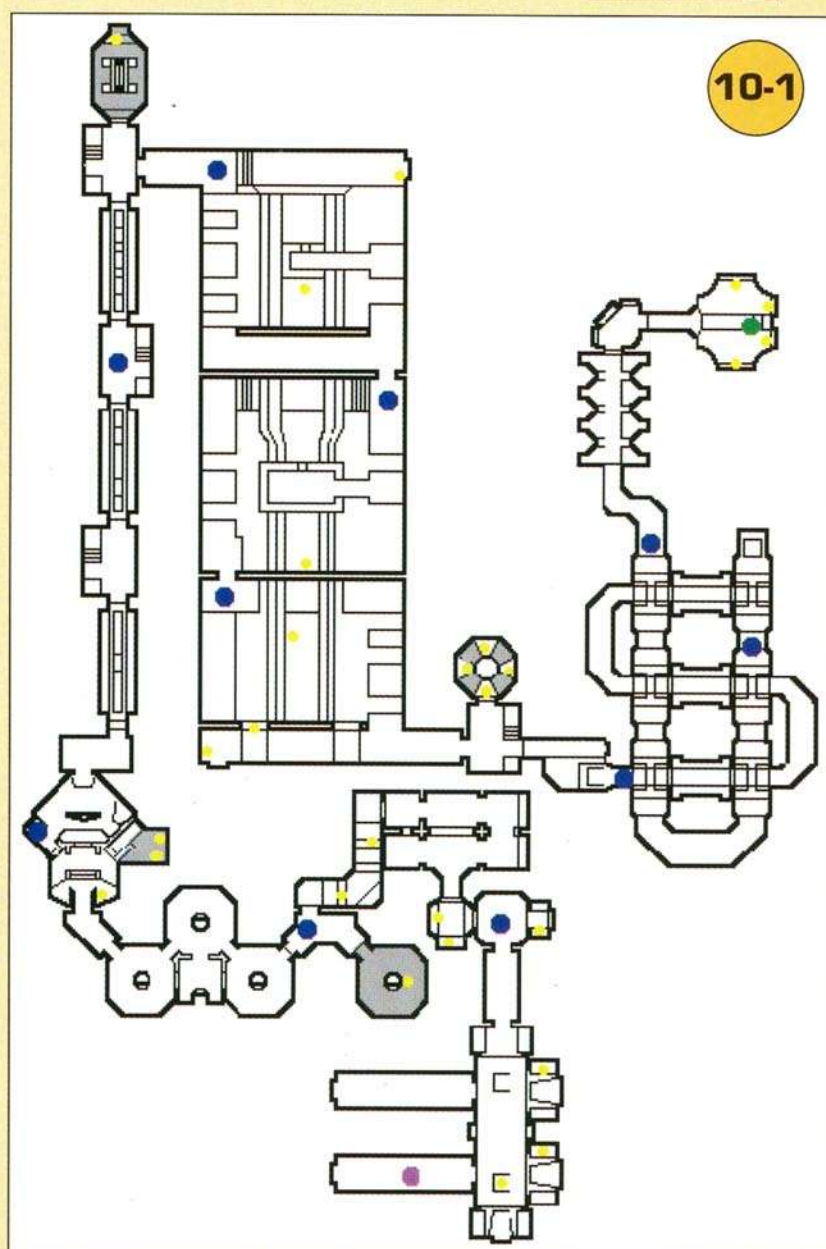
Level 9

Name:Flug nach Fhlostn Paradise
Charakter:Korben
Gegenstände:1 Codekarte
Gegner:Unbewaffneter Mangalore
.....Mangalore mit zwei Knarren
.....Mangalore mit Maschinengewehr

Missionsziele:

Korben und Leeloo konnten erfolgreich in ein Shuttle des Fhlostn Paradise einsteigen. Aber die Mangalore haben das Shuttle gestoppt und die Piloten als Geiseln genommen. Leeloo muß die Piloten retten, während Korben im Maschinenraum die Triebwerke wieder in Gang bringen muß.

Level 10-1



Name:Flug nach Fhlostn Paradise
Charakter:Leeloo
Gegenstände:1 Codekarte
Gegner:Mangalore mit Maschinengewehr
.....Mangalore mit zwei Knarren
.....Unbewaffneter Mangalore

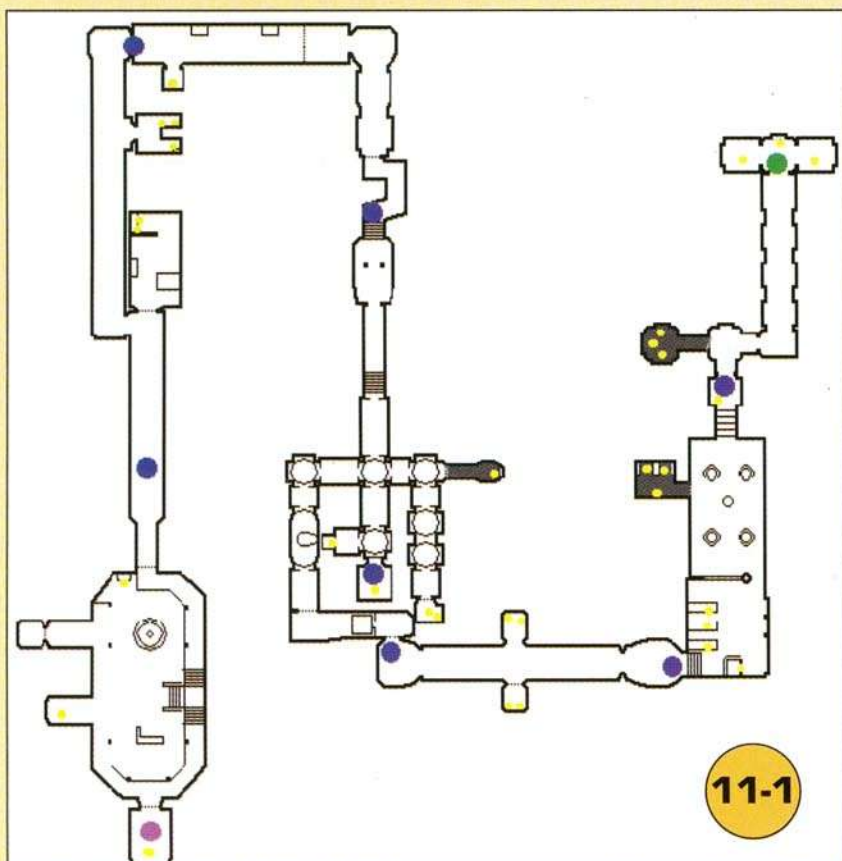
Missionsziele:

siehe 10-1

Level 10-2



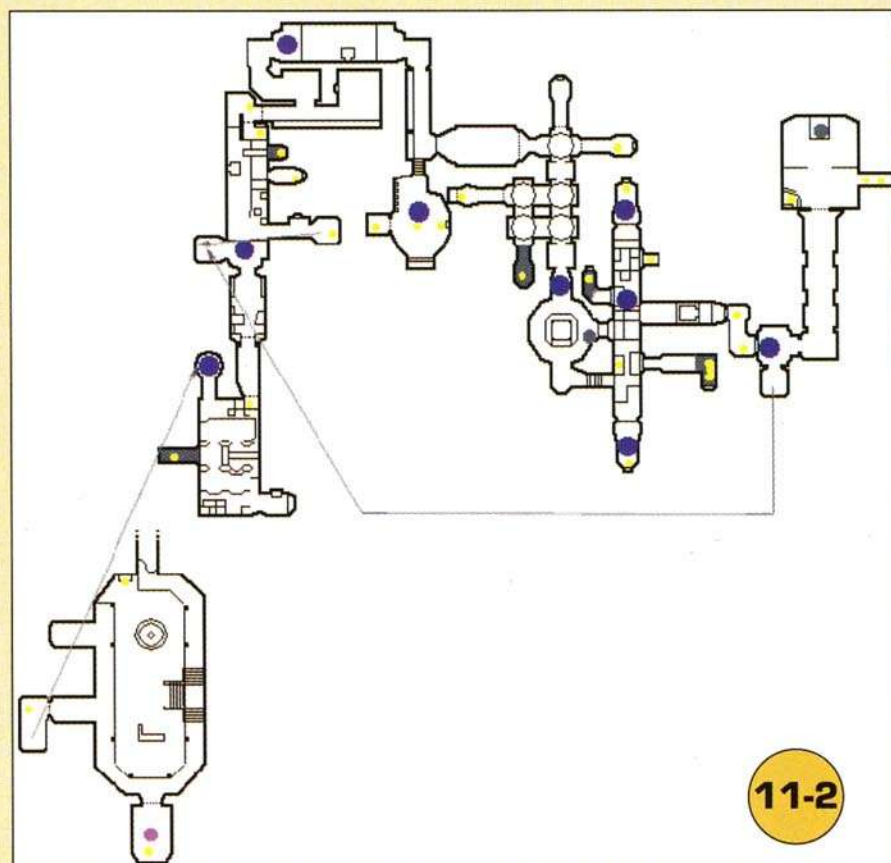
The Fifth



Name: Fhlosten Paradise
 Charakter: Korben
 Gegenstände: Zorg Karte - ZF1
 Gegner: Mangalore mit Maschinengewehr
 Zorgmuskel mit Knarre
 Zorg mit der ZF1

Missionsziele:

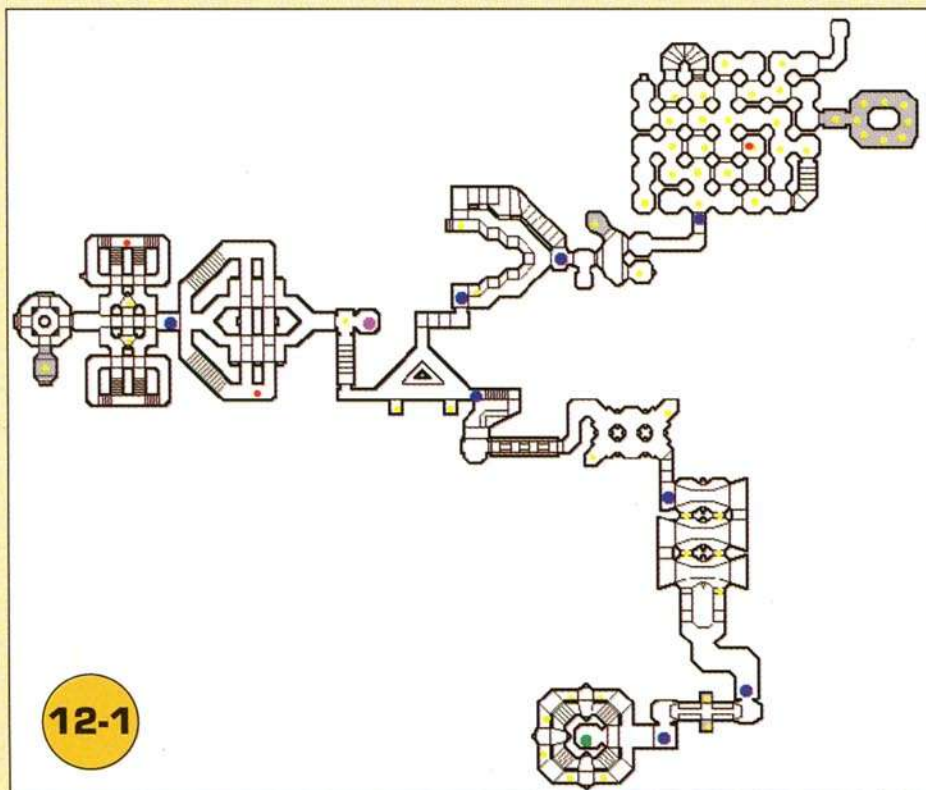
Zorg und die Mangalore sind angekommen und lassen ihre Wut an Fhlosten Paradise aus. Zorg plant, das kostbare Raumschiff zu zerstören, sobald er die Steine hat. Korben muß ihm folgen, um die Karte zu bekommen, welche die Bomben deaktiviert. Leeloo muß derweil nach dem Luftelement suchen, das in dem Schiff versteckt ist.

Level 11-1

Name: Fhlosten Paradise
 Charakter: Leeloo
 Gegenstände: Element Luft
 Gegner: Schwarzer Zorgmuskel
 Weißer Zorgmuskel
 Unbewaffneter Mangalore

Missionsziele:

siehe 11-1

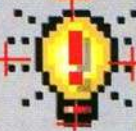
Level 11-2

Name: Maschinenraum
 Charakter: Korben
 Gegenstände: ZFX Batterien - 3 Codekarten
 Gegner: Zorgmuskel mit Knarre
 Schwarzer Zorgmuskel
 Spinne

Missionsziele:

Die Zeit wird knapp, denn das ultimative Böse ist der Erde sehr nahe. Korben muß nach Batterien suchen, damit sie Fhlosten Paradise in einem Rettungsschuttle verlassen können. Leeloo sucht weiter nach den Steinen, jetzt nach dem Element Feuer.

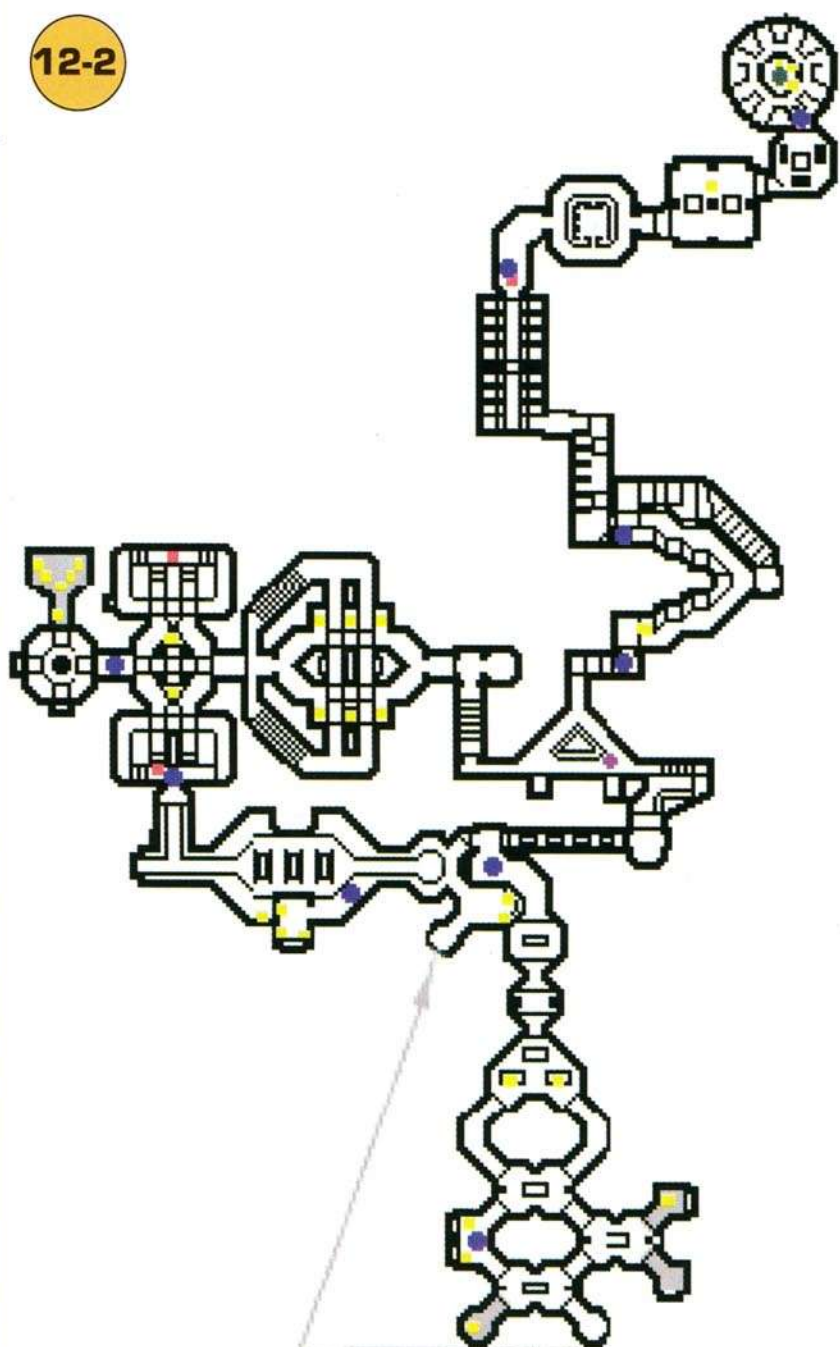
Level 12-1



Element

Player's Guide

12-2



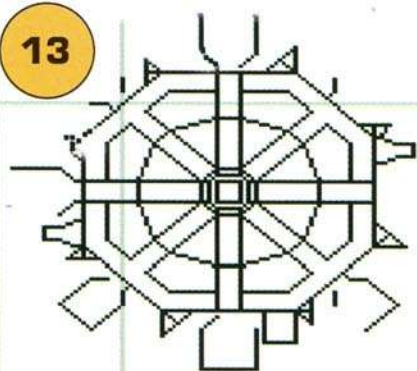
Name:Maschinenraum
Charakter:Leeloo
Gegenstände:Element Feuer - 3 Codekarten
Gegner:Zorgmuskel mit Knarre
.....Schwarzer Zorgmuskel
.....Spinne

Missionsziele:

siehe 12-1

Level 12-2

13

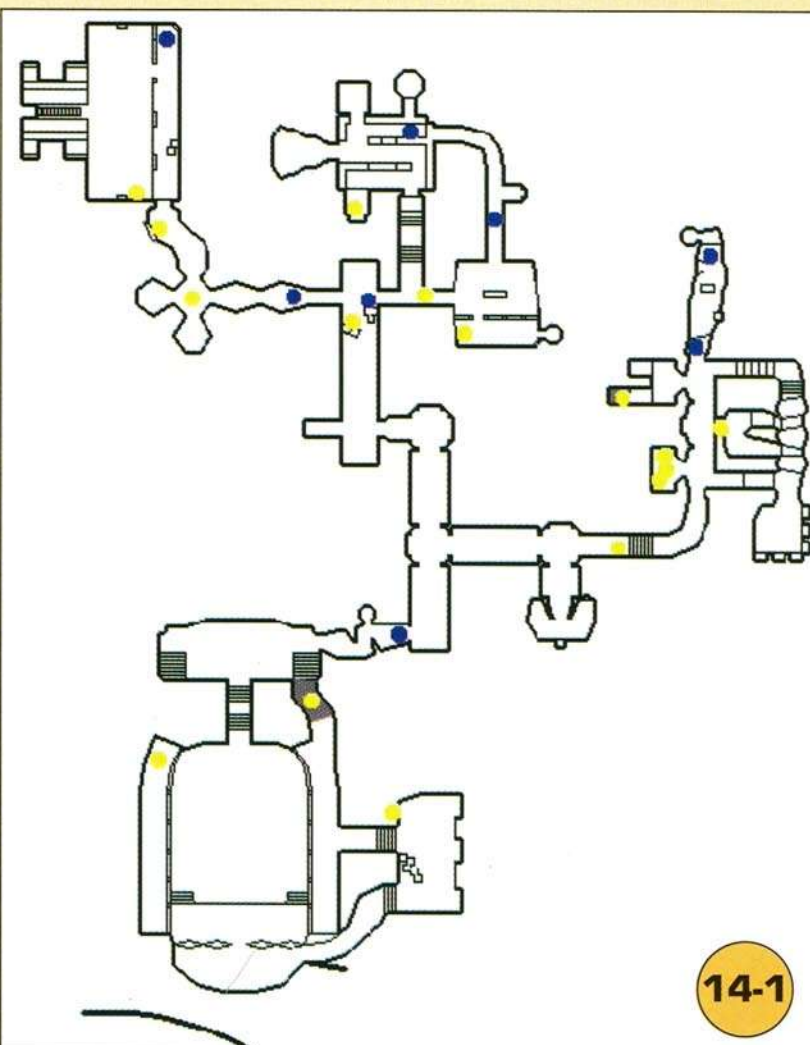


Name:Befreit Cornelius
Charakter:Korben
Gegenstände:4 Codekarten
Gegner:Mangalore mit zwei Knarren
.....Mangalore mit Maschinengewehr

Missionsziele:

Die Mangalore haben die Sicherheitszentrale von Fhlostes Paradise angegriffen und Cornelius gefangen genommen, um wieder in den Besitz der Steine zu kommen. Sie steckten Cornelius in den Reaktor, und Korben hat nun fünf Minuten Zeit, den Reaktor zu stoppen und Cornelius zu retten.

Level 13



14-1

Name:Bombenalarm
Charakter:Korben
Gegenstände:keine
Gegner:Unbewaffneter Mangalore
.....Mangalore mit zwei Knarren
.....Mangalore mit Maschinengewehr

Missionsziele:

Zorg führt seinen teuflischen Plan aus, indem er in der Oper eine Zeitbombe versteckt. Korben muß die elektronischen Posten, die im Gebäude versteckt sind, aktivieren, um den Countdown zu verzögern. Dann sollte er ganz schnell ein Shuttle finden, um abhauen zu können. Bevor sie mit Korben fliehen kann, muß Leeloo den Mondoshawan Schlüssel und den Luft Aktivator für den ägyptischen Tempel finden.

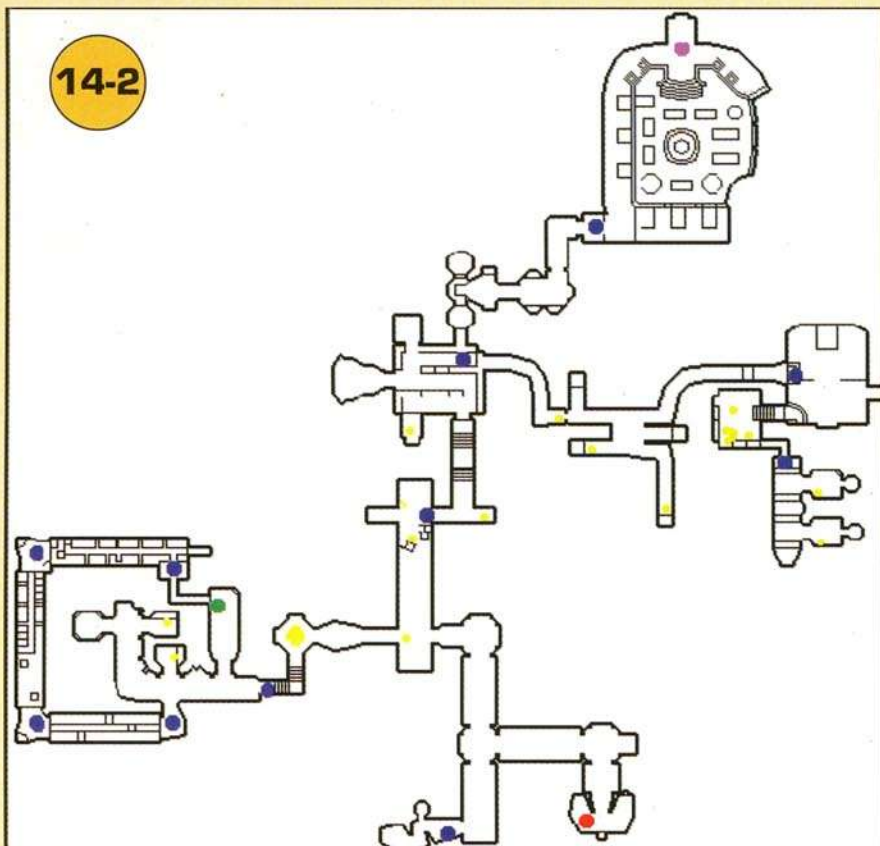
Level 14-1



The Fifth Element

Player's Guide

14-2



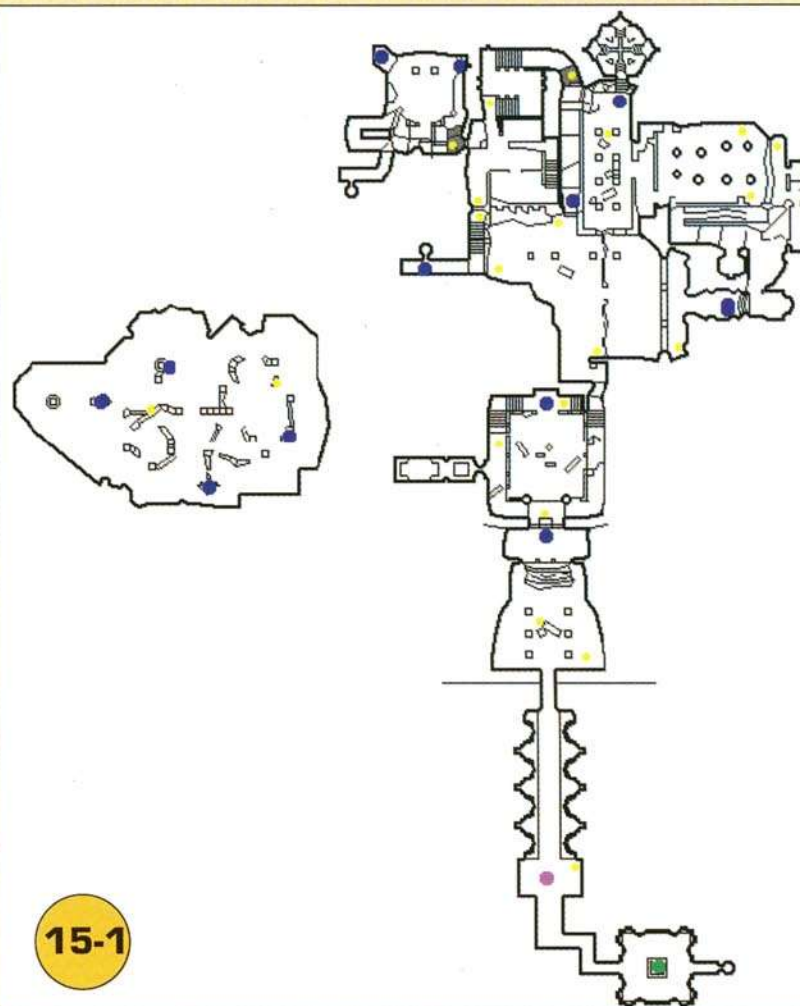
Name:Bombenalarm
Charakter:Leeloo
Gegenstände:Mondoshawan Schlüssel
.....Luft Aktivator - 1 Codekarte
Gegner:Unbewaffneter Mangalore
.....Mangalore mit zwei Knarren
.....Mangalore mit Maschinengewehr

Missionsziele:

siehe 14-1

Level 14-2

15-1



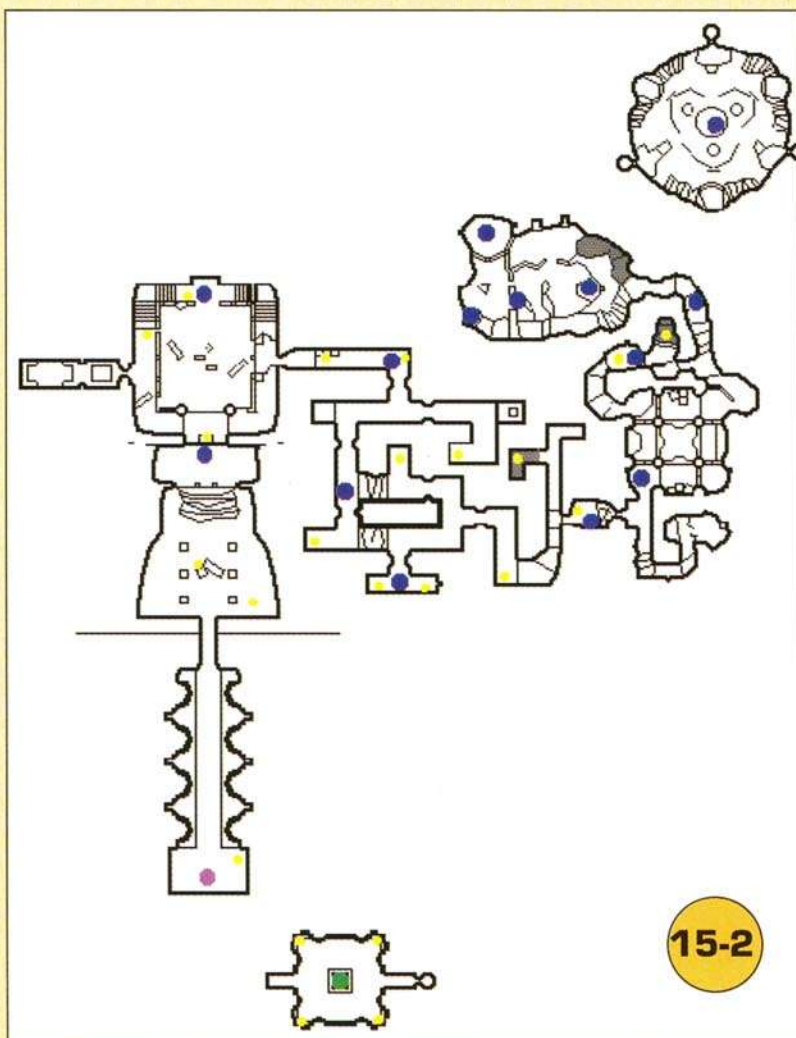
Name:Ägyptischer Tempel
Charakter:Korben
Gegenstände:keine
Gegner:Mangalore mit Maschinengewehr
.....Ägyptischer Roboter
.....Ägypter

Missionsziele:

Leeloo geht gleich nach der Ankunft in Ägypten den letzten heiligen Stein - das Erd Element - suchen. Hat sie alle vier Elemente beisammen, muß sie in den Raum mit dem Sarkophag. Öffnen kann sie ihn mit dem Mondoshawan Schlüssel. Korben muß die geheimen Steine im Tempel finden und sie aktivieren. Nur dann kann er schließlich die Elemente aktivieren und den Planeten vor dem absoluten Bösen retten.

Level 15-1

15-2



Name:Ägyptischer Tempel
Charakter:Leeloo
Gegenstände:Element Erde
Gegner:Unbewaffneter Mangalore
.....Ägyptischer Roboter
.....Ägypter

Missionsziele:

siehe 15-1

Level 15-2**Geschafft, die Welt ist gerettet...**



Mischa Strecker

Alundra

Player's Guide part 2

Die Lage der 50 Falken:

Die goldenen Falken sind nicht einfach nur schmückendes Beiwerk. Insgesamt 50 Stück sind in der Wildnis und in den Dungeons rund um Inoa versteckt. Sobald Ihr 15 Falken habt, bekommt Ihr von Kapitän Merrick Gegenstände. Für jeweils fünf weitere gibt es einen neuen Gegenstand. Also geht immer mal wieder dort vorbei, sobald Ihr genügend gefunden habt.

- | | |
|---|---|
| 1. In Tarns Anwesen | 26. Westlich des Eispalastes |
| 2. In Wendells Alptraum | 27. Im Haus in der Nähe der Kohlenmine |
| 3. In Olens Alptraum | 28. Westlich der Kohlenmine (auf der anderen Seite des Flusses) |
| 4. In Olens Haus | 29. Auf der kleinen Insel im See |
| 5. In der Kohlenmine | 30. In einer Höhle südlich der Murgg |
| 6. In Lars Gruft | 31. Östlich des Monumentes |
| 7. In Bonnaires Alptraum | 32. In der Nähe der Truhe, die das Wasserbuch enthält. |
| 8. In der Wüste der Verzweiflung | 33. In der Magyscar Höhle |
| 9. Im Wüstentempel | 34. Östlich der Wassermühle (auf der anderen Seite des Flusses) |
| 10. Zwischen Inoa und Navas Haus | 35. Westlich von Lurvys Haus (bei den Wasserfällen) |
| 11. In der Küstenhöhle | 36. Im Brunnen vor Lurvys Haus |
| 12. Hinter Navas Haus | 37. Im oberen Teil der Wüste |
| 13. In Klines Alptraum | 38. Im unterirdischen Wasserlauf |
| 14. Im Sumpf | 39. In der Nähe von Nirudes Höhle |
| 15. In der Reptilienhöhle | 40. In Nirudes Höhle |
| 16. Westlich des Sumpfes | 41. In Elenes Alptraum |
| 17. In Giles Alptraum | 42. In einer Höhle in der Nähe des Monumentes |
| 18. In der Riverside Bar (Arena) | 43. In den Wäldern der Murgg |
| 19. In der Riverside Bar (Schießstand) | 44. Im Baum der Murgg |
| 20. In der Riverside Bar (Glücksrad) | 45. In einer Höhle südlich vom Berg Torla |
| 21. In Meias Traum | 46. Im Berg Torla |
| 22. In Navas Haus | 47. Im Alptraum der Zwillinge |
| 23. Auf einer Klippe östlich von Navas Haus | 48. In den Höhlen unter dem Meer |
| 24. In der Wassermühle | 49. Östlich von Inoa |
| 25. In der Höhle über Olens Haus | 50. Außerhalb des Seetempels |

Generelle Tips

- Redet, vor und nachdem Ihr ein Dungeon oder einen Traum besucht, mit den Dorfbewohnern. Von ihnen bekommt Ihr Hinweise und Gegenstände für das nächste Dungeon. Meistens sind sie es, die Euch zu den Dungeons schicken.
- **Speichert auf jeden Fall in Jess Haus ab.**

Die Küstenhöhle

Zerstört nur so viele Steinblöcke, damit eine Treppe entsteht. Nehmt Euch einen Steinblock und benutzt ihn, um auf den nächsten Absatz zu gelangen.

Springt über zwei schwebende Steinplatten in die Mitte des Raums, um zum Schalter zu kommen. Zwei weitere Steinplatten erscheinen. Über sie erreicht Ihr die andere Seite des Raums. Beeilt Euch, denn die Steinplatten zerbrechen einige Sekunden später, nachdem Ihr auf ihnen gelandet seid. Zer-

stört auf der anderen Seite keine der Steinblöcke. Benutzt den Schalter und springt über die Steinblöcke, um zum Ausgang zu kommen. Nehmt Euch den Holzstumpf im nächsten Raum. Springt auf den Absatz und werft den Holzstumpf auf die Spieße. So kommt Ihr gefahrlos über die Spießgrube. Öffnet die Truhe und nehmt den Schlüssel.

Geht wieder zurück und springt in die Grube mit den Schildkröten. Versucht den Monstern auszuweichen. Verläßt den Raum durch den oberen Ausgang.

Zerstört alle Steinblöcke im nächsten Raum, um die vier Durchgänge freizulegen.

Drei befinden sich oberhalb des Wasserbeckens, einer rechts oberhalb des Eingangs. Geht durch diesen Durchgang. Zerstört die Steinblöcke, weicht den Eisenkugeln aus und nehmt Euch die Amphore. Stellt Euch rechts neben den Edelstein und werft die Amphore darauf. Verläßt den Raum und benutzt den linken der drei oberen Durchgänge. In der Mitte des Raumes befindet sich auf einer Säule ein weiterer Edelstein. Um die Säule kreist eine große Eisenkugel. Zerstört die Säule und aktiviert den Edelstein. Verläßt den Raum wieder und geht durch den rechten der drei



Alum

Durchgänge. Macht die Schildkröten alle, laßt aber die Steinblöcke leben. Springt über die Steinblöcke zum Edelstein, aktiviert ihn und verläßt dann die Kammer. Geht durch den letzten verbliebenen Durchgang. Geht durch den Ausgang.

Springt auf die Steinplatte und dann auf die Mauer. Benutzt den Bodenschalter auf der Mauer. Macht die drei Schildkröten mit den Minenbomben alle. Wenn sie tot sind, erscheint ein neuer Bodenschalter. Wenn Ihr ihn benutzt, erscheinen drei Echsenkrieger. Das wiederholt sich insgesamt viermal.

Wenn alle Monster besiegt sind, fällt eine Truhe auf den oberen Absatz. Öffnet die Truhe, um die Wasserstiefel zu bekommen. Von jetzt an könnt Ihr schwimmen. Geht wieder zurück in die große Kammer mit den vier Durchgängen. Springt ins Wasser und schwimmt zur Truhe. Schnappt Euch die Heilkräuter. Geht wieder zurück in den Raum, in dem Ihr den Schlüssel gefunden habt. Nehmt Euch den Holzstumpf. Springt über die festen Pfähle im Wasser nach rechts. Werft den Stumpf ins Wasser und verläßt dann die Kammer auf der rechten Seite. Geht weiter, bis Ihr in einen Raum kommt, in dem sich ein Faß und ein Laufsteg befinden. Nehmt Euch das Faß und werft es neben den Laufsteg. Springt vom Laufsteg auf die Steinplatte und verläßt den Raum. Springt über die Steinplatten auf den Absatz mit der Truhe. Beeilt Euch mit dem Springen, denn die Steinplatten zerbrechen, nachdem Ihr sie berührt habt. Holt Euch den Schlüssel aus der Truhe und springt dann von der Mitte des Absatzes nach unten. Ihr landet auf einem kleinen Absatz. In der Truhe findet Ihr einen Goldbarren. Springt ins Wasser und schwimmt zu den Stufen. Klettert die Stufen nach oben und verläßt den Raum wieder. Geht zurück in die Kammer mit der schwebenden Steinplatte und verläßt den Raum durch die Tür im Norden.

Benutzt den Bodenschalter. Der große Steinquader hebt sich. Geht und springt nun über die Absätze nach oben zum Ausgang. Ihr habt nicht lange dafür Zeit. Weicht den Eisenkugeln aus und verläßt den Raum dann durch den Ausgang. Geht weiter, bis Ihr zu einem Raum kommt, in dem drei große Eisenkugeln an einer Kette um eine Säule kreisen. Geht zur dritten Eisenkugel und stellt Euch außerhalb ihres Radius auf. Stellt Euch den Kreis, den sie beschreibt, als Zifferblatt einer Uhr vor. Sobald die Kugel an Euch vorbei ist, geht Ihr zur Säule. Sobald die Kugel auf 8 Uhr steht, zerstört Ihr die Säule. Die Kugel fliegt davon und landet unterhalb des nächsten Absatzes.

Nehmt das Faß, das hinter den Steinblöcken in der oberen linken Ecke des Raumes versteckt ist, und stellt es neben die Kugel. Springt vom Faß auf die Kugel und dann auf den Absatz. Verläßt die Kammer. Laßt den Schalter auf der Brücke Schalter sein, er bringt nur Ärger. Zerstört die Steinblöcke auf der anderen Seite der Brücke, um einen zweiten Schalter freizulegen (Unterhalb des Schalters versperren Steinblöcke einen Weg zu einem „Speicherteleporter“). Benutzt ihn und geht wieder zurück über die Brücke. Geht durch den nun offenen Ausgang und holt Euch im Gefängnis den goldenen Falken aus der Truhe. Geht wieder zurück über die Brücke. Zerstört die Steinblöcke in der rechten oberen Ecke, um einen Durchgang freizulegen. Geht hindurch. Auch in diesem Raum befinden sich rotierende Eisenkugeln. Stellt Euch rechts neben die obere Kugel. Die Vorgehensweise ist dieselbe wie bei der ersten Kugel. Zerstört die Säule, sobald die Kugel fast die 9 Uhr Position erreicht hat. Die Kugel sollte unten am Absatz auf der rechten Seite des Raumes zum Stehen kommen. Geht zur zweiten Kugel. Stellt Euch genau über sie. Zerstört die Säule, sobald die Kugel auf 6 Uhr steht. Diese Kugel sollte in der Lücke zwischen den oberen Absätzen zum Stehen kommen. Jetzt könnt Ihr über die Kugeln und Absätze den Ausgang dieses Raumes erreichen. Springt im nächsten Raum ins Wasser. Schwimmt nach unten und holt Euch den Baumstumpf. Springt dann über die festen Pfähle und benutzt den Baumstumpf, um zur Truhe zu gelangen. Nehmt das Wunderextrakt mit und verläßt den Raum auf der rechten Seite. Vernichtet die Monster in diesem Raum. Laßt die Amphoren ganz. Springt über die Amphoren auf die Insel. Springt von Insel zu Insel, nehmt den Baumstumpf mit und werft ihn zwischen letzter Insel und Steinblöcken ins Wasser. Zerstört die Steinblöcke und öffnet die Truhe. Nehmt den Schlüssel und geht zurück zur Brücke. Zerstört die Steinblöcke, die Euch den unteren Ausgang versperren, und geht hindurch. Speichert ab. In den beiden Truhen befinden sich ein Lebensdiamant und ein Krafttrank. Benutzt den Bodenschalter. Springt auf die Steinkugel und laßt Euch von Ihr weitertragen. Springt auf die Steinplatte, von dort auf die zweite Steinkugel. Der Eisenkugel entgeht Ihr, indem Ihr auf den oberen Absatz springt und wieder zurück auf die Steinkugel. Springt auf den letzten Absatz, bevor die Steinkugel in das Loch fällt. Verläßt den Raum, aktiviert den Bodenschalter und

macht Euch für einen neuen Boß bereit: Dem Wächter im Wasser.

Der Wächter im Wasser

Wie die vorangegangenen Bosse ist auch dieser leicht zu besiegen, allerdings dauert es seine Zeit. Ihr könnt ihn nur verletzen, wenn er sich in eine Wassersäule verwandelt. In der Zwischenzeit heißt es, seinen Angriffen auszuweichen. Bleibt immer in Bewegung, dann können Euch die Arme so gut wie nichts tun. Den Wasserblasen könnt Ihr ausweichen, indem Ihr Euch schnell auf den Absatz oben rechts rettet.

Sobald der Wächter besiegt ist, geht Ihr zurück nach Inoa.

Klines Alptraum

Klines Alptraum ist eine Eiswelt. Wenn Ihr kämpft, versucht möglichst, die Eissäulen nicht zu zerstören. Ihr braucht die meisten, um Bodenschalter zu aktivieren. Geht alle drei Gänge nach unten. Ihr müßt alle Bodenplatten benutzen, um den mittleren Durchgang zu öffnen. Geht vom Ausgangspunkt durch das Labyrinth aus Felsen und Abgrund nach rechts unten, bis Ihr zu einem Weg kommt, der zu einem Teleporter führt. Hier könnt Ihr abspeichern. Geht den Weg zurück, bis zum mittleren Turm. Geht dann rechts hoch, bis Ihr vor einer offenen Tür steht. Geht hinein. Mit den Schaltern könnt Ihr eine Steinkugel bewegen. Laßt sie mit dem ersten Schalter die Treppen hinaufrollen, dann einen Kreis beschreiben, bis sie an der zweiten Treppe zum Stehen kommt. Mit dem zweiten Schalter laßt Ihr sie wieder einen Kreis rollen und dann die zweite Treppe hinauf. Mit dem dritten Schalter bewegt Ihr sie auf das Geröll zu, welches die dritte Treppe versperrt. Benutzt alle drei Bodenschalter. Aus drei kleinen Löchern im Boden steigen Säulen auf. Springt in das verbliebene Loch. Ein vierter Bodenschalter erscheint. Benutzt ihn. Steigt die Stufen rechts unten nach oben. Springt über die vier Säulen. Geht nach unten. Springt zur Truhe und nehmt den goldenen Falken darin mit. Geht zurück und springt wieder über die vier Säulen. Vernichtet die Gargoyles und benutzt den Bodenschalter. Aktiviert die Statue. Geht wieder raus in die Kälte. Geht zum mittleren Turm und betretet ihn. Springt runter und holt Euch den Schlüssel, danach müßt Ihr das Gerüst benutzen um wieder nach oben zu kommen. Weicht den Eisenkugeln aus, dann sollte es kein Problem sein. Geht wieder zurück in Richtung erster Tür. Unterhalb ist der Eingang zum rechten Turm. Betretet den rechten

dra

Player's Guide part 2

Turm.

In diesem Raum befinden sich drei Eissäulen.



Schiebt die erste direkt nach oben. Die zweite nach oben, links und dann wieder nach oben. Die dritte wieder direkt nach oben. Benutzt den letzten Bodenschalter und geht die Treppe nach oben.

Vernichtet die Gargoyles im nächsten Raum. Wenn alle Monster tot sind, schiebt die Eissäulen (im Uhrzeigersinn numeriert, 1 ist die Säule ganz links oben bei den Treppen) folgendermaßen auf die Bodenschalter.

Nr. 4: hoch, links

Nr. 5: hoch, Nr. 1: rechts

Nr. 3: hoch, rechts, runter

Nr. 2: hoch.

Stellt Euch auf den letzten Bodenschalter und geht die Treppen nach oben. Verläßt den Raum noch nicht, sondern springt in die Mitte auf das Podium und springt dreimal auf die mittlere Bodenplatte und durch das Loch. Springt über die Steinplatte nach rechts, werft eine Minenbombe auf den Schalter und springt wieder zur Mitte. Sobald sich die linke Steinplatte senkt, springt über sie zur linken Seite und holt Euch den Lebensdiamanten aus der Truhe. Geht jetzt wieder hoch in den Raum mit den fünf Säulen und verläßt ihn über die Treppe nach oben. In dieser Kammer sind drei Eissäulen. Schiebt die Eissäule rechts oben nach unten, dann nach links, nach oben und schließlich nach rechts. Verläßt die Kammer.

Schiebt die Eissäulen folgendermaßen durch den Raum.



5 hoch/ 3 links

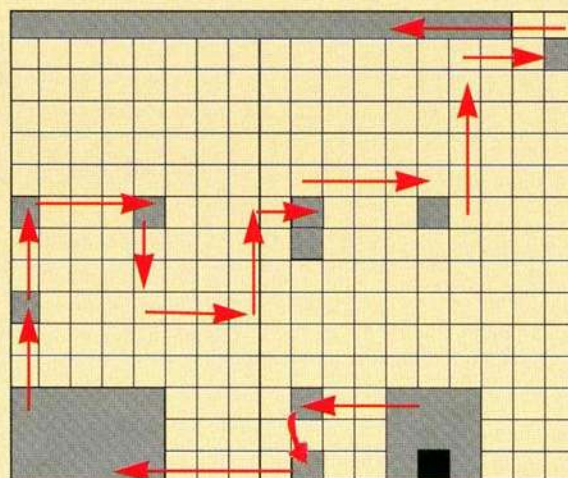
1 links/ 8 rechts und hoch

5 hoch und links/ 2 hoch

6 hoch und rechts

4 hoch, links, hoch und rechts

Eine Steinplatte erscheint. Springt zur Truhe und holt Euch den Schlüssel. Geht wieder zum Eingang des Turms und verläßt ihn. Haltet Euch links, am mittleren Turm vorbei zum linken Turm. Die Pfeile am Boden des Raumes im linken Turm sind Laufbänder. Ihr müßt Euch daraufstellen und von einer freien Fläche zur nächsten gehen, bis Ihr oben ankommt. Der Zeichnung könnt Ihr den Weg entnehmen.



Oben angekommen, zerstört Ihr die Eisphantome. Schiebt die Eissäule auf einen Bodenschalter und stellt Euch auf den zweiten. Geht die Treppe nach oben, um den Raum zu verlassen.

Im nächsten Raum gibt es drei Eissäulen. Schiebt die linke nach rechts, nach oben und wieder nach rechts. Die mittlere muß nach rechts und dann nach unten. Die rechte schiebt Ihr nach rechts.



Klettert nun die Leiter nach oben und springt den Absatz entlang. Verläßt den Raum. Springt im nächsten Raum auf den Bodenschalter. Ein weiterer Bodenschalter erscheint. Springt von Bodenschalter zu Bodenschalter, bis Ihr Zehn aktiviert habt. Beeilt Euch damit, denn die Bodenschalter verschwinden nach ein paar Sekunden. Zerstört die Eisphantome. Schiebt die erste Eissäule nach links. Springt auf den Absatz. Schiebt die zweite Eissäule nach oben. Geht auf das Laufband und auf die Steinplatte. Springt nach unten. Ihr landet bei einer Truhe. Öffnet sie und nehmt den Schlüssel. Geht wieder nach oben. Geht nach unten und dann nach links, um den Raum zu verlassen. Ihr erreicht eine Art Brücke. Geht nach rechts zum mittleren Turm und öffnet die Türen. Zerstört die Eisphantome. Geht die Treppen nach oben, achtet auf die Eisenkugeln. In der unteren Truhe sind Kräuter, in der oberen ist ein Krafttrank.

Geht durch die Tür ganz oben. Aktiviert die Statue, geht weiter. Ihr steht dem nächsten Boß gegenüber, dem Seelenfresser.

Der Seelenfresser

Der Seelenfresser kann Euch auf zwei Arten verletzen. Einerseits, indem er Euch in sein Maul saugt und dann genüßlich durchkaut, zum anderen, indem er Schleimwesen ausspuckt, die dann Jagd auf Euch machen.

Versucht Kline von dem Seelenfresser fernzuhalten. Der Schaden, der Kline zugefügt wird, wird Euch abgezogen. Ihr könnt den Seelenfresser verletzen, wenn er sein Maul aufmacht. Stellt Euch am besten links oder rechts neben ihm auf und versucht ihn dreimal zu treffen, bevor er Euch einsaugen kann.



Eine andere Möglichkeit sind Minenbomben. Schafft Ihr es, ihn dazu zu bringen, drei Stück in sich reinzufressen, hört er auch mit Saugen auf. Wenn Ihr ihn besiegt habt, geht es in Inoa weiter.



Alum

Ein Werwolf Namens Kline

Nachdem Ihr den Alptraum verlassen habt, verwandelt sich Kline in einen Werwolf und greift Euch an.

Die Reptilienhöhle

Der Eingang befindet sich im Sumpf. Geht dahin. Mitten im Sumpf ist eine Insel mit einer Leuchtkugel. Stellt Euch rechts davon auf und versucht, die Kugel mit Eurem Bogen zu treffen. Die große Statue gleitet zur Seite und der Eingang zur Höhle ist frei. Auf den anderen Inseln im Sumpf findet Ihr einen Goldbarren, einen Krafttrank und einen goldenen Falken. Schwimmt nach unten, bis Ihr zu einer Kiste kommt. Öffnet sie und nehmt den Krafttrank mit. Schwimmt wieder nach oben in das seichte Wasser. Springt auf die linke Plattform. Von da aus auf die unterste der schwebenden Steinplatten. Danach auf die mittlere und schließlich auf die höchste. Springt auf den Absatz mit der Truhe und dem Schalter. In der Truhe sind Heilkräuter zu finden. Benutzt den Schalter. Springt zurück auf die mittlere Steinplatte, dann auf die untere Plattform und verläßt die Höhle über die Treppe.

Tötet die vier Echsenkrieger, um den Ausgang zu öffnen. Meidet die Spitzen. Nehmt den kleinen Felsblock und springt dann von Plattform zu Plattform, bis Ihr die obere linke Ecke erreicht habt. Legt den Felsblock so ab, daß ca. 2/3 davon über die linke Seite der Plattform herausragen. Springt dann vom Felsblock auf den Absatz und betätigt den Schalter. Verläßt die Höhle wieder. Tötet die fünf Echsen im nächsten Raum und betätigt den Schalter. In der nächsten Höhle trifft Ihr auf drei Echsenkrieger. Es reicht diesmal nicht, nur die Echsen zu töten. Beschießt die Statuen mit dem Bogen und versucht den Echsen auszuweichen. Wenn alle Statuen zerstört sind, macht Euch an die Echsen. Verläßt dann den Raum auf der rechten Seite. In der Truhe befinden sich Heilkräuter. Auch hier müßt Ihr Echsen und die Statuen zerstören.

Macht einen der Steinblöcke rechts neben der zweiten Truhe kaputt. Springt zur Truhe hoch und nehmt den Schlüssel mit.

Geht wieder zurück zur Eingangshöhle. Werft eine Minenbombe auf das Geröll oberhalb der Treppe. Geht hinein und versucht den Schleimwesen auszuweichen. Alle zu töten ist unmöglich, es kommt immer wieder Nachschub. In der Truhe in diesem Raum sind Heilkräuter zu finden. Rechts oben ist ein Ausgang zum Sumpf. Geht wieder in die Eingangshöhle. Schwimmt ins seichte Wasser und springt dann von Platt-

form zu Plattform nach links. Geht den Absatz entlang, hinter den Wasserfällen durch. Durch die Tür hindurch und schließlich die Treppe nach unten in die nächste Höhle.

Dir Truhe enthält Heilkräuter. Unten müßt Ihr Euch mit dem Morgenstern einen Weg durch die Steinsäulen bahnen. Springt dann über das Wasser und zerstört die beiden mittleren Statuen. Eine weitere Treppe führt nach unten in einen neuen Raum. Die Statuen können zerstört werden, sobald sie grün aufleuchten. Zerstört alle mit dem Morgenstern und geht die Treppe nach unten. Benutzt den unteren Teleporter, um abzuspichern. Geht dann die Treppe nach oben.

Zerstört die beiden Echsenstatuen mit Eurem Bogen. Verläßt dann die Höhle. Geht durch das Labyrinth, um zum Ausgang zu kommen. Weicht dabei den Feuerbällen aus. Die Kiste in diesem Gang enthält einen Krafttrank. Rennt so schnell es geht an den Statuen vorbei und verläßt den Gang.

Geht über die Brücke. Lauft in die Mitte der untersten Vierergruppe, um die Echsen zum Leben zu erwecken und zu töten. Springt von dem untersten Podest auf den Absatz und geht über eine weitere Brücke. In der Truhe befindet sich ein Lebensdiant.

Geht wieder zurück. Umgeht die Vierergruppen und springt dann auf die Steinplatte und weiter nach oben. Verläßt die Höhle.

Zerstört im nächsten Raum die Statuen, die sich aktivieren. Springt vom Statuensockel rechts neben dem Bodenschalter auf den Absatz und aktiviert den Schalter. Geht nach unten, springt vom Sockel auf die Statue und dann auf den Absatz, wo ein zweiter Schalter aufgetaucht ist, und aktiviert auch diesen. Rechts öffnet sich eine Barriere. Verläßt die Höhle.

Zerstört den Steinblock, um die acht Echsen zum Leben zu erwecken. Macht sie alle. Aktiviert den Bodenschalter und geht zurück. Verläßt den Raum durch den unteren Ausgang. Im nächsten Raum sind acht Statuen. Aktiviert eine nach der anderen und macht die Echsen mit dem Bogen fertig. Verläßt die Höhle. In der nächsten Höhle müßt Ihr erst die drei Statuen zerstören, bevor Ihr Euch an die Echsen heranwagen könnt. Wenn alle tot sind, springt vom Sockel links oben auf die Steinblöcke und dann zur Treppe und verläßt die Höhle.

Die drei Echsen in diesem Raum sind nicht wirklich ein Hindernis. Verläßt den Raum auf der linken Seite. Geht nach links und benutzt den Schalter mit dem Morgenstern. Steigt dann auf die Steinplatte und aktiviert auch den zweiten Schalter mit dem Morgenstern. Springt auf die neue Steinplatte und verläßt den Raum links unten, nach-

dem Ihr Euch die große Statue und das Schild angesehen habt.

Schwimmt durch die Eisenkugeln nach oben ins seichte Wasser. Springt von Steinblock zu Steinblock, um die Truhe und den Bodenschalter zu erreichen. In der Truhe ist ein goldener Falke. Verläßt den Raum.

Zerstört die mittlere Statue und die Echsen, die evtl. auftauchen. Springt dann auf den Sockel und zerstört die große Echsenstatue mit einer Minenbombe.

Geht wieder zurück zur ersten großen Stau. Sie ist inzwischen auch verschwunden. Betretet den neuen Raum. Geht auf den Pulk der Statuen zu und aktiviert sie. So öffnet Ihr Euch ein kleines Labyrinth, durch das Ihr auf die andere Seite gelangt, nachdem Ihr die Echsen getötet habt. Geht weiter in den nächsten Raum und malträtirt die nördliche Wand mit vier Minenbomben. Aus der Öffnung strömen 10 Echsen. Wenn Ihr mit ihnen fertig seid, fällt eine Kiste von der Decke. Öffnet die Kiste und nehmt den Schlüssel. Geht wieder zurück in den Raum, in dem Ihr den Lebensdianten gefunden habt, und geht noch einen Gang weiter. Oben neben der Treppe ist eine Türe, die Ihr jetzt öffnen könnt. Geht hindurch. Füllt die Lebensenergie auf und geht weiter.

Es wird wieder einmal Zeit, einem neuen Boß zu begegnen. Der Riesenechse.

Die Riesenechse

Die Riesenechse greift Euch leider nicht allein an. Um sie herum sind noch einige „normale“ Echsen. Weicht den Echsen aus und konzentriert Eure Angriffe auf die Riesenechse. Wieder ist es eigentlich nicht sehr schwer, diesen Boß zu besiegen, es dauert nur seine Zeit. Wenn Ihr ihn besiegt habt, geht die linke Treppe nach oben. Geht nach oben zu den zwei Truhen und öffnet sie, um Eure Belohnung abzuholen, die aus dem Saphirwappen und einer Feuer-Spruchrolle besteht. Zu guter letzt müßt Ihr noch den Weg hinaus finden. Geht einfach von den beiden Truhen nach unten und dann links. Benutzt den Teleporter und geht nach oben. Ihr seid wieder im Schleimraum. Links oben ist der Ausgang zum Sumpf. Im Sumpf gibt es noch einen goldenen Falken zu finden. Geht nach unten und dann an einem kleinen Tümpel vorbei nach links. Dort findet Ihr den goldenen Falken. Von der Truhe aus geht Ihr dann nach rechts zum Tümpel. Springt nach unten und wieder links bis zu einer Truhe. Diese enthält einen Lebensdianten. Geht zurück nach Inoa.



dra

Player's Guide part 2

Die Magyscar Höhlen

Der Eingang ist an der nördlichen Wand zwischen zwei Kerzen. Ein bis zwei gut gezielte Hiebe mit dem Morgenstern legen ihn frei. Geht nach oben und zerstört den Golem. Nehmt eine der Feuerschalen und zündet damit einen der Dornensträucher an. Holt eine weitere Feuerschale und macht das solange, bis der Weg frei ist. Geht weiter und zerstört die beiden anderen Golems, holt Euch eine Feuerschale und springt auf die Steinplatte. Von dort aus springt Ihr auf den unteren Absatz und beseitigt den Dornenstrauch mit der Feuerschale. Verläßt die erste Höhle. Springt auf die Steinplatte. Ihr könnt sie mit den Richtungstasten dirigieren. Ein Druck auf die Sprungtaste läßt sie anhalten. Bewegt Euch vorsichtig nach rechts. Weicht den Eisenkugeln aus. Verläßt die Steinplatte und klettert die Strickleitern nach oben. Oben angekommen rettet Euch ein Sprung nach rechts vor den Spitzen, die aus dem Boden kommen. Geht weiter nach oben.

Schnappt Euch die beiden Fässer und stellt sie aufeinander neben die Stufen. Klettert die Fässer hoch und holt Euch die Feuerschale. Schmeißt die Feuerschale in den Dornenstrauch. Schmeißt die Fässer dann übereinander auf den Absatz, von dem Ihr die Feuerschale geholt habt. Geht zu den Fässern und schmeißt sie noch eine Etage höher. Klettert wieder nach oben und legt die Fässer so zurecht, daß Ihr den Bodenschalter erreicht. Benutzt den Schalter und rennt zur Truhe. Nehmt den Schlüssel und verläßt den Raum. Kehrt wieder in die Eingangshöhle zurück. Benutzt den Teleporter und speichert ab. Geht nach rechts zur Tür.

Zerstört im nächsten Raum die Golems und betätigt dann den Schalter. Ignoriert die Kiste. Klettert wieder auf den Absatz und geht außen herum, bis Ihr über dem Schalter steht. Schmeißt eine Minenbombe runter und springt dann über die Steinplatten zum Ausgang.

Benutzt die Steinplatte, um zum unteren Absatz zu kommen. Nehmt das Faß und laßt Euch von der zweiten Steinplatte nach oben tragen. Werft das Faß neben den oberen Absatz und klettert rauf. Benutzt den Bodenschalter. Mit den drei Feuerschalen legt Ihr den Ausgang auf der rechten Seite frei. Geht in diesem Raum ganz nach rechts. Springt von der Säule auf den Absatz und nehmt Euch die Feuerschale. Brennt damit den großen Dornenstrauch auf der Säule nieder. Springt wieder auf die kleine Säule. Von dort aus auf die nächste

Säule und dann schräg nach unten zu einer weiteren Feuerschale. Benutzt sie, um den kleinen Dornenstrauch niederzubrennen. Springt von Säule zu Säule zur letzten Feuerschale und brennt den letzten Dornenstrauch nieder, dann springt auf den Absatz und holt Euch den Lebensdiamanten aus der Truhe. Geht wieder zurück in die letzte Kammer und springt in den Abgrund. Holt Euch den Inhalt der Kisten und verläßt dann die Gänge oben links. Weicht den Schleimwesen aus und benutzt den Teleporter. Wenn Ihr möchtet, könnt Ihr jetzt wieder abspeichern. Verläßt die Kammer wieder und benutzt die Steinplatten im nächsten Raum, um zum unteren Ausgang zu kommen. Verläßt diese Höhle.

Schnappt Euch die Feuerschalen und brennt Euch den Weg durch die Dornensträucher auf der rechten Seite frei. Achtet auf die Wassertropfen, sie löschen die Feuerschalen. In der Kiste ist ein Schlüssel.

Verläßt den Raum unten. Weicht den vier Eisenkugeln aus, indem Ihr zwischen ihnen mitgeht. In der Truhe findet Ihr Heilkräuter, verläßt den Raum rechts unten. Zerstört die toten Körper und die Wasserläufer. Öffnet die obere Tür mit dem Schlüssel, holt Euch die Heilkräuter, die im nächsten Raum wachsen, und den Schlüssel in der Truhe.

Aktiviert die Bodenplatte und rennt so schnell wie möglich unter den Eisenkugeln durch. Geht nach oben und öffnet die Tür.

Lockt im nächsten Raum die Schildkröten nach links oben, so daß sie den Dornenstrauch für Euch abfackeln. Aktiviert den Schalter. Sobald die letzte Schildkröte beseitigt ist, fällt eine Steinplatte von der Decke. Springt von der Urne auf die Steinplatte und verläßt den Raum. Nehmt Euch in diesem Raum eine Feuerschale und brennt den rechten der beiden Büsche nieder. Benutzt den Teleporter. Öffnet die Kiste mit dem Goldbarren und benutzt dann den Teleporter. Springt vom Absatz nach unten und benutzt die Steinplatte, um nach unten rechts zur Truhe mit dem Schlüssel zu kommen. Lenkt die Steinplatte wieder zurück und geht den Gang hinauf. Benutzt den Teleporter. Brennt den Busch mit der Feuerschale nieder und benutzt den ersten Teleporter. Springt diesmal nicht hinunter, sondern nach links auf den Absatz. Geht nach oben und durch die Tür. Klettert nach oben. Oben angekommen, springt Ihr den Abgrund nach unten. Benutzt den Schalter und springt auf die Steinplatte nach oben. Springt, sobald Ihr oben seid, auf den rechten Absatz mit der Feuerschale. Wartet, bis die Steinplatte wieder nach unten schwebt. Stellt Euch an das untere Ende des Absatzes und schmeißt eine Minenbombe nach unten. Nehmt die Feuerschale und

wartet, bis die Steinplatte kommt. Springt über die Steinplatte zurück in den oberen Gang. Brennt die Büsche nieder und holt Euch den Zaubertrank. Springt dann wieder runter und geht durch den unteren Ausgang. Werft die Feuerschalen in die Dornensträucher, um Euch einen Weg durch den Gang zu bahnen.

Springt im nächsten Raum über die Steinplatte auf den unteren Absatz und benutzt den Bodenschalter auf der rechten Seite. Nehmt das Faß und geht wieder zurück zur Steinplatte. Werft das Faß so auf die Platte, daß Ihr bequem auf beide Absätze springen könnt. Nehmt die Feuerschale und werft sie in den Dornenstrauch. In der Kiste findet Ihr einen Goldbarren. Verläßt den Raum durch den unteren Ausgang.

Benutzt die Steinplatte und lenkt sie über die Bodenplatte unten rechts. Schmeißt eine Minenbombe und geht in Deckung. Springt in das Loch. Benutzt den Teleporter. Ihr seid jetzt wieder fast am Anfang. Aktiviert den Bodenschalter und geht durch den neuen Ausgang unter Euch. Ignoriert die Schalter in diesem Raum und geht schnurstracks durch den rechten Ausgang. Brennt die Dornensträucher nieder und leert die Kisten in diesem Raum. Geht wieder zurück zu den vier Schaltern und verläßt den Raum durch den linken Ausgang. Ihr kommt in ein Gangsystem. Benutzt die Teleporter in jedem Gangende und löst die Rätsel in den Räumen.

Oben links: Nehmt Euch die Feuerschale und springt damit einen Absatz tiefer. Geht nach rechts, nehmt Anlauf und werft die Feuerschale nach links, so daß Ihr den zweiten Dornenstrauch links von Euch trifft. Klettert wieder hoch und springt auf den jetzt freien Weg. Nehmt die nächste Feuerschale und werft sie auf die Dornensträucher, welche die Treppe blockieren. Nehmt die letzte Feuerschale und werft sie auf den Busch, der den Schalter verdeckt. Benutzt den Schalter. Geht nach unten in die Kammer und lest das Schild. Geht zurück in das Gangsystem.

Oben rechts:

Hier müßt Ihr einfach die Fackelständer mit den Feuerschalen anzünden. Die Reihenfolge ist: rechts, oben, links, unten.

Beeilt Euch! Wenn Ihr zu lange braucht, fallen Tropfen von der Decke und löschen die Feuerschalen. Um die beiden Fackelständer links und rechts zu treffen, müßt Ihr sie im Sprung bewerfen. Um den untersten zu treffen, müßt Ihr nach unten klettern und den Golems solange ausweichen, bis die Fackel an ist. Lest das Schild und verläßt den Raum.

Alundra

Unten links:

Auch in diesem Raum müßt Ihr vier Fackeln mit den Feuerschalen anzünden. Springt von Steinblock zu Steinblock, vermeidet, in die Grube mit den Spitzen zu fallen, weicht den Wassertropfen aus und alles sollte kein Problem sein. Wenn alle Fackeln an sind, lest das Schild und kehrt zurück in das Gangsystem.

Unten rechts:

Vernichtet zuerst die toten Körper, dann die Wasserhüpfer. Benutzt dann die vier Feuerschalen, um die Fackeln anzuzünden. Lest das Schild, sobald alle Fackeln an sind.

Kehrt zurück in den Raum mit den vier Schaltern. Benutzt die Schalter. Der Schalter oben links muß nach rechts zeigen, der Schalter oben rechts nach links, der Schalter unten rechts nach unten und der Schalter unten links nach oben.

Springt auf die Steinplatte und laßt Euch aus dem Raum tragen.

Springt im nächsten Raum auf die Steinplatte. Benutzt die Steinplatten, um ganz nach oben zu kommen. Verlaßt den Schacht. Springt schnell auf die große Steinplatte. Ihr hüpfst dann vorwärts, bis Ihr auf den linken Absatz springen könnt. Nehmt das Faß und schmeißt es auf die Steinplatte. Nehmt die Feuerschale und geht damit zum rechten Ende der Steinplatte. Stellt Alundra so auf, daß er nur noch mit den Fersen auf der Platte steht. Springt und werft die Feuerschale. Wenn Ihr es richtig gemacht habt, verbrennen die Dornensträucher und Ihr könnt weiter. Geht durch den Gang und benutzt die Ausbuchtungen, um den Eisenkugeln auszuweichen. Geht in den nächsten Raum. Springt auf die Steinplatte und lenkt sie zum Ausgang oben links. Brennt Euch einen Weg durch die Dornensträucher und nehmt den Schlüssel aus der Truhe. Geht zurück und lenkt die Steinplatte zu den Treppen auf der rechten Seite. Brennt die Dornensträucher nieder und verlaßt den Raum durch die Tür. Vernichtet die toten Körper und die Wasserhüpfer. Benutzt die Feuerschalen, um den Weg nach unten freizubrennen und springt... zu einem neuen Boß.

Der Leichenwurm

Dieser Kampf ist das Zeitintensivste, das Ihr bis jetzt in Alundra erlebt habt. Bevor Ihr den Kopf des Leichenwurms verletzen könnt, müßt Ihr erst einmal die Panzerung runterprügeln. Schlagt solange auf die weißen Körpersegmente ein, bis sie braun sind. Dann bearbeitet Ihr den Kopf des Ungeheuers. Ab und zu regeneriert er seine Panzerung, dann beginnt das Spiel von neuem. Die Eier, die der Leichenwurm legt, überlaßt

Ihr am besten den Minenbomben.

Wenn Ihr ihn besiegt habt, könnt Ihr Euch die Windschriftrolle holen. Das Wappen ist bei den Murgg.

Die Riverside Bar

In der Riverside Bar könnt Ihr die überlebenden Seeleute der Klark finden und auch Eure Finanzen aufbessern. Hinein kommt Ihr allerdings nur mit einem Passierschein. Ihr findet einen in Lutas Haus. Steigt über den Kamin in das Haus ein und öffnet die Kiste mit dem Passierschein. Geht zur Riverside Bar und redet mit allen Anwesenden. Nehmt den angebotenen Drink an und genießt die Wirkung. Dann geht in den Keller und beginnt das Spiel. Der erste Raum ist eine Art Glücksrade. Die Regeln werden Euch erklärt. Das Ganze ist zwar ein Glücksspiel, allerdings eines mit System. Die Kugel macht immer 4 volle Umdrehungen, bevor sie langsamer wird. Sie bleibt immer auf dem **6. , 7. , 8. , 9. oder 10.** Feld nach dem Ausgangsfeld stehen. Wenn Ihr entsprechend setzt, heben sich Eure Chancen gewaltig die fünfte Runde zu erreichen. Habt Ihr 5x die richtige Farbe erwischt, gibt es 1215 Gulden und einen Lebensdiamanten.

Im zweiten Raum ist ein Schießstand. Versucht die Schleimwesen abzuschießen. Von Runde zu Runde müßt Ihr mehr treffen. Wenn Ihr es in die fünfte Runde schafft, winken Euch 480 Gulden und ein Lebensdiamant. Im dritten Raum ist ein Ring aufgebaut. Ihr müßt so viele Schleimwesen mit dem Schwert treffen wie möglich. Schafft Ihr es auch hier in die fünfte Runde, dann gibt es 480 Gulden und einen Lebensdiamanten. Habt Ihr alle Lebensdiamanten abgeräumt, dann fangt wieder von vorne an. Wenn Ihr die Räume noch einmal schafft, gibt es insgesamt noch einmal drei goldene Falken.

Kapitän Merricks Haus

Südlich von Inoa wohnt Merrick in seinem Haus. Bei ihm könnt Ihr die goldenen Falken gegen Gegenstände und Lebensdiamanten eintauschen.

Die Kirche

Redet mit Mein und Nadia. Geht zur Kirche. Redet mit Septimus und verschafft Euch Zugang, indem Ihr einen Windzauber loslaßt. Geht zum Vordereingang der Kirche und öffnet Septimus die Tür. Steigt vom Eingang die Treppen rechts von Euch hinauf auf die Balustrade. Geht durch den Ausgang in den rechten Gang. Geht ihn ganz entlang und benutzt den Schalter mit dem Bogen. Geht dann zurück und durch die

untere Tür.

Schaut Euch das Regal neben dem Eingang an, geht dann zu Septimus und redet mit ihm. Septimus bleibt die ganze Zeit in der Haupthalle der Kirche. So ist er immer leicht zu finden. Nachdem Ihr mit ihm geredet habt, verlaßt die Haupthalle durch die linke Tür. Geht durch die untere Tür in das Zimmer. Benutzt beide Schalter in diesem Raum mit dem Bogen. Ein Bodenschalter fällt von der Decke. Geht zurück und redet mit Septimus. Steigt danach die linke Treppe am Eingang nach oben und geht in den linken Gang. Betretet den unteren Raum und laßt Euch durch das Loch fallen. Ihr landet auf dem Bodenschalter. Verlaßt den Raum wieder und geht durch die obere Tür. In diesem Raum sind sechs Särge. Auf dem letzten erscheint ein Buch. Versucht das Buch zu nehmen. Macht einen oder zwei erfolglose Versuche mit und geht dann zurück zu Septimus, damit er Euch hilft, das Buch einzufangen. Jagt das Buch, bis Septimus es fangen kann. Nehmt es in Empfang. Bringt das Buch in die Bibliothek und legt es in das Regal neben der Tür. Geht nach unten zur zweiten Regalreihe und schaut Euch das zweite Regal rechts von der Öffnung an. Geht wieder zu Septimus. Geht durch den unteren rechten Gang und betretet den oberen Raum. Schiebt die Stühle auf Ihre Plätze. Ein Schalter fällt von der Decke. Werft eine Minenbombe um ihn zu betätigen. In der Truhe ist ein Lebensdiamant. Geht nun durch die untere Tür und schiebt die acht Stühle auf ihre Plätze. Ihr habt nur wenig Zeit, bevor die Stühle wieder die Position ändern.

Ein weiteres Buch fällt von der Decke. Nehmt es und bringt es in die Bibliothek. Ein Regal gleitet zur Seite und macht den Weg zu einem Bodenschalter frei. Benutzt den Schalter und geht durch die obere Tür gegenüber der Bibliothek. Springt über die Stühle und den Tisch zum Schalter. Benutzt den Schalter und springt dann über die Stühle zur Truhe. In der Truhe ist ein seltsamer Schlüssel. Tretet nicht auf den Läufer, da sonst Schalter und Truhe verschwinden.

Geht mit dem Schlüssel zurück zu Septimus und redet mit ihm.

Geht durch den Geheimgang zu Ronan und redet mit ihm.

Danach verschwindet wieder.

Meias Traum

Ihr werdet von Septimus aufgefordert, in Meias Traum einzudringen, um ein für alle Mal zu klären, welche Absichten sie verfolgt. Im Traum beginnt ein Versteckspiel. Eure Aufgabe ist es, Meia zu finden, wo



dra

Player's Guide part 2

immer sie sich versteckt. Sobald Ihr sie entdeckt habt, öffnet sich (links oben angefangen) die Türe, die in einen anderen Teil des Traumes führt. Dort müßt Ihr die Steinstauen zerstören, um eine Vision aus der Vergangenheit Meias auszulösen. Kehrt nach jeder Vision in den Hauptbereich zurück und sucht Meia.

Tür 1:

Springt und versucht im Sprung den Schalter mit dem Morgenstern zu treffen. Springt auf die schwebende Steinplatte und von der Steinplatte auf den höheren Absatz. Benutzt den zweiten Schalter. Springt auf die zweite Steinplatte, um zu der Statue zu gelangen.

Tür 2:

Springt von Steinplatte zu Steinplatte zum Bodenschalter. Beeilt Euch, denn die Steinplatten zerbröseln, kurz nachdem Ihr auf ihnen gelandet seid. Benutzt den Bodenschalter und springt den Weg zurück. Zwei neue Steinplatten führen zur Statue.

Tür 3:

Springt ins Wasser und schwimmt nach links oben. Nehmt die Feuerschale und dreht Euch nach rechts. Springt und werft die Feuerschale über die Mauer auf den Dornenstrauch. Geht zum Eingang zurück. Springt zu den zwei Feuerschalen auf der rechten Seite. Benutzt eine, um den zweiten Dornenstrauch hinter der Mauer zu beseitigen, und die andere, um den Dornenstrauch rechts oben niederzubrennen. Springt wieder ins Wasser und schwimmt den nun freien Weg entlang, bis Ihr die Stufen zur Statue hochklettern könnt.

Tür 4:

Die Schalter aktivieren die Steinplatten. Aktiviert den ersten Schalter und springt dann auf die Steinplatte, die rechts von Euch erscheint. Springt dann von Steinplatte zu Schalter, bis Ihr das Faß unten links erreicht. Nehmt das Faß und geht zum Eingang. Stellt das Faß unterhalb der Statue auf, so daß Ihr leicht hochspringen könnt.

Tür 5:

Dieses Rätsel ist das heftigste im ganzen Spiel. Ihr müßt die Schalter so benutzen, daß die Steinblöcke auf beiden Seiten eine Treppe bilden, über die Ihr dann auf die Absätze gelangt. Macht Euch auf langes Herumprobieren und Rätsel zurücksetzen gefaßt. Den linken Schalter betätigt Ihr, wenn der unterste Steinblock 3/4 des Weges nach rechts zurückgelegt hat. Den rechten Schalter müßt Ihr in dem Moment drücken, wenn der unterste Stein ein wenig mehr als die Hälfte der Strecke nach rechts zurückgelegt hat. Benutzt dazu das Schwert. Klettert dann die Stufen nach oben und benutzt bei-

de Bodenschalter. Springt dann über die beiden Steinplatten zur Stau.

Tür 6:

Springt ins Wasser und schwimmt nach links oben. Klettert aus dem Wasser und geht nach unten. Klettert die Stufen hoch und springt über die Lücke, ohne die Steinplatte zu benutzen. Geht auf der anderen Seite die Stufen hinunter und schnappt Euch das Faß. Stellt das Faß unten an den Stufen ab und holt die Feuerschale. Klettert die Stufen wieder hinauf und springt von der kleinen Steinplatte auf die große, schmeißt die Feuerschale in die Dornenhecke und springt dann hinüber, bevor die große Steinplatte zu weit nach unten abgesackt ist. Es ist schwierig, aber machbar. Wenn Ihr den Sprung geschafft habt, seid Ihr bei der Statue.

Tür 7:

Diese Tür ist die mittlere der sieben Türen und die letzte, die sich öffnet. Vor dieser Tür steht Meia und erklärt Euch ein neues Spiel. Ihr müßt „Ich sehe was, was Du nicht siehst“ spielen. Zumindest so ähnlich. Ihr müßt zurücklaufen und habt so lange Zeit wie Meia braucht, um einen Spruch aufzusagen, um zu ihr zu kommen. Sollte sie Euch sehen, wenn sie den Spruch aufgesagt hat, müßt Ihr wieder von vorne beginnen. Am besten Ihr geht von Steinquader zu Steinquader und versteckt Euch dahinter, sobald Ihr einen erreicht habt. Habt Ihr Meia erreicht, dann sprecht mit ihr. Sie verschwindet durch die Tür. Folgt ihr und erlebt die letzte Vision, bevor ihr aus dem Traum rausgeschmissen werdet.

Zeit für einen kleinen Abstecher

Geht zum See im Nordwesten. Springt von der Brücke ins Wasser und schwimmt nach links und dann runter. Haltet Euch äußerst links, sonst werdet Ihr von der Strömung erfaßt. Steigt die Stufen nach oben. Ganz oben auf der Insel ist eine Truhe mit einem goldenen Falken. Springt wieder ins Wasser. Haltet Euch bei beiden Abzweigungen links. Steigt aus dem Wasser und geht nach links und dann nach unten. Die großen Steine könnt Ihr mit dem Krafthandschuh aus dem Weg räumen. Betretet die Höhle und geht durch die Höhlen, bis Ihr schließlich vor dem Feuerpalast steht.

Geht hinein. Lest das Schild und benutzt dann den Morgenstern, um den Feuergeist zu dirigieren. Ihr müßt ihn so lenken, daß er alle Fackeln anzündet. Geht in den nächsten Raum. Hier müßt Ihr dem Feuergeist folgen. Nehmt denselben Weg, den auch der Feuergeist beschreibt. Er kann Euch nicht

verletzen. Habt Ihr es geschafft, gibt es zur Belohnung einen Feuerstab. Jetzt stellen Dornensträucher für Euch kein Hindernis mehr dar. Geht in das Haus des Friedhofwärters. Geht in den Keller und entzündet die Fackeln in der folgenden Reihenfolge:

Oben links, unten rechts, unten links, unten Mitte, oben Mitte, oben rechts. Eine Truhe mit Navas Zauber fällt von der Decke.

Die Teleporterbögen

Um die Teleporterbögen, die überall in der Wildnis verteilt sind, zu aktivieren, müßt Ihr in die Wüste der Verzweiflung. Geht den Weg zu Lurvy. An der Brücke geht Ihr aber nicht rechts weiter, sondern nach oben an der rechten Seite des Flusses entlang. Geht solange nach oben, bis Ihr einen Durchgang auf der rechten Seite seht. Das ist der Seiteneingang zur Wüste. Benutzt den Sandumhang. Geht die Schlucht neben der Höhle nach oben. Geht dann weiter nach rechts und dann nach oben. Die Truhen enthalten einen Krafttrank und einen Goldbarren. Geht weiter nach links. Springt über die Säulen und Absätze, bis zu einem Höhleneingang. Betretet die Höhle. Springt über die Plattformen zur Truhe mit dem Schlüssel. Die glühenden Säulen könnt Ihr später einfrieren, wenn Ihr den Eisstab habt. Dahinter ist eine weitere Truhe mit einem Lebensdiamanten. Verlaßt die Höhle. Rechts von Euch ist eine Truhe mit einem goldenen Falken. Geht wieder zurück in Richtung Seiteneingang. Geht an der ersten Truhe vorbei, laßt die Schlucht Schlucht sein und betretet ein kleines Haus. Die beiden Schalter müssen gleichzeitig umgelegt werden. Nehmt eine Minenbombe für den einen Schalter und stellt Euch vor den zweiten. Benutzt das Schwert in dem Moment, wenn die Bombe explodiert. Geht zurück zur Tempelanlage. Steigt runter in den jetzt leeren Burggraben und geht in die Höhle.

Folgt den Anweisungen des Wesens und spielt ein wenig Senso. Geht von Symbol zu Symbol in der Reihenfolge, wie sie aufleuchten. Ihr müßt das insgesamt fünfmal durchspielen. Jedesmal habt Ihr weniger Zeit, um die Symbole zu erreichen. Wenn Ihr es geschafft habt, sind die Teleporterbögen aktiv. Um sie wirklich benutzen zu können, müßt Ihr zu jedem einzelnen Bogen gehen und ihn benutzen. Erst dann könnt Ihr einiges an Wegen sparen, wenn Ihr zu den einzelnen Orten wollt. Außerdem könnt Ihr, wann immer Ihr wollt, einen Teleporterbogen benutzen, um das Spiel zu speichern.

Verlaßt die alte Tempelanlage auf der linken Seite. Springt in die Grube mit den drei Steinbögen und geht nach unten. Springt



Alun

durch die Öffnung zum Felsvorsprung, auf dem eine Truhe steht. Darin ist ein Lebensdiamant.

Der unterirdische Wasserlauf

Springt oder schwimmt bei der Wassermühle zu dem großen Höhleneingang und geht hinein. Mit den Springbohnen, die Ihr von Nava erhalten habt, könnt Ihr die Absätze hochklettern. Sobald Ihr einen kleinen Absatz links neben einem Wasserfall erreicht habt, könnt Ihr ein wenig ausspannen. Sobald der erste Baumstamm ins Wasser gefallen ist, springt Ihr auf ihn. Bleibt in Bewegung und springt auf den nächsten Baumstamm und so weiter, bis Ihr zu einer Kiste kommt. Springt zur Kiste und holt Euch einen neuen Lebensdiamanten. Wartet, bis links von Euch ein neuer Baumstamm ins Wasser fällt. Springt auf ihn und treibt auf ihm weiter. Der kleinen Eisenkugel könnt Ihr ausweichen, indem Ihr kurz auf einen anderen Baumstamm springt und dann wieder zurück auf den ersten. Kurz bevor der Baumstamm in einem Strudel verschwindet, springt auf den Absatz auf der rechten Seite. Geht den Absatz nach oben und benutzt den Schalter. Steigt die Stufen nach oben. Schwimmt ins seichte Wasser. Verläßt den Raum oben und springt dann ins Wasser. Schwimmt um die Eisenkugeln herum zur Truhe. Verläßt den Raum wieder und springt im vorhergehenden Raum von Pfahl zu Pfahl. Laßt Euch vom Baumstamm tragen und springt auf den Absatz mit der Truhe. Nehmt die Heilkräuter. Springt ins Wasser und schwimmt nach unten in den Gang. Geht die erste links und die zweite

Abzweigung rechts. Springt vom Wasserfall auf die Steinplatte unter Euch und weiter nach unten. Geht durch den Ausgang. Meidet die Steingesichter und geht weiter nach unten. Schwimmt nach rechts, bis Ihr aus dem Wasser steigen könnt. Ignoriert die Kiste und geht auf dem Absatz entlang zurück zu den Steingesichtern. Benutzt den Bodenschalter und verläßt den Raum rechts oben. Steigt die Stufen hoch. Tötet die Gnome. Benutzt die Baumstämme um über die Wasserfälle zu springen. Besiegt die vier Gnome im oberen Raum und zerstört die Maschine. Springt hinter dem Wasserfall runter und Ihr landet auf der Kiste mit dem goldenen Falken.

Geht nun wieder zurück zur Steinplatte und springt ins Wasser. Schwimmt zu den Wasserfallstufen und geht hinauf. Schwimmt rechts ins seichte Wasser und verläßt den Raum. Geht an den Eisenkugeln vorbei und verläßt den Raum im Norden. Die Treppen im nächsten Gang sind vermint.

Stellt Euch kurz vor die Treppe und weicht dann den Eisenkugeln aus, dann steigt die Treppen hoch, bevor die nächste Eisenkugel fällt. Schwimmt an den Eisenkugeln vorbei in den Ausgang.

Ihr seid wieder in der Wildnis. Schiebt den großen Felsblock nach unten. Geht so weit runter wie möglich und geht dann nach rechts. Klettert die Leitern hoch. Südwestlich von Euch ist eine Truhe mit einem Krafttrank. Nordöstlich eine Truhe mit einem goldenen Falken. Für die zweite müßt Ihr eine Springbohne pflanzen. Betretet jetzt Nirudes Höhle durch Eingang in seinem rechten Fuß. Geht nach links weiter. Schiebt die linke Statue nach rechts. Geht durch die Öffnung. Benutzt das

Faß, um auf den Absatz zu gelangen. Benutzt den Bodenschalter und geht durch die Tür, bevor sie sich wieder schließt. In der Truhe ist ein goldener Falke. Verläßt die Nirudes Höhle wieder. Zerstört nun die drei Steinköpfe, um Euch wieder Zugang zu Nirudes Höhle zu verschaffen. Die Steinköpfe sind erst dann wirklich zerstört, wenn keines der Augen mehr zu sehen ist. Einer ist nordöstlich des rechten Eingangs. Einer nordöstlich vom Ausgang des unterirdischen Wasserlaufs und der dritte ist über einen Geheimpfad durch die Bäume auf der rechten Seite vom Berg Torla zu erreichen. Geht durch die obere Wüste der Verzweiflung, haltet Euch links, bis Ihr zu einem Platz kommt auf dem drei Steinbögen stehen. Geht nach oben, bis Ihr zu einer Hügelansammlung kommt, auf deren Spitze die Reste einer Holzbrücke sind. Springt hinauf, auf die andere Seite der Brücke und weiter nach Norden. Ganz oben geht ein Weg nach

rechts ab. Geht diesen entlang, bis Ihr vor dem dritten Steinkopf steht. Habt Ihr alle Steinköpfe zerstört, geht zurück zum zweiten Steinkopf und betretet Nirudes Höhle durch den linken Eingang. Geht in den linken Gang. In der Truhe sind Heilkräuter zu finden. Schiebt die mittlere Statue nach links und verläßt die Kammer. Vernichtet den feuerspuckenden Steinkopf. Springt auf die Plattform neben ihm und über ihn zum Ausgang. Benutzt die Fässer, um diesen Raum zu verlassen. Vorsichtig! Zwei der Steinplatten gehen kaputt, sobald Ihr auf ihnen landet. Kämpft im nächsten Raum nicht gegen die Golems. Verläßt einfach den Raum und geht wieder hinein. Verläßt den Raum über die Treppen. Aktiviert den Bodenschalter, so daß das Faß genau auf die Steinplatte fällt. Holt Euch das Faß und benutzt es, um den Ausgang auf der rechten Seite zu erreichen.

Schiebt die Skulpturen über die Bodenschalter.

Benutzt den verbliebenen Bodenschalter, um einen Durchgang zu öffnen. Verläßt den Raum. Jetzt seid Ihr bei den Truhen, die Ihr ganz am Anfang nicht erreicht habt. In ihnen findet Ihr einen Schlüssel und Heilkräuter.

Geht wieder zurück in den Raum mit der verschlossenen Türe. Öffnet die Tür und geht hindurch. Benutzt den violetten Teleporter und speichert ab. Schiebt die Statue auf der rechten Seite nach links. Klettert hoch und springt über die Feuergeister. Ganz oben findet Ihr einen Schalter. Benutzt ihn und springt dann wieder runter. Klettert die Leitern wieder hoch bis zu einem kleinen Absatz auf der rechten Seite. Zerstört den Steinkopf und verläßt den Raum. Schiebt die mittlere Säule nach unten. Springt hinterher und schiebt dann die Statue zur Seite. Geht durch die Öffnung. Lest das Schild. Schiebt die linke Statue nach links und die rechte ebenfalls, so daß sie auf zwei Bodenschaltern steht. Benutzt den vierten Bodenschalter. Verläßt die Kammer. Benutzt die Bodenschalter in der folgenden Reihenfolge:

Links - rechts - links - links - rechts - rechts

Geht zurück in den Raum, in dem Ihr die Säule nach unten geschmissen habt, und verläßt diesen über die Treppen auf der linken Seite.

Lest das Schild, springt auf die erste Steinplatte und von da aus auf den Absatz. Schiebt die Statue nach links. Verläßt den Raum. Springt auf die rechte Steinplatte und von da aus auf die nächste. Springt auf den Absatz und benutzt den Schalter. Springt auf die nächste Steinplatte und werft eine





dra

Player's Guide part 2

Minenbombe auf den Schalter, springt auf die nächste Steinplatte und wartet die Explosion ab. Springt auf den Absatz und öffnet die Truhe mit den Heilkräutern. Verläßt die Kammer. Besiegt die fünf Gnome, und eine Truhe fällt von der Decke. Nehmt den Schlüssel und verläßt die Kammer.

Stellt Euch auf den mittleren Absatz und schießt den Steinkopf mit dem Bogen ab. Ihr müßt dazu im Sprung schießen. Geht wieder zurück in den Raum mit den Steinplatten. Geht die Treppen nach unten in die nächste Kammer. Geht weiter durch die ehemals verschlossene Tür.

Schiebt - angefangen beim rechten - alle Schalter nach unten. Springt dann über die Felsblöcke nach draußen. Geht die Treppen nach oben auf den gewaltigen Kopf. In der Truhe findet Ihr ein Erdbuch.

Geht zurück und betretet Nirudes Höhle wieder. Diesmal durch den Eingang unter dem Kopf. Wenn Ihr alle Steinköpfe zerstört habt, verläßt die Kammer. Schiebt die erste Stau nach rechts. Die zweite und dritte schiebt Ihr nach links. Springt in die Öffnung. Die Steinköpfe in diesem Raum müßt Ihr in folgender Reihenfolge zerstören: (Von links nach rechts nummeriert)

6 - 3 - 2 - 1 - 5 - 7 - 4

In der Truhe findet Ihr einen Schlüssel. Springt auf die Steinplatte und kehrt in die vorherige Kammer zurück und verläßt Nirudes Höhle wieder.

Geht die Treppen nach oben und laßt Euch auf den Absatz fallen. Kehrt über den Eingang in der Schulter in Nirudes Höhle zurück. Rennt unter der großen Steinplatte durch, geht links hoch und rennt über die Steinplatte auf die linke Seite zum Bodenschalter. Benutzt ihn und verläßt den Raum. Schiebt jede der Statuen nach links. Benutzt dann den Bodenschalter. Verläßt den Raum über die Treppe. Geht die Treppe nach oben. Geht nach rechts. Besiegt die Gnome, und zwei Truhen erscheinen. Sie enthalten Heilkräuter und einen Lebensdiamanten. Verläßt und betretet den Raum wieder. Springt über die Steinplatte auf den unteren Absatz. Lauft auf dem Steg nach oben. Ihr steht wieder einmal vor einem Boß.

Der Homunkulus

Diesen Boß müßt Ihr nicht bekämpfen, das macht er schon alleine. Lauft so schnell es geht nach unten. Falls Euch Steine den Weg versperren, schafft sie mit dem Morgenstern beiseite. Beeilt Euch, denn der Homunkulus verfolgt Euch und zerstört dabei den Laufsteg - und sich selbst.

Wenn Ihr es geschafft habt, werdet Ihr zu Nirude gebracht. Redet mit ihm. Wenn

die Unterhaltung beendet ist, rennt zum Teleporter und bringt Euch in Sicherheit. Draußen bekommt Ihr das Topas Wappen und einen Wasserumhang. Ihr braucht es nicht wie den Sandumhang zu aktivieren. Es wird aktiv, sobald Ihr es habt.

Der Feenteich

Wieder einmal ein Abstecher. Zur Belohnung gibt es das Dämonenschwert. Geht zurück zum See im Nordwesten. Springt wieder ins Wasser und schwimmt stromabwärts. Schwimmt in den ersten Strudel, an dem Ihr vorbeikommt. Und gleich wieder in den nächsten. Ihr landet im Feenteich. Geht nach oben. Geht durch den rechten Gang und benutzt den Teleporter. Ihr seid unter Wasser. Springt ganz nach unten in die Höhle. In den Truhen findet Ihr einen Lebensdiamanten und Heilkräuter. Benutzt den Bodenschalter und den Teleporter, um die Höhle zu verlassen. Die nächste Höhle erreicht Ihr über den Teleporter rechts von Euch. Schiebt den Felsblock nach rechts. Verläßt die Höhle wieder. Steigt die Treppen hoch. Benutzt den Teleporter. Rennt den Absatz entlang und springt runter. Halte die Taste nach unten gedrückt und Ihr landet auf einer Steinsäule. Springt von Säule zu Säule, bis Ihr den Absatz ganz unten erreicht. Solltet Ihr von einer der Säulen fallen, geht nach oben und laßt Euch von einer der großen Luftblasen nach oben tragen. Benutzt den Teleporter auf dem unteren Absatz. Springt von Säule zu Säule, um den Eisenkugeln zu entgehen, und benutzt den Teleporter. Macht mit dem Morgenstern die Eisenkugeln los. Achtet auf die Gesteinsbrocken, die dann von oben runterfallen.

Unten rechts in der Höhle könnt Ihr eine Luftblase benutzen, um auf die erste Säule zu gelangen. Springt so lange über die Säulen, bis Ihr den Absatz oben rechts erreicht. Benutzt den Teleporter auf diesem Absatz. Schwimmt nach oben in die nächste Höhle. In der Truhe findet Ihr das Dämonenschwert. Kehrt zurück in die letzte Höhle.

Benutzt den Teleporter links oben von Euch und verläßt den Feenteich. Schwimmt zurück nach Inoa.

Die kaputte Rüstung

Jess stirbt vor diesem Traum. Ihr bekommt einen Schlüssel, mit dem Ihr die blaue Kiste öffnen könnt. Geht mit der kaputten Rüstung zu Lurvy und laßt sie reparieren. Wenn er nicht will, dann klettert die Klippen des Wahnsinns hoch und versucht durch den Kamin in Lurvys Haus einzudringen. Er wird dann sehr hilfsbereit.

Elenes Alptraum

In diesem Traum habt Ihr Unterstützung von Meia. Geht zur ersten Steinplatte, auf der ein Pfeil steht. Springt nach unten. Benutzt den Bodenschalter. Klettert wieder hoch, bis Ihr zu einer Steinplatte kommt, auf der ein Pfeil nach oben eingemeißelt ist. Springt in die Richtung. In der Truhe ist ein Krafttrank. Springt auf den unteren Absatz und aktiviert den Bodenschalter, dann benutzt den Teleporter.

Geht zur nächsten Steinplatte mit einem Pfeil nach oben. Springt runter. Benutzt den Teleporter und folgt dann Meia zum nächsten. Während Meia die Schalter drückt, müßt Ihr von Steinplatte zu Steinplatte springen. Benutzt auf der anderen Seite den Bodenschalter, um Meia durchzulassen. Benutzt den nächsten Teleporter.

Springt wieder nach unten und benutzt einen weiteren Teleporter. Der größte Teil dieses Levels ist verdeckt. Versucht alle Truhen und Schalter zu erreichen und verläßt den Level über den Teleporter unterhalb des Schalters. Benutzt Meias Kopf, um auf die andere Seite der Grube zu kommen. Aktiviert die Schalter, um zwei Türen zu öffnen. Benutzt das Faß, um an die Truhe zu kommen und den Schlüssel mitzunehmen.

Springt über den ersten Teleporter zur Tür und öffnet sie. Benutzt den zweiten Teleporter. Ihr landet auf einer Plattform mit fünf Edelsteinen und ebenso vielen Teleportern. Zerstört den Edelstein in der Mitte und speichert ab. Benutzt dann den ersten freien Teleporter. Die Teleporter führen Euch in andere Dungeons.

In jedem der Dungeons - mit Ausnahme des letzten - gibt es einen Boß - das versteckte Auge. Am besten ist es, Ihr bleibt auf Distanz und bekämpft ihn mit dem Bogen. Trefft ihn so schnell wie möglich, um das Auge in ihm nach unten zu drücken. Ist das Auge unten, könnt Ihr ihn wirklich verletzen. Greift so lange an, bis Ihr ihn besiegt habt und macht dann mit dem nächsten Dungeon weiter. Im letzten Dungeon (will heißen: Im vierten, welches Ihr besucht. Die Reihenfolge spielt keine Rolle) erscheint Euch Elene und Ihr werdet aus dem Traum geworfen.

Wasser

Wenn Ihr den ersten Bodenschalter aktiviert habt, erscheint ein neuer. Das ganze läuft genauso ab wie in Klines Alptraum. Versucht so schnell wie möglich, den nächsten Bodenschalter zu erreichen, um weiterzukommen.

Mit dem Teleporter oben links geht es in den nächsten Raum. Springt ins Wasser und

Alundra

schwimmt um die Inseln herum zum Teleporter unten rechts. Benutzt den Bodenschalter und kehrt wieder in den Raum mit den zehn Schaltern zurück. Schwimmt zum Teleporter unten rechts. Klettert die Leiter hoch. In den Truhen findet Ihr Heilkräuter und einen Schlüssel. Kehrt in den Raum zurück, in dem Ihr um die Inseln geschwommen seid.

Alundra und Meia müssen jetzt gleichzeitig von Bodenschalter zu Bodenschalter springen. Wenn alle Schalter gedrückt sind, schwimmt nach oben und tretet dem ersten Boß entgegen.

Feuer

Springt über die Steinplatte zum linken Absatz. Drückt die Schalter in folgender Reihenfolge:

Unten - oben - oben

Springt wieder zurück und benutzt den Teleporter auf der rechten Seite der Kammer.

Aktiviert den Bodenschalter und kehrt wieder zurück. Verläßt den Raum durch die Tür, die Ihr mit den Schaltern geöffnet habt.

Springt über die kleinen Steinplatten nach oben. Benutzt die Minenbombe für die Schildkröten.

Benutzt den linken Teleporter. Befreit Meia im nächsten Raum. Verläßt den Raum wieder und betretet ihn wieder. Zerstört genau einen der Steinblöcke auf einer der beiden Seiten. Springt auf ihn und dann auf den Gegenüberliegenden und öffnet die Truhen. Wiederholt das ganze, um zur anderen Truhe zu kommen. Ihr findet Heilkräuter und einen Schlüssel. Benutzt jetzt den rechten Teleporter. Lauft über die Holzbrücke und springt in eines der beiden Löcher. Haltet die Oben-Taste gedrückt, damit Ihr auf einer der beiden Truhen landet. Öffnet sie und springt dann zur anderen Truhe. In den Truhen befinden sich wieder ein Schlüssel und Heilkräuter.

Kehrt wieder in den letzten Raum zurück. Benutzt jetzt den linken Teleporter.

In diesem Raum müßt Ihr die Felsblöcke auf die großen Lavalöcher legen. Danach könnt Ihr den Raum verlassen und gegen einen weiteren Boß kämpfen. Das Besondere in diesem Raum ist, daß Ihr nicht nur mit dem Boß zu tun habt, sondern auch darauf achten müßt, nicht in die Lava zu fallen.

Eis

In diesem Raum sind vier Löcher, zwei große und zwei kleine. In der Truhe befindet sich ein Lebensdiamant. Springt durch das obere große Loch.

Lauft auf der Mauer entlang, bis Ihr zu einem zweiten Teleporter kommt. Benutzt ihn. Springt auf ein kleines Podest und dann

auf Meias Kopf, um den Schalter zu aktivieren. Benutzt wieder den Teleporter, um zurückzukommen. Über Euch ist ein Auge im Boden eingelassen. Stellt Euch darauf. Ihr erscheint bei einem normalen Teleporter. Benutzt ihn. Springt wieder in das große Loch und verschiebt die Eissäulen auf den Mauern so, daß sie entweder auf einem Bodenschalter landen oder Euch helfen, einen zu erreichen. Die Eissäulen stoppen erst, wenn sie eine Außenmauer erreichen oder von einer der inneren Mauern runterfallen. Aktiviert alle Bodenschalter. Dann geht nach unten zu einer Tür, öffnet sie und geht hindurch. Der nächste Boß ist erreicht.

Sand

Benutzt den Teleporter links oben. Geht geradewegs nach oben, sobald Ihr materialisiert. Ihr fallt nach unten und landet bei den Truhen. In den Truhen findet Ihr Heilkräuter und einen Goldbarren. Benutzt wieder den Teleporter oben links und geht an der linken Seite entlang nach oben. Benutzt den Sandumhang, um durch den niedrigen Durchgang zu kommen. Benutzt den Teleporter. Aktiviert den Bodenschalter. Sobald Meia erscheint, kontrolliert Ihr sie. Springt auf Alundras Kopf, um auf die andere Seite der Grube zu gelangen. Aktiviert beide Bodenschalter. Springt mit Alundra auf den unteren Absatz und benutzt den Teleporter. Benutzt wieder den Sandumhang um zum Teleporter auf der rechten Seite zu kommen.

Aktiviert im nächsten Raum den Bodenschalter und kehrt wieder zum Eingang des Levels zurück. Benutzt den Teleporter links unten. Werft eine Minenbombe auf den Schalter unter Euch und springt dann von Säule zu Säule, bis Ihr bei der Truhe seid. In der Truhe ist ein Schlüssel. Geht in den Raum zurück, in dem Ihr Meia kontrolliert habt. Benutzt den oberen Teleporter. Besiegt die Sandwürmer, um die Türen zu öffnen. Öffnet die letzte Tür mit dem Schlüssel und bereitet Euch auf einen weiteren Boß vor.

Der Murgg Wald

Meia gibt Euch den Schlüssel zum Murgg Wald. Macht Euch wieder auf den Weg Richtung Feuerpalast. Wenn Ihr diesmal aus dem Wasser steigt, geht nach links und dann nach oben. Ihr kommt zu einem großen Felsblock, der einen Eingang versperrt. Nehmt den Felsblock und räumt ihn aus dem Weg. Geht in die Höhle und holt Euch den Lebensdiamanten, den goldenen Falken, den Zaubertrank und die Heilkräuter.

Die beiden anderen Truhen sind getarnte Monster. Verläßt die Höhle. Klettert auf den Absatz rechts neben der Höhle, geht weiter

nach oben, dann nach rechts, bis Ihr zu einem Felsen kommt, der Euch den Weg versperrt. Räumt ihn beiseite und öffnet die drei Schatztruhen, an denen Ihr vorbeikommt. Sie enthalten Goldbarren und einen Krafttrank. Geht weiter und geht die Stufen nach oben. Das Tor öffnet Ihr mit dem Schlüssel von Meia.

Streift durch die Murgg Wälder und geht in alle Höhlen und öffnet alle Truhen. Bis auf eine Höhle bestehen die alle nur aus einem oder zwei Räumen.

Wenn Ihr in diese eine Höhle kommt, dann geht den Gang entlang, bis Ihr zu einem Bodenschalter kommt. Aktiviert ihn und benutzt dann die Steinplatten, um hochzukommen. Beeilt Euch damit. Räumt das Geröll vor einer Öffnung mit einer Minenbombe beiseite. Geht nach links und dann unter dem Steinquader nach oben. Rennt nach unten und öffnet die Truhen. Sie enthalten einen Goldbarren, Heilkräuter und einen Krafttrank.

Verläßt die Höhle. Benutzt den Schalter, klettert schnell auf den Absatz auf der rechten Seite und lauft über den gesenkten Steinquader.

Springt zum unteren Ausgang. In der Truhe außerhalb der Höhle ist ein Lebensdiamant. Geht zurück. Verläßt diesen Raum durch den Ausgang links oben.

Zerstört die Pilze, damit sich eine Tür öffnet. Geht durch die Öffnung und haltet Euch dann links. Geht über die linke Brücke. Folgt dem Gang, bis Ihr zu einem Schalter kommt. Benutzt ihn und rennt dann zum jetzt offenen Durchgang. Geht wieder zur Brücke zurück und geht nach unten. Folgt dem Weg bis in eine neue Höhle. Hier müßt Ihr gegen ein „Bößchen“ kämpfen. Dieser Stein Golem ist nicht wirklich ein Problem. Einige Hiebe mit dem aufgeladenen Morgenstern, und er ist Geschichte.

Geht in die nächste Kammer und holt das Wunderelixier aus der Truhe. Benutzt den Schalter und verläßt die Höhle.

Lauft nach links, nach oben, nach rechts und wieder links. Brennt den Dornenstrauch nieder, steigt die Stufen hinauf und brennt den zweiten Dornenstrauch nieder. Geht in die Höhle auf der linken Seite. Folgt dem Weg und verläßt die Höhle wieder. Öffnet die Truhe, um den Weidenbogen zu bekommen.

Links von Euch ist ein Teleporterbogen. Benutzt ihn und speichert ab. Geht zurück zur Höhle. Geht in Richtung Ausgang, aber biegt ungefähr in der Mitte nach unten ab. Benutzt den Teleporter. Schaut Euch das Rätsel an und geht wieder zurück. Geht zum Teleporterbogen und die Treppe nach



dra

Player's Guide part 2

unten. Betretet die Höhle. Geht durch die erste Kammer in die zweite und tötet die Murgg. Geht wieder zurück und stellt Euch noch ein paar Murgg entgegen. Wenn sie besiegt sind, öffnet sich rechts ein Durchgang. Benutzt den Teleporter auf der anderen Seite. Geht am unteren Bodenschalter vorbei und benutzt den oberen. Benutzt den Teleporter. Geht durch die rechte Öffnung. Benutzt den unteren Teleporter. Lauft nach rechts und nach unten und verläßt die Höhle. In der Truhe ist ein Krafttrank. Geht zurück in die Höhle und benutzt den Teleporter über Euch. Benutzt den oberen Bodenschalter, stellt Euch danach auf den Teleporter. Geht runter zum unteren Bodenschalter und dann auf den Teleporter. Benutzt den Feuerstab, um den Dornenstrauch zu beseitigen. Geht nach unten, nach rechts und wieder nach oben. Brennt die Dornensträucher nieder. Geht nach oben und betretet die nächste Höhle. Zerstört nur die Pilze, die Euch angreifen. Geht durch den Ausgang unten links. Benutzt den Teleporter. Geht nach rechts über die gesenkten Steinquader. Benutzt den Teleporter und verläßt dann die Höhle. Geht die Treppen runter, Geht nach oben, schiebt die Säule beiseite. So habt Ihr einen neuen Zugang zum Teleporterbogen.

Die Truhe in der Nähe enthält einen goldenen Falken.

Der Murgg Baum

Geht nach rechts oben und Ihr seid bei den Murgg. Sie stecken Euch in den Knast, aber mit den Minenbomben ist es ein Leichtes zu entkommen. Die Rückwand ist das ideale Ziel. Geht dann durch das Labyrinth. Es gibt eigentlich nur einen richtigen Weg, in den Sackgassen sind meistens Truhen. Steigt die Treppe am Ende des Labyrinths nach oben. Durch die nächsten Räume müßt Ihr Euch durchkämpfen. Benutzt die Fässer, um auf die höheren Absätze zu kommen.

Vor dem Murgg Baum wendet Euch nach links. Geht durch den Eingang auf der linken Seite wieder rein. Öffnet die Truhe und bekämpft dann die Murgg, die in immer neuen Wellen auf Euch einrennen. Wenn alle tot sind, geht durch den oberen Ausgang.

Ihr müßt in den einzelnen Räumen immer erst die Murgg beseitigen, damit Ihr die Räume verlassen könnt.

Geht durch den mittleren Raum in den untersten. Benutzt nach dem Kampf den Schalter, um weiterzukommen. Verläßt den Raum über die schmalen Treppen. Springt runter auf den Boden und benutzt den Schalter. Geht in den mittleren Raum, durch

den Ihr schon durchgekommen seid. Klettert auf den Absatz. Springt nach rechts auf die Steinplatte und auf den nächsten Absatz. Springt zum Bodenschalter und aktiviert ihn. Springt schnell nach rechts auf die Steinplatte, auf den Absatz und verläßt den Raum.

Geht ganz nach oben in die obere Kammer. Bekämpft die Murgg auf dem Absatz mit Minenbomben, damit Ihr weiterkommt. In den Truhen befinden sich Heilkräuter und ein Krafttrank. Verläßt den Raum über die Treppen.

Weicht den Eisenkugeln aus und geht in den nächsten Raum. Dann müßt Ihr wieder kämpfen, um den unteren Ausgang zu öffnen. An die Truhen kommt Ihr noch nicht ran.

Geht nach links und springt auf den Laufsteg unter Euch. Geht weiter nach links und springt in den Kamin. Geht die Treppen runter und nach links.

Ihr befindet Euch wieder im Gefängnis. Tötet die Bewacher und befreit den Gefangenen. Er macht die Truhe auf und auch die Tür ins Freie. Geht zum mittleren Eingang des Baumes. Geht nach oben zur Tür. Bekämpft die Murgg.

Die Tür ist verschlossen. Sucht den Gefangenen und redet mit ihm. Er versteckt sich im Haus ganz unten links des Murgg Dorfes.

Geht wieder zum mittleren Eingang und bekämpft wieder die Murgg. Geht durch die Tür und fahrt mit dem Aufzug nach oben.

Weicht den Feuergeistern aus. In der Truhe ist ein Goldbarren. Verläßt den Raum unten. Kämpfen bringt in diesem Raum nichts, denn die Murgg werden ständig ersetzt. Geht um den mittleren Absatz herum und schiebt die Säule nach oben. Geht durch die Tür.

Die Tür über Euch ist verschlossen. Verläßt den Baum durch den unteren Ausgang. Geht nach rechts. In der Truhe findet Ihr einen goldenen Falken. Klettert die Leiter nach unten. Aktiviert den Bodenschalter. Klettert die neue Leiter noch nicht nach unten.

Geht nach links und betretet den Baum. Geht nach rechts, ignoriert den Bumerang-Murgg und springt in das Loch. Ihr landet bei der Truhe, an der Ihr vorbeigehen müßt. Öffnet sie und Ihr erhaltet einen Lebensdiamanten. Springt von Absatz zu Absatz, um auch an die anderen Truhen zu kommen. Geht ein Sprung daneben, dann verläßt den Raum wieder und springt vom Baum runter auf den Boden. Geht nach rechts, bis Ihr zu der Leiter kommt, die Ihr gerade runtergelassen habt. Klettert sie hinauf. Geht wieder in den Raum mit dem

Bumerang-Murgg und wiederholt das Ganze.

Wenn alle Truhen offen sind, schießt beide Murgg in diesem Raum mit dem Bogen ab. Springt auf die Steinplatte und laßt Euch auf die andere Seite tragen.

Geht in die nächste Kammer und geht zum Schalter. Verläßt die Kammer durch den neuen Ausgang. Geht zur linken Seite der Kammer und tötet die Murgg. Nehmt das Faß und bringt es zur rechten Seite des Raumes. Stellt es ab und springt zu den Truhen. Sie enthalten Heilkräuter und einen Goldbarren.

Beseitigt das Geröll auf der linken Seite mit einer Minenbombe. Springt in das Loch und öffnet alle Truhen im nächsten Raum. Ihr erhaltet Gulden, einen Krafttrank, Heilkräuter und zwei Monster.

Geht in die nächste Kammer. Tötet die Murgg, springt von der Steinplatte auf den Absatz und geht in die linke untere Ecke. Aktiviert den Bodenschalter.

Verläßt den Baum durch den unteren Ausgang. Wendet Euch nach links. In der Truhe findet Ihr einen Lebensdiamanten. Geht wieder zurück und wieder in den Baum hinein. Geht nach rechts in die nächste Kammer und tötet die Murgg darin. Geht in den oberen Gang und springt in das Loch.

Ihr landet auf einem Absatz bei einer Truhe. Sie enthält Heilkräuter. Geht nach rechts und nach oben. Aktiviert den Bodenschalter, um eine Tür zu öffnen. Die Truhe enthält einen Schlüssel. Verläßt den Raum durch den unteren Ausgang.

Bekämpft die Murgg, um den Raum verlassen zu können. Geht durch den unteren Ausgang nach draußen. Geht nach links zur Hütte und öffnet die Türe. Tötet die Murgg in der Hütte und holt Euch den Aufzugsschlüssel aus der Truhe.

Geht wieder zurück zu der breiten verschlossenen Türe. Probiert den Aufzugsschlüssel an der Türe aus. Sucht den Gefangenen. Er ist jetzt in einer einzeln stehenden Hütte, nicht weit weg von der Leiter, die Ihr heruntergelassen habt.

Er repariert den Schlüssel. Geht wieder zur breiten Tür und öffnet sie. Fahrt mit dem Aufzug nach oben. Geht in die nächste Kammer. Springt auf die Steinplatte.

Tötet den Murgg. Eine Tür öffnet sich. Verläßt die Kammer. Klettert die Leitern nach oben und stellt Euch dem Anführer der Murgg, Zazan persönlich.

Zazan

Zazan ist kein allzu heftiger Gegner. Solange er keine Pirouetten dreht, könnt Ihr ihn verletzen. Er kann, während er sich

A l u n

dreht, nur mit seinem Körper Schaden anrichten.

Trefft ihn oft genug und Ihr habt Zazan besiegt. Als Belohnung gibt es die beiden Wappen, die die Murgg geklaut haben, das Achat- und das Granatwappen. Kehrt nach Inoa zurück.

Der Eispalast

Geht zum Berg Torla. Klettert die Absätze hinauf und geht zur ersten Holzbrücke. Springt diese Brücke nach unten und geht weiter nach unten, bis Ihr vor einem Dornenstrauch steht. Neben diesem Strauch stehen zwei Felsabsätze dicht nebeneinander. Brennt den Strauch nieder und geht durch die kleine Lücke. Arbeitet Euch durch das Labyrinth, bis Ihr zu zwei Leitern kommt. Klettert die erste Leiter nach oben und holt Euch den Krafttrank aus der Truhe.

Klettert die Leitern runter und Ihr steht vor dem Eispalast.

Geht hinein. Schiebt die Eissäulen auf die Bodenplatten.

Sie sind von links nach rechts und nach unten hin, von 1 - 6 nummeriert. Schiebt:

Nr. 5 nach oben

Nr. 3 nach links

Nr. 1 nach unten

Nr. 2 nach links

Nr. 3 nach oben und links

Nr. 5 nach links

Nr. 6 nach oben, nach links, nach oben und wieder nach links.

Aktiviert den letzten Schalter und verläßt den Raum.

Geht die Treppen nach oben. Bearbeitet den Schalter, bis er nach unten zeigt. Verläßt die Kammer und betretet die nächste durch den rechten Durchgang. Bearbeitet den Schalter, bis er nach rechts zeigt. Verläßt den Raum und geht durch den mittleren Durchgang. Steigt die Treppen nach oben.

Die Eissäulen sind genauso nummeriert, wie die letzten. Schiebt:

Nr. 1 nach unten und rechts

Nr. 2 nach unten, nach rechts und nach oben.

Nr. 5 nach oben und nach rechts

Nr. 4 nach unten

Nr. 3 nach oben und nach rechts.

Ihr habt jetzt einen Weg geschaffen, über den Ihr die Truhe erreichen könnt. Öffnet sie und nehmt den Eisstab mit.

Der Berg Torla

Der Eingang zum Berg erfolgt über die Steinplatten, die vor dem Berg in der Grube liegen. Sobald Ihr Euch der ersten nähert,

wird sie von einer Wasserfontäne nach oben getragen. Springt von Steinplatte zu Steinplatte und geht hinein.

Zündet die Fackel an. Kühlt die glühenden Säulen ab und zerstört sie dann.

Geht durch die Öffnung in die nächste Kammer. Springt über die Säulen zum oberen Absatz. Aktiviert den Bodenschalter. Verläßt die Kammer. Friert die Feuergeister mit dem Eisstab ein und springt über sie auf den Absatz auf der linken Seite. Solange Ihr auf ihnen steht, bleiben sie gefroren; wenn Ihr von ihnen runterspringt, tauen sie wieder auf.

Im nächsten Raum habt Ihr wieder eine Speichermöglichkeit. Geht die Treppen nach oben in die nächste Kammer. Ihr könnt die Feuerspucker ausschalten, indem Ihr auf sie springt. In der Truhe befinden sich Heilkräuter. Geht durch den Ausgang unten rechts in die nächste Kammer.

Rennt über die Lava zur Truhe mit dem Lebensdiamanten. Geht den Absatz entlang, bis Ihr wieder im ersten Raum seid.

Verläßt den Raum diesmal durch die obere Öffnung. Springt über die Lücke auf den nächsten Absatz. Geht in den nächsten Raum. Vernichtet die Phönixe mit dem Eisstab. Springt über die Absätze und Säulen zur Truhe mit dem Wunderelixier und zum Ausgang.

Friert die Säulen mit dem Eisstab ein und schiebt dann die linke nach rechts, nach oben und wieder nach rechts. Schiebt die rechte nach oben und nach rechts.

Springt über die Säulen zum oberen Absatz. Friert die Feuergeister wieder ein. Arbeitet Euch so langsam nach oben auf den hohen Absatz. Verläßt die Kammer.

Zündet die Fackeln im nächsten Raum an. Löscht dann wieder alle Fackeln bis auf die, die der Steinplatte am nächsten steht. Löscht schließlich auch diese und springt dann schnell auf die Steinplatte. Ihr könnt den Raum jetzt verlassen.

Zerstört die Phönixe. Springt in das Loch oben in der Kammer. Tötet die Schleimwesen. Geht zur kleinsten Säule und springt dann von Säule zu Säule auf den oberen Absatz. Benutzt den Schalter und springt dann auf die Steinplatte. Springt auf den unteren Absatz und verläßt die Kammer.

Öffnet die Truhen und Ihr bekommt einen Schlüssel und die Zauberstiefel. Jetzt könnt Ihr gefahrlos über die Lava laufen.

Springt zum Teleporter und speichert ab.

Geht durch den rechten Gang. Geht durch den Durchgang in die nächste Kammer. Geht um die Lavabecken herum, um die Phönixe aufzuscheuchen. Zerstört sie

alle. Benutzt die beiden Felsblöcke, um am oberen Absatz eine Treppe zu bauen. Öffnet die Tür auf dem oberen Absatz und geht hindurch.

Benutzt die Staue in diesem Raum und zündet dann die Fackeln an.

3	4	5
2	Steinplatte	6
7	1	

Die Statue mit der Nummer 1 steht der Steinplatte am nächsten. Mit der Steinplatte ist eine achteckige Platte gemeint, die in der Mitte der Statue liegt. Zündet die Fackeln in dieser Reihenfolge an:

1 - 5 - 6 - 7 - 2 - 3 - 4

Stellt Euch auf die achteckige Steinplatte und verläßt den Raum durch die Öffnung links oben.

Springt im nächsten Raum vom Laufsteg. Fangt rechts unten in dieser Kammer an. Benutzt die Springbohnen, um zur Truhe mit dem goldenen Falken zu kommen. Benutzt den Teleporter, um wieder zum Laufsteg zu kommen.

Fackelt die Dornensträucher ab. Friert die glühenden Säulen ein und schiebt sie zusammen. Schiebt die Säule dann nach oben. Springt auf den oberen Absatz und verläßt den Raum. Scheucht alle Phönixe auf und vernichtet sie. Schaltet die Feuerspucker aus. Ihr müßt acht Säulen in zwei Räumen anzünden.

Steigt die Treppe auf der rechten Seite nach oben. Friert die Säulen ein. Schiebt die linke Säule nach rechts und nach unten. So kommt Ihr an die unteren beiden Fackeln. Zündet sie an.

Schiebt die rechte Säule nach rechts und dann nach oben. Zündet die dritte Fackel an. Schiebt die Säule nach links. Schiebt die untere Säule nach links und nach oben. Zündet die vierte Fackel an.

Geht zurück und geht die Treppe auf der linken Seite hoch. Friert die Eissäule ein und schiebt sie nach links, nach unten und nach rechts. Zündet die erste Fackel an. Schiebt die Säule nach oben und zündet die zweite Fackel an. Schiebt die Säule nach links und zündet die dritte Fackel an. Schiebt die Säule nach unten und zündet die letzte Fackel an. Probleme kann es geben, weil der Punkt, den man bei einigen Fackeln treffen muß, so klein ist, daß nur ein hektisches Drücken der Viereck- und X-Tasten zum Erfolg führt.

Aktiviert die Statue. Verläßt den Raum durch die neue Öffnung.

Schaltet die Feuerspucker aus.



dra

Player's Guide part 2

Geht ganz nach rechts und holt Euch das Feuerbuch aus der Truhe.

Benutzt den Teleporter und Ihr werdet zum Boß gebracht.

Der Drache Wilda

Der Drache kann nur durch den Eisstab verletzt werden. Und auch nur dann, wenn er den Kopf unten hat.

Nehmt Navas Zauber in die linke Hand. So ausgerüstet braucht Ihr den Drachen nicht mehr zu fürchten, denn seine beiden stärksten Angriffe, der Feueratem und die Feuerbälle, machen Euch gar nichts mehr. Er kann Euch nur noch mit den Felsbrocken verletzen, die er ab und zu von der Decke fallen läßt. Beharkt ihn mit dem Eisstab, bis er zu Eis erstarrt. Dann nehmt sein Wappen in Empfang.

Der Alptraum der Zwillinge

Geht durch die erste Kammer zur nächsten und von da aus gleich nach links in eine weitere Kammer. Die Bodenschalter aktivieren sich in einer bestimmten Reihenfolge. Benutzt den Teleporter, um in die Spiegelwelt zu kommen. Aktiviert die Bodenschalter in der umgekehrten Reihenfolge.

Geht nach oben in die nächste Kammer.

Paßt auf, in welcher Reihenfolge der Feuergeist die Plattform umkreist. Benutzt den Teleporter und aktiviert die Bodenschalter um die Plattform herum in der umgekehrten Reihenfolge.

Geht durch den jetzt offenen Durchgang nach unten und benutzt den Teleporter.

Geht nach oben, durch den Raum durch, in den nächsten Raum. Überquert die Brücke und geht in den nächsten Raum. Geht unter dem Felsquader durch und nehmt das Faß. Aktiviert den Bodenschalter. Benutzt das Faß, um auf den Absatz zu kommen. Verläßt den Raum auf der linken Seite.

Geht durch den Raum mit den Murgg und verläßt auch ihn auf der linken Seite. Benutzt den Teleporter. Verläßt den Raum auf der linken Seite und geht wieder unter den Murgg durch. Geht in den nächsten Raum und geht unter dem Felsquader durch. Geht durch den oberen Ausgang. Aktiviert die Bodenplatte und geht im nächsten Raum die Treppen nach oben.

Oben angekommen, geht nach unten, bis zu einem Spiegel. Nehmt das Faß und stellt Euch so hin, daß das Faß auf der anderen Seite des Spiegels auf den Schalter fällt, wenn Ihr Euer Faß werft.

Geht durch den Spiegel und verläßt den Raum unten. Geht die Treppen rechts runter und aktiviert den Bodenschalter. Eine der drei Stauen materialisiert sich.

Geht die Treppen auf der linken Seite nach unten und verläßt das Treppenhaus.

Aktiviert den Bodenschalter. Springt über die Steinplatte auf den unteren Absatz. Geht in den nächsten Raum über die Brücke und einen weiteren Raum. Benutzt den Teleporter. Paßt auf, in welcher Reihenfolge sich die Bodenschalter aktivieren. Geht nach links. Aktiviert im nächsten Raum den Bodenschalter. Benutzt den Teleporter über Euch. Aktiviert den Bodenschalter unter Euch. Benutzt wieder den Teleporter. Verläßt den Raum rechts, benutzt den Teleporter und aktiviert die beiden Bodenschalter in der folgenden Reihenfolge:

Links - rechts - rechts - links - rechts - links - links - rechts - links

Verläßt den Raum durch den jetzt offenen Durchgang.

Seht zu, wie sich die Fackeln entzünden. Benutzt dann den Teleporter und zündet die Fackeln in der folgenden Reihenfolge an:

Rechts oben - rechts unten - links oben - links unten

In der Truhe ist ein Schlüssel. Geht nach oben durch den Ausgang. Öffnet die nächste Tür, geht über die Brücke, das Treppenhaus nach oben und zu einem neuen Spiegel. Die Bodenschalter sind von links nach rechts mit 1 - 4 durchnummeriert. Aktiviert die Bodenschalter in der Reihenfolge:

3 - 1 - 4 - 2

Geht durch den Spiegel ins Treppenhaus und aktiviert den Schalter unter der rechten Treppe. Die zweite Statue materialisiert sich.

Verläßt das Treppenhaus. Geht wieder über die Brücke nach unten weiter in die nächste Kammer und weiter in die übernächste. Benutzt den Teleporter. Verläßt den Raum durch den oberen Ausgang. Verläßt den nächsten Raum rechts. Aktiviert den Bodenschalter. Benutzt den Teleporter über Euch.

Aktiviert den Bodenschalter unter Euch und benutzt wieder den Teleporter. Verläßt den Raum links. Geht durch den nächsten durch und verläßt ihn durch den unteren Ausgang. Verläßt den nächsten Raum rechts. Springt auf die Plattform und geht durch den oberen Ausgang. Geht über die Brücke und über die Steinbrücke. Tötet die Murgg, laßt Euch nicht herunterstoßen. Geht nach oben in das Treppenhaus. Geht die Treppen nach oben und geht wieder zu einem Spiegel. Dirigiert den Feuergeist so, daß er die Fackeln in dieser Reihenfolge anzündet:

5 - 3 - 1 - 4 - 2

Geht durch den Spiegel, durch das Treppenhaus und aktiviert den Bodenschalter für die letzte Statue. Verläßt das Treppenhaus und geht schnurstracks nach unten, bis Ihr zu den drei Statuen und dem Teleporter kommt. Laßt Euch von den Murgg unterwegs nicht runterschubsen.

In den Truhen sind ein goldener Falke und ein Lebensdiamant. Benutzt den Teleporter und macht die Terror Zwillinge alle.

Die Terror Zwillinge

Hängt Euch an einen der beiden an. Bleibt auf einer Seite des Raumes und malträtiert den Zwilling mit Schlägen. Weicht aus, sobald Ihr einen Schlag gelandet habt, geht um ihn herum und greift dann von der anderen Seite an.

Es dauert seine Zeit, aber an sich ist der Zwilling kein Problem.

Wenn Ihr ihn besiegt habt, wacht Ihr in einer Murgg-Zelle mit Bergus auf. Zerstört die Statue in dem Raum. Wartet, bis einer der Felsen den Schalter zertrümmert, und kehrt dann beide nach Inoa zurück.

Das Ding, das einmal Ronan war

Inoa ist zerstört. Redet mit Beaumont und macht dann Jagd auf die vier Murgg, die im Dorf sind.

Redet mit allen Dorfbewohnern und geht dann zur Kirche. Redet mit Ronan und kämpft dann gegen ihn.

Versucht den Ring aus Kugeln um Ronan zu zerstören. Schießt dann aus der Entfernung einige Pfeile auf ihn ab.

Weicht seinen Angriffen aus. Nach einer Weile ist er erledigt.

Die Höhlen unter dem See

Geht zu Navas Haus. Geht die Treppen hinunter. Geht den Gang entlang, bis Ihr in den ersten Raum kommt.

Verläßt den ersten Raum durch die Mitte. Geht im nächsten durch den linken Ausgang, dann folgt wieder dem linken Ausgang. Geht durch den rechten Ausgang und Ihr seid in einem Raum, in dem zwölf Kugeln eine Treppe flankieren. Versucht die Tür zu öffnen. Jetzt beginnt das eigentliche Rätsel. Ihr müßt jetzt in zwölf verschiedenen Räumen Kugeln aktivieren. Die meisten Räume sind narrensicher. In zwei Räumen allerdings müßt Ihr Euch durch Geheimgänge wagen. Im ersten ist eine riesige Säule in der Mitte der Kammer. Geht durch den Eingang auf der linken Seite in die Säule hinein, bis Ihr bei der Kugel seid. Ihr seht Euch erst wieder, wenn Ihr bei der Kugel in die Luft springt und sie aktiviert.

Der zweite Raum hat mehrere Geheimgänge. Der untere führt zur Kugel, der linke führt zu einer Truhe mit Heilkräutern, der



Alun

rechte ist eine Sackgasse.

Verläßt dann den Raum mit den zwölf Kugeln durch den linken Ausgang.

Ihr seid wieder im ersten Raum. Verläßt den Raum durch die Mitte. Verläßt den nächsten Raum links, den nächsten wieder links, den folgenden durch die Mitte, und wieder durch die Mitte. Nehmt hier den linken Ausgang und dann wieder den mittleren. Nehmt jetzt den rechten Ausgang und danach wieder den rechten. Dann wieder den linken Ausgang und dann den rechten. Verläßt diesen Raum durch den mittleren Durchgang und nehmt anschließend den linken. Nehmt wieder den linken und Ihr seid am Ziel.

Wenn Ihr alle zwölf Kugeln aktiviert habt, ist die vorher verschlossene Türe offen und Ihr könnt Navas Insel betreten.

Bevor Ihr Navas Haus betretet, solltet Ihr die Insel nach den zwei Truhen absuchen. Sie enthalten einen Lebensdiamanten und das Luftbuch.

Speichert ab und betretet Navas Haus. Redet mit Nava. Setzt den Stein, den Ihr bekommt, in die Wand über Euch ein und nehmt das Diamant-Wappen.

Zorgia, ein Diener Melzas, bricht durch ein Fenster ins Haus und Ihr müßt ihn wohl oder übel vernichten, wenn Ihr weiterkommen wollt.

Zorgia

Ihr könnt Zorgia nur verletzen, wenn er landet. Bleibt in Bewegung, damit Euch seine Angriffe nicht treffen. Weicht ihm und den Energiescheiben aus und nutzt jede Gelegenheit zum Zuschlagen. Habt Ihr ihm genug Treffer verpaßt, werdet Ihr wieder zurück in Navas Haus gebracht und Zorgia verschwindet in einem blauen Blitz.

Kehrt nach Inoa zurück.

Macht Euch für das Finale bereit. Bringt alle Wappen zum See und stellt sie auf die für sie vorgesehenen Sockel. Wenn alle Wappen eingesetzt sind, erhebt sich der alte Palast aus seinem feuchten Grab.

Der Palast

Geht über die große Steinbrücke. Der Haupteingang ist versperrt. Geht den rechten Weg um den Palast und springt ins Wasser. Geht nach links in den Palast hinein.

Baut aus den Fässern eine Treppe und steigt diese nach oben. Vernichtet die Fühler und geht die Treppe nach oben. Benutzt den Schalter mit Eurem Bogen. Versucht es

so lange, bis es klappt. Tötet die Gargoyles und die Sensenmänner, und verläßt dann die Kammer.

Geht direkt nach unten und tötet die Gargoyles und die Sensenmänner. Geht durch die Tür unten links.

Geht in den Turm hinein. Benutzt den Schalter oben links, öffnet die Truhe mit dem Schlüssel. Die anderen beiden Kisten sind Monster.

Geht zurück. Geht die Treppen runter. Geht durch die Tür neben der Treppe. Schmeißt die Fässer auf die Bodenschalter. Geht durch den unteren Ausgang.

Geht die Treppen hinunter. Öffnet die Türe mit dem Schlüssel. Nehmt den Bogen in die Hand und schießt die silberne Kugel im Hintergrund ab. In der Truhe finden sich Heilkräuter. Geht wieder hinaus.

Geht die Treppen nach oben. Geht durch die Öffnung in der linken unteren Ecke. Bearbeitet die Kette mit dem Morgenstern und aktiviert dann die Bodenplatte. Geht wieder hinaus. Geht die Treppe hoch. Geht jetzt nach links, bis Ihr auf der anderen Seite des Palastes seid. Geht die nächsten drei Treppen nach unten. Schiebt die Säule nach rechts und geht durch die jetzt offene Tür. Benutzt den Schalter und geht wieder.

Geht die Treppe nach oben. Geht durch die Öffnung neben der Treppe. Schiebt die Säule links oben nach unten. Geht nach links in den Geheimgang. Geht durch die obere Türe und aktiviert den Bodenschalter.

Geht wieder zurück durch den Geheimgang. Geht durch die offene Türe und steigt die Treppen nach oben. Öffnet die Truhe mit dem Schlüssel. Verläßt den Raum.

Benutzt wieder den Bogen, um die zweite Silberkugel zu zerstören. In der Truhe sind Heilkräuter. Geht wieder hinaus.

Geht die Treppen nach unten. Geht durch den Ausgang, benutzt den nächsten Ausgang und geht die Treppen runter. Geht nach rechts. Die Tür läßt sich mit dem Schlüssel öffnen.

Geht durch die obere Türe. Geht rechts durch den Geheimgang und nehmt das Faß mit. Geht wieder zurück und werft das Faß auf einen Bodenschalter, stellt Euch auf den anderen.

In der Truhe ist ein Schlüssel. Geht durch die untere Türe. Geht durch die Türe rechts von Euch. Öffnet die erste der beiden verschlossenen Türen, geht weiter.

Geht die Treppen hoch. Geht durch die Türe unten rechts. Geht nach rechts weiter.

In den Truhen sind Heilkräuter und ein Schlüssel.

Geht zurück zu der zweiten verschlossenen Türe. Öffnet sie und geht durch. Bearbeitet auch diese Kette und aktiviert danach den Bodenschalter.

Geht die Treppen nach oben. Springt von der Turmspitze zum Haupttor runter.

Geht hinein.

Der Palastgarten

Geht zur Löwenstau und aktiviert den ersten Bodenschalter. Geht nach rechts. Klettert durch die Lücke in der Hecke und holt den Schlüssel aus der Truhe. Geht links durch eine andere Lücke in der Hecke. Geht nach oben und dann links zur Kreuzung. Öffnet das Tor. Geht direkt nach oben. In den Truhen befinden sich ein goldener Falke und ein Zauberkristall.

Geht nach unten und dann rechts. Geht die Treppen nach oben. Geht nach unten, rechts, unten und nach links. Aktiviert den Bodenschalter. Geht zur Treppe zurück und dann nach rechts oben. Geht durch die Tür. Der Teleporter führt direkt in den Brunnen von Inoa. Speichert in Inoa ab und kehrt zum Palast zurück.

Geht zurück zur Kreuzung und weiter nach rechts. Geht durch die Hecke zur Truhe und holt Euch den Schlüssel. Geht zur Kreuzung und öffnet dort das zweite Tor mit dem Schlüssel. Geht zur linken Seite des Palastes und geht die Treppen nach oben. Springt durch die Lücke im Geländer zum Bodenschalter und aktiviert ihn. Geht nach oben durch die Türe. In diesem Raum könnt Ihr die Lebensenergie wieder aufladen.

Geht zurück zum Gartenlabyrinth. Benutzt den Teleporter und geht durch die Lücke in der Hecke nach unten, dann nach rechts. Ihr kommt zur Kiste vom Anfang des Levels. Öffnet sie und nehmt den Schlüssel. Geht zurück zur Kreuzung und öffnet das dritte Eisentor. Geht nach links zu einer Truhe und holt den Schlüssel. Geht um das Gartenlabyrinth herum zur Kreuzung zurück. Geht wieder durch das dritte Tor zur vierten Eisentür. Öffnet sie mit dem Schlüssel, benutzt den Teleporter und geht den Weg entlang zum Bodenschalter. Aktiviert ihn. Der Weg ins Innere des Palastes ist frei.

Das Palastinnere

Die erste Attacke auf Melzas scheitert kläglich. Fast mit einem Fingerschnippen befördert er Euch aus seinem Thronsaal. Er hält die Zeit an und Eure Aufgabe ist es

dra

Player's Guide part 2

nun, wieder zurück in den Thronsaal zu kommen, um Melzas zu stellen.

Geht die Treppen auf der rechten Seite nach oben. Folgt dem Gang und geht durch die obere Türe. Springt vom Schreibtisch auf den Schrank und holt den Schlüssel aus der Truhe.

Geht die Treppen wieder runter und dann nach rechts durch die Türe. Holt Euch das Faß vom Regal. Benutzt das Faß mit dem Stuhl, um zur Truhe zu kommen. Sie enthält Heilkräuter. Nehmt das Faß wieder und geht nach unten zu einem weiteren Stuhl. Stellt das Faß darauf und springt auf die Regale. Geht nach rechts. Benutzt den Schalter und geht dann nach rechts durch die Tür.

Geht durch den nächsten Raum und verläßt ihn auf der rechten Seite. Zerstört die mittlere Rüstung in der oberen Reihe. Öffnet die Truhe mit den Heilkräutern. Springt über die Truhe und die Rüstung zur Tür und verläßt den Raum.

Geht die Treppen nach oben. Geht durch die Tür. Schiebt im nächsten Raum die rechte Säule leicht nach oben, damit ihr die mittlere nach links schieben könnt. Schiebt dann die rechte ganz nach rechts und klettert die Leiter hoch.

Geht die Stufen nach oben. Meidet die Eisenkugeln. Klettert die Leiter hoch.

Aktiviert die erste Zeitmaschine. Öffnet die Truhe mit dem Schlüssel. Geht zurück in die Eingangshalle.

Geht die Treppe nach oben. Zerstört die beiden äußersten Rüstungen und aktiviert die Bodenschalter.

Geht wieder nach unten. Verläßt die Eingangshalle auf der linken Seite. Geht weiter nach links durch die untere Türe. Durchquert auch den nächsten Raum.

Zerstört die Rüstung links unten und nehmt das Faß. Stellt das Faß neben die mittlere Rüstung und springt zur Truhe mit dem Krafttrank. Stellt das Faß neben den Absatz und springt hoch. Geht durch die Türe. Geht das Treppenhaus nach oben und durch eine weitere Tür. Beseitigt die Kisten. Werft ein Faß auf den Bodenschalter und benutzt das andere als Kletterhilfe, um in den oberen Bereich des Raumes zu kommen. Geht alle Treppen nach oben und klettert die Leiter hinauf. Aktiviert die zweite Zeitmaschine. Öffnet die Truhe mit dem Schlüssel.

Aktiviert den Bodenschalter, indem ihr über die Truhe auf ihn springt. Geht durch die jetzt offene Türe nach draußen. Geht nach unten und springt durch die Lücke im Geländer. Aktiviert den Bodenschalter. Der

erste Energiestrahle in der Eingangshalle verlischt. Geht durch die Türe ins Innere des Palastes.

Geht die beiden Treppen nach unten. Geht eine weitere Treppe nach unten. Benutzt den Schalter. Geht die Treppe wieder nach oben und rechts durch die Tür. Folgt dem Gang und geht durch die Türe. Geht den Balkon entlang, die Treppe nach oben und durch die Türe wieder ins Innere. Betretet den Raum direkt vor Euch. Schiebt die kleine Säule auf den Bodenschalter. Stellt Euch direkt neben den Kugeln auf die Bank. Springt und schießt auf die Kugeln. Stellt Euch auf den Feuerspucker links oben. Springt hoch und schießt auf die Orangefarbene Kugel. Öffnet die Truhe und nehmt den Zaubersack.

Geht zurück auf den Gang und weiter nach rechts. Geht in den nächsten Raum.

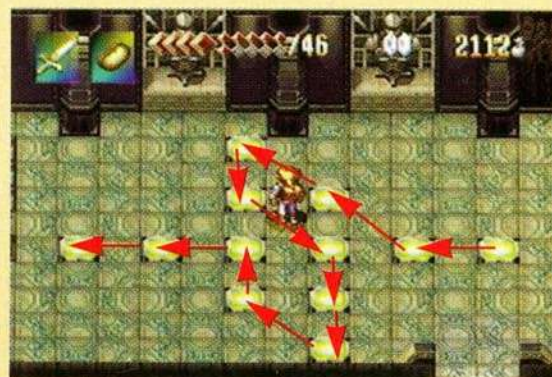
Benutzt den Schalter mit dem Schwert. Werft dann eine Minenbombe neben den Schalter und stellt Euch so zwischen die beiden oberen Absätze, daß die Steinplatte in der Mitte stehenbleiben muß. Werft eine weitere Minenbombe auf den Schalter und stellt Euch auf die zweite Steinplatte. Aktiviert den Bodenschalter. Der zweite Energiestrahle erlischt. Verläßt den Raum und geht weiter nach rechts. Betretet den nächsten Raum. Schiebt die Steinsäule auf den nächsten Bodenschalter, bevor sie höher steigen. Stellt die vier Fässer auf die Bodenschalter und stellt Euch dann selbst auf den letzten. Eine Truhe fällt auf den Boden. Öffnet sie und nehmt die Heilkräuter mit.

Verläßt den Raum. Geht den Gang weiter nach rechts. Pflanz eine Springbohne und springt nach oben. Folgt dem Gang. Geht in den nächsten Raum. Springt von Feuerspucker zu Feuerspucker, bis Ihr beim Bodenschalter rechts oben im Zimmer seid. Ihr müßt unten links anfangen und dann einen langen Zickzack quer durch den ganzen Raum machen. Wenn ihr den Flammen entgegen springt, dann wartet, bis die Flamme unter Euch ausgeht, bevor Ihr springt.

Verläßt den Raum links. Aktiviert den Bodenschalter und geht durch den unteren Raum bis zur Türe am Ende des Ganges. Springt von der Amphore auf den Sockel und dann auf eine der Steinplatten. Meidet die Eisenkugel. Springt auf den oberen Sockel und aktiviert den Bodenschalter.

Verläßt die Kammer auf der rechten Seite. Zerstört alle Rüstungen. Zündet die Fackeln im Uhrzeigersinn an. Beginnt mit der mittleren Fackel in der oberen Reihe. Eine Truhe fällt auf den Boden.

Öffnet sie und nehmt den Schlüssel mit. Verläßt den Raum durch die untere Tür. Geht den Gang nach rechts. Geht in den ersten Raum nach dem Durchgang und geht die Treppe nach oben. Ihr müßt die Bodenschalter in einer bestimmten Reihenfolge aktivieren.



Verläßt den Raum unten und geht zur Tür am Gangende. Öffnet die obere Tür mit dem Schlüssel. Schiebt die Säule über die Steinplatten zum Bodenschalter.

Aktiviert den neuen Bodenschalter und ein dritter Energiestrahle erlischt. Verläßt den Raum und geht über den Gang durch die untere Tür. Geht nach rechts und aktiviert den Bodenschalter. Geht zurück zum Loch, über das ihr mit Hilfe der Sprungbohne gekommen seid. Springt runter.

Ihr seid wieder im Speisesaal neben der Eingangshalle. Benutzt den Schalter unten rechts im Raum. Zündet erst die Fackeln in der oberen Reihe von rechts nach links an, dann die Fackeln in der unteren Reihe von rechts nach links. Verläßt den Speisesaal durch die linke obere Tür.

Vernichtet die Gargoyles. In der Truhe, die auf den Boden fällt ist ein Lebensdiamant.

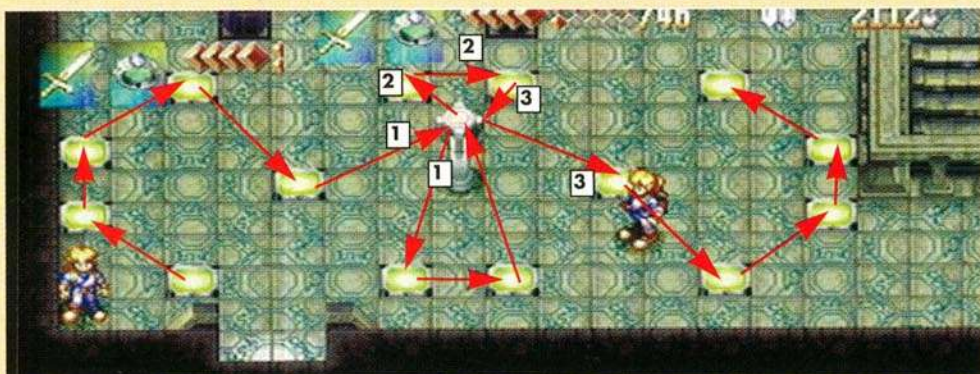
Geht in die Eingangshalle zurück und steigt die Treppe auf der rechten Seite nach oben. Zerstört die rechte Rüstung und aktiviert den Bodenschalter. Geht nach rechts in den nächsten Raum und aktiviert den Bodenschalter darin. Geht nach rechts in ein weiteres Zimmer. Zerstört die oberen Steinblöcke, dann springt auf sie und zerstört die Rüstung. Springt hinter die Säule, zerstört die übrigen Steinblöcke und schiebt die Säule auf einen der Bodenschalter. Stellt



Alundra

Player's Guide **part 2**

Geht dann den Balkon nach links, die Treppe runter, durch den Eingang in den Palast zurück. Folgt dem Gang nach oben. Biegt im nächsten Gang nach unten ab und Ihr könnt wieder die Treppen zur zweiten Zeitmaschine erklimmen. Springt wieder



dem dritten Fenster. Springt auf den Balkon unter Euch, geht nach rechts durch den Eingang wieder in den Palast. Geht den Balkon über der Eingangshalle entlang und schließlich wieder nach draußen. Pflanz eine Springbohne in dem Behälter und springt wieder aufs Dach. Geht nach oben, springt rüber aufs Dach und steigt durch das Dachfenster wieder ein.

Geht den Dachboden nach rechts und verläßt ihn durch eines der beiden Dachfenster. Springt draußen auf den Balkon. Steigt die Stufen nach unten und betretet wieder den Palast. Folgt dem Gang. Geht im nächsten Gang erst einmal die Treppen nach unten und benutzt den Schalter. Geht dann die Treppe wieder nach oben und auch die andere Treppe nach oben. Geht den Gang entlang, bis Ihr auf einem kleinen Balkon mit einem Bodenschalter steht. Aktiviert ihn und der fünfte Energiestrahler erlischt. Geht zurück zum Balkon. Geht die Treppe hinauf und geht den oberen Eingang auf dem Balkon in den Palast zurück. Folgt dem Gang nach links bis zu einem Bodenschalter. Aktiviert ihn und geht in den nächsten Raum. Stellt Euch rechts unten an das Podest. Nehmt den Bogen und versucht, alle Kugeln grün zu schießen. Habt ihr es geschafft, fällt eine Truhe auf den Boden, in der sich ein Wunderelixier befindet. Verläßt den Raum und geht nach rechts durch den Durchgang in das nächste Zimmer. Tötet die Gragg. Geht durch die untere rechte Tür. Geht um die Bodenschalter herum und aktiviert sie von rechts nach links. Geht durch die Türe darüber und aktiviert den Bodenschalter. Der sechste und letzte Energiestrahler erlischt.

Geht zurück in den Raum. Springt durch das Loch links unten. In der Truhe findet ihr ein Wunderelixier.

Geht zurück in die Eingangshalle.
Verläßt die Anlage, teleportiert Euch nach
Inoa, speichert ab, deckt Euch mit Kräutern

und Tränken ein, ladet Eure Freunde, Bekannte und Fremde zu einer Party ein und macht Euch daran den finalen Boß zu erledigen - Melzas!

Melzas

Geht in den Palast. Stürmt den Thronsaal von Melzas und fordert ihn. Doch bevor er selbst gegen Euch kämpft, holt er sein Schoßtier: Einen Drachen.

Dieser Drache ist - fast - kein Problem. Benutzt Navas Zauber, und sämtliche Feuerattacken prallen harmlos an Euch ab. Nicht so die Nahkampfangriffe. Der Drache läßt sich aus unterschiedlichen Höhen einfach auf Euch runterfallen.

Verletzen könnt ihr den Drachen am besten mit dem Eisstab, aber nur, wenn der Drache am Boden ist. Eine andere gute Idee ist es, Eure Zauberpunkte zu verbraten und ein bis mehrere Zauber auf den Drachen loszulassen. Benutzt aber um Himmels Willen den Zaubertrank nicht.

Wenn der Drache erledigt ist, kommt eine kleine Zwischensequenz und Alundra wird körperlich wie geistig vollständig geheilt.

Nach der Zwischensequenz geht es Melzas an den Kragen.

Melzas erschafft, bevor er selbst erscheint, immer ein paar Illusionen von sich. Das heißt, er ist grundsätzlich der letzte, der auftaucht. Könnt Ihr ihn erreichen und angreifen, bevor er seinen eigenen Angriff losläßt, dann wird er den ganzen Kampf keinen Schlag verteilen. Haut ihn so lange, bis er vor Euch auf den Knien liegt. In diesem Kampf solltet Ihr keinen Zauber sprechen. Hebt sie Euch besser auf.

Aber damit ist es noch nicht vorbei. Jetzt kämpft das Gehirn von Melzas gegen Euch. Stellt Euch genau vor das Gesicht von Melzas und laßt so viel Feuerzauber wie möglich los. Mindestens vier sollten es sein. Schafft Ihr es, dann ist auch das Gehirn besiegt. Danach bleibt nur noch eins zu tun. Nehmt den Feuerstab und verbrennt Melzas auf seinem Podest. Verlaßt dann so schnell wie möglich den Palast und ... genießt den Abspann. Diese Belohnung habt ihr Euch wirklich verdient.



LÄNGER LEBEN MORE HÄRTER SCHLAGEN GAME SCHNELLER RENNEN HÖHER SPRINGEN UNENDLICH ENERGIE gametm buster UNENDLICHER SPIELSPASS

DAS MOGELMODUL MIT POWER



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

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

DM 99.-

Nintendo 64-Version DM 119,-

INTERACTOR

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

DM 89.-

SHOCKWAVE

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

DM 79.-

ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE

- ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRMGRÖSSE AUF DEM NINTENDO 64
- DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTEN-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 SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION. • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN
- EINFACHSTE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
- LED STATUS INDICATOR

DM 89.-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

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

DM 89.-

40 MEG MEMORY CARD

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

DM 99.-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY

- 20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORY-CARD! • UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY
- EINFACHE HANDHABUNG
- FORMSCHÖNES DESIGN

DM 99.-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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



Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47

Shao Lin

SVEN LIEBOLD

Genre	Beat'em Up
Spieler	1-4
Hersteller	THQ
Entwickler	Polygon Magic
Testmuster	Konami
Erhältlich ab	1. Quartal 1999



Mit einem kurzen Tritt verschaffen wir unserem Kontrahenten eine Gratis Flugstunde.



Die vielschichtigen Moves präsentieren sich in bester Eastern Manier.

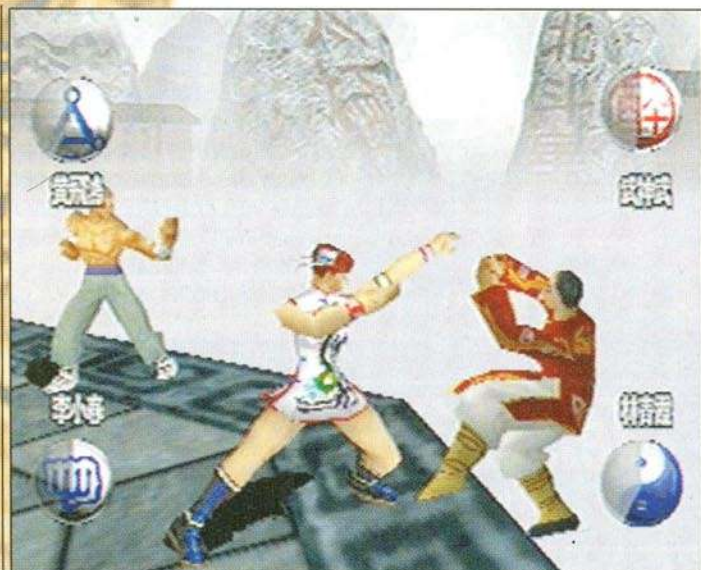
Menschen springen meterhoch in die Luft, durchschlagen mit ihren Köpfen Baumstämme und zitieren vor jedem Kampf die Standard-Phrase: „Mein Kung Fu ist besser als Deines!“. Wer kennt sie nicht, die halsbrecherischen Manöver aus den zahlreichen Eastern Movies, die „Möchtegern-Action-Helden“ wie Jean-Claude van Damme die Schamesröte ins Gesicht treiben. Hier geht es nicht einfach um Kick-Boxen oder Karate. Begriffe wie die Adlerklauen-Technik, der Patzenreißer, die Tigerpranke oder der Drunken-Master sind geläufige Ausdrücke in der Welt des China Kung Fu.

In schätzungsweise 80 Prozent aller

Kung Fu-Streifen findet man traditionsgemäß stets einen Vertreter der kämpfenden Shao Lin Mönche. Die kahlköpfigen Kampfmaschinen sind besonders berüchtigt für ihre außerordentlich harten und strikten Lernmethoden, die einem Mitteleuropäer wohl eher als Folter statt eines intensiven Trainings vorkommen. Sie verfügen über ihre eigenen Kung Fu-Techniken sowie perfekte Kenntnis über beinahe jede Nahkampfwaffe wie Speere, Schwerter, Lanzen und sonstige Kriegsgeräte.

Ogbleich es mittlerweile Prügelspiele wie Sand am Meer gibt, gelang es bisher noch keinem, das Flair eines zünfti-

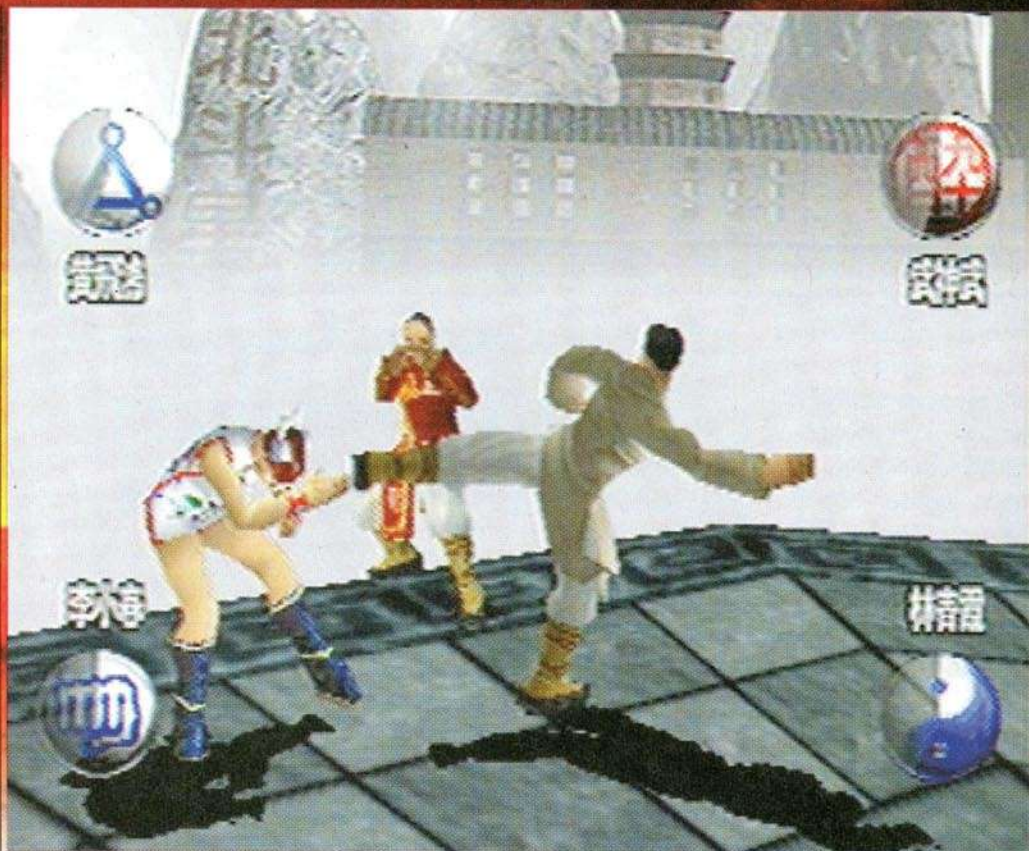
gen Kung Fu-Fights einzufangen. THQ will dies nun ändern und läßt im Land der aufgehenden Sonne das Beat'em Up Shao Lin produzieren. Die japanischen Entwickler Polygon Magic gehen dabei jedoch einen etwas anderen Weg als beispielsweise von Tekken oder Dead or Alive gewohnt. In Shao Lin befinden sich immer mindestens vier Kämpfer auf dem Screen. Im späteren Verlauf tummeln sich sogar bis zu sieben Figuren gleichzeitig in der Kampfarena. Liebevoll gestaltete Schauplätze, die sich vornehmlich mit Thematiken des



Auf diesem Weg kann man sich am schnellsten seiner Gegner entledigen.



Am Boden können die Gegner weiter malträtirt werden.



Die Spielfigur ist nicht an eine Achse gebunden und kann sich somit frei in dem Areal bewegen.



alten Chinas beschäftigen, versetzen den Spieler unmittelbar in eine Welt aus historischen Tempeln, malerischen Berglandschaften, Höhlen, Schreinen oder in ein altes Stadtszenario. Untermuert wird die stimmungsvolle Atmosphäre durch einen hervorragenden Soundtrack, der geradewegs aus dem Filmklassiker „Die 36 Kammern der Shao Lin“ stammen könnte.

Das Spielprinzip ähnelt auf den ersten Blick dem der bekannten Genrekollegen, bis auf die Tatsache, daß man gegen mehr als nur einen Gegner zu kämpfen hat. Die Kontrahenten nähern sich ausnahmslos der eigenen Spielfigur, so daß man stets auf der Hut sein muß, nicht in die Zange genommen zu werden. Glücklicherweise kann unser Held in alle Himmelsrichtungen Schläge verteilen und mit viel Übung immer Herr der Situation bleiben. Einige der Kampfarenen befinden sich sogar auf

einem Plateau. Hier kann man mit viel Geschick seinen Widersacher über die Kante befördern und für dessen schnelles Ende sorgen. Allzu oft klammern sich die Kämpfer jedoch hartnäckig an der Kante fest, um sich dann hochzuziehen und wieder im Gefecht mitzumischen.

Besonders gewieft ist die Spielmechanik gelungen; denn statt wahl- und ziellos in der Gegend herumzuprügeln, können hier prachtvolle Schlagvariationen miteinander kombiniert werden. Besonders wenn man sich mit einem Kämpfer im Clinch befindet, ergeben sich die atemberaubendsten Kung Fu-Stunts. In einem raffinierten Spiel aus Schlag - Block - Konter - Gegenschlag laufen eindrucksvolle Duelle ab, die ihren Film-Pendants in nichts nachstehen. Da knacken die Knochen, knirscht das Genick und kracht der Brustkorb.

Für Abwechslung im Spiel sorgen 12 unterschiedliche Charaktere, die sich

„DA KNACKEN DIE KNOCHEN, KNIRSCHT DAS GENICK UND KRACHT DER BRUSTKORB.“

sechs verschiedener Kampfkünste bedienen können. Im Stil von Soul Blade oder Tobal No.2 dachte man ebenfalls an einen Quest Mode, der in der Endversion spannende Spielstunden garantieren soll. Im Laufe dieses „Quests“ kann man die Kampfkünste seines

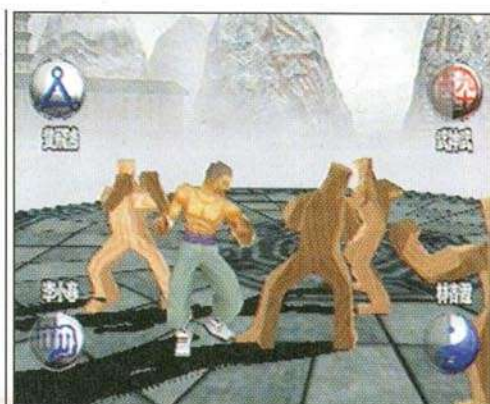


Das Auge wird mit geschmeidigen Animationen verwöhnt.

Charaktere ausbilden bzw. neue Kampftechniken erlernen. Obendrein wird Shao Lin den Multitap-Adapter unterstützen, welcher nervenaufreibende Turniere mit bis zu vier Spielern gleich-

zeitig ermöglicht.

Trotz der sehr frühen Version, die wir für Euch in Augenschein nehmen konnten (Shao Lin wird voraussichtlich erst im Februar 1999 erscheinen!), läßt sich ein starkes Potential in dem Titel erkennen. Die Kämpfer bewegen sich in atemberaubenden Animationen, die allesamt von professionellen Kung Fu-Meistern per Motion Capturing-Kamera eingefangen wurden. Schon auf der E3 in Atlanta hinterließ Shao Lin einen sehr guten Eindruck. Jetzt, da wir uns in aller Ausführlichkeit von den angehenden Qualitäten des neuen THQ Games überzeugen konnten, erwarten wir voller Spannung eine neuere Version des Fernost-Spektakels. Wir werden Euch auf dem Laufenden halten!



Im Trainingsmode kämpft man gegen Holzköpfe.



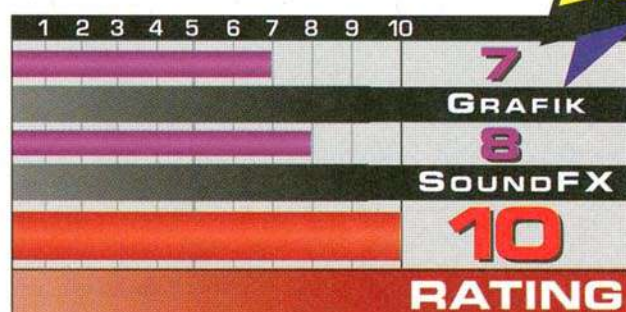
Zwei auf einen Streich - kein Problem in Shao Lin.

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.



play
PLAY STATION
BEST BUY!

EXTREME
HARDCORE

BACK ISSUES

11/97
+ PSX-Deckelaufkleber

12/97
+ PSX-Deckelaufkleber

01/98
+ PSX-Deckelaufkleber

02/98
+ PSX-Deckelaufkleber

03/98
+ PSX-Deckelaufkleber

04/98
+ PSX-Deckelaufkleber

05/98
+ PSX-Deckelaufkleber

06/98
+ PSX-Deckelaufkleber

07/98
+ PSX-Deckelaufkleber

08/98
+ PSX-Deckelaufkleber

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

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

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

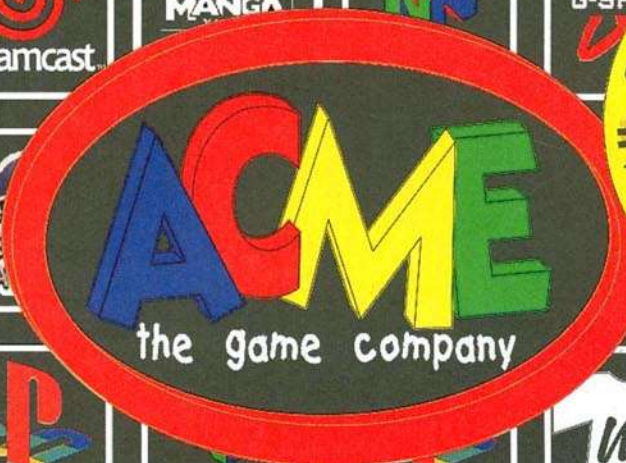
07/98 Player's Guide
Gran Turismo
Heart Of Darkness

08/98 Player's Guide
Alundra (Teil 1)

play 11/97 ☐	play 03/98 ☐	pro Heft 6,50 DM =	Adresse:
play 12/97 ☐	play 04/98 ☐		
play 01/98 ☐	play 06/98 ☐	+ Porto	Name, Vorname
play 02/98 ☐	play 07/98 ☐	Inland: 3,- DM	
	play 08/98 ☐	ab 3 Hefte 4,- DM	Straße, Haus-Nummer
		ab 4 Hefte 7,- DM	
		Ausland: 8,- DM	PLZ, Wohnort
		ab 3 Hefte 12,- DM	
Gesamtbetrag:			

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

Neue
PlayStation-Memory-Card-Sticker!
Bei jeder Bestellung dabei!!!



0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89



- Blast 'n' Go (Jump 'n' run).....99,90
- Blast Corps (Action).....79,90
- Farsaken (Shooter).....99,90
- GT64 (Race).....79,90
- Mario Kart (Race).....79,90
- Nagano Olympics (Sports).....89,90
- NBA Hangtime (Basketball).....69,90
- Wayne Gretzky Hockey (Eishockey).....69,90
- Shaker Pack incl. Memory Card.....19,90
- Memory Card.....9,90
- 1 Controllerverlängerung gibt es bei jeder N64-Software-Bestellung kostenlos dazu



- Dreamcast (lieferbar ab Ende November).....799,00
- Personal Data Assistant (PDA - Sega).....59,90
- Personal Data Assistant (PDA - SNK).....59,90
- D2 (Adventure).....179,90
- Scut Race (Race).....179,90
- Street Fighter III (3D-Fighting).....179,90
- Virtua Fighter III (3D-Fighting).....179,90



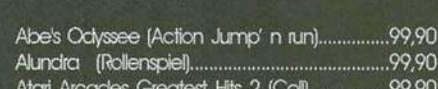
- Deep Fear jp (Horror-Adventure).....129,90
- Dracula X (Action).....119,90
- King of Fighters '97 (mit 1Mbit RAM).....139,90/159,90
- Langrisser V jp (Strategy).....129,90
- Shining Wisdom us (RPG).....69,90
- Radiant Silvergun jp (Shooter).....129,90



- Angel of Darkness Vol. 1 (OmU).....79,90
- Armageddon 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
- Makder Vol.1-3 (dt).....je 39,90
- Pallbearer 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 (Tauschkauf) 2-3.....je 59,90
- The Hokkenden Vol.1-4.....je 49,90
- Wicked City (dt).....49,90

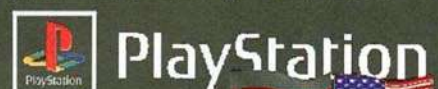


- PlayStation + Dual Shock Controller.....299,00
- PlayStation+2 Contr.+Mem.Card.....333,00
- Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel.....249,90
- Shaker-Upgrade-Kit (für A/D-Controller (alt)).....19,90
- Arcade Joyboard (Namco).....109,90
- Controller (Sony) grau, schwarz, weiß.....44,90
- Controller Dual-Shock (Sony) grau.....59,90
- Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß.....69,90
- Controller NeGoon (grau, schwarz).....89,90
- Guncon.....89,90
- Memory Card 1MEG (EXONY).....29,90
- Memory Card 2MEG (EXONY).....39,80
- Memory Card 4MEG (EXONY).....49,90
- 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



- Abe's Odysee (Action Jump 'n' run).....99,90
- Alundra (Rollenspiel).....99,90
- Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll).....99,90
- Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
- Baby Universe (Kaleidoskop).....89,90
- Baphomets Fluch II (Adventure).....99,90
- Batman & Robin us (Action-Adventure).....139,90
- Blaze & Blade us (Rollenspiel).....139,90
- Bio Freaks (3D-Fighting).....99,90
- Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....99,90
- Breath of Fire 3 Ltd.Ed. (Drachen 15cm, Pin.).....149,90
- Circuit Breakers (Race).....99,90
- Colin McRae Rally (Race).....99,90
- Crime Killer (Action).....99,90
- Cyball Zone (Action).....99,90
- C&C II + Mission CD (Strategy).....89,90
- Dreams (Jump'n'Run).....99,90
- Everybody's Golf.....89,90
- Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel).....129,90
- Fluid/Depth (Music-Adventure).....89,90
- Formel 1 '98 (Race).....109,90
- Ghost in the Shell (3D-Shooter).....99,90
- Gran Turismo (3D Race).....99,90
- Grand Stream Saga us (Rollenspiel).....129,90

Noch einmal
1000
Multinorm-Chips kostenlos!!!
Bei jeder Bestellung von PlayStation-Software liegt bis Ende September auf Wunsch ein Umbausatz zum Abspielen von Japan- und US-Importen mit kompletter Anleitung bei! Zum Abspielen von Importspielen benötigst Du immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Spiele nur in schwarz-weiß ablaufen!!!



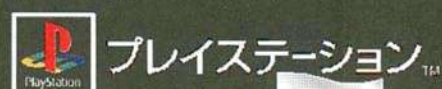
- Heart of Darkness (Adventure).....99,90
- Kartus (Rollenspiel).....139,90
- NBA Live '98 (Basketball).....99,90
- Need for Speed 3 (Race).....99,90
- Newman Haas Racing (Race).....99,90
- NHL '98 (Eishockey).....99,90
- NHL Face Off '98 (Eishockey).....89,90
- One (Action).....99,90
- Parasite Eve us (Adventure - Sept).....129,90
- Point Blank (Party-Shooter f. Guncon).....99,90
- Rockman Legends (Action).....129,90
- Saga Frontier us (Rollenspiel).....129,90
- Small Soldiers us (Action).....129,90
- Streetsfighter Collection (2D-Fighting).....99,90
- Tekken III (3D-Fighting + Keying).....109,90
- Theme Hospital (Simulation).....99,90
- Treasures of the Deep (Adventure).....99,90
- War Games (Strategy).....99,90
- Wild Arms (Rollenspiel).....99,90
- WWF Warzone (Wrestling).....99,90
- X-Men Children at Atom (Beat'em Up).....99,90



- Aylon Senna Cart Duel 2, 4-2-Fußball, Agent Armstrong, Beast War Transformers, Bloody Roar, Bug Riders, Cool Boarders, Croc, Dragon Heart, Indy 500, Inogard, Jet Set, Jet Rider 2, Kick off World, Jurassic Park 2 + Spieleberater, Magic the Gathering, Nagano, NHL Powerplay Hockey, Nightmare Creatures, Pax Corpus, Power Boat Racing, Psychic Force, Rasool, Ray Trac, ers, Reboot, Road Rage, Snow Racers '98, Spawn, Spot goes to Hollywood, Star Gladiator, Super Match Soccer, Swagman, The Note, Tokyo Highway Battle, Vandal Hearts, Versus, Xenocracy

- ANKH, Arc the Laid II, Armored Core, Beavis & Butt head, Bio Hazard 2, Bokan Destino, Bounder, Gate, Bounly Sword First, Cat the Ripper, Clock Tower 2, Dare Devil Derby, Deadly Skies, DX Jinsei 2, Foreland Story, Gadget, Grand Racing, Greatest 70's, Gitz, Linda 3 Again, Lost Sword, Lulu, Magical Hoppers, Masters of Monsters, Megaseed, Melty Runer, Mich inoku Hito, Midnight Run, Monster Farm, Monster Paradise, Domino, Giel Tembal, Raptor Pro, Pufuku, Rama, Reciproheat 5000, Rat Stars, Skyline Memorial, Snow Break, Star Sweep, To H, Treasure Gear, Van gale, Will the Starship, Yuku Genshoku, Zero Divide 2

Jedes SSV-Spiel
+ Memory Card
oder
+ RGB-KABEL (incl. AV-out)



- All Japan Grand Touring Car Co. jp (RPG).....129,90
- Beat Mania jp (Fighting).....129,90
- Blue Breaker Burst jp (Action-RPG).....129,90
- Bombberman Fantasy Race jp (Race).....129,90
- Bombberman Wars jp (Strategy).....129,90
- Brave Fencer M. jp + Demo FF VII (RPG).....139,90
- Bushido Blade 2 (3D-Fighting).....119,90
- Capcom Generations 1/2 (Collection).....je 129,90
- Chocob's M. Dungeon jp (RPG - Square).....99,90
- Crisis City jp (Action).....129,90
- Dancing Blade jp (..).....139,90
- Dragon Ball Z Final Bout jp (Fighting).....79,90
- Dark Messiah jp (Horror-Adventure).....129,90
- Eco-Night jp (Adventure).....129,90
- Epica Stella jp (Rollenspiel).....129,90
- Frontmission 2 jp (Strategy).....129,90
- Gran Turismo jp (Race) +Memory Card.....99,90
- Guardian Recall jp (Simulation/RPG).....149,90
- Image Fight & X-Multiply jp (Shooter).....109,90
- Kagero jp (Horror-Strategy-Adventure).....129,90
- King of Fighters '97 (Fighting).....129,90
- King of Fighters Kyo (Adventure).....129,90
- Lucifer jp (Psychological Adventure).....139,90
- Legend of Heroes 1&2/3 jp (RPG).....je 139,90
- Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel).....139,90
- Metal Gear Solid jp (Action-Adventure 8.Sep).....139,90
- Metal Gear Solid jp Premium Pack.....199,90
- Metal Slug jp (Jump'n'Shoot).....129,90
- Namco Anthologies 1 jp (Collection).....109,90
- Neon Genesis Evangelion jp (Anime-Adv).....119,90
- Nectaris jp (Strategy).....129,90
- Overblood 2 jp (Horror-Adventure).....139,90
- Parasite Eve jp (Action).....139,90
- Pero Wars jp (Strategy).....119,90
- Pocket Fighter 4 jp (SFI Fighting).....129,90
- Puzzle Bobble 4 jp (Tutelspiel).....99,90
- Rama jp (Adventure).....129,90
- Rival School (Legion of Heroes)jp (3D-Fighting).....139,90
- Samurai Shodown I & II (Beat'em Up).....139,90
- Silhouette Mirage jp (Shooter).....129,90
- Sokaban Basic 2 jp (Tutelspiel).....89,90
- Soukaigi jp (Action-Adventure).....139,90
- Star Ocean The 2nd Story jp (Rollenspiel).....139,90
- Super Adventure Rockman jp (Adventure).....129,90
- Tenchu jp (3D-Action-Adventure).....139,90
- Thunderforce 5 jp (Shooter).....129,90
- Twinbee RPG.....139,90
- X-Men vs. Streetsfighter jp (Fighting).....129,90



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.

DAS GROSSE

PLAYSTATION GEWINNSPIEL

ZUM PLAY-GEBURTSTAG

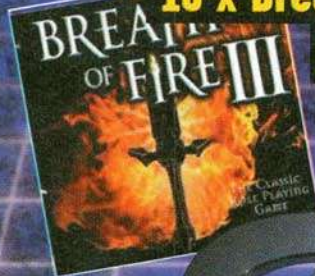
MIT PREISEN IM GESAMTWERT VON ÜBER

20.000,- DM



Infogrames

10 x Breath Of Fire III
Special Edition



Psygnosis

5 x G-Police-Jacken
5 x Original Colony Wars-Filmkopien
5 x Blast Radius



Codemasters

10 x Colin McRae-T-Shirt
10 x Colin McRae-Schlüsselanhänger
10 x Colin McRae-Cap
3 x Colin McRae-Uhr
3 x Micro Machines V3 Platinum
3 x TOCA Touring Car Championship (Presseversion)



SCED

10 x PlayStation-Uhren (Timex) „...wem die Stunde schlägt“
(ansonsten MIP-Club exklusiv)
10 x Dual Shock Controller „...der bringt Euch zum Vibrieren“
10 x farbige Memory Card „... in Erinnerung an“



Cryo

4 x Hard Boiled
4 x Pax Corpus

Virgin Interactive

3 x NHL Powerplay 98



Electronic Arts

10 x NHL 98
5 x Frankreich 98 Die Weltmeisterschaft

Markt & Technik

10 x Tekken 3 Lösungsbuch
10 x Final Fantasy VII Lösungsbuch
10 x Mogelpower Cheatbuch

**Eidos**

3 x Lara Statue

**Ubi Soft**

5 x Shadow Gunner
5 x S.C.A.R.S.
5 x Tommi Mäkinen Rally

Konami

10 x Konami Sportpakete bestehend aus
International Track & Field + NBA Pro 98 + Nagano Winter Olympics
+ spielbare Demo ISS Pro 98 + Überraschungsgimmick

**GT Interactive**

1 x Abe Present Kit
6 x Abe's Oddysee
4 x Critical Depth
20 x Abe Poster

**B&B Games**

10 x Schlüsselanhänger
PlayStation

**Interact**

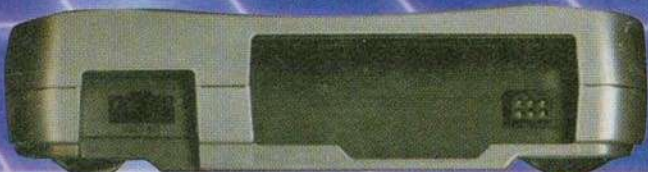
10 x UltraRacer PSX P 1124
10 x Barracuda SV 1107
10 x PS Program Pad SV 1107
10 x Kleine Memory Card P 102

**Toastpreis**

gestiftet von Fabian Döhla (West Coast Editor FG)
1 x Saturn Action-Collection, bestehend aus den Spielen
Z + NBA Action 98 + Formula Karts SE

Acclaim

5 x Forsaken
5 x Jeremy McGrath Supercross
5 x Crime Killer
5 x Powerboat Racing

**Trostpreis**

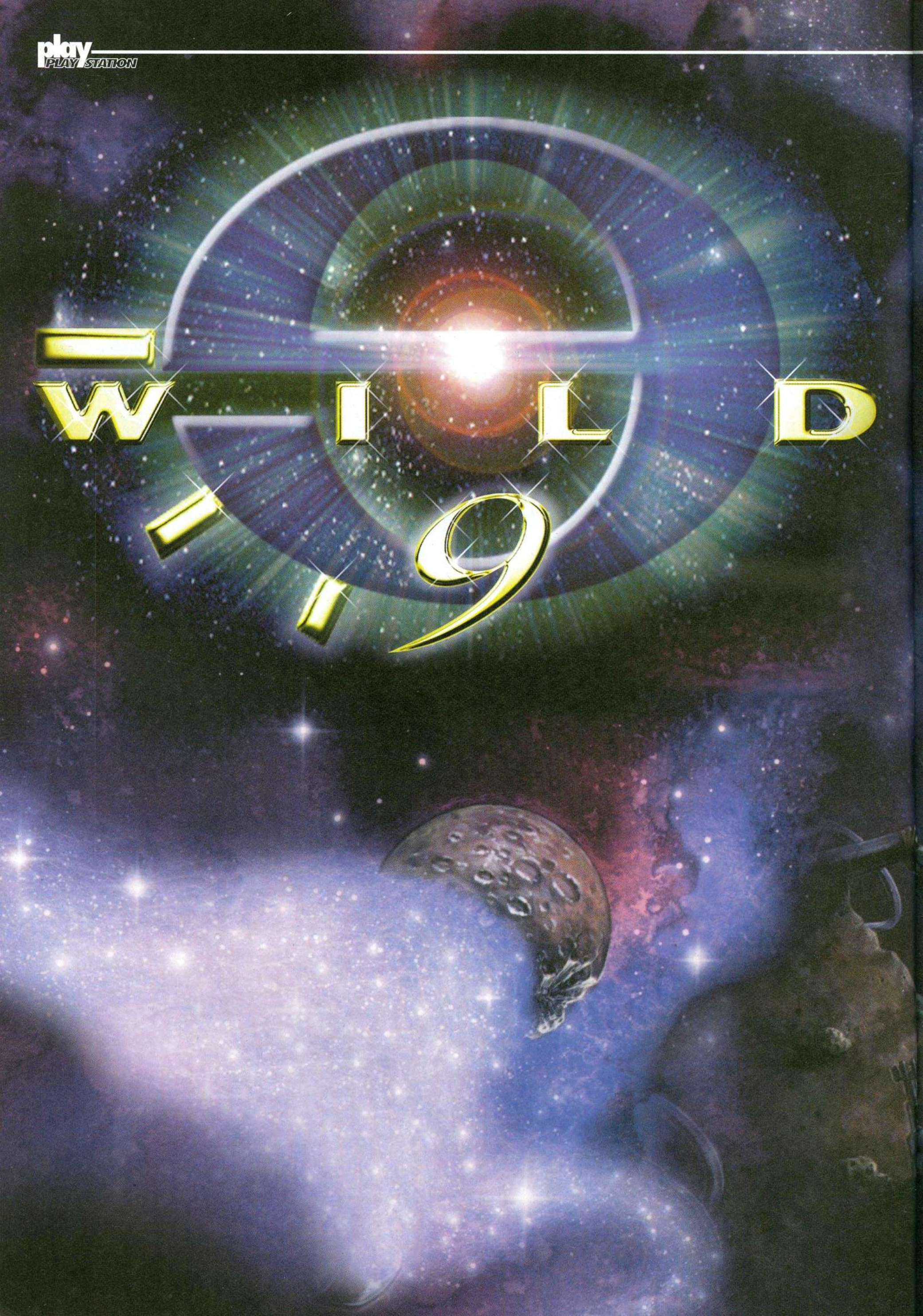
gestiftet von unserem Schwestermagazin Fun Generation
eine andere Konsole + Spiel

Schickt eine Postkarte an:
play PLAYSTATION
Stichwort: „Happy Birthday“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder macht Faxen unter:
0931/4069123
oder per Elektropost:
redaktion@playplaystation.com

Abonnenten nehmen automatisch an dem Gewinnspiel teil.
Einsendeschluß ist der 10.09.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die
Gewinner werden in der nächsterreichbaren Ausgabe bekanntgegeben.

WORLD 9





STEPHAN GIRLICH - MARK LIEBOLD

Wenn man bedenkt, daß Shiny Entertainment mit gerade mal 25 Leuten momentan mit *The Wild 9*, *R.C. Stunt Copter*, *Sacrifice* und *Messiah* an vier Titeln gleichzeitig arbeitet, und zudem noch die Produktion von *Earthworm Jim 3D*, das in Schottland von einem weiteren, sehr kleinen Team entwickelt wird, überwacht, ist es um so erstaunlicher, betrachtet man sich die durchweg hohe Qualität der Shiny-Titel. Statt wie wild zu expandieren setzt man vielmehr auf wirklich talentierte und engagierte Leute, die laut Aussage von Shiny-Präsident David Perry genauso viel wert sind wie zwei oder drei normale Angestellte. Eigentlich Ire, lebt David Perry nun schon seit sechs Jahren in den USA. Für Virgin designte er vor seiner Emigration *Cool Spot*, *Global Gladiators* und *Aladdin*, um dann mit Shiny seine eigene Firma zu gründen. *Earthworm Jim*, der erste eigene Charakter, avancierte gleich zum virtuellen Superstar. Alleine in den USA konnte der Titel über 1 Million Mal verkauft werden. Zwei weitere Teile, eine TV- und eine Spielzeugserie folgten. MDK, zunächst für den PC konzipiert, führte den schrägen Humor der *Earthworm Jim*-Titel konsequent fort, blieb aber hierzulande im Verkauf etwas hinter den Erwartungen zurück.

Genre	Jump'n Run
Hersteller	Interplay Productions
Entwickler	Shiny Entertainment
Testmuster	Acclaim Entertainment
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 99,- DM



WEX MAJOR

Der Anführer der Wild 9 hat alle Hände voll zu tun, um das ungleiche Team zusammenzuhalten. Er besitzt das Rig, ein magisches Waffensystem, und ist zu seiner Verwunderung auch der einzige, der dazu in der Lage ist, diese mächtige Waffe zu bedienen. Wex Major wird bereits jetzt von dem unterdrückten Volk der Andromeda Galaxie als „der große Champion“ gefeiert, der Karn und seine Truppen besiegen wird. Sobald Wex seine Eltern und seine Freunde aus Karns Klauen befreit hat, will er wieder zurück zur Erde fliegen.

B'ANGUS

(mit einem stummen B)
B'Angus ist der nervige Freund von Wex. Die Mischung aus Hund und Fledermaus ist ein armer Wicht. Er muß sich vor seinem Erzfeind in dem einzigen unzerstörbaren Behälter der gesamten Galaxis verstecken - dem Rig. B'Angus steht Wex und den Wild 9 absolut loyal gegenüber; allerdings nur so lange, bis die Situation zu gefährlich wird.



Nerven die Gegner besonders, wirft man sie am besten in den Fleischwolf.

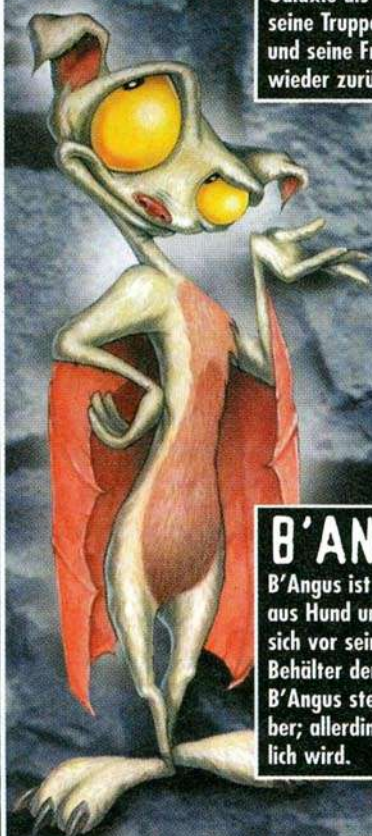
Das soll mit The Wild 9 nun wieder anders werden. Shiny empfiehlt in der Anleitung vor dem Spielstart folgendes: „Miete oder kaufe Dir ein Haus, das an die Stromversorgung angeschlossen ist. Sorge dafür, daß in Deinem Haus immer ausreichend Strom zur Verfügung steht. Kaufe Dir eine PlayStation, The Wild 9 und einen Fernseher. Zur Sicherheit sollte man sich gleich ein zweites The Wild 9 mitbesorgen, nur für den Fall, daß man sein erstes verliert. Schließe nun die PlayStation an den Fernseher an, und beachte dabei die Gebrauchsanweisung. Lege die The Wild 9-CD mit der schwarzen Seite nach unten ein, schließe den Deckel und schalte die Konsole ein. Bestelle anschließend eine Pizza (ohne Sardellen). Kaufe Dir ein weiteres The Wild 9, um es Deiner Familie oder Deinen Freunden zum Geburtstag oder einfach nur so zu schenken. Nehme ein

Bad (versuche niemals, während des Badens The Wild 9 oder ein anderes PlayStation-Spiel zu spielen). Lese die Gebrauchsanleitung und fange verdammt nochmal endlich an zu spielen!“ Nun gut, selbst in der Anleitung kommt der typisch abgedrehte Humor der Shiny-Jungs zum Tragen. Bei der spielbegleitenden Story allerdings gab man sich redlich Mühe, von den skurrilen Charakteren einmal abgesehen, diese in einen für jedermann verständlichen Rahmen zu fassen - in aller Ausführlichkeit natürlich.

Wex Major lebt im 21. Jahrhundert und befindet sich mit seinen Eltern auf einer Expeditionstour, um fremdes Leben außerhalb der Milchstraße aufzuspüren. Aus dem Nichts wird das Schiff urplötzlich in eine fremde Galaxie gezogen und ohne Warnung angegriffen. Vater John Major verfrachtet seinen Sprößling in eine Rettungskapsel und schafft es gerade noch



Gerät einer von Karns Männern zu nahe an die Rotorblätter trennt es ihm dezent den Kopf ab.





Bei schweren Sprungpassagen können die Domination Soldiers als Plattformen mißbraucht werden.



Viele der Türen können nur mit Schlüsseln geöffnet werden, die meisten nicht fernab versteckt liegen.

rechtzeitig, diese abzuschließen. Wex vollführt eine Bruchlandung auf einem ihm unbekannten Planeten, der völlig verwüstet ist und einer riesigen Müllhalde gleicht. Beim Blick nach oben ist kein Himmel im üblichen Sinne zu sehen, sondern nur eine Vielzahl von weiteren Planeten, die über endlos lange Röhrengebilde miteinander verbunden sind. Wex kümmert sich nicht weiter darum und begibt sich zögerlich auf Erkundungstouren, um dabei ein mysteriöses Gerät zu finden, das an einem Ende in einen metallischen Handschuh mündet. Neugierig stülpt er sich das seltsame Gebilde über und zielt auf einen Stein, der sofort explodiert. Versuchsweise faltet er seine Hände zusammen, woraufhin er durch eine

heftige Explosion nach hinten geschleudert wird und B'Angus (mit stummem B) erscheint. B'Angus (immer noch mit stummem B) lebt in dem Rig aus Angst vor dem schwarzen Schaf. In der Annahme, B'Angus hätte dessen Raumschiff zum Absturz gebracht, ist das schwarze Schaf ziemlich sauer auf diesen. Das Rig jedoch ist unzerstörbar und erweist sich daher als das optimale Versteck für B'Angus. Die beiden schließen Freundschaft und stoßen als bald auf eine Höhle, aus der Kampfgeschrei und Explosionen zu hören sind. Acht außerirdische Teenager sind in einen Kampf gegen die Aliens verwickelt, die schon das Raumschiff von Wex's Vater angegriffen hatten. Wex benutzt das Rig, zerbrutzelt die bösen Aliens und wird zum Anführer der Wild 9 ernannt. Weiterhin auf der

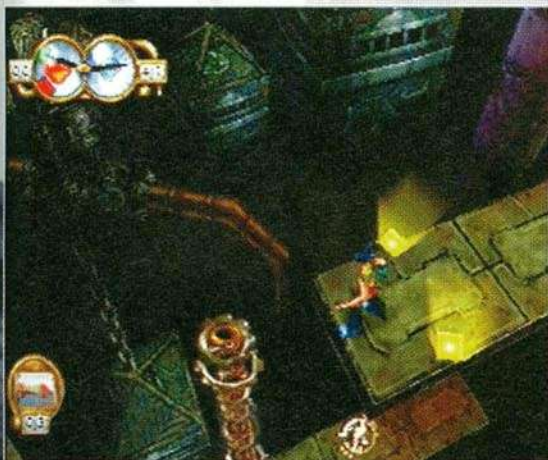
KARN

Vor vielen Jahrhunderten existierte eine uralte Rasse. Mit Hilfe von Magie und Technologie schafften es die Rassenangehörigen, das Böse und Schlechte aus ihren Seelen zu verbannen, um die brodelnde Substanz ins Weltall zu schießen. Niemand konnte ahnen, was dadurch auf sie zukam. Die Masse entwickelte ihre eigene Persönlichkeit - Karn war geboren. Ohne zu zögern, kehrte Karn auf seinen Heimatplaneten zurück. Die von allem Bösen gereinigten Bewohner konnten ihm nur Liebe und Freundlichkeit entgegenbringen, so daß er sie wutentbrannt allesamt einfach hinwegfegte. Da Karn keinen Körper besitzt, ist er auf der Suche nach einem geeigneten Wirtskörper. Seine Genforscher sind Tag und Nacht damit beschäftigt, ein entsprechendes Wesen zu erschaffen oder vorhandenes Leben zu verändern. Bisher ist dies allerdings noch nicht gelungen. Wex mit seinem Rig scheint die Lösung für Karns Problem zu sein. Deshalb versucht dieser mit aller Gewalt, Wex und dessen Rig in seine Gewalt zu bringen.



101

PLAY COVER



THE BLACK SHEEP

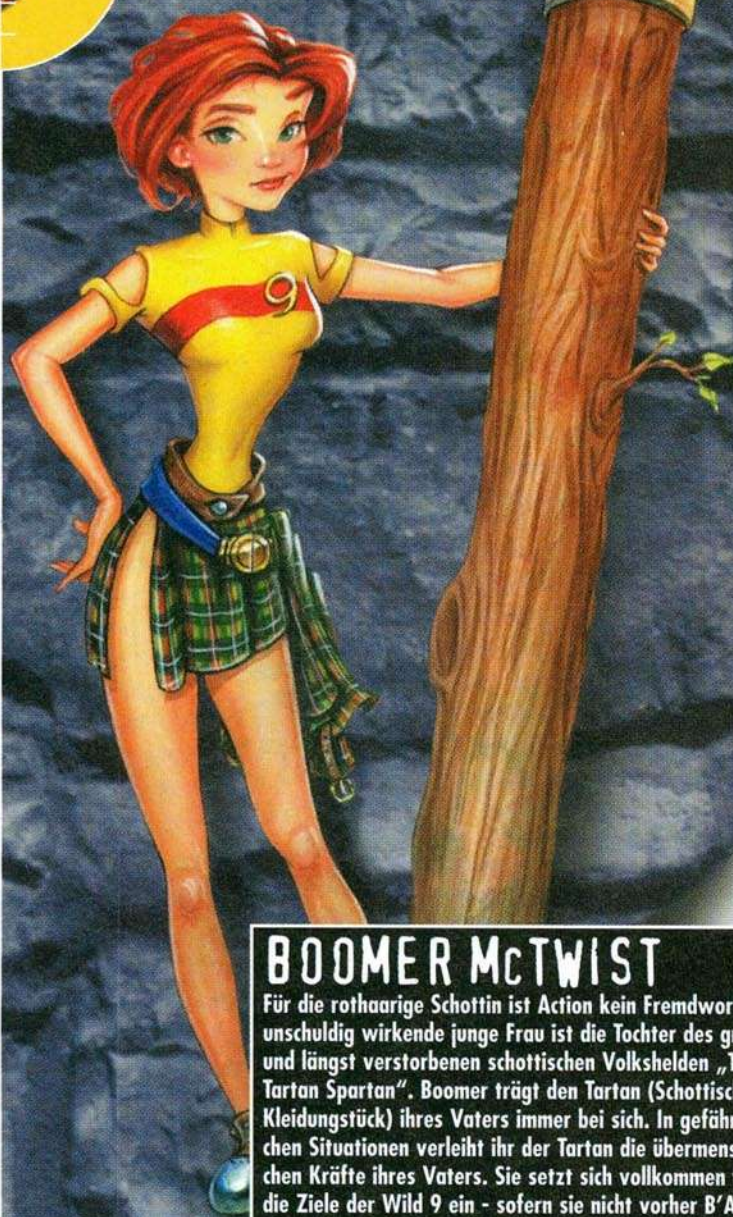
Das schwarze Schaf hat nur eines im Sinn: B'Angus zu töten, der angeblich für den Absturz seines Raumschiffes verantwortlich sein soll. Der Rest der Wild 9 ist ihm vollkommen egal. Das Schaf versteckt in seiner Wolle ein ganzes Arsenal an Waffen. Vom nuklearen Sprengkopf bis hin zur Kettensäge kann es jede Waffe jederzeit aus seinem Pelz ziehen. Es redet niemals, sabbert ständig und hat stets einen kranken Schimmer in den Augen.



DARWIN

Um genau zu sein, besteht Darwin aus Darwin, einem echsenähnlichen Wesen und einem Vogel, der in seinem Ohr steckt. Der Ursprung dieser seltsamen Kombination liegt einige Zeit zurück. Der Vogel stolperte eines Tages, ohne es zu ahnen, in eine Pfütze aus toxischem Mutagenschleim. Er schenkte dieser Aktion keinerlei Beachtung und schlief ein. Als er am nächsten Tag erwachte, mußte er mit Schrecken feststellen, daß der Schleim über Nacht gewachsen und nun ein großes Monstrum ist. Darwin und der Vogel sind vollkommen unterschiedlich und verfolgen verschiedene Ziele. Darwin will die Wild 9 töten, der Vogel hingegen ist ein großer Fan der Wild 9 und will ihren Anhängern unter allen Umständen helfen.





BOOMER McTWIST

Für die rothaarige Schottin ist Action kein Fremdwort. Die unschuldig wirkende junge Frau ist die Tochter des großen und längst verstorbenen schottischen Volkshelden „The Tartan Spartan“. Boomer trägt den Tartan (Schottisches Kleidungsstück) ihres Vaters immer bei sich. In gefährlichen Situationen verleiht ihr der Tartan die übermenschlichen Kräfte ihres Vaters. Sie setzt sich vollkommen für die Ziele der Wild 9 ein - sofern sie nicht vorher B'Angus tötet, den sie haßt wie die Pest.



Oft versperren Walzen den Weg von Wex. Um die gefährlichen Maschinerien aus dem Weg zu schaffen, muß man solange Karns Truppen hineinwerfen, bis es überhitzt und explodiert.



Um den Schalter umzulegen, muß Wex von seinem monströsen Reittier absteigen.

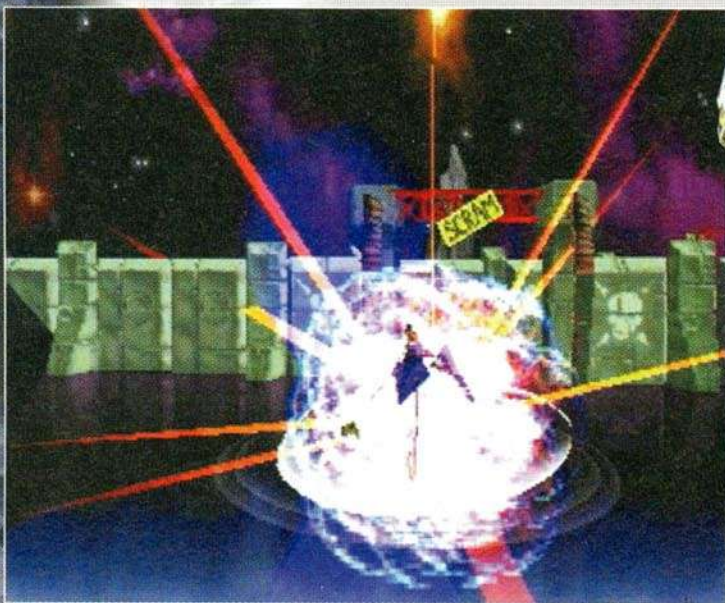
Suche nach seinen Eltern, gerät Wex mit seinem Team in einen Hinterhalt, bei dem Pilfer, ein extrateristischer, aber eigentlich liebenswerter Psychopath mit 167 Persönlichkeiten, in Panik durchdreht und mit einem Schlepper auf die Angreifer zusteuert, um diese originellerweise plattzuwalzen. Dieses Unterfangen geht natürlich gründlich in die Hose; denn Pilfer fährt abgesehen von sich selbst, Wex und B'Angus nur die eigenen Jungs über den Haufen, die in ihrer Bewußtlosigkeit kurzerhand von

Karns Leuten entführt werden. Pilfer ist sich seiner Schuld nicht bewußt und versucht scheinheilig, den Vorfall Dr. Rasponovich, einer kleinen Echse, die ihm stets mit Rat und Tat zur Seite steht, anzuhängen. Aber alles Lamentieren ist völlig unwichtig, da es in erster Linie darum geht, die Eltern von Wex und seine Freunde zu finden und aus den Klauen Karns zu befreien. Doch wer ist eigentlich dieser Karn? Zumindest hat er nichts mit Oliver Kahn zu tun, aber das nur am Rande. Mit der Macht eines Gottes und dem Temperament eines Vierjährigen behaftet, ist er auf der Suche nach der ultimativen Lebensform.



CRYSTAL

Crystal besteht aus reinen, lebenden Kristallen und ist mit Abstand das intelligenteste Mitglied der Wild 9. Dieser Umstand prädestiniert sie zum Wissenschaftler des Teams. Als absolut emotionslos bekannt, trägt sie ihr größtes Geheimnis auf dem Kopf: ihr Haare sind lebendig. Die Gefühle, die Crystal eigentlich hätte, werden durch ihre Haare sichtbar gemacht. Im Kampf springt sie agil von einem Fleck zum anderen, während ihr Haar dabei wild aufschreit und nach jedem Gegner schnappt. Um am Leben bleiben zu können, braucht Crystal Sonnenlicht. Sollte ihr einmal für längere Zeit energiehaltiges Licht entzogen werden, muß sie sterben.



MACSHEEN

Mac kann man oft beobachten, wie er sich an Boomer oder Crystal heranmacht und dabei nur über seine Stärken prahlt. Er ist eine Art lebende Batterie. Dies erlaubt ihm, sich in nur jedes erdenkliche technische Gerät zu verwandeln - vom Radar bis zum TV-Gerät ist alles möglich. Er kann sich sogar in eine Gatling-Gun transformieren, die anschließend von Vollstagg benutzt wird, um Karns Truppen in Stücke zu schießen. MacSheen ist immer auf Hochtouren und kaum zu stoppen.





Dank Nitros Allergie gegen Alles und Jeden können die schwer gepanzerten Türen ohne Probleme aufgesprengt werden.



Verfolgungsjagden mit dem Jetbike durch seltsame Gegenden stehen bei Wild 9 an der Tagesordnung.

Seit 364 Jahren existiert Karn als undefinierbare Masse in der Größe von drei Fußballfeldern als das absolut Böse. In Biolabors läßt er nach einem geeigneten Körper forschen. Bis auf Gen-Mutationen, die sein willenloses Gefolge bilden, ist das Ergebnis bislang jedoch gleich null. Die Lösung seines Problems könnte das Rig sein. Karn heuert Kopfgeldjäger an, die im Verbund mit seinen eigenen Truppen Wex auf den Hals gehetzt werden, um das Rig in den Besitz von Karn zu bringen.

Aus einer leicht erhöhten isometrischen Perspektive sieht man noch die völlig zerstörte Rettungskapsel vor sich hinquälmen, das Rig befindet sich schon am Arm von Wex. Nach ein paar Metern erscheint ein B'Angus-Symbol, über das dem Spieler die grundsätzliche Funktionsweise des Rigs erläutert wird. Mittels eines Energiestrahls, der

THE WILD 9 ERINNERT MEHR AN EINEN INTERAKTIVEN ZEICHENTRICKFILM ALS AN EIN SPIEL. DIES LIEGT INSBESONDERE AM EXZESSIVEN ANIMATIONS-AUFWAND, DER FÜR DIESEN TITEL BETRIEBEN WURDE.

Bevor man nun in die Rolle von Wex schlüpft, darf man sich für einen der zwei Schwierigkeitsgrade Normal oder Hard entscheiden. Wir empfehlen zunächst die leichte Stufe, da schon auf dieser dem Spieler in vielen Situationen Koordination und Reaktion im Übermaß abverlangt werden. Auf Bombopolis, dem ersten Planeten, beginnt Wex die Suche nach seinen Eltern und Freunden.

frei beweglich und in der Länge variabel ist, hält man seine Gegner fest, um sie dann mit rhythmischen Bewegungen nach links und rechts förmlich explodieren zu lassen. Maximal vier Richtungswechsel sind notwendig, um einen von Karns Schergen pulverisieren zu können. Die B'Angus-Symbole tauchen in unregelmäßigen Abständen auf, und zwar immer genau dann, wenn etwas im Spiel erklärt werden muß. So zum Beispiel, nachdem man den ersten Gegner vernichtet hat. Kleine, transparente Energiekugeln erscheinen, die - so erfährt man - eingesammelt werden sollten, um die Rig Power zu steigern, oder um für 99 Wild 9-Symbole ein Extraleben zu erhalten. Statt also müh-

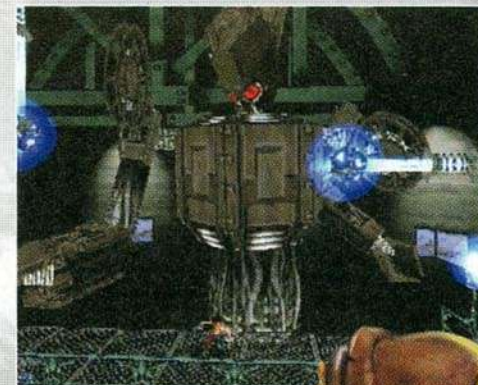


In Wild 9 bekämpft man Feuer nicht mit Feuer, sondern mit Gegnern, die solange auf die Feuertürme geschmettert werden, bis diese kaputt ist.



FILBER

Filber ist eigentlich ein Frosch, der vor einiger Zeit auf einem Seziertisch im Biologieunterricht endete. Dank der modernen Wissenschaft wurde Filber an eine große 9V-Batterie angeschlossen. Dadurch ist er jetzt ein über zwei Meter großer Muskelberg und kann seine Kraft und Agilität ins Unermeßliche steigern. Sollte es einmal vorkommen, daß die Batterie keinen Saft hat oder die Verbindungskabel zu seinem Körper beschädigt sind, verwandelt sich Filber wieder zurück in einen normalen Frosch.



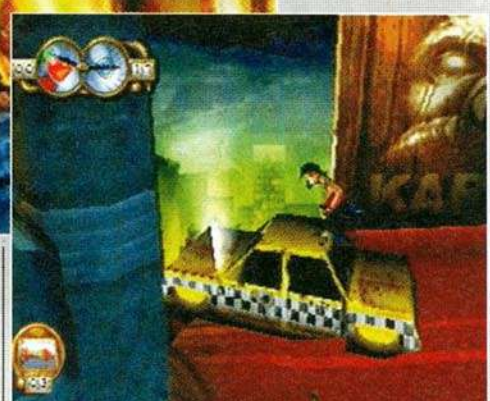
HAPPY

Über Happy kann man nicht viel sagen. Als Kind wurde er auf dem Schulhof immer gehänselt. Niemand mochte ihn, und auch heute noch hat er Probleme, Freunde zu finden. Sein einziger Kumpel ist ein Floh (Askum), der in seinen Haaren wohnt, und den Happy mit seinem Leben verteidigen würde. Das erklärt auch seinen enorm hohen IQ von immerhin 3.



HENRY THE AQUATIC BIPED

Henry besitzt zwar keine menschliche Form, dafür hat er wohl den menschlichsten Charakter der Wild 9. Mit seinem flüssigen Körper muß er in einem Eco-Behälter leben, um nicht zu sterben. Henry hat eine sehr seltsame Einstellung zum Leben und zu den Menschen. Er kann beispielsweise nicht verstehen, wie man zwei Daumen haben kann. Früher war er der Kommandant eines Bio-Raumschiffes in Karns Flotte. Henry konnte allerdings entkommen und schloß sich den Wild 9 an.



An dem Taxi kommt man erst vorbei, nachdem man es „gelöscht“ hat.

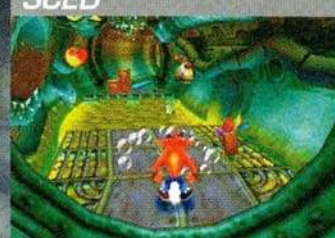
selig vieles selbst herausfinden zu müssen, wird man auf vorbildliche Art und Weise an die Besonderheiten von The Wild 9 herangeführt. Natürlich stehen die Gegner nicht nur dumm herum und ergeben sich ihrem Schicksal. Teils mit einem Raketenwerfer, teils mit einem ordentlichen Uppercut ausgestattet, der selbst Ohrbeißer Mike Tyson die Knie schlottern lassen würde, nehmen sie Wex beim ersten Sichtkontakt sofort unter Beschuß oder beharken ihn mit Schlägen. So etwas muß freilich bestraft werden, und hierfür gibt einem Wild 9 reichlich Möglichkeiten. Statt nur zu töten, läßt man die bösen Buben leiden, leiden und nochmals leiden. Einen Gegner in zwei am Boden verankerte Rollen gesteckt, die ähnlich einer Druckmaschine gegeneinanderlaufen und mit einer Vielzahl messerscharfer Klingen übersät sind, ist ein Spektakel, das zwar ohne einen Tropfen Blut, dafür aber mit einer gehörigen Portion Schadenfreude einhergeht. Shiny-Boss David Perry war es sehr wichtig gewesen, in Momenten, in denen Karns

Angreifer wirklich nerven, dem Spieler die Chance zu lassen, sich an diesen „rächen“ zu können. Ob man ihnen nun eine schwere Eisenkiste auf den Kopf fallen läßt, sie in ein blubberndes Säurebecken wirft, in gigantische Ventilatoren schleudert, mit Stromstößen drangsaliert oder einfach nur über Flammen röstet, ist einzig der Lust und Laune des Spielers überlassen - allerdings an einigen Stellen sogar Voraussetzung, um im Spiel weiterzukommen. Checkpoints, die durch einen bläulichen, sich drehenden Ring aus Kugeln präsentiert werden, sind häufig zu finden, was aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades eine zu begrüßende Tatsache darstellt, zumal sich die Checkpoint-Sequenz durchaus sehen läßt. Das Rig ist eine mächtige und universell einsetzbare Waffe,

DIE ALTERNATIVEN

Crash Bandicoot 2 - Cortex Strikes Back

SCED



Sonys Pseudomaskottchen lockt in seinem zweiten Abenteuer mit deutlich mehr Spielumfang und einigen neuen Moves. Geblieben ist die farbenfrohe und überaus witzige Inszenierung, die Jung wie Alt zu begeistern vermag. In audiovisueller Hinsicht weiß das simpel gestrickte Jump'n Run selbst heute noch zu überzeugen. Einzig die eingeschränkte Bewegungsfreiheit ist nicht jedermanns Sache.

Heart Of Darkness

Infogrames



Grafik, Animationen, Sound und Story harmonieren wie bei kaum einem anderen Jump'n Run - dieses Fazit konnten wir erst kürzlich Heart Of Darkness attestieren. Die nahtlosen Übergänge von FMV zu Level und umgekehrt heben diesen Titel fast schon auf Filmbühne. Profis bemängeln allerdings den etwas kurzen Spielumfang, obwohl das Spiel auf zwei CDs ausgeliefert wird. Trotzdem ist Heart Of Darkness für jeden Jump'n Run-Fan ein absolutes Muß.

Pandemonium 2

Take 2 Interactive



Zwei Protagonisten, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Fargus, dem Hofnarr, aufgrund seiner spielerischen Vorteile eigentlich erste Wahl, wird von Nikki, einer hinreißend schönen Frau, die Schau gestohlen. Aber auch sonst hat die konsequent inszenierte Fortsetzung des Edel-Jump'n Runs wirklich eine Menge zu bieten. Ausgeklügeltes Leveldesign, fordernder Schwierigkeitsgrad und psychedelisch anmutende Momente erheben Pandemonium 2 in den Olymp der Jump'n Runs.

NITRO

Der arme Nitro ist das Resultat eines von Karns gescheiterten Genexperimenten. Eigentlich sollte er dazu dienen, um die Wild 9 auszuradieren. Nitro steckt in einem absolut sterilen Schutanzug. Warum? Weil er gegen alles allergisch ist: rohes Gemüse, gekochtes Gemüse, Mondlicht, Baumwolle, Salz, Zucker - einfach alles ruft bei ihm einen heftigen Niesreiz hervor. Wäre eigentlich nicht schlimm, wenn es ein normales Niesen wäre. Aber im Fall von Nitro löst jeder Nieser eine kleine, aber nicht zu unterschätzende Atomexplosion aus.



Stellt sich Wex unter eine der Pressen, die eigentlich Karns Roboter produzieren, wird er gnadenlos eingedost.



manchmal aber nicht zu gebrauchen. Dann wird Wex mit Granaten oder Raketen versorgt. Insbesondere dann, wenn ein Generator zerstört werden muß, der winzig kleine, radioaktiv verseuchte Mini-Männchen ausspuckt. Die vermeintlich putzigen, an Gummibärchen erinnernden Grünlinge rauben Wex zwar nicht viel Energie, sind aber hartnäckig und widerlich. Gebt ihnen mit dem Rig Saures und werft ein wachsames Auge darauf! Ziel in jedem Level ist es, einen seiner entführten Kameraden zu finden und zu befreien. Während in Bombopolis Vollstagg praktisch direkt am Levelende in die Freiheit entlassen wird, ist in Gulag,

dem zweiten Level, das Zusammenspiel von Retter und Gerettetem zwingend erforderlich, um die Runde erfolgreich beenden zu können. Nitro, der auf alles und jeden in Form eines explosiven Niesers höchst allergisch reagiert, muß mit dem Rig vorsichtig an Flammensperren vorbeitransportiert und gleichzeitig optimal vor gesicherten Türen platziert werden, um diese aufsprengen



Um das Raumschiff des Kopfgeldjägers von dem Landeplatz zu schieben, braucht man die Hilfe von Vollstagg.



COLONEL KRAGG

Colonel Kragg ist einer von Karns Heeresführern. Er hat sowohl einen halben Metallschädel als auch einen bionischen Arm. Als er ein junger Kadett in Karns Armee war, wurde ihm der bionomische Arm von einer Splittergranate abgerissen. Kragg jagt schon seit einiger Zeit die Wild 9 und wird Karn erst wieder unter die Augen treten, wenn er diesem den Kopf von Wex unter seinem mechanischen Arm präsentieren kann.

TANK

Tank ist Colonel Kraggs Wachhund. Mit einem speziellen Sonarsystem ausgestattet, kann Tank jeden der Wild 9 aufspüren. Sobald er sein Ziel erfaßt hat, kann ihn nichts mehr aufhalten - keine Mauer, keine Waffen, einfach nichts. Mit einer höllischen Geschwindigkeit schießt er Raketen aus Titanstahl mit reißenden Zähnen auf seinen Gegner zu. Aber da Tank eine Erfindung aus Karns Laboratorien ist, kann eigentlich nur alles schiefgehen.

105



MANTIS

Obwohl Mantis der oberste Kommander von Karns Armee ist, einen muskelbe- packten Körper und einen IQ jenseits von Gut und Böse hat, ist er in Wirklichkeit doch nichts weiter als ein Schleimklumpen. Mantis wurde aufgrund seiner guten Führungsqualitäten von Karn mit einem grandiosen Körper belohnt. Sollte er auf dem Schlachtfeld fallen, muß er sich erst aus dem gestorbenen Wirtskörper befreien, zu dem allmächtigen Karn kriechen und darauf hoffen, einen neuen, ebenso guten Körper wiederzubekommen. Er will seinen Meister auf keinen Fall enttäuschen und wird alles tun, was Karn von ihm verlangt.



PILFER

Er ist verrückt. Er ist wahnsinnig. Er hat 167 verschiedene Persönlichkeiten, und er ist der Fahrer des Schiffes der Wild 9. Pilfer hat eine kleine Echse zum Freund, die auf den Namen Dr. Rasponovich hört und angeblich der größte Psychiater des Universums ist. In Wirklichkeit ist die Echse allerdings doch bloß eine Echse. Die meiste Zeit ist der Psycho in seiner Zwangsjacke gefesselt, und das ist auch besser so - tragen sich doch gewöhnlich Unglücksfälle zu, sobald er die Hände frei hat. Pilfer hat sich eine „9“ in seine Stirn geritzt - das nennt man Teamgeist.



Zwei bis drei Raketenschüsse befreien Nitro aus seinem Gefängnis.

zu können. Insgesamt sind 15 Level zu überstehen, wovon sechs als Bonusrunden anzusehen sind. Dreimal jagt Wex auf einem Jetbike übers Wasser oder Eis, um flüchtende Gegner mittels Raketen zu stoppen, und fällt genauso oft scheinbar endlos lange Röhren hinunter, in der er sich mit einem Gegner balgt und dabei noch geschickt energieraubenden Hindernissen ausweichen muß.

► The Wild 9 erinnert mehr an einen interaktiven Zeichentrickfilm als an ein normales Jump'n Run. Dies liegt insbesondere am exzessiven Animations-Aufwand, der für diesen Titel betrieben wurde. Die Bewegungen des Helden Wex sind so smooth und fein aufeinander abgestimmt, daß es eine wahre Freude ist; aber: auch die Protagonisten anderer Spiele haben die Steifheit früherer 16-Bit- bzw. 32-Bit-Helden längst abgelegt. Es sind vielmehr die unzähligen kleinen Details im Hintergrund und am Rande des eigentlichen Geschehens, die The Wild 9 einen ganz besonderen optischen Glanz verleihen. Immerzu und überall schwenkt und



POKKIT

Das Ziel des armen kleinen Pokkits ist es, von seinen Teamkameraden endlich akzeptiert zu werden; denn meistens beachten sie ihn überhaupt nicht. Pokkit trägt eine große Jacke mit unzähligen Taschen. Wenn er will, kann er jeden Gegenstand aus den Taschen zaubern, der gebraucht wird. Meistens klappt es allerdings nicht wie gewünscht. Braucht er z.B. einen Schraubenschlüssel, erscheint stattdessen ein Schraubenzieher. Trotzdem ist Pokkit Pilfers wandelndes Depot. Crystals Haare versuchen ihn ständig zu beißen.

dreht sich etwas, steigt Rauch nach oben oder sind andere Kleinigkeiten zu entdecken, die die Aufmerksamkeit des Spielers auf sich ziehen. Grafisch mit marginalem Clipping und unerheblichen Slow Downs fast ohne Makel, zählt Shiny's neuestes Produkt definitiv zu den Hinguckern unter den mittlerweile 400 PlayStation-Titeln. Auch die Sound-Spezialisten des Teams nutzten das technische Potential der PlayStation

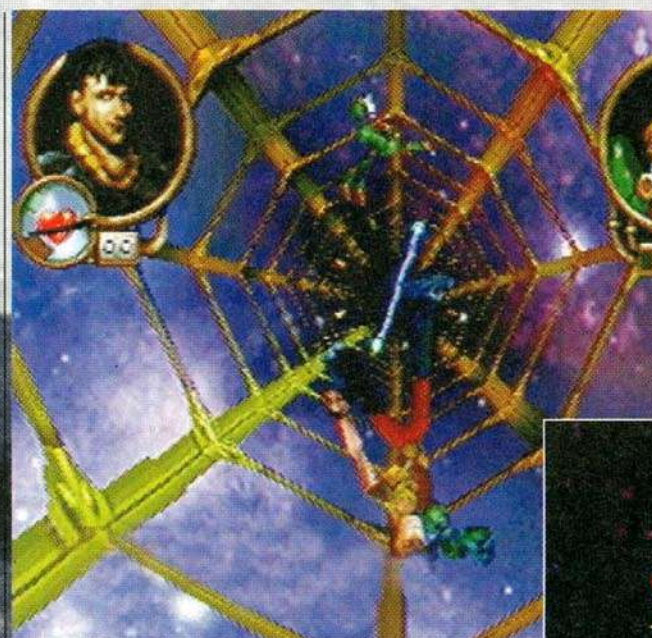


VOLLSTAGG

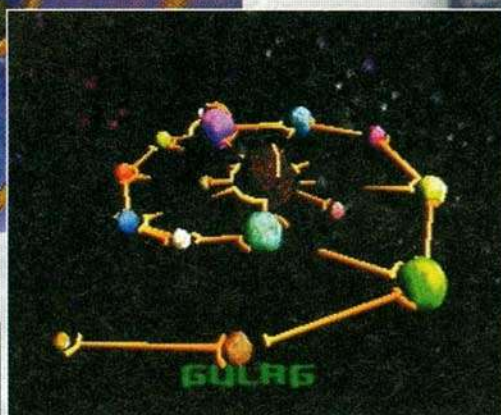
Vollstagg - oder nur Stagg - ist der Stärkste der Wild 9. Früher war Vollstagg ein Prinz. Er zog aus, um Abenteuer zu erleben, bis er von Karns Handlangern gekidnappt und in ein Laboratorium verschleppt wurde. Durch die unzähligen Tests wurde er stärker, schneller und leider auch immer häßlicher. Durch seine gesteigerten körperlichen Eigenschaften konnte er entkommen und kehrte nach Hause zurück, nur um feststellen zu müssen, daß seine Heimat in Schutt und Asche lag. Jetzt sinnt Vollstagg auf Rache und wird nicht eher Ruhe geben, bis Karn tot ist.



Die Turbine kann nur durch einen Energieblock aktiviert werden.



Die Planeten sind mit einem Röhrensystem verbunden, in dem sich Wex mehr als nur einmal mit Karns Gehilfen prügeln muß.



Bevor man dem gottgleiche Karn gegenüber steht, muß man sich durch alle Planeten kämpfen.

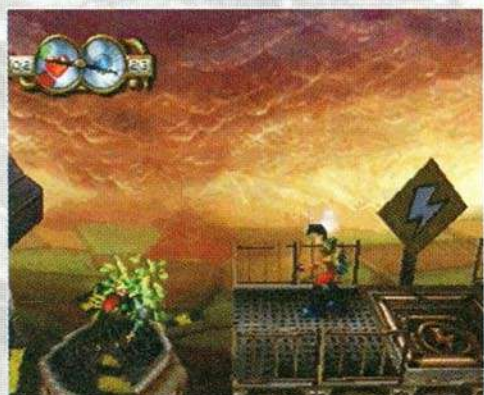
aufs Vortrefflichste aus. Ein stimmiges Arrangement aus bombastischer Musik, satten FX und witzigen Sprachsamples ist heutzutage einfach notwendig, wenn man sich aus der Masse an angebotener Software wirklich hervorheben will. Das dritte Wertungskriterium, die Spielbarkeit, ist aber letztlich immer noch die entscheidende, wenn es um die Beurteilung eines Spiels geht. Und auch hier gesteht sich The Wild 9 keinerlei Blößen ein. Zugegebenermaßen ist es nicht gerade einfach, bis zum großen „Finalkampf“ gegen Karn vorzudringen. Schwer zwar, aber in keinem Fall

an Geduld und Übung sowie einen gesunden Magen, will man diese schadlos überstehen. Sehr gut gefallen hat uns das ständige Auftauchen neuer Figuren, die immer wieder für Lacher gut sind; hierzu wollen wir aber nicht mehr verraten - laßt Euch einfach überraschen! Einzig der absolut lineare Aufbau des Titels läßt einen leisen Hauch an Kritik zu und verhindert letztlich die Höchstwertung. Profizocker werden The Wild 9 innerhalb weniger

AUCH DIE SOUND-SPEZIALISTEN DES TEAMS NUTZTEN DAS TECHNISCHE POTENTIAL DER PLAYSTATION AUF VORTREFFLICHSTE AUS. EIN STIMMIGES ARRANGEMENT AUS BOMBASTISCHER MUSIK, SATTEN FX UND WITZIGEN SPRACHSAMPLES IST HEUTZUTAGE EINFACH NOTWENDIG, WENN MAN SICH AUS DER MASSE AN ANGEBOTENER SOFTWARE WIRKLICH HERVORHEBEN WILL.

unfair - Shiny ist es gelungen, stets die Balance zwischen Lust und Frust aufrechtzuerhalten. Einzig die Bonusrunden, in denen man einen endlos langen Schacht hinunterfällt, verlangen einiges

Tage durchgespielt haben - auf beiden Schwierigkeitsgraden wohlgemerkt. Bleibt letztlich nur zu hoffen, daß der derbe Grundcharakter des Spiels von bestimmten Leuten nicht mißverstanden wird. Fernab jeglicher Realität sollte The Wild 9 aber mit derartigen Problemen nicht konfrontiert werden.



POSITIV

- abwechslungsreiches Leveldesign
- innovatives „Folter“-Feature
- audiovisuelle Glanzleistung

NEGATIV

- etwas zu kurz



RAMZIG

Früher war Ramzig Vollstags bester Freund. Heute ist er ein Ausgestoßener und hegt Stagg gegenüber einen unbeschreiblichen Haß. Er würde alles dazu in Bewegung setzen, um seinen ehemaligen Kumpel töten zu können. Er gehört zu den besten Kopfgeldjägern der Andromeda Galaxie und will dies auch im Kampf gegen die Wild 9 unter Beweis stellen. Auf seinem Rücken sitzt ein kleines Wesen mit gigantisch großem Helm, das Ramzig, sehr zu dessen Leid, ständig die Sporen in die Seite rammt und auf ihm wie auf einem wilden Pferd durch die Galaxie reitet.



play
PLAYSTATION
BEST BUY!

10 9 9

GRAFIK

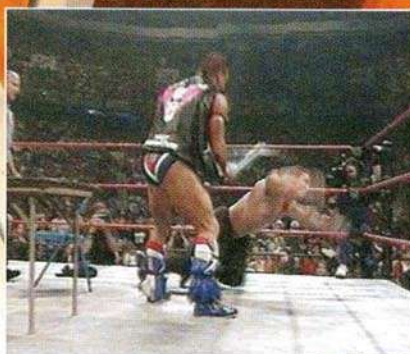
SOUND FX

RATING



WWF Warzone

MARK LIEBOLD

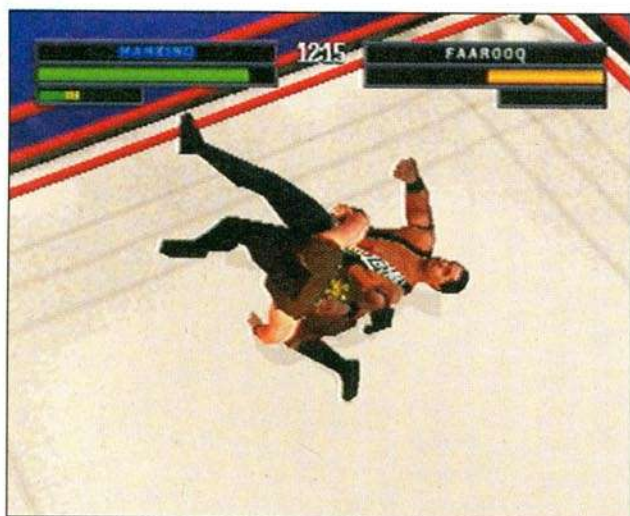
Genre **Sportspiel**Hersteller **Acclaim Entertainment**Entwickler **Iguana Entertainment**Testmuster **Acclaim Entertainment**Erhältlich ab **August**Preis **ca. 99,- DM**

Die WWF (World Wrestling Federation) ist neben der WCW (World Championship Wrestling) wohl die bekannteste Wrestlingorganisation der Welt. Millionen von Zuschauern zieht es immer wieder vor die heimischen Fernsehgeräte und in die gigantischen Sportarenen, in denen die beliebten

Wrestlingevents regelmäßig stattfinden. Neben der Flut von Merchandising-artikeln gibt es auch zahlreiche Wrestlinggames für den Computer und die Konsolen. Acclaim Entertainment, die bereits etliche Spiele dieser ganz speziellen Sportart auf den Markt brachten, liefern jetzt mit WWF Warzone Nachschub für die Freunde des Wrestling- und Beat'em up-Genres.

Bereits das Intro bietet einen kleinen Vorgeschmack auf die zu erwartende Action. Kurze Videosequenzen, in denen muskelbepackte Wrestler ihre Gegner auf spektakuläre Weise durch den Ring werfen, treten und schlagen, schießen an unseren Augen vorbei und dröhnende Hard Rock-Musik schallt aus den Lautsprechern.

16 verschiedene Wrestler stehen für den Kampf zur Verfügung. Von Goldust, über den British Bulldog bis hin zu „Stone Cold“ Steve Austin sind alle wichtigen Akteure der WWF vertreten. Jeder der Catcher beherrscht über 50 verschiedene Griffe, Würfe, Schläge und Counter Moves. Aktiviert werden die Manöver durch einfache Punch/Kick/Hold-Richtungstastenkombinationen. In der Hitze des Gefechts kann ein Menü geöffnet werden, in dem alle Moves, die gerade möglich sind, angezeigt werden. Befindet sich der Wrestler beispielsweise auf dem Seil, kann er logischerweise keinen Body Slam ausführen, sondern nur auf verschiedene Arten auf seinen Kontrahenten springen. Wird ein Catcher getroffen, reduziert sich sein Energiebalken um ein kleines Stück. Sobald die Leiste leer ist, torkelt er für kurze Zeit benommen und absolut wehrlos durch den Ring. Nachdem er seine Sinne wieder gesam-



DIE GESCHICHTE DER WORLD WRESTLING FEDERATION

In den Sechziger Jahren gründete Vince McMahon Senior die damalige WorldWide Wrestling Federation (WWF). Der erste WWF World Heavyweight Champion war Buddy Rogers, der sich den Titel am 24. November 1963 in Toronto sicherte. Damals wurde, im Gegensatz zu heute, auf spektakuläre und ungewöhnliche Kämpfe, wie z.B. Ladder-Matches, vollkommen verzichtet. Diese neuartigen Kampfvariationen wurden von Vince McMahon Junior, der die WWF in den frühen Achtziger Jahren übernahm, ins Leben gerufen. Zusammen mit dem noch unbekannten Hulk Hogan (Terry Bolea) entwickelte Vince McMahon Junior einen vollkommen neuen Wrestlingstyle. Die Kämpfe wurden übertriebener zur Schau gestellt und wirkten mehr wie ein Fight aus einem Comicstrip. Den Zuschauern gefiel es, und die Beliebtheit der WWF wuchs. Nach einem dramatischen Erfolgseinbruch beschloß Vince McMahon Junior das Konzept nochmals zu ändern. Jetzt ist der Wrestlingssport realistischer und oftmals brutaler als jemals zuvor, mit dem Resultat, daß die WWF wieder auf dem Weg zur Spitze ist.



Alle Moves sind in einem Untermenü aufgelistet, das während des Kampfes aufgerufen werden kann.

DIE ALTERNATIVE WCW Nitro



Die direkte Konkurrenz der WWF ist die WCW, die sich ebenfalls durch Lizenzvergaben rege am hart umkämpften Videospielemarkt beteiligt. Zwar verfügt WCW Nitro über viele Wrestler, kann aber trotz der 64 Charaktere nicht über das plumpe und stupide Geprüge hinwegtäuschen. Konamis WCW Nitro verfügt auch nicht über einen Create-Mode und kann letztlich mit WWF Warzone in keinsten Weise mithalten.





Wird es einmal brenzlich, kann man seinen Tag-Team-Partner zur Hilfe rufen.



melt hat, ist die Energieleiste zwar wieder voll, nimmt aber eine andere Farbe an. Zu Beginn des Matches hat der Balken eine grünliche Farbe - der Protagonist ist noch topfit. Nach einigen harten Schlägen wird er orange. Sobald die Leiste eine rötliche Färbung annimmt, sollte man vorsichtig sein, da man ab dann jederzeit gepinnt werden kann. In WWF Warzone können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig den Kopf einschlagen. Mit seinen Freunden kann man entweder ein Tag-Team bilden, im Cage gegeneinander antreten, sich im Weapon-Mode gegenseitig mit Fernsehgeräten, Stühlen und ähnlichen Gegenständen verprügeln oder einfach einen Tornado-Fight, bei dem jeder gegen jeden kämpft, anzetteln. Entschließt man sich dazu, alleine in den Ring zu steigen, kann noch zusätzlich im Challenge-Mode gekämpft werden. Diese Kampfvariation stellt das klassische Tournament dar. Gegen elf Wrestler muß man sich behaupten, um WWF Heavyweight Champion zu wer-

den. Allerdings ist der Weg an die Spitze nicht einfach. Immer wieder tauchen bereits besiegte Gegner auf und fordern den Spieler zu einem Grudge-Match, das entweder ein Cage-, Weapon- oder ganz normaler Kampf sein kann, heraus, um ihre Ehre wiederherzustellen. Nachdem man den Challenge-Mode erfolgreich durchgespielt hat und man sich den Heavyweight Champion-Gürtel um seine Hüften schnallt, wird entweder ein zusätzliches Feature, geheimer Special Move, Cheat oder neuer Wrestler freigeschaltet. Spielt man WWF Warzone beispielsweise mit Trasher und Mosh durch, erhält man als Bonuscharaktere die Legion of Doom. In einem versteckten Untermenü können diese anschließend aktiviert werden. Besonders witzig ist der Ego-Mode, in dem die Köpfe der



DIE WRESTLER

Shawn Michaels

Größe:2 m
Gewicht:113,5 kg
Wohnsitz:San Antonio, TX
Finishing Move:Sweet Chin Music



Bret „Hit Man“ Hart

Größe:2 m
Gewicht:117 kg
Wohnsitz:Calgary, Alberta, Canada
Finishing Move:Sharpshooter



Owen Hart

Größe:1,97 m
Gewicht:113,5 kg
Wohnsitz:Calgary, Alberta, Canada
Finishing Move:Sharpshooter



Stone Cold Steve Austin

Größe:2 m
Gewicht:126 kg
Wohnsitz:Victoria, TX
Finishing Move:Stone Cold Stunner



Faarooq

Größe:2,03 m
Gewicht:135 kg
Wohnsitz:Perry, GA
Finishing Move:Dominator



Mankind

Größe:2,03 m
Gewicht:143,5 kg
Wohnsitz:Der Heizraum
Finishing Move:Mandible Claw



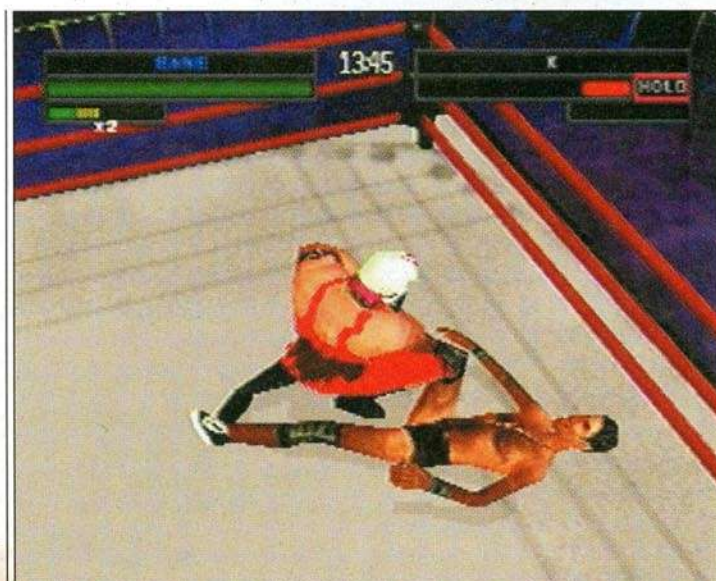
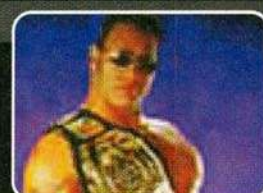
Ahmed Johnson

Größe:2,03 m
Gewicht:152,5 kg
Wohnsitz:Perl River, MS
Finishing Move:Perl River Plungs

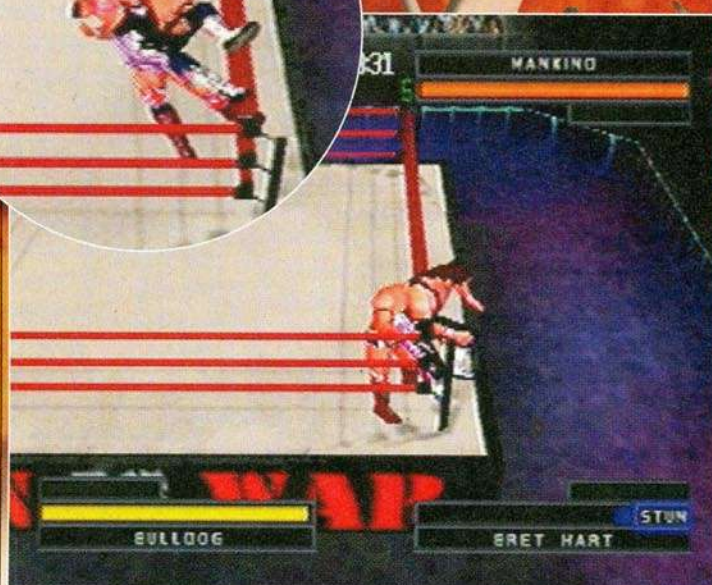


Rocky Maivia

Größe:2,10 m
Gewicht:137,5 kg
Wohnsitz:South Pacific
Finishing Move:Rock Bottom



Im Kampf um den Sieg ist Kane und K, zwei selbstkreierten Wrestlern kein Griff schmerzhaft genug.



Spektakuläre Manöver vom obersten Ringseil sind in WWF Warzone keine Seltenheit.



Ein Schlag mit der Ringglocke befördert Bret „Hitman“ Hart sofort ins Reich der Träume.



Würge- und Haltegriffe gehören zum Standard-repertoire eines jeden Wrestlers.



Goldust

Größe:2,13 m
Gewicht:130 kg
Wohnsitz:Hollywood, CA
Finishing Move:Curtain Call



Triple H

Größe:2,09 m
Gewicht:123 kg
Wohnsitz:Greenwich, CT
Finishing Move:The Pedigree



Undertaker

Größe:2,23 m
Gewicht:164 kg
Wohnsitz:Death Valley
Finishing Move:Tombstone



Ken Shamrock

Größe:2 m
Gewicht:122,5 kg
Wohnsitz:Sacramento, CA
Finishing Move:Ankle Lock, Submission



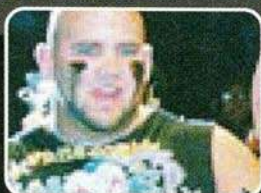
Kane

Größe:2,21 m
Gewicht:163 kg
Wohnsitz:Unbekannt
Finishing Move:Tombstone



Headbanger Trasher

Größe:2,03 m
Gewicht:122,5 kg
Wohnsitz:Seine eigene kleine Hölle
Finishing Move:Stage Dive



Headbanger Mosh

Größe:1,98 m
Gewicht:221,5 kg
Wohnsitz:Seine eigene kleine Hölle
Finishing Move:Stage Dive

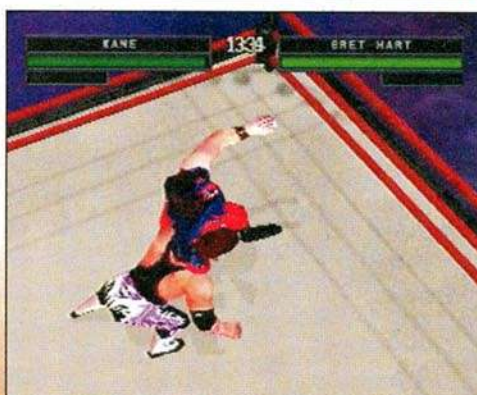


British Bulldog

Größe:1,98 m
Gewicht:226,5 kg
Wohnsitz:Manchester, England
Finishing Move:Running Power Slam

Wrestler - je nach Lautstärke der Zuschauerrufe - wachsen und wieder schrumpfen.

Ein neuartiges und überaus gelungenes Feature ist der Create-Mode. Hier ist man in der Lage, seinen eigenen Wrestler zu bauen. Egal, ob dick, dünn, muskulös, behaart, kahlköpfig, asiatischer, europäischer, indianischer oder afrikanischer Herkunft - jeder Wunschcharakter kann zum Leben erweckt werden. Für die Wahl des Outfits stehen unzählige Hemden, Jacken, Shorts, Hosen, Stiefel und Accessoires zur Verfügung. Nicht nur das äußerliche Erscheinungsbild ist wichtig. Körperliche Eigenschaften wie Charisma oder Widerstand können ebenfalls verändert werden. Die Moves und das Theme des neuen Wrestlers werden von einem der bereits bestehenden Catcher einfach übernommen. Anfangs dürfen nur männliche Sportler erschaffen werden. Im späteren Verlauf des Spiels wird allerdings das Female-Feature freigeschaltet, das es erlaubt, auch weibliche Wrestler zu kreieren. Sobald der neue Akteur fertig ist, kann man sich mit ihm

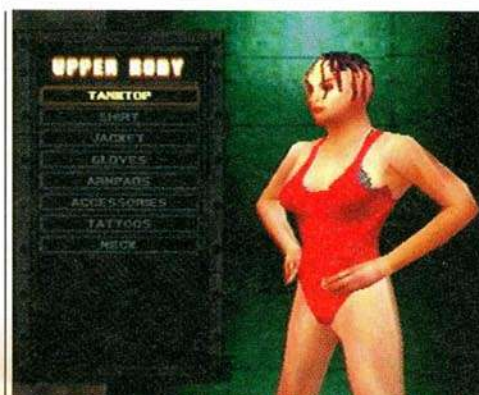


bzw. auch mit den bereits vorhandenen Catchern in den Trainingsraum zurückziehen, um alle Schläge, Griffe und Würfe zu perfektionieren. In der High Score-Liste wird über jeden Catcher akribisch Buch geführt. Für jeden Sieg, den schnellsten Kampf und die erfolgreichsten Moves gibt es Punkte. Je mehr Punkte der Sportler auf seinem Konto aufweisen kann, desto besser ist sein Rang in der Liste.

► Bisher erwiesen sich Wrestlingsspiele für die PlayStation als eher mittelmäßig. Mit WWF Warzone verhält es sich da ganz anders: einfaches und solides Gameplay, das eliche Moves und spektakuläre Manöver zulässt, kombiniert



Jetzt steht nur noch Mosh zwischen Shawn Michaels und dem Heavyweight Champion Title.



Weibliche Charaktere können erst erschaffen werden, nachdem der Challenge-Mode mit Shawn Michaels durchgespielt wurde.



Die Catcher können sich zwar auch außerhalb des Rings bekämpfen, dafür stehen allerdings nur 10 Sekunden zu Verfügung. Schaffen sie es in dieser Zeit nicht wieder in den Ring zu kommen, werden sie disqualifiziert.

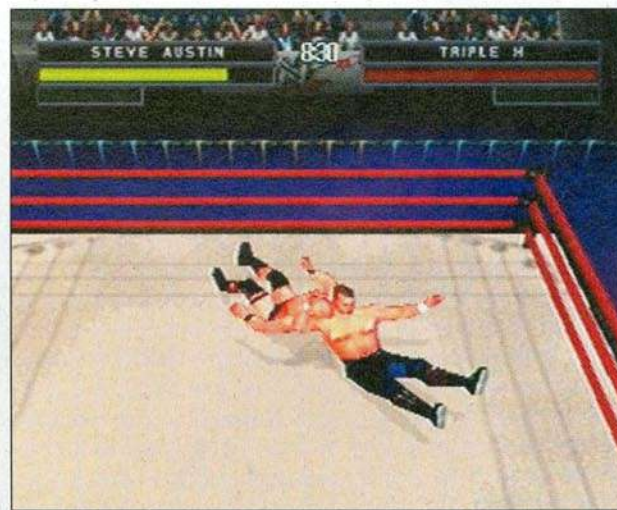


AMTIERENDE WWF CHAMPIONS:

Titel	Wrestler	Gewonnen am	Vorheriger Champion
WWF World Heavyweight Champion	„Stone Cold“ Steve Austin	29. Juni 1998	Kane
WWF Intercontinental Champion	„The Rock“ Rocky Maiva	8. Dezember 1997	Steve Austin (gab den Titel freiwillig ab)
WWF European Champion	Hunter Hearst Helmsley	16. März 1998	Owen Hart
WWF World Tag Team Champions	The New Age Outlaws (Billy Gunn & Jesse James)	30. März 1998	Cactus Jack & Chainsaw Charlie
WWF Light Heavyweight Champion	Taka Michinoku	7. Dezember 1997	--

mit guter Grafik und klasse Sound. Die Polygonwrestler sind lebensecht animiert (die Brustkörbe bewegen sich beim Atmen) und proportioniert. Alle wurden mit den originalen Gesichtern ihrer Vorbilder überzogen; sogar die Tätowierungen des Undertakers kann man erkennen. Selbst im Vier-Spieler-Modus läuft das Game flüssig und ohne Slow Downs. Die Soundkulisse in den Arenen kommt der Realität sehr nahe. Das Publikum ist stets am Anfeuern und die beiden Kommentatoren Vince McMahon und Jim Ross bringen ihre

Anmerkungen immer passend und gekonnt an. WWF Warzone hätte eigentlich das perfekte Wrestlingsspiel werden und sicherlich mit einer besseren Wertung aus diesem Test gehen können, wenn nicht Acclaims WWF-Lizenz ausgelaufen wäre. Unter großem Zeitdruck mußte das Team von Iguana WWF Warzone fertigstellen, wodurch einige Features nicht mehr implementiert werden konnten. Auf Features, die das Spiel noch attraktiver hätten erscheinen lassen, mußte verzichtet werden. Im Mehr-Spieler-Modus hält die Kamera stets die Hauptakteure im



In den Ladezeiten werden die beiden Kontrahenten des nächsten Kampfes vorgestellt.

„BISHER ERWIESEN SICH WRESTLINGSSPIELE FÜR DIE PLAYSTATION ALS EHER MITTELMÄßIG. MIT WWF WARZONE VERHÄLT ES SICH DA GANZ ANDERS: EINFACHES UND SOLIDES GAMEPLAY, DAS ETLICHE MOVES UND SPEKTAKULÄRE MANÖVER ZULÄßt, KOMBINIERT MIT GUTER GRAFIK UND KLASSE SOUND.“

Mittelpunkt. Die Spieler allerdings, die sich außerhalb des Rings prügeln wollen, können aufgrund der Kameraführung nicht gesehen werden. Zudem sind im Tag-Team oder Tornado-Fight keine Double-Team-Moves möglich. Auf einen Exhibition-Mode, in dem man

gegen einen Gegner seiner Wahl kämpfen kann, wurde gänzlich verzichtet. Trotz dieser Schwächen ist WWF Warzone ein absoluter Lichtblick am bislang dichtbewölkten Himmel der Wrestlingsspiele und bietet in jedem Fall lange anhaltenden Spielspaß - egal ob alleine, zu zweit oder zu viert.

POSITIV

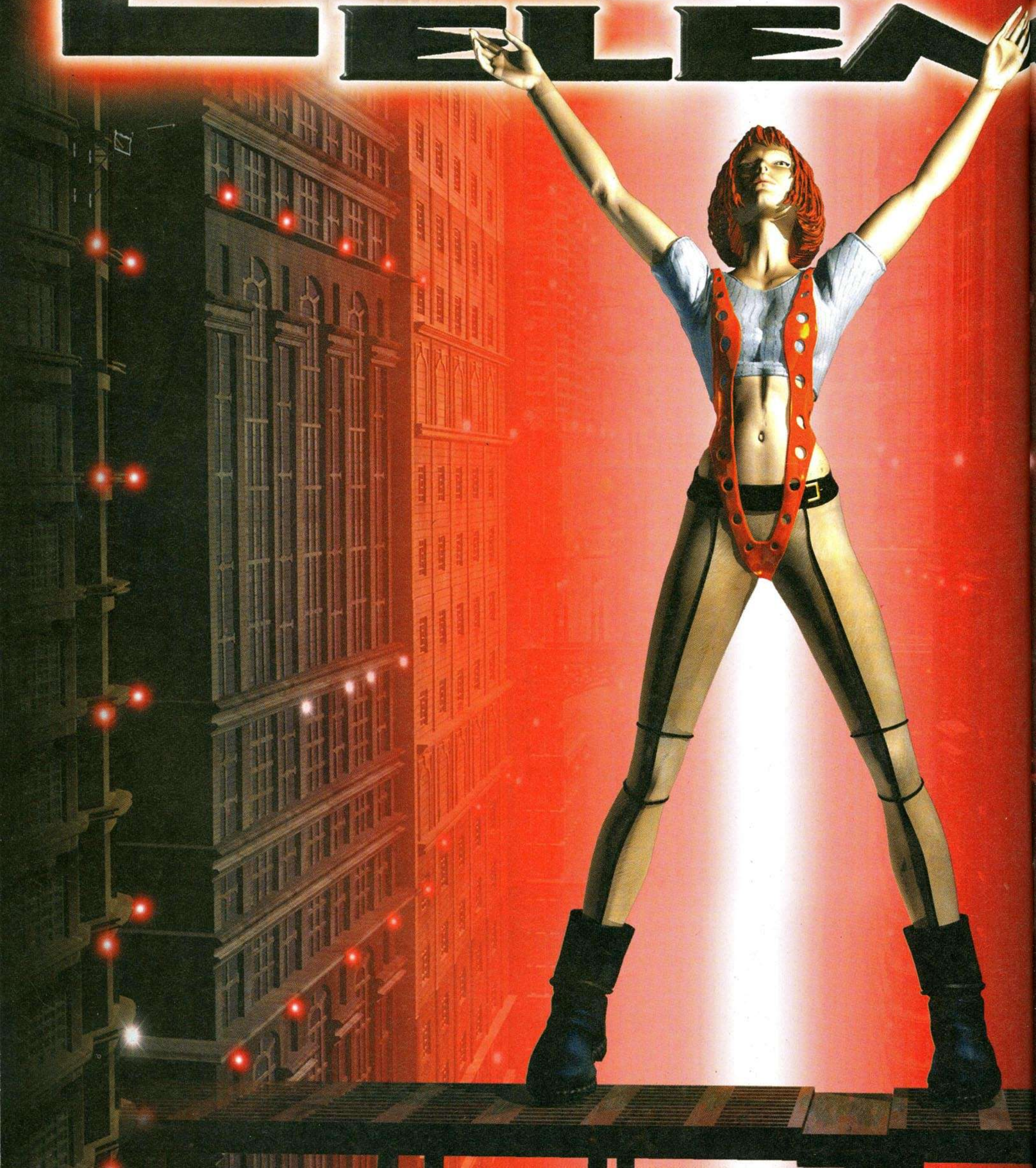
- Einfache und komplexe Steuerung
- Starke Lizenz
- Tolles Party Game

NEGATIV

- Keine Double Team-Moves
- Kein Exhibition Mode

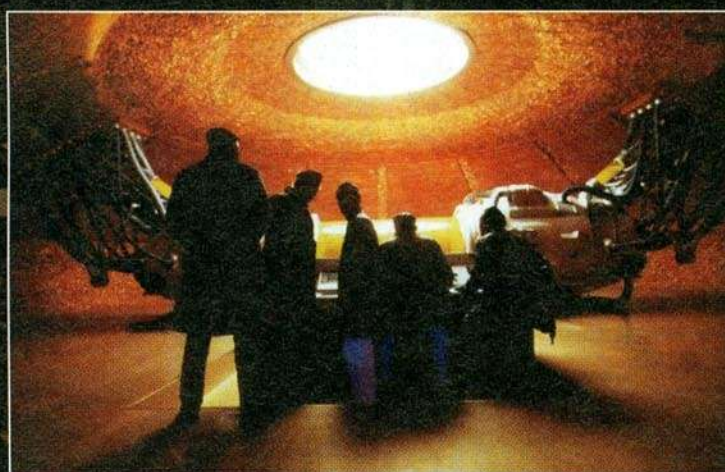
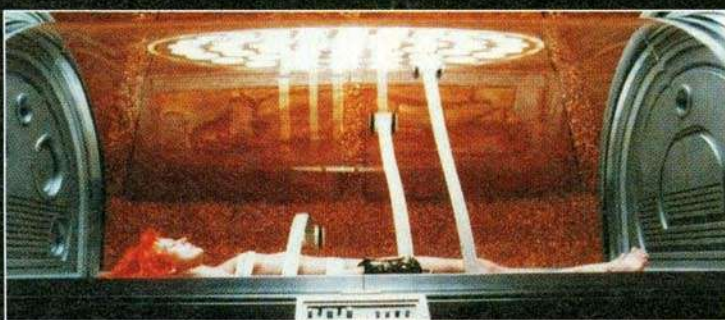
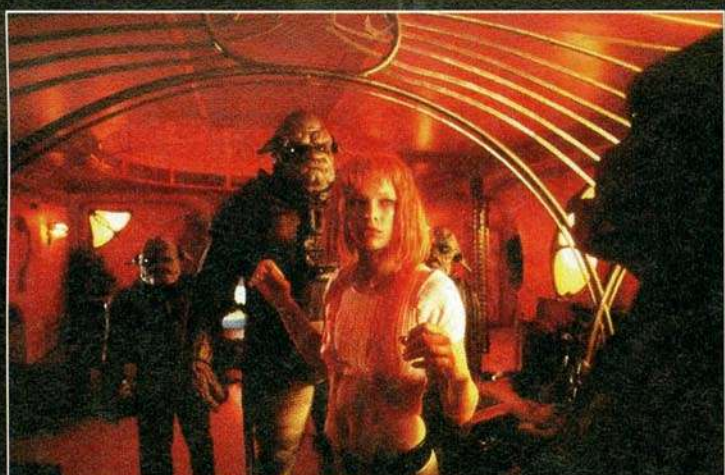
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
								8	
GRAFIK									
								8	
SOUND FX									
								8	
RATING									

THE FIRE



THE FIFTH ELEMENT

SVEN LIEBOLD



Die Welt steht am Abgrund. Alle 5000 Jahre hat das absolute Böse in Form eines alles zerstörenden schwarzen Nebels genug Energie gesammelt, um einen Angriff gegen jegliches Leben im Universum zu führen. Seit ewiger Zeit schon wird das Unheil von der Erde aus abgewehrt und zurückgedrängt. Mit Hilfe der Elemente „Feuer, Erde, Wasser und Luft“, deren Kraft in vier magischen Steinen konzentriert ist, gelang es bisher, die anstürmende Bedrohung in die kühle, weite Leere des Weltraums zurückzutreiben und für besagte weitere fünf Jahrtausende in Schach zu halten. Aktiviert wird diese heilige Waffe jedoch erst, wenn sich die Elemente mit einer fünften Komponente vereinen können: mit dem Leben selbst, in Form eines perfekten menschlichen Wesens.

Unglücklicherweise stieß ein Archäologe zu Beginn des 19. Jahrhunderts auf den Standort der Steine, woraufhin das tausende von Jahren alte Geheimnis gelüftet zu werden drohte. Einer außerirdischen Rasse namens „Mondoshawan“, die seit jeher über die Abschirmung der Elemente wacht, gelang es im letzten Augenblick vor der Enthüllung, die wertvollen Artefakte zu evakuieren und an einen sicheren Ort zu transportieren. Rund 300 Jahre nach diesem Vorfall ist es wieder soweit - die Menschheit hat mit ihren gedankenlosen Taten das Faß sprichwörtlich ein weiteres Mal zum Überlaufen gebracht, und die Summe aller böser Mächtschaften - die allumfassende, unheilvolle Macht - greift, einer unaufhaltsamen Sintflut gleich, erneut unseren geliebten Heimatplaneten an. Wie immer machen sich die Mondoshawan auf den Weg zur Erde, um die Abwehr der dunklen Mächte vorzubereiten. Sie ahnen nicht, daß die böse Macht bereits Verbündete auf dem blauen Planeten gefunden hat. Der Waffenhändler Zorg geht aus purer Machtgier ein verhängnisvolles Abkommen mit dem Bösen ein. Er soll sich der Steine bemächtigen, um zu verhindern, daß die Dunkelheit ein weiteres Mal abgeschmettert wird. Aus diesem Grund heuert der leicht debile und extrem größenwahnsinnige Zorg die Kriegerkaste der Mangalores an, welche das Schiff der Mondoshawan zerstören sollen, bevor es die Erde erreicht. Aber in weiser Voraussicht waren die heiligen Steine nicht zusammen mit dem fünften Element auf dem Mondoshawan-Kreuzer transportiert worden, welcher gnadenlos von den häßlichen Söldnern zerstört wird, sondern vielmehr gelangen diese auf einem anderen Weg zu ihrem Bestimmungsort. Einziges Überbleibsel des furchtbaren Massakers ist eine abgetrennte Hand der Titelfigur, durch die dank modernster Klon-Technologie der dazugehörige Mensch rekonstruiert werden kann. Das Ergebnis ist eine perfekte Lebensform: die abgöttisch schöne Leeloo. Nach einer atemberaubenden Flucht des zarten Geschöpfes aus dem Labor der Militärs, das diese bedeutende Situation nicht ganz einschätzen kann, trifft sie ausgerechnet auf den ehemaligen Einzelkämpfer Korben Dallas, der sich mit seinem Job als Taxifahrer über Wasser hält. Es beginnt ein abenteuerlicher Wettkampf gegen die Zeit; denn das Böse hat sein Ziel schon fast erreicht, und der Aufenthaltsort der Steine ist unseren Helden noch immer unbekannt. Um diesen ausfindig zu machen, müssen jene extreme Strapazen auf sich nehmen und große Gefahren bestehen, bis die vier Steine und das fünfte Element endlich an dem ursprünglichen Ort ihren Zweck erfüllen können. Diese Mission gleicht in groben Zügen ebenso dem Spielverlauf der PlayStation-Variante.

Genre Action-Adventure
Hersteller SCEE
Entwickler Kalisto
Testmuster Kalisto
Erhältlich ab 25. September
Preis ca. 99,- DM



Leider verzichtete man auf eine Rundum-Blick Funktion.



Drei auf einen Streich! Die Elektrokeule ist eine der effektivsten Waffen.



Die Kämpfe in luftiger Höhe geben Aussicht auf das beschäftigte Stadtpanorama.

Die in Bordeaux ansässigen Entwickler von Kalisto sorgten dafür, daß der Spieler nun selbst in die Rolle der zwei Weltretter schlüpfen kann. Der französische Hersteller machte bereits mit dem gruseligen Beat'em Up Nightmare Creatures von sich reden. Für die ehrgeizige Film-Adaption bediente man sich der vorhandenen Grafikengine der Nightmare Creatures und modifizierte diese fast bis zur Unkenntlichkeit. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Aus der 3rd Person-Perspektive bewegen sich Korben und Leeloo völlig frei in den großzügig designten Leveln. Ausgestattet mit einer Vielzahl von Bewegungsvariationen gilt es, 15 unterschiedliche Spielabschnitte zu erkunden. Der Clou daran ist, daß 10 der Level von beiden Helden nacheinander gemeistert werden müssen.

Fast jeder Level bietet eine neue Thematik: Die Flucht aus der Polizeistation über die Brüstungen und Dächer des New Yorks im Jahre 2413 ist mit sehr vielen Sprungpassagen versehen worden. Die Hallen des düsteren Hauptquartiers von Zorg sind in einem strikten High-Tech-Look gehalten, wobei sich die Aufgaben der beiden der jeweiligen Umgebung anpassen. So muß beispielsweise in Zorgs Festung der Hauptcomputer von Korben ausgeschal-

tet werden, während sich Leeloo nach den Tickets für die Fahrt auf dem Luxus-Kreuzer Paradise umsieht. Trotz desselben Spielabschnitts, den beide meistern müssen, fallen die Missionen für die zwei gänzlich verschieden aus. Aus den grundlegenden 10 gemeinsamen Leveln werden praktisch 20, da jeder sein eigenes Süppchen kocht. Lediglich zu Beginn des Spiels führt man Leeloo und Korben einzeln durch zwei Missionen, um sich so an die Steuerung und Spielweise zu gewöhnen. Hinzu kommen drei Bonusrunden, in denen man unterschiedliche Aufgaben unter starkem Zeitdruck erledigen muß.

Die beiden Charaktere wurden ihrer Natur entsprechend mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet. Korben Dallas' Schwerpunkt liegt deutlich auf dem harten Einsatz von schweren Waffen. Nahezu alle im Film vorkommenden Schußapparate können auch im Spiel auf die Mangalores, Cops oder auf Zorgs Schergen abgefeuert werden. Das Arsenal reicht von der normalen Handfeuerwaffe über die gefürchtete ZF 1 bis hin zu dem Granatwerfer der Mangalores, welcher eine Art Elektroshocker darstellt, mit dem auf spektakuläre Weise gleich mehrere Gegner niedergestreckt werden können. Neben gnadenlosen Maschinengewehrsalven weist die Waffe ebenfalls einen integrierten Flammenwerfer, Rocket-



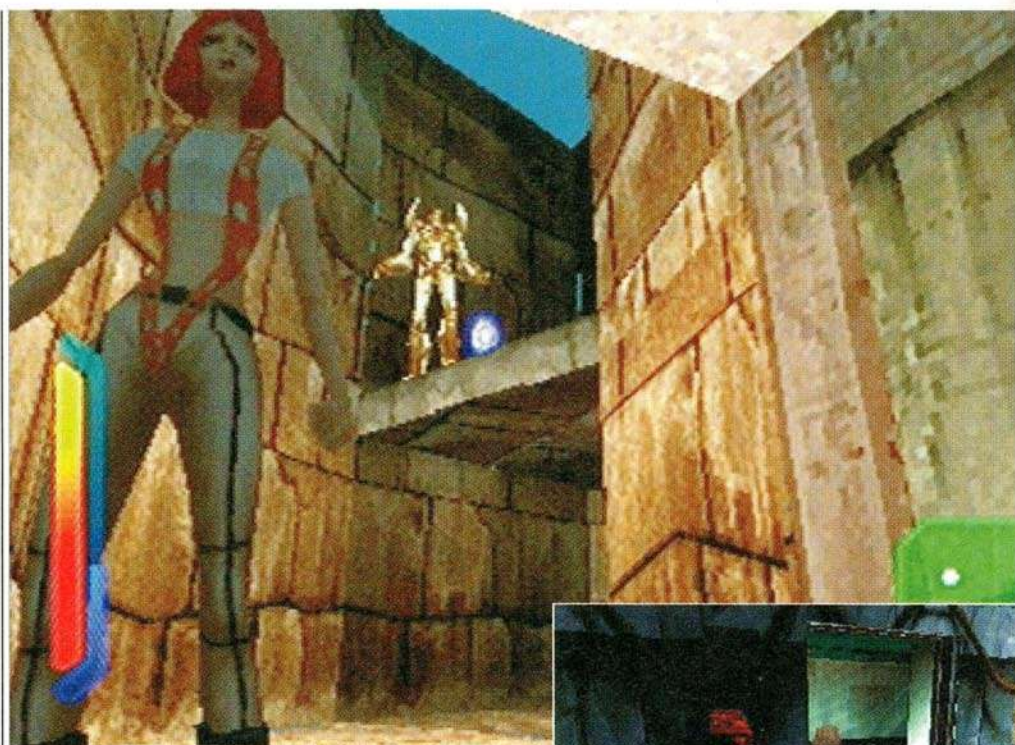
Zu Beginn eines Levels kann sich der Spieler aussuchen, mit wem er als erstes das Abenteuer bestehen will.



Lobenswert: Ein Tutorial erklärt die einzelnen Moves der Akteure.



Nachdem wir die Wand gesprengt haben, gibt sie den Weg zu neuen Abschnitten frei.



Die Kameraperspektive wechselt je nach Situation.

Launcher und eine Freeze-Cannon auf. Um dem gegnerischen Beschuss Herr zu werden, muß sich Korben agil nach links und rechts per R1- und R2-Taste zur Seite wegrollen. Außerdem beherrscht er eine Art Flugrolle, mit der er aus dem Laufen in die schützende Hocke bzw. Deckung gelangt; denn wer im Kamikaze-Verfahren auf alle Feinde zustürmt, segnet alsbald das Zeitliche. Korben sollte immer versuchen, aus einem abgeschirmten Bereich zu schießen oder zumindest immer in Bewegung zu bleiben, da sich besonders die Cops als hartnäckige Schützen herausstellen. Dank seiner Einzelkämpferausbildung besitzt Korben einen extrem harten Punch, mit dem er seine Kontrahenten auch im Clinch ausknocken kann.



Zahlreiche Pick-Ups geben dem Spieler wertvolle Lebensenergie zurück



Mit dem Flammenwerfer in die Straßenschlacht.



Wo mag wohl die richtige Code Card zu diesem Schloß stecken?

Leeloo hingegen ist völlig auf ihre Nahkampfkünste angewiesen. Ohne jede Waffe bis auf einige Granaten, mit denen sie unter anderem versperrte Zugänge sprengen kann, übernimmt sie anfangs mehr den Erkundungspart des Duos. Durch die Eigenschaft, auf allen Vieren kriechen zu können (sehr nett anzuschauen!), gelangt sie in völlig andere Abschnitte der Level als Korben. Ähnlich wie in Tomb Raider können beide Spielfiguren per Kreistaste vorsichtig gehen, um nicht von gefährlichen Kanten zu fallen, oder um waghalsige Jumps vorzubereiten.

Leeloo muß eine ganze Menge an heftigen Sprungpassagen meistern, die in ihrer Schwierigkeit durchaus an harte Nüsse wie die aus One erinnern. An vielen Stellen kann sich Leeloo an Gitter hängen, um sich in luftiger Höhe an einen anderen Ort zu hangeln. Ähnlich dem Nightmare Creatures-Vorbild

KORBEN DALLAS



Leider wurde das Gesicht von Bruce Willis schon für Activisions Apocalypse verwertet, so daß Kalisto von einem authentischen Polygonmodell absehen mußte.

LEELOO



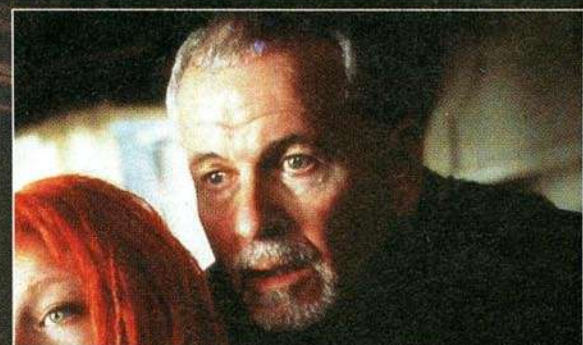
Das Supermodel Milla Jovovich zählt eben mal 22 Jahre und hatte nichts besseres zu tun, als den Regisseur Luc Besson zu heiraten.

ZORG



Gespielt von Allround-Schurke Gary Oldman erhielt die leicht psychopathisch veranlagte Figur den richtigen Charakter.

CORNELIUS



Ian Holm verkörperte den letzten Priester, der um das Geheimnis des fünften Elements wußte.

MONDOSHAWAN



Patrice Garcia entwarf ca. 50 verschiedene Varianten der Elementswächter, bevor sich Luc Besson zufrieden zeigte.

MANGALORES



Das Design des Söldnerabschaums mit den eingedrückten Gesichtern wurde von verschiedenen Hunderassen inspiriert.

DJ RUBY ROD

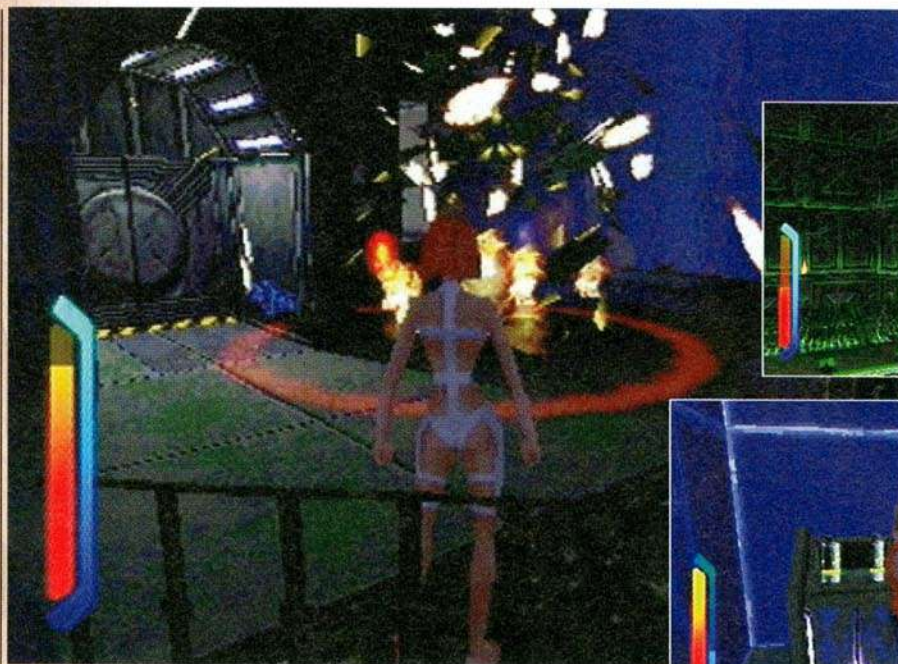


Bevor Chris Tucker für die Rolle engagiert wurde, stand die Pop-Legende Prince zur Auswahl.

DIVA



Ursprünglich sollten die Steine nicht im Bauch der Diva zu finden sein, sondern quer im Universum verteilt werden.



Explosionen wurden anprechtend in Szene gesetzt.



Der Zentralcomputer von Zorgs Hauptquartier ist fast lahmgelegt.

kämpft sich Leeloo mit acht verschiedenen Combos durch die komplexen 3D-Welten. Standardmäßig genügt es, entweder dreimal die X- oder dreimal die Viereckstaste zu betätigen, damit die hübsche Rothaarige ihren Donnerhagel aus Faust- und Fußschlägen auf die Angreifer losläßt. Als ultimative Superwaffe kann sie mittels einer Tastenkombination eine Explosion erzeugen, die alle Gegner in ihrer Reichweite eliminiert. Halten sich die Störenfriede allerdings zu nahe bei Leeloo auf, trägt sie ebenfalls Schaden aufgrund der Entladung davon.

Die Animationen aller Akteure sind überdurchschnittlich gut gelungen. Besonders Leeloo konnte mit ihren sanften Bewegungen die gesamte Redaktion entzücken. Trotz des naheliegenden Verdachts, die Programmierer würden hier auf eine Motion Capturing-Technologie setzen, wurden alle Bewegungsabläufe von Hand erledigt. Jede der beiden Hauptfiguren trägt außerdem zwei Originalkostüme, die auch im Film verwendet wurden. Übrigens entwarf der exzentrische Modedesigner Jean-Paul Gaultier speziell für die Produktion des Films eine eigene Kollektion. Wir sehen Leeloo in einem Hauch von Nichts in Weiß sowie in ihrer Sexy-Hosen-Orange-Latex-Riemen-Irgendwas-Kombi. Korben mußte sich leider nur mit einem schicken Anzug bzw. einem orangen T-Shirt zufriedengeben.

Die Aufgabe im Spiel differiert glücklicherweise etwas zu der Original-Filmhandlung. Statt stupide das Drehbuch nachzuspielen, ließen sich die Game-Designer viele neue Ideen einfallen. Ohne sich zu

weit von der primären Handlung zu entfernen, gestalteten sie vorhandene Szenen aus und fügten neue Features hinzu. Im Film beispielsweise mußten die Steine, nachdem sie auf ihren Säulen platziert wurden, zunächst aktiviert werden. Das heißt, daß das Wasserelement befeuchtet, das Feuerelement erhitzt werden mußte usw. Der Spieler begibt sich unter anderem auf die Suche nach diesen „Aktivatoren“, die in Form eines Blumentopfes oder auch in Form von Streichhölzern zu finden sind. Für Leeloo und Korben gestalten sich diese Nachforschungen jedoch alles andere als simpel. Es müssen zahllose Key-Cards gefunden, Computerterminals bedient oder einfach nur guten Spürnasen in den verwinkelten Spielabschnitten unter Beweis gestellt werden.

► Die gesamte grafische Darstellung ist zwar sehr detailliert ausgefallen, hinterließ aber aufgrund einiger techni-



Leeloo muß sich schnellstens zu den Energiebarrieren der Fenster bewegen.



In einer der Bonusrunden muß Korben innerhalb eines Zeitlimits Telefonzellen hochjagen.

DIE ALTERNATIVE
Tomb Raider
Core Design

Die gute alte Lara kommt wohl am ehesten als echte Alternative für diesen Titel in Frage. Tomb Raider ist zwar in vielen Belangen um einiges ausgefeilter, teilt jedoch ein bißchen die spannende Erkundungs-

Atmosphäre mit Kalistos Film-Adaption. Nachdem Miss Croft nun auch bald auf der Leinwand zu sehen sein wird, gehen wir neben dem angekündigten dritten Teil der Saga auch von einer entsprechenden Filmumsetzung aus. Das würde dann bedeuten, daß wir ein Spiel erhalten, das auf einem Film basiert, dessen Grundlage ein Spiel ist.....wird das nicht langsam kompliziert?



Die brillante musikalische Untermalung unterstreicht die gesamte Atmosphäre.

scher Mängel einen bitteren Nachgeschmack. Konnte man bei Nightmare Creatures etwaige Clipping- und Pop-Up-Probleme durch die allgemein dunkle Stimmung der Level kaschieren, kommen die angesprochenen Schwächen bei dem hellen und farbenfrohen 5th Element voll zur Geltung. Die Framerate bleibt aber trotz der komplexen Polygonbauten standhaft und sinkt kaum merklich unter 25 fps. Ebenfalls gaben sich die Programmierer sehr viel



In den komplexen Levels finden sich auch zahlreiche geheime Räume.

Steuerung der Charaktere erinnern ein wenig an den Genre-King Tomb Raider, reichen jedoch nicht ganz an dessen Perfektion heran. Besonders bei den teils haarigen Sprungpassagen wünschte man sich ein wenig mehr Präzision. Die analoge Steuerung bietet gegenüber der digitalen Kontrolle kaum

„DURCH DEN EINSATZ DER URSPRÜNGLICHEN FILMSKIZZEN UND DURCH DIE ZUSAMMENARBEIT MIT DEN ENTSPRECHENDEN DESIGNERN IST ES DEM TEAM GELUNGEN, EIN AUTHENTISCHES REPLIKAT DER FILMSTIMMUNG ZU PRODUZIEREN, DIE VON EINER BOMBASTISCHEN SOUNDUNTERMALUNG UNTERSTRICHEN WIRD.“

Mühe bei der Ausleuchtung der einzelnen Welten sowie bei der Gestaltung der schönen Waffen- und Explosions-effekte. Durch den Einsatz der ursprünglichen Filmskizzen und durch die Zusammenarbeit mit den entsprechenden Designern ist es dem Team gelungen, ein authentisches Replikat der Filmstimmung zu produzieren, die von einer bombastischen Sounduntermalung unterstrichen wird. Handling und



Manche Stellen können nur von Leeloo erreicht werden.



Die Original Sets des Films wurden liebevoll nachgebildet.



Die Diva wurde hemmungslos von den Mangalores niedergestreckt.



An diesen Teleportern beamt man sich zu anderen Locations.



Mit der Freeze-Cannon lösen sich Probleme in Eis auf.

Vorteile. Lediglich der Unterschied zwischen Laufen und Gehen kann damit beeinflusst werden. Die Dual Shock-Unterstützung ist ein netter Nebeneffekt.

Alles in allem konnte The Fifth Element als eine gelungene Symbiose zwischen Action-Adventure und Filmvorlage überzeugen. Obwohl man gezwungen ist, fast alle Level doppelt zu spielen, kommt keine Langeweile auf, da die Örtlichkeiten der beiden Akteure fast nie dieselben sind. Die einzelnen Missionen sind abwechslungsreich, das Leveldesign ansprechend und vielschichtig. Lediglich die Speicherfunktion hätte sich nicht nur auf einen geschafften Level begrenzen sollen, da der gehobene Schwierigkeitsgrad des Spiels dem Zocker einiges an Geduld abverlangt. Die fruchtbare Zusammenarbeit zwischen dem Lizenzinhaber Gaumont Multimedia und Kalisto sollte als Musterbeispiel für zukünftige Projekte dieser Art gelten.

POSITIV

- authentische Filmatmosphäre
- intelligentes Leveldesign

NEGATIV

- technisch nicht ganz auf der Höhe
- Speichern nur nach Beenden eines Levels möglich

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							7		
GRAFIK									
								9	
SOUND FX									
8									
RATING									



THE MAKING OF THE FIFTH ELEMENT

SVEN LIEBOLD

Es passiert nur sehr selten, daß man sich phantastische Kinderträume im späteren Leben erfüllen kann. Der französische Regisseur Luc Besson (THE BIG BLUE, NIKITA) kam in die glückliche Lage, seine jahrelang gehegten Einfälle tatsächlich verwirklichen zu können. Schon als 16jähriger Knabe begann er damit an seiner Geschichte zu schreiben, die in der Grundform um nichts anderes geht, als den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse. Rund 20 Jahre nach den ersten geschriebenen Seiten formte sich in Luc Besson ein vages Bild, wie der Film aussehen könnte. Der Startschuß zu einer 18monatigen Vorproduktions-Phase wurde gegeben.

Besson stellte ein neunköpfiges Designer-Team zusammen, allen voran die berühmten Zeichner Moebius und Meziere, die seine Gedanken und Vorstellungen zu Papier bringen sollten. Tag für Tag entstanden neue Kreaturen, Fahrzeuge, Waffen, Szenenbilder und Raumschiffe. Luc inspirierte sein Team mit neuen Ideen, lobte und verbesserte deren Entwürfe. Im Laufe der Zeit entstand ein detailverliebtes Universum, in dem jeder noch so kleine Gegenstand seine eigene Geschichte hatte.

Dennoch konnte der französische Filmemacher nicht ganz seinen Wunschvorstellungen gerecht werden. Aus Kostengründen wurde das Script um einige Details gekürzt und geändert. Ursprünglich sollte das Sci-Fi-Epos vier Stunden umfassen, die eigentlich auf zwei

Filme aufgeteilt werden sollten. Die begehrten Steine waren nämlich nicht wie in der Zelluloidvorlage im Bauch der Diva zu finden. Besson plante die Elemente wahllos im Universum zu verteilen, so daß sich Leeloo und Korben auf eine lange Expedition begeben hätten müssen, um die Steine zusammenzubringen. Letztendlich brachte es der Streifen trotz des harschen Cuts in der Storyline auf stolze 126 Minuten.

Leider verlief die Produktion nicht ganz ohne Stolpersteine. Nach den ersten 18 Monaten Post-Production stoppte Besson fürs erste das Projekt, um die derzeitige Situation noch einmal zu überdenken. Der Film drohte zu groß, zu aufwendig und vor allem zu teuer zu werden. Er beschloß, zunächst Leon Der Profi in die Kinos zu bringen, um somit weitere Ressourcen für seinen Traum zu sammeln. Aber noch während Leon gedreht wurde, gingen die ersten Szenen für Das Fünfte Element zu den Effekt-Spezialisten von Digital Domain. Mark Stetson, der sich schon für die FX-Shots in Blade Runner verantwortlich zeigte, übernahm die Leitung des Projektes. Viele der Entwürfe von Bessons Team wurden nochmals überarbeitet und digital aufpoliert. Im Speziellen erfuhren die zahlreichen Stadtpanoramen eine deutliche Frischzellenkur.

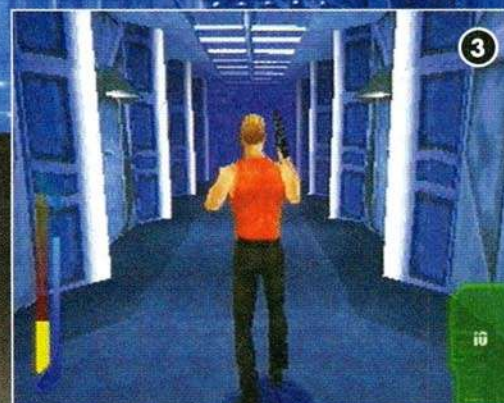
In der Hauptzeit der Entwicklung bestand das Team aus ca. 15 Mitgliedern:

Chefprogrammierer:	Alain Guyet
Programmierer:	Joel Suys, Eric Thomerot
Gamemanager:	Nicolas Coquard
Chefgrafiker:	Jerome D'Aviau de Piolant
Grafische Beratung:	Helene Giraud
Leveldesigner:	Ralph Musti, Olivier Lesaint, Thierry Ardillier, Thierry Burlot, Antony Desmazeau, Cyril Moreul, Jerome D'Aviau de Piolant
Lichter:	David Dedeine
Animation:	Benoit Milhorat, Chong Yuong
Test:	Pascal Saingre, Julien Courdille
Musiker:	Nicolas Sanchez, Frederic Motte
Das Designteam des Films:	Sylvain Desperetz, Patrice Garcia, Jacques Rey, Moebius, Meziere, Kamel Tazig, Hunbert Chabuel, Pierre Alain, Chartier Helene Giraud





1 Patrice Garcia entwarf die futuristischen Wohnblocks, die im Film (2) nahezu perfekt umgesetzt wurden. Im Spiel (3) wurde die Optik dieser Szene etwas abgespeckt.



Mit ähnlichem Aufwand ging der Lizenzinhaber Gaumont an die heimische Adaption des Science Fiction-Abenteuers. Anstatt die Lizenz teuer zu verkaufen, bekamen die in Bordeaux ansässigen Entwickler von Kalisto im Mai 1997 den Auftrag ein entsprechendes Spiel zu programmieren. So schlug man zwei Fliegen mit einer Klappe und profitierte beidesgleichen von den erheblichen Vorteilen. Zu einem sparte der Entwickler die kostenintensive Lizenz und kann somit seine Energien völlig auf den Titel konzentrieren. Auf der anderen Seite verliert der Lizenzinhaber nicht die Kontrolle über die Entwicklung, sowie die Möglichkeit, das Team mit den notwendigen Informationen zu versorgen.

Erstes Gebot der Filmkonvertierung bestand in der Erhaltung der originalen „Fifth Element“-Atmosphäre. Außerdem bestand Luc Besson auf den Verzicht von unnötiger Gewalt, sowie den Gebrauch von Waffen für Leeloo. Aus diesem Grund stellte man den Entwicklern die bereits am Original-Film-Design beteiligte Helene Giraud zur Seite. Die Tochter der Comic-Legende Moebius versorgte das Team zwei Monate lang mit allen nötigen grafischen Inputs. Viele Skizzen, die ihren Weg nicht auf den „Big Screen“ fanden, konnten im Spiel verwirklicht werden. Zusätzlich entwarf die begabte Zeichnerin noch einige Details und zusätzliche Kreaturen, die exklusiv im Spiel zu finden sind. Trotz des immensen Zeitdrucks verhalf sie dem Game die richtige künstlerische Linie zu finden. Diese Aufgabe gefiel ihr anscheinend so gut, daß sie ein darauf-

folgendes Job-Angebot von Kalisto nicht ausschlug. Zur Zeit arbeitet sie an einem neuen PlayStation-Titel, dessen Mysterium spätestens zur ECTS in London gelüftet werden wird.

Die PlayStation-Variante des Fünften Elements basiert auf einer stark modifizierten Nightmare Creatures-Engine, die speziell für die Bedürfnisse des Spiels angepaßt wurde. Man begann zwar zunächst einige Levels in der altbackenen Engine zu schaffen, das Team stellte jedoch sehr schnell fest, daß der Unterschied zwischen Adam Crowleys Kreaturen und dem Fünften Element nur minimal ausfallen würden. Sie gingen also her und modifizierten und erweiterten die Engine um viele neue Features. Nightmare Creatures sollte ein lineares Action-Game darstellen, der Spieler sollte nicht zu sehr mit Rätseln oder Geschicklichkeitstests belastet werden. Das Fünfte Element folgte jedoch einer anderen Richtung und benötigte eine deutliche Betonung der Komponenten, Erkundung und Rätsel.

Die Spielfiguren können sich jetzt auf frei schwebenden Plattformen bewegen oder sich an Gittern entlang hangeln. Im Spiel kommen zahlreiche neue Effekte zum Einsatz, wie der Gebrauch von verschiedenfarbigen Lichtquellen oder die spektakuläre Wirkungsweise einiger Waffen. Objekte müssen gefunden und an anderer Stelle eingesetzt werden. Allein die technische Erweiterung der Grafikengine nahm über ein Jahr in Kauf.

Auch wurde Kalisto vor die eine oder andere Geduldssprobe gestellt, als schwerwiegende Probleme am Horizont

auftauchten. Der Chef-Programmierer Alain Guyet und seine Kollegen wurden besonders bei den einzelnen Übergängen der Animationsphasen von den Polygon-Akteuren gefordert. Die Koordination der Bewegungen bedarf eines genauen Timings und präziser Positionierung der einzelnen Objekte. Übrigens, hingegen der Vermutung, die graziösen Schritte von Leeloo per Motion-Capture-Verfahren eingefangen zu haben, wurden alle Bewegungsphasen gewissenhaft per Hand animiert.

Der Film lebt neben seinen phantastischen Bildern ebenfalls von der stark emotionell behafteten musikalischen Untermalung. Dem Komponist Eric Serra gelang es, die einzelnen Szenen im Film perfekt in ein passendes akustisches Gewand zu stecken. Zusammen mit seinem Assistenten Sebastien Cortella schuf er einen exklusiven Track für die PlayStation und überarbeitete die von den Kalisto-Musikern komponierten Stücke mit seiner persönlichen Note.



IM GESPRÄCH MIT PATRICE GARCIA UND HELENE GIRAUD

Designer des Fifth Element-Universums

play: Wieviele Leute arbeiteten an dem Design des Films und woher stammt die Grundidee zu den Entwürfen?

Patrice: Luc Besson stellte ein Team aus neun Künstlern zusammen, die fast eineinhalb Jahre nichts anderes taten, als Entwürfe und Skizzen zu dem Film anzufertigen. Unter ihnen waren berühmte Namen wie Moebius, Jacques Rey oder Meziere. Bestimmte Vorlagen gab es nicht. Alles, was wir in unseren Köpfen hatten, war eine rohe Form des Scripts. Tag für Tag entstanden neue Ideen, die allesamt an einer großen Wand aufgehängt wurden, wo sie von Luc begutachtet wurden. Er selektierte bestimmte Entwürfe und begann somit langsam ein Konzept zu formen.

play: Stellte der Regisseur bestimmte Ansprüche an Euch?

Patrice: Nein, im ersten Jahr ließ er uns absolut freie Hand. In dem harten Filmbusiness ist dies übrigens eine absolute Ausnahmesituation, daß man sich über 12 Monate für diese Arbeit Zeit lassen kann. Normalerweise geschieht dies immer unter immensem Zeitdruck und ohne sehr viel Eigenkreativität. Nach eineinhalb Jahren Produktionszeit hatten wir dann eine grobe Struktur geschaffen und begannen diese Richtung auszuarbeiten.

play: Wurdet Ihr bei Eurer Arbeit durch irgendwelche Thematiken besonders beeinflußt?

Patrice: Natürlich ist jeder von uns geprägt durch hunderte von Comics und Filme. Ich denke jedoch, unsere Entwürfe basieren hauptsächlich auf der Verschmelzung verschiedener Kulturen. Die Farben Gelb und Rot spielten ebenfalls eine große Rolle. Es sollte der Eindruck einer denkbaren Zukunft entstehen, die nicht zu sehr in futuristische Sphären abgeleitet. Dazu wollten wir auf jeden Fall die Wärme und Menschlichkeit in unserem geschaffenen Universum erhalten.

play: Im Spiel wurden Entwürfe verwendet, die ihren Weg nicht auf die



Leinwand fanden. Ist das richtig?

Helene: Ja, das stimmt. Ich unterstützte das Entwicklungsteam zwei Monate lang, um die Stimmung des Films so gut wie möglich zu reflektieren. Wir verwendeten viele Originalskizzen, die ich aus der Filmproduktion mitbrachte. Viele der Entwürfe mußten extrem ausgearbeitet werden, da in der Filmvorlage bestimmte Orte nur kurz zu sehen waren. Im Spiel hingegen mußten wir diese Umgebung für den Spieler frei begehbar gestalten.

play: Gibt es bestimmte Örtlichkeiten oder Kreaturen, die speziell für das Spiel angefertigt wurden?

Helene: Neben vielen kleinen Detailzeichnungen entwarf ich noch einige zusätzliche Figuren, wie zum Beispiel den Spinnenroboter oder die Zombiemutanten in Zorgs Labor. Hinzu kam auch eine komplette Polizeistation, die in der Filmproduktion zwar angedacht, jedoch nie verwirklicht wurde.

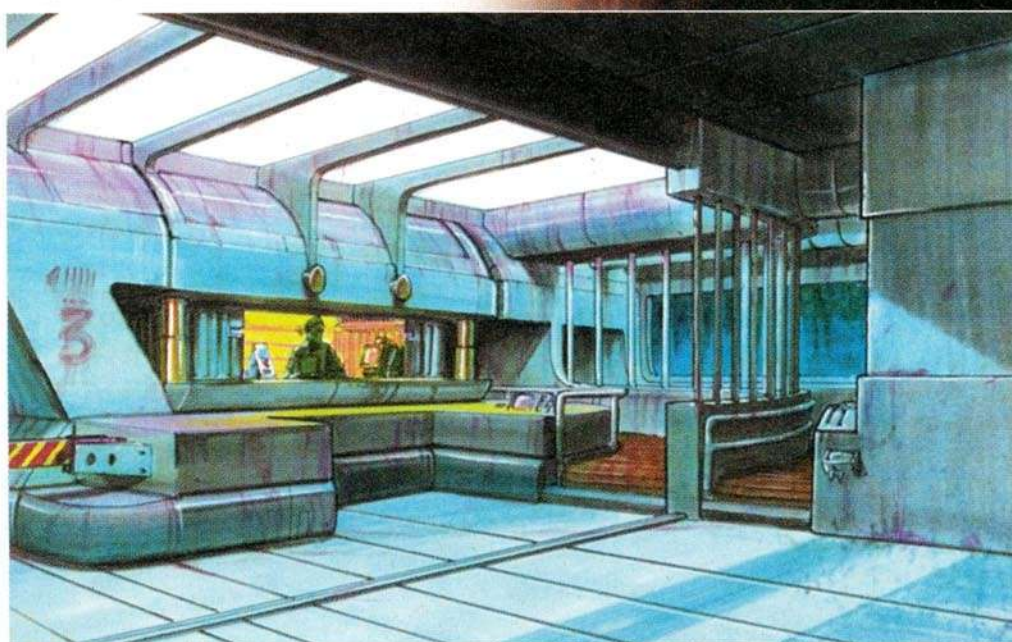
play: Gab es im Original-Script des Fünften Elements noch mehr nicht verwirklichte Ideen?

Patrice: Es existieren haufenweise Zeichnungen, die letztendlich nicht verwendet wurden. Es ist eben doch immer eine Kostenfrage, völlig unabhängig davon, wie gut die Ideen letztlich sind. Den sinnigen Gesang der Diva an Bord von Fhloston Paradise beispielsweise, haben wir am Ende nur einer finanziellen Einsparung zu verdanken. Ursprünglich sollte die Opernsängerin eine Art Schmetterlingsflügel besitzen, durch deren Bewegung bunte Farbpartikel frei gesetzt werden. Begleitet von diffusen Klängen sollte die Diva eigentlich eine sehr viel intensivere Wirkung auf das Publikum haben.

play: Der Bösewicht Zorg erinnert stark an eine dunkle Gestalt der deutschen Geschichte. Ist diese Ähnlichkeit beabsichtigt?

Patrice: Klar, wir wollten den ultimativen menschlichen Schurken kreieren. Was lag da näher als sich der Weltgeschichte zu bedienen. Zorg sollte jedoch noch mit etwas skurriler Eigenkomik auftreten, was ihn zuletzt zu einem leicht debilen Hitler-Verschnitt machte.





play: Der eigenwillige Modeschöpfer Jean Paul Gaultier entwarf bekannter Weise die Kostüme des Films. Hattet Ihr eine fruchtbare Zusammenarbeit?

Helene: (lacht) Tja, was will man zu Gaultier groß erzählen. Dieser Mann lebt einfach auf einem anderen Planeten. Eine Zusammenarbeit gab es in diesem Sinne gar nicht. Er schneite nur ab und an zu uns herein, überflog einige Zeichnungen und verschwand genauso schnell wieder.

play: Gingen Euch alle Entwürfe leicht von der Hand oder hattet Ihr einige „Problemkinder“?

Patrice: Oh ja! Tatsächlich strömten manche Einfälle geradezu aus meinem Kopf. Das Design des Luxuskreuzers Fhlosten Paradise wurde seit dem ersten Entwurf praktisch gar nicht verändert. Szenen wie der Raumhafen, Zorgs Büro und Raumschiff kosteten uns hingegen hunderte von Skizzen und tausende von Nervensträngen.

„NATÜRLICH IST JEDER VON UNS GEPRÄGT DURCH HUNDERTE VON COMICS UND FILME. ICH DENKE JEDOCH, UNSERE ENTWÜRFE BASIEREN HAUPTSÄCHLICH AUF DER VERSCHMELZUNG VERSCHIEDENER KULTUREN.“ Patrice Garcia

play: Was macht man in so einer Situation? Habt Ihr Euch gegenseitig im Team geholfen?

Helene: Die Zusammenarbeit in diesem Team war einfach traumhaft und sehr menschlich. Wir wuchsen zu einer Art Familie zusammen. Jedesmal, wenn einer von uns nicht mehr weiter kam, aus welchem Grund auch

immer, ließ er sich durch die Arbeit der anderen inspirieren. Wir sind bis zum heutigen Tag eng befreundet und besuchen uns auch regelmäßig - insofern es die Zeit zuläßt.

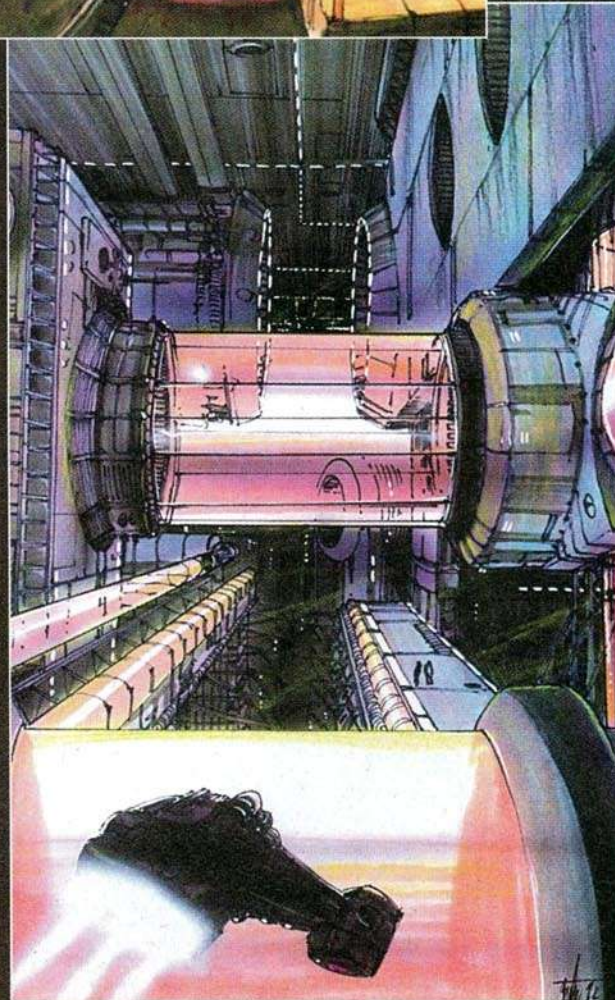
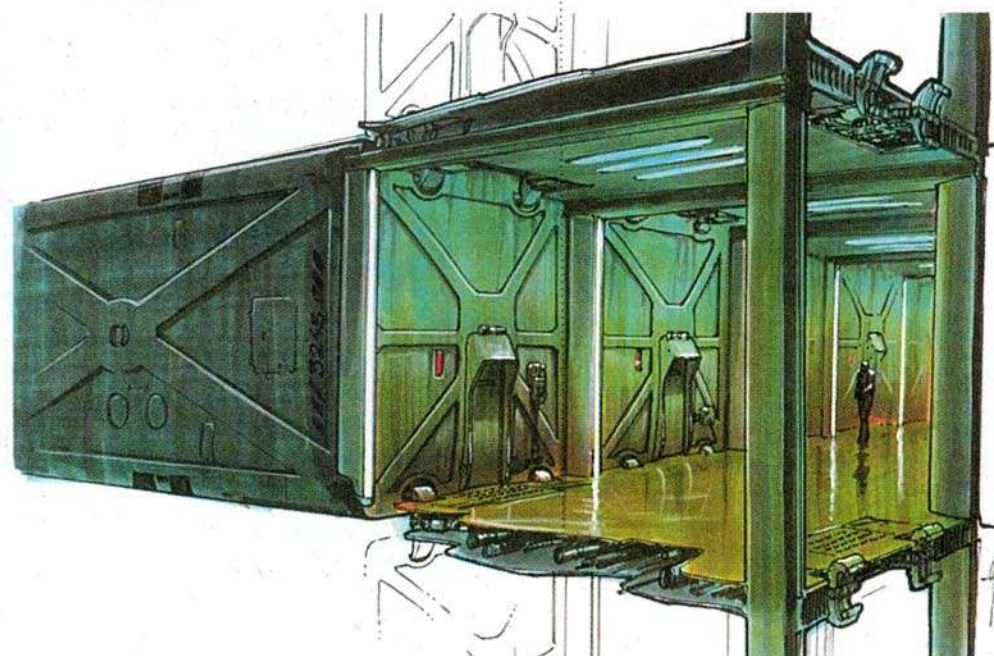
play: Seid Ihr bei der Filmarbeit geblieben?

Patrice: Ich habe mich mittlerweile zusammen mit Luc Besson auf kommerzielle Werbespots wie für Loreal oder Chanel spezialisiert. Die Arbeit liegt mir immer noch sehr am Herzen.

Helene: Nach meiner zweimonatigen Zwischenlandung bei Kalisto wurde ich für ein weiteres PlayStation-Projekt angeheuert. Ich überwache dort die künstlerischen Arbeiten und bekam erneut die Chance, ein komplettes Universum zu entwerfen. Mehr kann ich aber leider nicht verraten.

play: Hast Du vor im Spielebusiness zu bleiben?

Helene: Ich bin ein Mensch, der sich gerne neuen Herausforderungen stellt.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98

STEPHAN GIRLICH

Genre	Sportspiel
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
Testmuster	Konami
Erhältlich ab	18. September
Preis	ca. 99,- DM



Blatters Aufruf nach durchgreifenden Referees wurde in ISS Pro 98 brav befolgt.



Auf den ersten Blick scheinen sich die Änderungen und Verbesserungen in Grenzen zu halten - ist doch der Spiel-aufbau im Vergleich zum Original nahezu unverändert geblieben. Das Hauptmenü ist wie bisher grafisch unspektakulär, dafür aber sehr übersichtlich aufgebaut. In den Options werden die Konfiguration des Controllers vollzogen, Screen und Sound justiert sowie die Sprache der Menütexte eingestellt. Außerdem findet sich hier ein Spieler Editor, in dem die Namen, nicht aber die Attribute der Kicker verändert werden dürfen. Dennoch ist dies ein Feature, das die fehlende Lizenz für Original-Spielernamen nicht mehr ganz so schwer wiegen läßt. So ist es möglich, selbst einmal in die Rolle des Bundes-Bertis zu schlüpfen, um endlich die Mannschaft aufzustellen, die man vielleicht auch nach Frankreich hätte schicken sollen.

Im Trainingsmodus eignet man sich ohne störende Einwirkung eines Gegners die Steuerung in ihren Grundzügen sowie in ihren Feinheiten an. Spielzüge dürfen einstudiert, Ecken

und Freistöße perfektioniert werden. Hier fällt bereits auf, daß in ISS Pro 98 auf Automatismen weitestgehend verzichtet wurde, sondern vielmehr dem Timing die entscheidende Rolle zukommt. Bis auf den Schuß, der von jeder Position des Feldes aus immer in Richtung des gegnerischen Tores gezogen wird, liegen die restlichen Aktionen einzig in der Hand des Spielers. Für einen Kopfball muß im richtigen Moment nach oben gestiegen werden, um erstens den Ball überhaupt erwischen und zweitens auch aufs Tor bringen zu können. Ähnlich verhält es sich mit Direktabnahmen. Drückt man nur etwas zu früh oder zu spät, schlägt der

DAS ORIGINAL

International Superstar Soccer Pro



Vom Grundgerüst her ähnlich, vermag der Titel sich gegen das Sequel nicht mehr durchzusetzen, zu gut ist die Fortsetzung geworden. Scrolling und Steuerung sind träger, die Kicker weniger schön animiert. Trotzdem, mittlerweile als Platinum neu aufgelegt, zählt das Original aufgrund der guten Spielbarkeit und dem günstigen Preis immer noch zu den empfehlenswerten Fußball-Simulationen für die PlayStation.

Verbesserungen zum Original

- deutlich schönere Grafik mit viel realistischeren Animationen
- deutlich höheres Spieltempo, zudem einstellbar
- im Sprint kann die Laufrichtung verändert werden
- Mitspieler intelligenter - dadurch intuitiver spielbar
- Trainings-Modus
- Spieler Editor
- besserer Kommentator



Trotz wunderschönen Fluges ist der Keeper gegen diesen Gewaltschuß machtlos.



Die Kombination Spieler/CPU gegen CPU ist nicht empfehlenswert, da man bei den CPU-gesteuerten Spielern keinerlei Eingriffsmöglichkeiten hat.



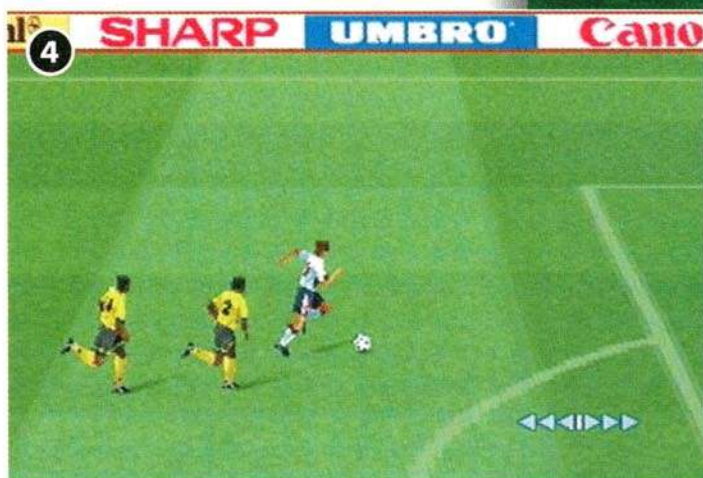
Ein Steilpaß durch die Gasse zweier jamaikanischer Abwehrspieler...



Nur bei maximaler Spielgeschwindigkeit gibt es auch den maximalen Spielspaß!

Schütze ein wunderschönes, aber leider völlig wirkungsloses Luftloch. Für einen eleganten Fallrückzieher ist es wichtig, den Spieler mit dem Rücken zum Tor zu platzieren. Neben Paß, Schuß und Flanke sind zudem alle ISS Pro-Kicker dazu in der Lage, einen Mitspieler steil zu schicken, d.h. ihm das Leder so in den Lauf zu legen, daß der Abwehrspieler meist nur verdutzt hinterherschauen bzw. verzweifelt hinterherlaufen kann. Um den Ball mit der Hacke weiterzuspielen, muß die Paß- mit der Richtungstaste (entgegengesetzt zur Laufrichtung) kombiniert werden. In der Verteidigung sollte man die Grätsche von hinten vermeiden, da den Schiedsrichtern bei mißglückten Abwehraktionen die Karten recht locker sitzen. Vielmehr empfiehlt es sich, dem angreifenden Gegenüber den Ball mit der „Press“-Taste oder durch simples Ablaufen geschickt vom Fuß zu klauen.

Das Angebot an Spielmodi mit Einzelspiel, Meisterschaft, Turnier, All Star Game und Elfmeterschießen ist nicht außergewöhnlich groß, aber in



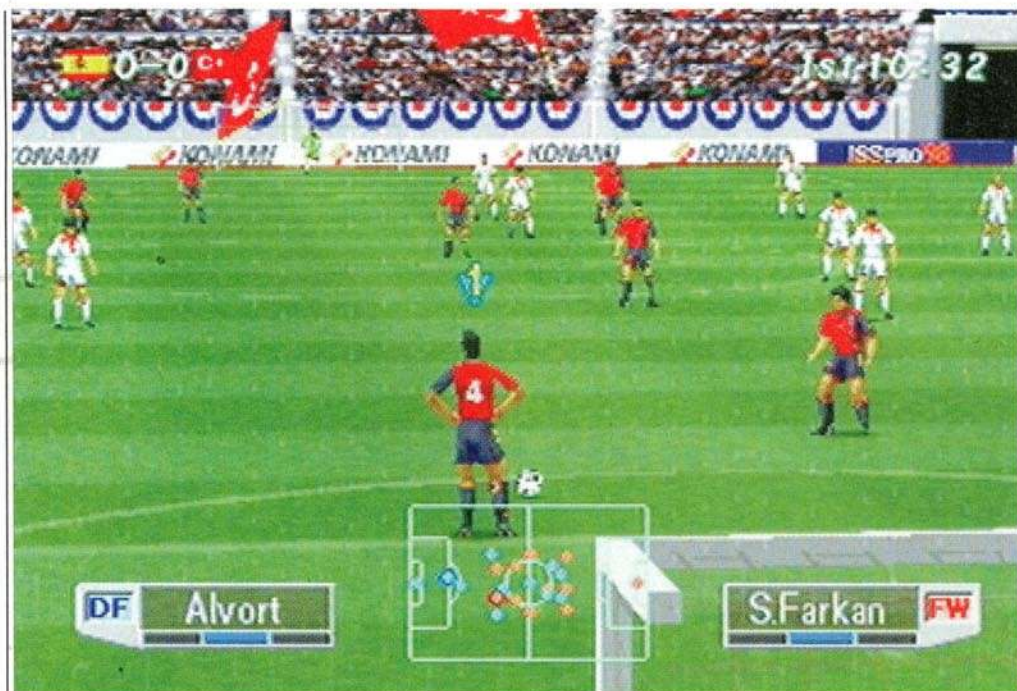
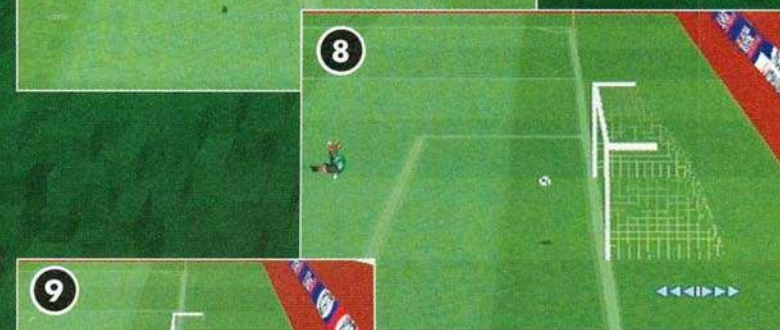
...eröffnet dem englischen Stürmer die Chance zu einem raffinierten Schlenzer über den Torwart hinweg...

jedem Fall ausreichend. Mit einer von 48 Nationalmannschaften tritt man an, deren Kicker zwar nicht namentlich, aber zumindest optisch ihren realen Vorbildern ähneln; Hollands Spielmacher Seedorf oder Kolumbiens Stehgeiger Valderama sind beispielsweise eindeutig zu identifizieren.

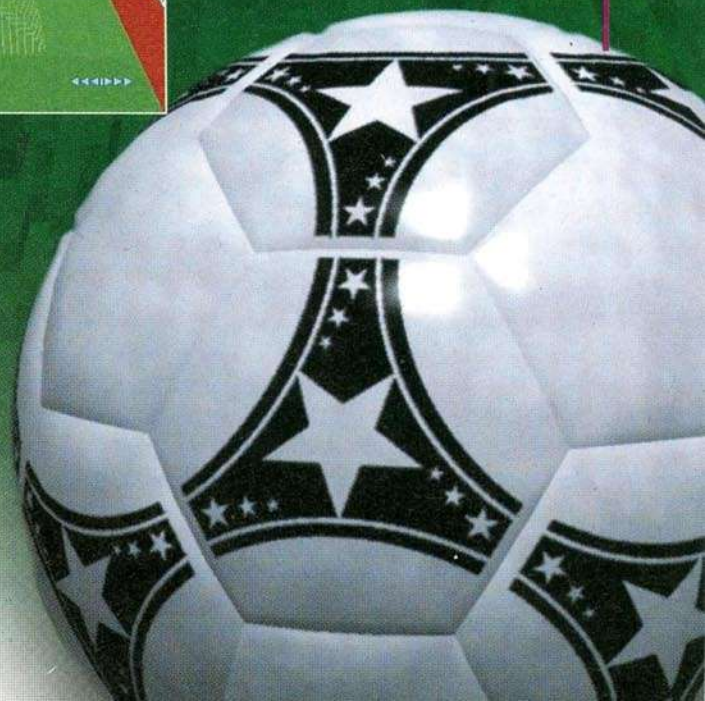
Bevor es nun zum Anstoß kommt, legt man Aufstellung, Formation und Taktik fest; letztere kann übrigens auch während eines Spiels per Tastendruck verändert werden. Kleine Gesichter, die von frohgelaut bis miesepetrig dreinschauen, symbolisieren den Zustand des jeweiligen Akteurs. Schlecht gelaunte Spieler wechselt man besser aus, selbst wenn die Werte der Ersatzspieler deut-



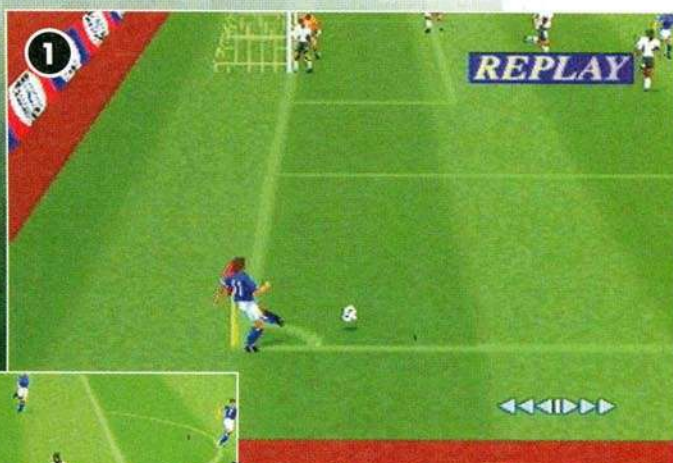
...der sich diese Möglichkeit dann auch nicht entgehen läßt.



Bei einem Abstoß oder Eckball können die Spieler leider überhaupt nicht bewegt werden.



Eine kurz ausgeführte Ecke nutzt der italienische Spieler zu einem fulminanten Direktschuß...



...den der viel zu weit vor dem Tor stehende Keeper des englischen Teams in einer spektakulären Parade nur zu einer Bogenlampe abklatschen kann...



...woraufhin der Ball nur noch über die Linie gedrückt werden muß.



lich schlechter sind. Schon auf dem Platz, aber immer noch vor dem Anpfiff, sollte man im Pausenmenü sowohl die Spielgeschwindigkeit wie auch die Kameraperspektive auf die jeweils höchste Stufe stellen, um Dynamik und Übersicht merklich zu steigern.

► Bis zu diesem Punkt bietet das ISS-Sequel grundsätzlich nichts, was einen vom Hocker hauen könnte. Erst wenn das Leder wirklich rollt, offenbart der Titel plötzlich Qualitäten, die es einem als Fußballfan sehr schwer machen, sich wieder vom Fernseher zu trennen. In grafischer Hinsicht vermag sich der Titel gegen EAs Konkurrenz sogar knapp durchzusetzen. Während die Grafikengine in Frankreich 98 der CPU oftmals das Letzte abverlangt, hat dagegen die

ISS-Engine das Geschehen offensichtlich weit souveräner im Griff. Bis auf marginale Slow Downs, die in spielerischer Hinsicht keinerlei Auswirkungen zeigen und im Vergleich zur japanischen NTSC-Version spürbar reduziert werden konnten, spielt sich der Titel zu jeder Zeit absolut flüssig. Und das, obwohl die Kicker außergewöhnlich hübsch gezeichnet und besonders lebensecht animiert sind. Immer wieder

DIE ALTERNATIVEN

Frankreich 98: Die Weltmeisterschaft

Electronic Arts



Das beste FIFA aller Zeiten, auch wenn es gar nicht so heißt. Der Weltmeisterschafts-Ableger der erfolgreichsten Fußballserie überhaupt übt eine bis zum heutigen Tag ungebrochene

Faszination auf uns aus. Kein Spiel ähnelt dem anderen, Steuerkniffe ohne Ende und der FIFA-typische Moral-Faktor nach einem Torerfolg lassen die Herzen der Fußballfans höher schlagen. Nach wie vor ein Must Buy für jeden Sportspielfan, auch wenn die Weltmeisterschaft schon lange vorbei ist.

World League Soccer 98

Eidos Interactive



Die Simulation von Eidos Interactive spricht mit unnötig komplizierter Steuerung vorrangig Freaks an - trotz hübscher Grafik und ansprechender Soundkulisse. Viel Übung ist von Nöten, will man

der Steuerung wirklich Herr werden. Dann aber sind spektakuläre Spielzüge mit herrlichen Torraumszenen möglich. Gegen Frankreich 98 und ISS Pro 98 hat der Titel aber nichts mehr zu melden.

Golden Goal 98

Take 2 Interactive



In Sachen Präsentation durch das ziemlich ärmliche Drumherum nur Kreisklasse, vermag der Titel durch seine einfaches Gameplay und die innovative Sprachausgabe, bei der statt des üblichen

Kommentators die Spieler selbst zu Wort kommen, durchaus zu unterhalten. Die schwachen CPU-Gegner sind ein weiteres Manko, das insbesondere der Langzeitmotivation nicht gerade förderlich ist. So empfiehlt sich Golden Goal vorrangig denjenigen, die oftmals gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten möchten.



Bei solch einem Gewühl im Strafraum sind die Erfolgsaussichten auf ein Tor sehr hoch. Meist läßt sich das Leder irgendwie in bester Abstauber-Manier versenken.



Unter den 48 Nationalteams finden sich auch alle Teilnehmer der diesjährigen Weltmeisterschaft.

sind es kleine, aber feine Aktionen, die einen schon als bloßen Betrachter zum Staunen bringen. Zum Beispiel dann, wenn ein weiter Paß von über 40 Metern vom eigenen Stürmer aus dem vollen Lauf heraus mit dem Außenrist elegant mitgenommen wird. Die Bewegungsabläufe gehen ausnahmslos fließend ineinander über und wirken nicht unnatürlich abgehackt wie in so vielen anderen Spielen. Völlig aus dem Rahmen allerdings fallen Begegnungen bei Regen, da die Tropfen zum einen mitscrollen und zudem Störstreifen bei schlechtem Fernsehempfang sehr ähnlich sind. Dieser Fauxpas ist jedoch zu

verzeihen. Akustisch reicht der Titel nicht ganz an die optische Klasse heran. Ballgeräusch und Zuschauerkulisse sind nicht optimal, besonders Raumklang-Fetischisten werden zimmerfüllendes Stadionfeeling vermissen. Schlachtgesänge sind zwar zu hören, aber leider nicht zu interpretieren oder gar zu verstehen. Wiederum meisterlich präsentiert sich dagegen die Spielbarkeit. Simulationslastiger als Frankreich 98, erinnert ISS Pro 98 oftmals an gepflegtes Rasenschach. Schon ab der Schwierigkeitsstufe 3 von 5 verhalten sich die Gegner, wie übrigens auch die eigenen Spieler, äußerst clever und verlangen nach gekonntem Paßspiel, um letztlich überhaupt zu Torchancen zu kommen. Wer auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad siegreich bleiben möchte, wird abhängig vom eigenen Können einige Tage, wenn nicht sogar einige Wochen an Übung einplanen müssen, was im Sinne der Langzeitmotivation sicherlich kein Fehler ist. Das Ballverhalten ist zwar nicht physikalisch korrekt, aber trotzdem sehr gut gelungen. Eigentlich hatten wir zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, das Leder wolle nicht so, wie wir es gerne hätten. Etwas



Der Spieler Editor läßt einem die Möglichkeit offen, mit originalen oder fiktiven Spielernamen zu spielen.



Schaut Euch die Liebold-Brothers an: wie immer mies drauf... (kleiner Scherz)

„UNTER DEM STRICH ABER IST DER TITEL DIE MOMENTAN WIRKLICH EINZIG ERNSTHAFTE KONKURRENZ ZU FRANKREICH 98 UND, ABHÄNGIG VOM PERSÖNLICHEN GESCHMACK, VIELLEICHT Sogar DIE BESSERE WAHL.“

mehr Effet in manchen Aktionen und Präzision bei weiten Flanken, und ISS Pro 98 könnte auch in diesem Punkt zur EA-Referenz aufschließen. Dennoch

METAL GEAR SOLID

Tactical Espionage Action

Laut offizieller Mitteilung von Konami Deutschland wird ISS Pro 98 eine zweite CD in Form einer spielbaren Demo zu Metal Gear Solid beiliegen. Die ersten zwei Missionen, komplett in Englisch - Zockerherz, was willst Du mehr: ein supergeniales Fußballspiel und eine Vorausschau auf den Action-Kracher des Jahres! Wer hier nicht zuschlägt, ist selber schuld!



Auf ein Spiel bei Regen sollte man verzichten, da dieser grafisch recht lächerlich wirkt.

offenbart ein direkter Vergleich letztlich Stärken und Schwächen bei beiden Titeln, die einen echten Fußballfan jedoch jeweils kaum stören dürften. Nur die Beschränkung auf maximal zwei Spieler gleichzeitig, den gänzlichen Verzicht auf die Unterstützung des Analog-Controllers (definitiv kein Nachteil, aber mittlerweile Pflicht) und

den etwas schwächeren Sound möchten wir International Superstar Soccer Pro 98 letztlich ankreiden. Unter dem Strich aber ist der Titel die momentan wirklich einzig ernsthafte Konkurrenz zu Frankreich 98 und, abhängig vom persönlichen Geschmack, vielleicht sogar die bessere Wahl.

POSITIV

- ausgereiftes und anspruchsvolles Gameplay
- sehr schöne Grafik mit realistisch wirkenden Animationen
- hohe Langzeitmotivation durch starke CPU-Gegner

NEGATIV

- keine Mehr-Spieler-Option
- lächerliche Regeneffekte
- marginale Slow Downs

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIK										9
SOUNDFX										7
RATING										9

play
PLAYSTATION
BEST BUY!



COMMAND & CONQUER

ALARMSTUFE ROT GEGENSCHLAG

MARK LIEBOLD, KLAUS PREISINGER

126

TEST SCREEN

Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Westwood Studios
Testmuster	Virgin Interactive
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 99,- DM

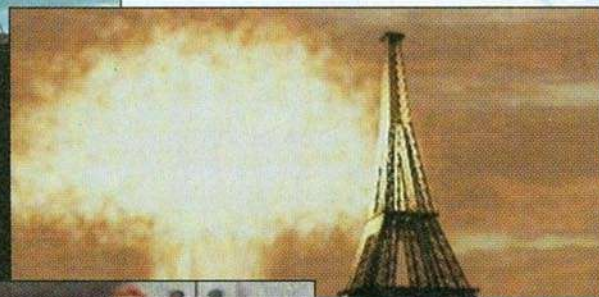




Die Westwood Studios wurden 1985 von Brett W. Sperry und Louis Castle in einer kleinen Garage gegründet. Zu ihren frühen Werken zählen Titel wie Battletech und Eye of the Beholder. Nach ihrem Zusammenschluß mit Virgin Interactive im Jahr 1992 begann der große Aufstieg der Westwood Studios. Dune II Building of Dynasty wurde ein absoluter Kassenschlager und läutete eine neue Ära in der Welt der Echtzeitstrategie-Spiele ein. Gleichzeitig legten sie mit Dune II den Grundstein für Command & Conquer, das den Auftakt für die beliebteste und erfolgreichste Strategiespiel-Serie aller Zeiten bildete.

Command & Conquer Der Tiberiumkonflikt, das jetzt als Platinum Edition erhältlich ist, spielt in der Zukunft. Die GDI (United Nations Global Defense Initiative) und die Bruderschaft NOD ringen um die Tiberiumvorkommen der Erde. In Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot kämpft man zwar in der Gegenwart, die Ursachen für diesen Konflikt liegen allerdings weit in der Vergangenheit. Mit Hilfe von Einsteins Forschungen entwickelten amerikanische Wissenschaftler einst eine Zeitmaschine, mit der sie in der Zeit zurückreisten, Adolf

Hitler noch vor dem Münchner Putsch eliminierten und somit den 2. Weltkrieg verhinderten. Ohne Deutschland als totalitäres Macheregime fehlte der Sowjetunion jeglicher Gegenpol, und die aufstrebende UdSSR griff unter der Führung von Joseph Stalin selbst nach der Weltherrschaft. Trotz größter Bemühungen der USA und ihrer Verbündeten, den russischen Diktator aufzuhalten und jegliche imperialistische Ambitionen der UdSSR niederzudrücken, dauert der Kampf um unseren Planeten seit über 50 Jahren an.





GEMEINSAME EINHEITEN

**SCHÜTZE**

Kosten:100
Reichweite:gering
Panzerung:
Voraussetzung:Cyborgfabrik
Bewaffnung:M-16 oder AK-47

**RAK-ZERO**

Kosten:300
Reichweite:mittel
Panzerung:
Voraussetzung:Cyborgfabrik
Bewaffnung:Bazooka

**INVASOR**

Kosten:500
Reichweite:
Panzerung:
Voraussetzung:Cyborgfabrik
Bewaffnung:
Bewaffnung:

**TANYA**

Kosten:1200
Reichweite:mittel
Panzerung:
Voraussetzung:Cyborgfabrik, Technologiezentrum
Bewaffnung:2 x .45er, C4

**ERZTRANSPORTER**

Kosten:1400
Reichweite:
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Waffenfabrik
Bewaffnung:

**LANDUNGSBOOT**

Kosten:700
Reichweite:
Panzerung:mittel
Voraussetzung:Werft
Bewaffnung:

**MOBILES BAUFAHRZEUG**

Kosten:2500
Reichweite:
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Waffenfabrik, Technologiezentrum
Bewaffnung:

128 ALLIIERTE EINHEITEN

**MECHANOBOT**

Kosten:800
Reichweite:
Panzerung:
Voraussetzung:Cyborgfabrik
Bewaffnung:Werkzeug

**SPION**

Kosten:500
Reichweite:
Panzerung:
Voraussetzung:Cyborgfabrik, Radar
Bewaffnung:

**DIEB**

Kosten:500
Reichweite:
Panzerung:
Voraussetzung:Cyborgfabrik, Technologiezentrum
Bewaffnung:

**PANZERMINELEGER**

Kosten:800
Reichweite:
Panzerung:mittel
Voraussetzung:Waffenfabrik, Werkstatt
Bewaffnung:Panzerminen

**RANGER 4WD GELÄNDEWAGEN**

Kosten:600
Reichweite:gering
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Waffenfabrik
Bewaffnung:M-60 LMG

**LEICHTER PANZER**

Kosten:700
Reichweite:mittel
Panzerung:mittel
Voraussetzung:Waffenfabrik
Bewaffnung:75mm Kanone

**BMT**

Kosten:800
Reichweite:gering
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Waffenfabrik
Bewaffnung:M-60 LMG



Eine russische Panzerlawine rollt gnadenlos über eine Basis der alliierten Streitkräfte hinweg.

Die Westwood Studios lassen nach Command & Conquer Alarmstufe Rot mit Gegenschlag, das aus den PC-Zusatzpacks Gegenangriff und Vergeltungsschlag besteht, den Konflikt zwischen den Alliierten und der Sowjetunion auf der PlayStation erneut entfachen. Neben dem obligatorischen Kampagne-Modus kann man sich in Command & Conquer Alarmstufe Rot Gegenschlag auch kleinere, kurze Gefechte liefern, entweder gegen bis zu drei Computergegner oder via Linkkabel gegen einen Freund. Der Feldzug (Kampagne) bietet sowohl für die russische als auch für die alliierte Seite je 17 Missionen und drei Geheimaufträge. In manchen der Missionen werden Fahr-



Der M.A.D. Panzer macht sich langsam auf den Weg zu den feindlichen Stellungen.



Ein typisch russisches Mission Briefing.



zeugeigenschaften verändert. In der „Paradoxen Gleichung“ ist der V2-Werfer beispielsweise in der Lage, anstelle der normalen Raketen Atomsprenkköpfe abzufeuern. Am Gameplay hat sich im Vergleich zu den beiden Vorgängern nichts verändert. Nach wie vor muß man mit seinem Erztransporter wertvolle Mineralien einsammeln, um Gebäude zu errichten, die anschließend Fahrzeuge und Truppen produzieren oder andere spezielle Aufgaben erfüllen. Allerdings sind alle Einheiten hierarchisch gegliedert. Für den Bau hochentwickelter Waffen werden auch die dafür spezifischen Einrichtungen benötigt. Die Voraus-





setzungen, um eine Einzelkämpferin (Tanja) ausbilden zu können, sind eine Cyborgfabrik und ein Technologiezentrum, das wiederum eine Waffenfabrik und eine Radarstation erfordert, um gebaut werden zu können. Die Truppen kann man entweder einzeln oder in Gruppen in die Schlacht schicken. Zusätzlich können die Verbände markiert werden, um sie anschließend einfacher wieder anzuwählen. Hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades ist Command & Conquer Alarmstufe Rot Gegenschlag nicht zu unterschätzen. Zwar besteht die Möglichkeit im Optionsmenü neben Geschwindigkeit und Sound/FX auch die Künstliche Intelligenz der Gegner zu

„DIE VIDEOSEQUENZEN SIND VON HOHER QUALITÄT UND DIE SYNCHRONSTIMMEN PERFECT AUF DIE CHARAKTERE ABGESTIMMT.“

modifizieren; dies ändert aber auch nichts daran, daß man erst nach und nicht schon während des Einsatzes abspeichern kann.

Die alliierten Streitkräfte

Ohne große Begrüßung und überschwengliche Freundlichkeit erläutert General Barry Corbion den Plan, mit



Fallschirmjäger eignen sich besonders gut, um ein Ablenkungsmanöver einzuleiten.



Der Radius eines Sprengwagens kann ohne Probleme ganze Verbände zu Asche verwandeln.



Ohne jegliche Chance auf Verteidigung wird der V2-Werfer von der Helikopterstaffel ausgelöscht.

dem die russische Besatzungsmacht aus Griechenland vertrieben werden soll. Um die sowjetischen Cyborgs funktionsuntüchtig zu machen, müssen feindliche Hydraulikölfabriken erobert und nebenbei die bedrohte Zivilbe-

völkerung aus den gefährdeten Gebieten evakuiert werden. Sobald die griechische Halbinsel von den sozialistischen Invasoren befreit werden würde, würden die Truppen weiter nach Nordosten marschieren. In Sibirien muß der Überläufer General Stavros mit Hilfe von Tanja in Sicherheit gebracht und die russischen Atomtests gestoppt werden. Nachdem die Route nach Moskau für die restlichen alliierten Truppen frei ist, führt der Weg des Kampfverbandes nach Italien. Dort befinden sich sowohl russische als auch verbündete Wissenschaftszentren. Um die Entwicklung der sowjetischen Super-Atom-U-Boote zu verhindern, ist es dringend notwendig, die feindlichen Laboratorien dem Erdboden gleichzumachen und die alliierten Forscher, die



Sowjetische U-Boote sind schwer anzugreifen, da sie für das Radar erst nach dem Auftauchen erfassbar sind.

ARTILLERIE

Kosten:600
Reichweite:hoch
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Waffenfabrik
Bewaffnung:155mm Geschütz



KAMPFPANZER

Kosten:800
Reichweite:mittel
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Waffenfabrik
Bewaffnung:105mm Kanone



MOBILER SCHATTENGEGENERATOR

Kosten:600
Reichweite:mittel
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Waffenfabrik, Technologiezentrum
Bewaffnung:Schattengenerator



KANONENBOOT

Kosten:500
Reichweite:gering
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Werft
Bewaffnung:Kanone



ZERSTÖRER

Kosten:1000
Reichweite:mittel
Panzerung:mittel
Voraussetzung:Werft
Bewaffnung:Raketen



KREUZER

Kosten:2000
Reichweite:hoch
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Werft
Bewaffnung:20cm Artillerie



KAMPFHUBSCHRAUBER

Kosten:1200
Reichweite:gering
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Helipfad
Bewaffnung:Hellfire Raketen



SATELLIT

Kosten:
Reichweite:ganze Karte
Panzerung:
Voraussetzung:Technologiezentrum
Bewaffnung:Satellitenkamera



SONAR

Kosten:
Reichweite:ganze Karte
Panzerung:
Voraussetzung: Spion infiltriert feindliche Radarstation
Bewaffnung:



RADARSTÖRGERÄT

Kosten:600
Reichweite:hoch
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Waffenfabrik, Radar
Bewaffnung:Radarstörgerät



SOWJETISCHE EINHEITEN

WACHHUND

Kosten:200
Reichweite:
Panzerung:
Voraussetzung:Cyborgfabrik, Zwinger
Bewaffnung:Biß



GRENADIER

Kosten:160
Reichweite:gering
Panzerung:
Voraussetzung:Cyborgfabrik
Bewaffnung:Granaten



FLAMMENWERFER

Kosten:300
Reichweite:gering
Panzerung:
Voraussetzung:Cyborgfabrik, Technologiezentrum
Bewaffnung:Flammenwerfer



LANDMINENLEGER

Kosten:800
Reichweite:
Panzerung:mittel
Voraussetzung:Waffenfabrik, Werkstatt
Bewaffnung:Landminen





SCHWERER PANZER

Kosten:950
Reichweite:mittel
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Waffenfabrik
Bewaffnung:2 x 105mm Kanone



V-2 RAKETENWERFER

Kosten:700
Reichweite:hoch
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Cyborgfabrik, Technologiezentrum
Bewaffnung:V-2 Raketen



MAMMUT PANZER

Kosten:1700
Reichweite:mittel
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Waffenfabrik, Technologiezentrum
Bewaffnung:Kanone, Raketen



U-BOOT

Kosten:950
Reichweite:hoch
Panzerung:mittel
Voraussetzung:Werft
Bewaffnung:Torpedos



YAK

Kosten:800
Reichweite:gering
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Flugfeld
Bewaffnung:Zwillings MG



FALLSCHIRMSPRINGER

Kosten:keine
Reichweite:ganze Karte
Panzerung:
Voraussetzung:Flugfeld
Bewaffnung:Schützen mit Ak-47



FALLSCHIRMBOMBEN

Kosten:
Reichweite:ganze Karte
Panzerung:
Voraussetzung:Flugfeld
Bewaffnung:Sprengladung



SPIONAGEFLIEGER

Kosten:
Reichweite:ganze Karte
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Flugfeld
Bewaffnung:Kamera



MIG

Kosten:1200
Reichweite:mittel
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Flugfeld
Bewaffnung:Hitzesuchende Raketen



HIND-HELIKOPTER

Kosten:1200
Reichweite:gering
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Heliport
Bewaffnung:Vulkan MG



HELITRANSPORTER

Kosten:1200
Reichweite:
Panzerung:mittel
Voraussetzung:Heliport
Bewaffnung:
Funktion:
Bewaffnung:
Funktion:
Bewaffnung:
Funktion:

GEMEINSAME GEBÄUDE



BAUHOFF

Kosten:
Energie:0
Panzerung:schwer
Voraussetzung:
Funktion:Bau jeder Art von Gebäuden



KRAFTWERK

Kosten:300
Energie:+100
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Bauhof
Funktion:Energieerzeugung



GROSSKRAFTWERK

Kosten:500
Energie:+200
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Kraftwerk
Funktion:Energieerzeugung



Genosse Volkov macht dank seiner C4-Ladungen mit jedem Gebäude kurzen Prozeß.

von den Russen gefangenengenommen worden sind, zu befreien. Der finale Showdown findet im bitterkalten Polen statt. Geiseln aus den Händen von Terroristen zu befreien, einen Atomschlag gegen London zu verhindern und die Fabriken für den neuen M.A.D.-Panzer zu vernichten - dafür bleibt in Polen nicht sehr viel Zeit. Damit diese vielen und schweren Aufgaben erfolgreich erfüllt werden können, stehen dem General neben den alten Truppen aus Command & Conquer Alarmstufe Rot drei neue Einheiten zur Verfügung: Der Mechaniker, der Fahrzeuge im Kampfgebiet reparieren kann, der Sprengwagen, welcher eine rollende Atombombe darstellt, und der Chronopanzer, der in der Lage ist, unsichtbar in das feindliche Lager einzudringen, um anschließend alles, was ihm in die

Quere kommt, in Schutt und Asche zu schießen.

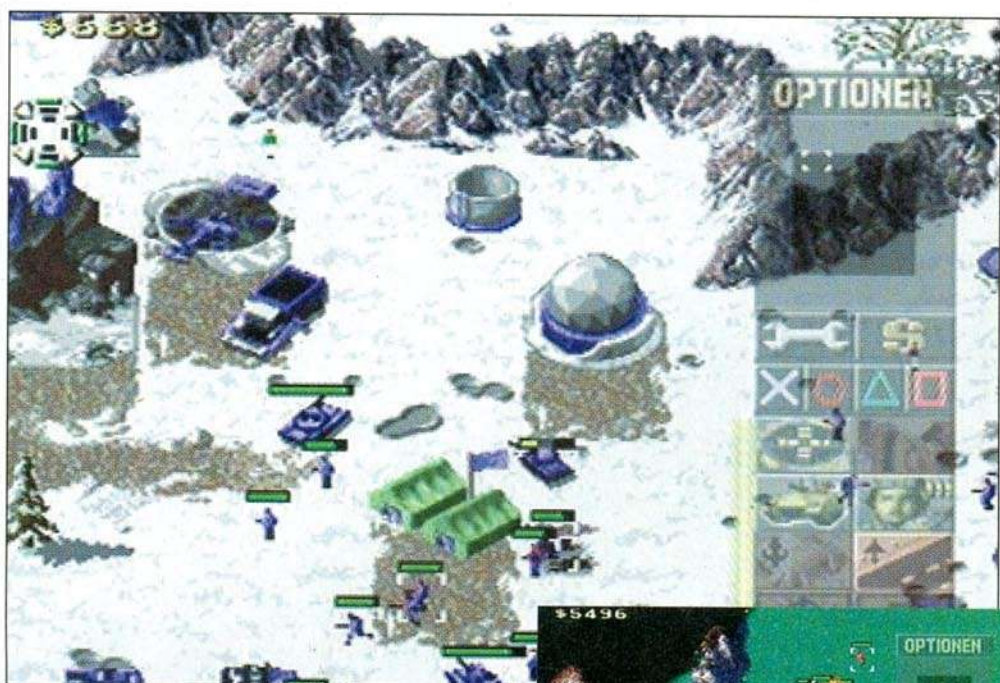
Die sowjetischen Streitkräfte

Auf sowjetischer Seite kommen vor allem wieder Freunde des schwarzen Humors voll auf ihre Kosten. Die Videosequenzen sind nichts für Zimmerlieden, egal ob es um Fragen der Entsorgung toter Zivilisten, Heldenbestattungen oder den richtigen Umgang mit Wodka auf Trauerfeiern geht. Stets ist man versucht, ein bißchen

Der Zwei-Spieler-Modus

Die Zierde des Spiels ist ohne Frage der Zwei-Spieler-Modus. 105 Karten und viele Optionen gestalten das Spiel immer wieder interessant. Zuerst wählen die Kontrahenten ihr Herkunftsland und die Farbe ihrer Truppen. Dabei spielt es durchaus eine Rolle, welche der drei alliierten und zwei sowjetischen Nationen selektiert wird. In Mütterchen Rußland gibt es beispielsweise 10% Nachlaß auf alle Einheiten und Gebäude. Weitere Vorteile, die aus der Reihe tanzen: die Ukrainer verfügen über einen Geschwindigkeitsbonus von 10%, die Engländer sind stärker gepanzert, die Franzosen haben eine höhere Schußfolge und die Deutschen eine höhere Durchschlagskraft. Außerdem kommt es darauf an, ob die verfeindeten Parteien die Fahne des Gegners erobern wollen oder sich bis zum letzten Mann auszulöschen gedenken. Besonders der „Eroberer der Fahne“-Modus bereitete uns sprichwörtlich eine diebische Freude in der Redaktion. Es gilt, die Fahne des Gegners zu stehlen und zur eigenen Basis zurückzutragen. Ist dies vollbracht, scheidet der Gegner automatisch aus. Besonders viel Spaß macht diese Variante, wenn man noch mit zusätzlichen Computergegnern spielt

und die Technikstufe auf Eins setzt. Die Technikstufe gibt an, welche Einheiten verfügbar sind. Auf Eins habt ihr nur einfachste Roboter zur Verfügung, wohingegen auf Zehn das volle Spektrum an Massenvernichtungswaffen und anderen Gemeinheiten zur Auswahl steht. Eine entscheidende Rolle kommt auch der Kisten-Funktion zu. Hierbei wirft der Computer etwa alle 5 Minuten eine Kiste mit unbekanntem Inhalt auf das Spielfeld. Der Inhalt variiert von viel Geld über Truppen und Panzer bis hin zu Atombomben und Tanja-Einheiten. Auf niedrigen Technikstufen sind letztgenannte Hämmer oft spielentscheidend, auf höheren Stufen bieten sie stets einen kleinen Vorteil. Des weiteren kann die Zahl der Anfangseinheiten variiert, das Startgeld eingestellt werden, und wenn erwünscht, wachsen auch die Rohstoffe sowie der nicht sichtbare Bereich wieder nach. Da das Spiel auch noch auf 2 CDs ausgeliefert wird, muß man es nicht zweimal kaufen, um es via Linkkabel zu spielen. Das dadurch gesparte Geld können Strategiefans gleich in eine zweite Maus investieren, die die Steuerung erheblich erleichtert und das Gegeneinanderzocken fairer gestaltet.



zu lächeln, während man eine Spur der Verwüstung durch Europa zieht. Der Anfang wird in der Ukraine gemacht, und ab der ersten Mission geht es schon hart zur Sache, denn die Alliierten testen gerade ihre neuen Atombomben direkt vor der russischen Haustür, was selbstverständlich nicht geduldet werden kann. Ihr werdet euch schon ein paar mal die Haare raufen müssen, bis Ihr endlich wißt, wie diese ersten Missionen anzugehen sind. Schlag auf Schlag geht es in Österreich. Ohne die ständige nukleare Bedrohung kann man etwas befreiter aufspielen und den Alliierten kräftig zusetzen. Neu mit dabei ist Soldat Volkov, der gemeinsam mit seinem

Ein seltener Anblick: ein Chronopanzer auf Patrouillenfahrt.

Euer blaues Wunder erleben. Ist schließlich auch in Österreich aller Widerstand gebrochen, darf man sich auf Frankreich stürzen. Dort testen die Alliierten ihre neuen Einheiten. Hier entbrennen erbitterte Schlachten, sogar Supersoldat Volkov stößt an seine Grenzen. Nachdem auch Frankreich eine Sowjetrepublik geworden ist, knöpft Ihr Euch die Alliiertenzentrale in Spanien vor. Bis Ihr aber am hart

„IN SACHEN SCHWIERIGKEITSGRAD IST COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT GEGENSCHLAG NICHT ZU UNTERSCHÄTZEN.“

Schäferhund, ordentlich zu Werke geht. Im Alleingang räuchert Ihr Bunker aus und zerstört schwer befestigte Feindbasen. Gegen ein derartiges Potential an Verwüstungskraft ist sogar Tanja Adams machtlos, die in der Alpenrepublik in die ewigen Jagdgründe eingeht. Doch freut Euch nicht zu früh; denn mitten im Winter werdet Ihr noch

erkämpften Ende seid, wird noch so ziemlich alles schiefgehen, was schiefgehen kann, doch dank Eurer neuentwickelten Waffen werdet Ihr auch jene Hürden überwinden.

► *Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot Gegenschlag bereitete uns arges Kopfzerbrechen. Keinerlei technische*



Bei einer Energieknappheit sollte schnell gehandelt werden, da die Teslaspulen und die Flak-Geschütze nicht funktionstüchtig sind.

ERZ-RAFFINERIE

Kosten:2000
Energie:-30
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Kraftwerk
Funktion:Geldquelle



ERZ-SILO

Kosten:150
Energie:-10
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Erz-Raffinerie
Funktion:Golddepot



CYBORGFABRIK

Kosten:300
Energie:-20
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Kraftwerk
Funktion:Roboter bauen



WAFFENFABRIK

Kosten:2000
Energie:-30
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Erz-Raffinerie
Funktion:Bau von Panzern und Fahrzeugen



HELIPORT

Kosten:1500
Energie:-10
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Radarstation
Funktion:Landeplatz



WERKSTATT

Kosten:1200
Energie:-30
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Waffenfabrik
Funktion:Reparatur von Fahrzeugen und Panzern



RADARSTATION

Kosten:1000
Energie:-40
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Erz-Raffinerie
Funktion:Übersichtskarte



TECHNOLOGIEZENTRUM

Kosten:1500
Energie:-100
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Waffenfabrik, Radar
Funktion:Erschließung neuer Bauoptionen



RAKETENSILO

Kosten:2500
Energie:-100
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Technologiezentrum
Funktion:Bau von Atombomben



BETONMAUER

Kosten:100
Energie:-
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Bauhof
Funktion:Verteidigung



ALLIIERTE GEBÄUDE

WERFT

Kosten:650
Energie:-30
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Kraftwerk
Funktion:Schiffbau



FLAK

Kosten:600
Energie:-50
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Radar
Funktion:Abschuß von Fluggeräten



BUNKER

Kosten:400
Energie:-15
Panzerung:mittel
Voraussetzung:Cyborgfabrik
Funktion:Defensive gegen Cyborgs



TARNBUNKER

Kosten:600
Energie:-15
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Cyborgfabrik
Funktion:Defensive gegen Cyborgs





GESCHÜTZTURM

Kosten:600
Energie:-40
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Cyborgfabrik
Funktion:Defensive gegen Panzer



SCHATTENGEGENERATOR

Kosten:500
Energie:-60
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Technologiezentrum
Funktion:Stört feindliche Aufklärung



CHRONOSPHERE

Kosten:2800
Energie:-200
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Technologiezentrum
Funktion:Teleportiert eine Einheit



SANDSÄCKE

Kosten:25
Energie:-
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Bauhof
Funktion:-



GEBÄUDEATTRAPPEN

Kosten:50
Energie:-2
Panzerung:-
Voraussetzung:Echte Vorlage
Funktion:Täuschung

SOWJETISCHE GEBÄUDE



HUNDEZWINGER

Kosten:200
Energie:-10
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Cyborgfabrik
Funktion:Hunde abrichten



U-BOOT WERFT

Kosten:650
Energie:-30
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Kraftwerk
Funktion:Bau von U-Booten



FLUGFELD

Kosten:600
Energie:-30
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Radar
Funktion:Landeplatz



SAM STELLUNG

Kosten:600
Energie:-50
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Radar
Funktion:Abschuß von Fluggeräten



FLAMMENTURM

Kosten:600
Energie:-20
Panzerung:schwer
Voraussetzung:Cyborgfabrik
Funktion:Defensive gegen Cyborgs



TESLA-SPULE

Kosten:1500
Energie:-150
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Technologiezentrum
Funktion:Starke Defensive gegen Bodeneinheiten



EISERNER VORHANG

Kosten:2800
Energie:-200
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Technologiezentrum
Funktion:Macht eine Einheit unbesiegbar



STACHELDRAHT

Kosten:25
Energie:-
Panzerung:leicht
Voraussetzung:Bauhof
Funktion:-



Um die Flammentürme zu deaktivieren, muß der Agent an das Terminal gelangen.



Neuerungen kontra Spielspaß. Die Grafiken sind dieselben wie im Vorgänger. In den neun Monaten seit dem Erscheinen von Alarmstufe Rot hätten die Entwickler von Westwood sicherlich einige Verbesserungen vornehmen können. Eine höhere Auflösung würde z.B. nicht nur optisch ansprechender wirken, sondern auch die Übersichtlichkeit erhöhen. Trotz der grafischen Mängel bereitet C&C nach wie vor viel Spaß, der jedoch sehr schnell getrübt wird, wenn es an das Sichern der wertvollen Daten geht. Es ist nämlich nicht möglich, während der Mission erfolgreich abgeschlossen wurde, darf man seinen Spielstand auf die Memory Card bannen. Nach endlosen Stunden

des Spielens verliert man durch einen kleinen taktischen Fehler, eine Unaufmerksamkeit oder eine Überraschung das ganze Spiel und muß die Mission noch einmal von vorne beginnen. Spätestens jetzt wäre jeder versierte Strategie bereit, große Teile seiner

DIE ALTERNATIVEN

C&C Der Tiberiumkonflikt

Virgin Interactive, Westwood Studios



Womit alles anfing; dieser Klassiker löste auf dem PC eine Flut von Echtzeitstrategie-Titeln aus. Noch heute bietet er alles, was sich das Herz wünscht. Als Dreingabe wurde er vor kurzem in die Platinum-Reihe aufgenommen.

C&C 2 Alarmstufe Rot

Virgin Interactive, Westwood Studios



Das Original glänzt noch heute mit tollen Videosequenzen, sich verzweigenden Missionen und gilt weiterhin als Referenz für Solostrategen. Auch eine Mehr-Spieler-Option ist integriert.

Warcraft II The Dark Saga

Electronic Arts, Blizzard



Wer für Hi-Tech-Kriegsführung nicht zu gewinnen ist, greift hier zu. Alle Level des PC-Originals und seines Erweiterungssets wurden auf eine PlayStation-CD gepreßt. Dies garantiert wochenlangen Spielspaß. Leider vergaß Blizzard, einen Zwei-Spieler-Modus einzubauen.

Z

SCEE, Bitmap Brothers



Leute, die zu wenig Streß in Schule oder Beruf haben, kommen hier auf ihre Kosten. Z braucht man ohne Maus gar nicht anzufangen, und auch dann sind schnelle Entscheidungen gefragt. Schaltet Ihr zu langsam, wird Commander Z schnell cholerisch und beschimpft Euch wüst in vielen FMVs. Der Zwei-Spieler-Modus sorgt für gepflegte Gruppenpanik.

Warhammer Dark Omen

Electronic Arts



Eine echte Strategie-Alternative ist Dark Omen. Abseits der Geld-Sammeln-und Panzer-Bauen-Mechanik anderer Titel müßt Ihr Eure Gehirnzellen richtig arbeiten lassen. Habt Ihr Euch in das Warhammer-Regelwerk eingespielt, erwarten Euch taktisch unübertroffene Echtzeitgefechte.



Der Eiserne Vorhang verschiebt sich immer weiter nach Westen.

Memory Card zu opfern, um seinen Spielstand während der Schlacht sichern zu können. Dieses Manko erlaubt es auch nicht, große Experimente mit seinen Truppen einzugehen. Hinzu kommt die hohe Aggressivität des CPU-Gegners, der keinerlei Fehler erlaubt.

Uns ist sicherlich klar, daß die deutschen Behörden bei manchen Spielen, die besonders blutig bzw. gewalttätig sind, eine Entschärfung fordern. In C&C Gegenschlag ist dies der Fall. Bedauerlicherweise leidet die Logik unter dieser freiwilligen Selbstzensur sehr. Dies liegt allerdings mehr an der

likörraffinerien. Die Folge ist, daß der Spieler die Giftgasanlagen zerstört und das Spiel verliert, da er die Anlagen ja eigentlich hätte besetzen sollen.

Davon sollten sich eingeschworenen Fans der C&C-Serie nicht abschrecken lassen. Trotz der scheinbar vielen Nachteile besitzt Gegenschlag genauso viele, wenn nicht mehr positive Aspekte. Die Videosequenzen sind von hoher Qualität und die Synchronstimmen perfekt auf die Charaktere abgestimmt. Die Soundeffekte wurden vom Prequel übernommen, bei der Musik hingegen wurden 18 neue Titel im Stile der Vorgänger abgemixt. Gegenschlag bietet aber deutlich mehr Einzelspielermissionen und Karten für Geplänkel. Auch die Vielfalt und der unterschiedliche Verwendungszweck der Einheiten machen Westwoods dritten Teil der

„MIT DEM MOTTO: „NEVER CHANGE A WINNING TEAM“ LIEFERN DIE WESTWOOD STUDIOS EIN GELUNGENES SEQUEL ZU ALARMSTUFE ROT, DAS DIE SPIELERISCHE LINIE DES VORGÄNGERS SOUVERÄN WEITERFÜHRT.“

schlampigen Übersetzung als an der Zensur. In einer der ersten Missionen der Alliierten müssen Hydraulikölfabriken eingenommen werden. Im amerikanischen Original handelt es sich indes um Giftgasfabriken. Im Zuge der schlechten Lokalisierung wurde aus Giftgas Hydrauliköl, aber aus Bio-Waffenfabriken wurden keine Hydraulikfabriken.



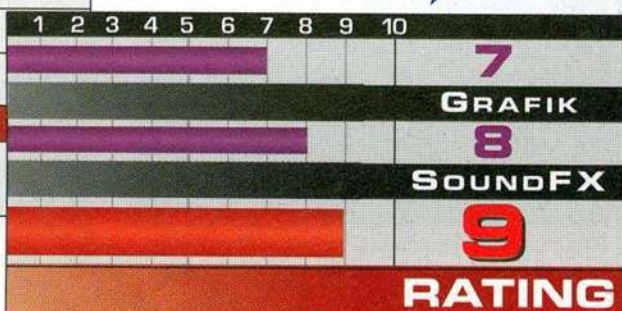
Abgerechnet wird zum Schluß.

POSITIV

- Multi Player-Modus
- anspruchsvolle Missionen
- neue Einheiten

NEGATIV

- keine Speicheroption während der Missionen



EXTREME
HARDCORE

play
PLAYSTATION
BEST
BUY!

NEUE EINHEITEN: ALLIIERTE

CHRONO-PANZER

Reichweite:Mittel
Panzerung:Leicht
Bewaffnung:Hitze suchende Raketen
Kosten:1800
Techlevel:9
Voraussetzung:Waffenfabrik, Technologiezentrum



Der Chronotank ist sehr gefährlich, hat er doch die Fähigkeit sich auf dem Spielfeld aus eigener Kraft herumzuteleportieren. Sein Raketenwerfer schützt ihn des weiteren vor Angriffen aus der Luft. Einziger Knackpunkt ist die bescheidene Panzerung. **Special Tip:** Zum Sichern neu erschienener Kisten im Zwei-Spieler-Modus ist der Chronopanzer unerlässlich.

MECHANIKER

Reichweite:Kurz
Panzerung:-
Bewaffnung:Schraubenschlüssel
Kosten:950
Techlevel:4
Voraussetzung:Cyborgfabrik, Werkstatt



McGyver könnte es nicht besser wie dieser Roboter, der jederzeit Panzer und Jeeps reparieren kann. Bei aller Freude sei jedoch zu bedenken, daß derjenige, welcher mit den Panzern mitläuft, sehr leicht sterben kann. Trotzdem verzichtet man ungern auf die Möglichkeit eine mobile Reparaturwerkstatt zu haben. **Special Tip:** Baut eine vorgeschobene Verteidigung aus Panzern und Mechanikern.

SOWJETISCHE EINHEITEN

M.A.D. PANZER

Reichweite:Extrem
Panzerung:Schwer
Bewaffnung:Subatomare Schockwellen
Kosten:1800
Techlevel:7
Voraussetzung: Waffenfabrik, Cyborgfabrik, Radar, Technologiezentrum



Wird diese Waffe aktiviert, zerstört sie sich und fügt allen Einheiten in einem beängstigenden Radius schweren Schaden zu. Der Nachteil ist jedoch, daß keine Roboter beschädigt werden. Gelingt es dem Gegner diesen Panzer zu zerstören, verpufft seine Wirkung.

Special Tip: Versucht diesen Panzer in die Nähe der gegnerischen Kraftwerke zu bekommen. Zerstört Ihr diese, geht beim Gegner erst einmal gar nichts mehr.

ELEKTROBOT

Reichweite:Kurz
Panzerung:-
Bewaffnung:Elektrische Entladung
Kosten:900
Techlevel:5
Voraussetzung:Cyborgfabrik, Teslaspule



Teuer, aber ihr Geld wert, denn diese Roboter können nicht von Panzern überfahren werden. Sie sind zwar langsam, können aber kräftig austeilen. Es gibt nichts Bösartigeres als ein Rudel dieser Roboter.

Special Tip: Gemeinsam sind sie stark, aber Ihr müßt aufpassen, daß kein Nachteil aus ihrer Reichweite entsteht.

TESLAPANZER

Reichweite:Groß
Panzerung:Leicht
Bewaffnung:Elektrische Entladung
Kosten:1500
Techlevel:5
Voraussetzung:Waffenfabrik, Teslaspule



Bedenkt man, daß man nicht erst ein Kraftwerk bauen muß, hat man hier die ideale mobile Tesla Spule. Spielt man ihre Reichweite richtig aus, kann sie ganz schön nerven. Nur schnelle Einheiten, wie z.B. leichte Panzer, kommen nahe genug an sie heran.

Special Tip: Jeder Schuß beeinträchtigt das gegnerische Radar, also nach Möglichkeit auf alles schießen was geht.

RAKETEN U-BOOT

Reichweite:Groß
Panzerung:Leicht
Bewaffnung:Raketen
Kosten:1400
Techlevel:6
Voraussetzung: U-Boot Werft, Technologiezentrum



Auch die Sam-Stellungen sind jetzt beweglich. Zwar sollte man sich nicht mit der Flotte der Alliierten anlegen, deren Luftstreitkräfte fegt man jedoch allemal vom Himmel.

Special Tip: Nutzt die Reichweite gnadenlos aus, wenn sich der Gegner zu nahe ans Wasser herantraut.

FÜR BEIDE SEITEN NEU

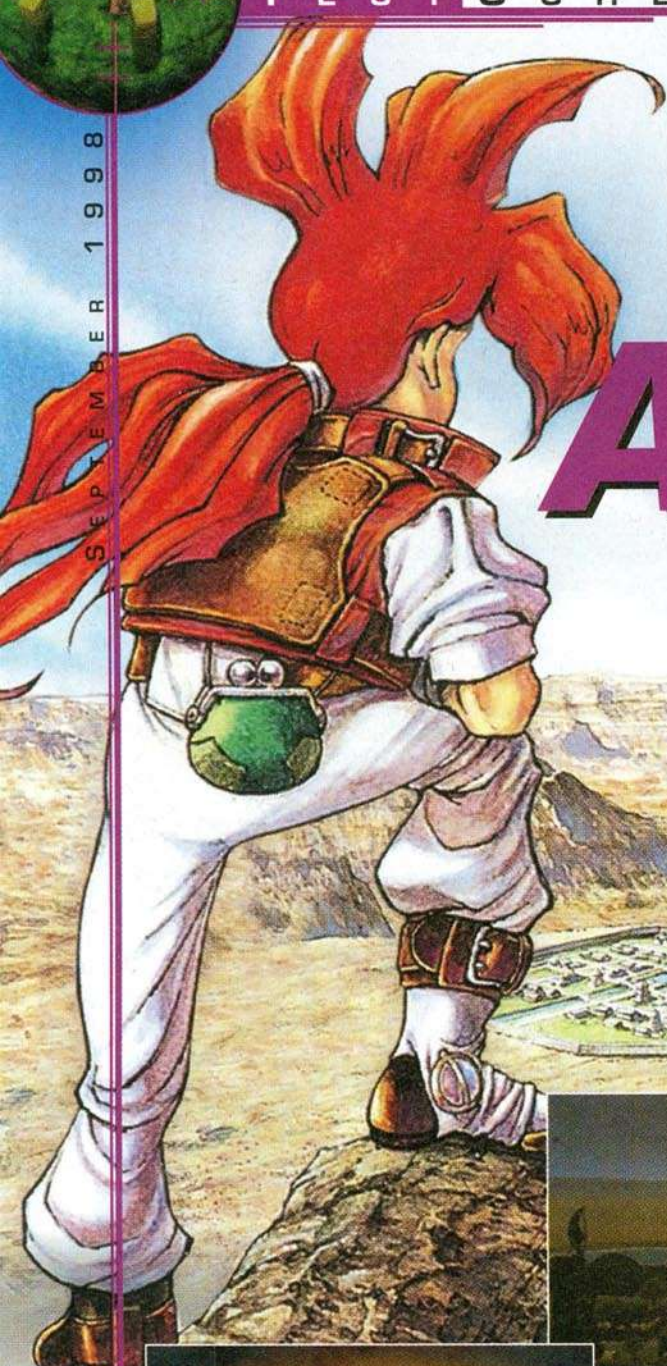
SPRENGWAGEN

Reichweite:-
Panzerung:Leicht
Bewaffnung:Atombombe
Kosten:2000
Techlevel:10
Voraussetzung:Waffenfabrik, Raketen silo



Diese mobile Atombombe ist etwas für Freunde des gepflegten Nervenkitzels. Trifft sie auf ihr Ziel, explodiert sie. Wird sie zerstört, explodiert sie trotzdem. Dieser Truck hat eine Verwüstungsgarantie.

Special Tip: Teleportiert den Truck mit der Chronosphäre. So hat der Gegner keine Chance ihn abzufangen.



AZURE DREAMS

KLAUS PREISINGER

Genre	Strategie
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
Testmuster	Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



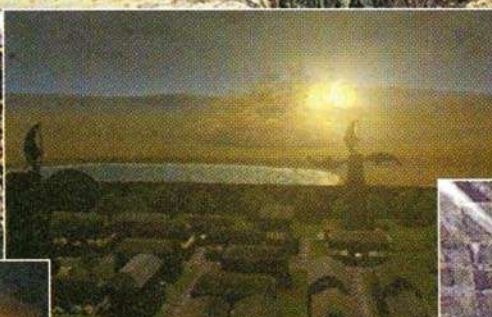
Bis ihr Euch auf die höchste Plattform vorgekämpft habt, wird eine Menge Zeit vergehen.



In der Monsterhütte herrscht mal wieder gähnende Leere, einzig Kewne ist, noch da.



134



Habt Ihr weniger als 6 Gegenstände dabei, öffnet sich die Tür, ansonsten bleibt sie verschlossen.

Neue Strategiespiele sind in der heutigen Videospielewelt rar gesät, und so ist es erfreulich, daß Konami mit Azure Dreams eine interessante Neuerscheinung aufzubieten hat. Im Mittelpunkt steht dabei der 15jährige Koh, der unbedingt in die Fußstapfen seines zur Legende gewordenen Vaters Guy treten will. Dieser war der beste Monsterzähmer im Lande. Sein Talent im Umgang und der Zucht verschiedener Monsterrassen war unübertroffen, bis er eines Tages nicht mehr aus dem Monsterturm am Rande der Stadt wiederkehrte. Am selben Tag beobachteten

alle Einwohner der Stadt seltsame Erscheinungen auf der Spitze des Turms - die Legende von Guy war geboren.

Jahre später schlüpft Ihr nun in die Rolle des gerade erwachsen gewordenen Sohnes, der versucht, auf eigene Faust den Turm zu erstürmen und dessen Geheimnis zu lüften. Dabei wird im Spiel auf eine 3D-Ansicht zurückgegriffen, wie wir sie schon aus Vandal Hearts kennen. Koh bewegt sich, auch wenn es zunächst nicht den Anschein hat, rundenweise durch das Labyrinth. Solange keine Gegner in der Nähe sind, ist er frei steuerbar. Sind Monster in unmittelbarer Nähe, zieht er Feld für Feld vorwärts und kämpft mit verschiedenen Zaubern und Waffen. Besondere Bedeutung kommt hierbei den Monstern

zu, die man selbst aus gefundenen Eiern ausgebrütet hat. Sie stehen dem Spieler im Kampf zur Seite und unterstützen einen entweder durch Zauber oder verstärken den Angriffswert der Waffe. Je nach Belieben überläßt man die Monster entweder sich selbst und justiert ihre Angriffslust auf einer Skala von 1-5 oder übernimmt jeden einzelnen ihrer Schritte. Quillt das Inventar mit Gegenständen über, ist es an der Zeit, den Turm zu verlassen. Leider liegt genau hier der Hund begraben, da nur der Windkristall das Verlassen des Turmes mit allen Gegenständen ermög-



Im Monsterladen verkauft Ihr, was Ihr an Monstern aus dem Turm anschleppt.



Peinlich: manch' japanischen Text sollte man etwas freier übersetzen. Aber auch die englischen Texte weisen solche Hämmer auf.

DIE ALTERNATIVE

Diablo

Electronic Arts, Climax



Diablo war auf dem PC das Spiel des letzten Jahres, was allerdings zu einem großen Teil darin begründet lag, daß man die Dungeons via Internet mit Spielern aus aller Welt unsicher machen konnte.

Doch auch auf der PlayStation vermag Diablo vor allem zu zweit lange anhaltenden Spielspaß zu garantieren. Wer auf schönes Monsterbashing alleine oder im Team steht, sollte sich Diablo unbedingt zulegen.



Alle Befehle können auch per Hand gewählt werden, meist empfiehlt sich aber der automatische Kampf.



Freudig nimmt Koh den Auftrag an, Ersatzteile für das Schwimmbad zu beschaffen.

licht. Oft werdet Ihr diesen Kristall nicht finden. Dann war Eure Mühe aber vergebens; denn Sterben heißt bei Azure Dreams, in der Stadt von vorne beginnen zu müssen. Ihr büßt alle Erfahrungspunkte, Gold und magischen Gegenstände ein. Ein schwacher Trost am Rande ist, daß Eure Monster ihre Erfahrungspunkte behalten. Habt Ihr es wider Erwarten geschafft, durch oftmaliges Besuchen des Turmes ein kleines Vermögen anzuhäufen, steht Euch eine Vielzahl an Möglichkeiten zur Verfügung, das Geld auszugeben. Entweder baut man seine eigene Hütte zur Villa aus, oder man erweist sich als Gönner der Stadt und spendiert Casinos, Rennbahnen und andere Vergnügungen, welche anschließend selbst ausgiebig genutzt werden können. Freunde der Monsterzucht können besonders gute Exemplare miteinander verschmelzen.



Die Umkehrfalle ist eine der ekligsten, wir empfehlen Kopfstände vor dem Fernseher als Gegenmaßnahme.



Eure kleine Schwester trägt alle Eure Dungeonbekanntschaften in ihr Monsterkompendium ein.



Das Ende kam im vierten Stock. Oft überfallen Euch gleich zu Beginn zu viele Monster.

um deren Schlagkraft zu vereinen. Ist Euch auch das zu langweilig, hilft auf Dauer nur die vollständige Erkundung aller 90 Stockwerke des Turmes. Diese werden Etage für Etage per Zufall generiert, und je höher die Stufe des eigenen Monsters ausfällt, desto höher vermag man, den Turm zu erklimmen.

Grafisch gibt sich das Innere des Turms abwechslungsreich, jedoch ist die Auflösung niedrig und die Charaktere sind allesamt grob gezeichnet. Der Sound ist immer gleich und geht schnell auf die Nerven. Somit ist Azure Dreams eher etwas für Leute, die auf die Präsentation eines Spiels keinen Wert legen.

**„STRATEGIELIEBHABER SOLLTEN ABER DENNOCH ZUSCHLAGEN;
DENN HINTER ALLEN EINSTIEGSHÜRDEN
UND BEI ALLEM FRUST ERWARTET EUCH
TROTZDEM NOCH EIN GUTES SPIEL.“**

► Azure Dreams ist leider nicht der erhoffte Strategieknaller. Zwar ist das Spiel selbst spannend und kurzweilig, doch vermiesen Designpatzer den Langzeitspaß. Das liegt vor allem an der Tatsache, daß der Turm nur mit einem Windkristall zu verlassen ist. Schade; denn wäre es einfacher, den Turm zu meistern, so läge wohl mehr Gewicht auf dem Ausbau der Stadt, der in der

POSITIV

- innovative Kombination bekannter Spielelemente

- komplett in Deutsch

NEGATIV

- frustige Turmbesuche
- ungewollte Stilblüten bei der Übersetzung



Mit dieser bizarren Blume ist nicht zu scherzen.

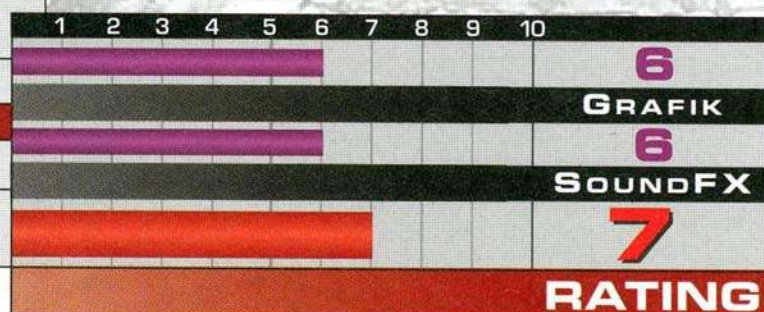


Solche Fehltritte bezahlt man mit dem Leben. Kewne trat in eine Falle, durch welche er ein Frosch wurde. Koh schreckt eine Monsterhorde auf.

tatsächlichen Form zu schleppend vorgeht, um ein interessantes Feature darzustellen. So schaffen es auch nur erfahrene Spieler bei einem von vier Versuchen, den Turm lebend zu verlassen. Angesichts der Tatsache, daß das Plündern des Turms auch nur mit einer Stunde Spielzeit anzusetzen ist, wird Azure Dreams nur frustgestählte Video-

spieler reizen. Die Speicherfunktion sorgt für zusätzlichen Verdruß, da sie nur beim Verlassen des Spiels funktioniert. Von Grafik und Sound sollte man sich jedoch nicht abschrecken lassen. Ungewollte Lacher kommen auch bei der Übersetzung auf, die zu wörtlich betrieben wurde, als daß man damit wirklich zufrieden sein könnte. Strategieliebhaber sollten aber dennoch zuschlagen; denn hinter allen Einstiegs- hürden und bei allem Frust erwartet Euch trotzdem noch ein gutes Spiel.

**EXTREME
HARDCORE**



MARK LIEBOLD

G-DARIUS

Genre Shoot'em up
 Hersteller THQ
 Entwickler Taito
 Testmuster Konami
 Erhältlich ab September
 Preis ca. 99,- DM



Die Endbosse erstrecken sich oft über mehrere Bildschirme und erinnern mit ihrem Aussehen stark an Fische, Krebse und andere Meeresbewohner.



Nachdem der Level erfolgreich durchflogen wurde, kann man die nachfolgende Zone frei auswählen.



Zu zweit macht G-Darius gleich umso mehr Spaß.

In Japan erscheinen jedes Jahr etliche neue Spiele. Allein in einer Woche kommen für die PlayStation bis zu zehn Games auf den Markt. Leider schaffen es von den vielen Titeln nur wenige bis in die europäischen Verkaufsregale. Besonders Freunde des klassischen 2D Shooters müssen immer mehr auf Importtitel zurückgreifen, da das Angebot an Spielen à la R-Type oder Parodius für deutsche PlayStation-Besitzer spärlich gesät ist.

In G-Darius greift eine feindliche Invasionsflotte monströser Lebewesen, die durch die Strahlung eines explodierten Planeten mutiert sind, das Imperium Anmelia an. Herkömmliche Waffen bleiben gegen die Außerirdischen vollkommen ohne

Wirkung, und so bleibt nur noch die Hoffnung auf Samelock Raida und Lutia Feen. Die beiden Piloten der anmelianischen Space Navy sind die Kommandanten zweier Silver Hawk Space Jets. Der Silver Hawk ist ein völlig neuer und hochtechnisierter Weltraumgleiter, der den Invasoren Einhalt gebieten soll und über eine enorme Feuerkraft verfügt.

Zwei verschiedene Spielmodi stehen zur Verfügung: Beginner, Arcade und Vs. Boss, in dem man gegen alle Endgegner einzeln antreten kann. Insgesamt gibt es 15 verschiedene Level, die sich während des Spiels nochmals aufteilen. Beispielsweise fliegt man in der ersten Stage entweder über die Klippen und eine Bodenstation hinweg oder taucht nach unten ins Wasser ab, um sich vorsichtig am Meeresgrund den Weg freizuschneiden. Um das Game

erfolgreich durchzuspielen, müssen allerdings nur fünf der fünfzehn Sektoren durchquert werden, da sich der Weg, genau wie die einzelnen Level, aufgabelt. Um alle Level, Endgegner und Abspanne zu sehen, muß G-Darius insgesamt zehnmal im Arcade Mode durchgezockt werden. Zum Glück kann man in den Options die Anzahl der Credits und Leben sowie den Schwierigkeitsgrad verändern, da mit den anfänglichen 2 Credits kaum ein Weiterkommen besteht. Zur tatkräftigen Unterstützung kann sich jederzeit noch ein zweiter Spieler in das Geschehen einklinken und die Aliens mit noch mehr Laser- und Raketenschüssen eindecken.

Neben traditionellen Shoot'em up-Elementen wurde auch eine Neuerung miteingebaut, nämlich die Capture Balls. Mit diesen Bällen kann man einen Gegner einfangen, als Drohne und Schutzschild mißbrauchen oder ganz einfach in Form von gigantischen Energiestrahlen auf die feindlichen Einheiten zurückschießen.

► G-Darius ist ein gelungener Shooter, der klassisches Side Scrolling und 2D Sprites mit modernen 3D-Polygon-hintergründen und -Endbossen verbindet. Egal, ob allein oder zu zweit - G-Darius sorgt für viele spaßige Stunden und wird in so manchem Spieler Erinnerungen an gute, alte Zeiten wecken.



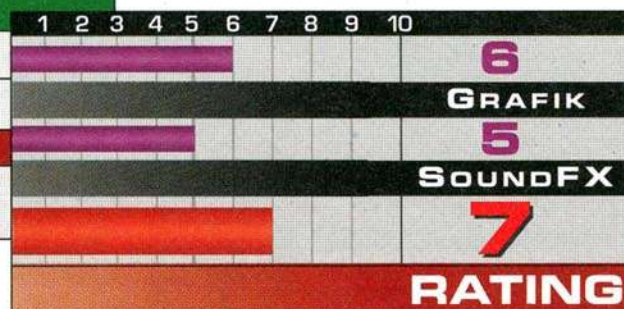
Im Boss-Mode ist es möglich gegen alle 15 Endgegner einzeln anzutreten.

POSITIV

- unkomplizierte Steuerung
- klassisches Gameplay

NEGATIV

- bei vielen Gegnern leichte Slow-Downs



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

LADEN +
VERLEIH

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

Ulm

LADEN +
VERSAND

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

Reutlingen

LADEN +
VERSAND

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

Herzogenaurach

LADEN +
VERLEIH

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

Spaichingen

LADEN +
VERLEIH

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

Baden-Baden

LADEN +
VERLEIH

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

Ludwigsburg

LADEN +
VERLEIH

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

Trier

LADEN

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

Hamburg

LADEN

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

Nürnberg

LADEN

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

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 '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
Ninja Commando	DM 39,90
Pulstar	DM 49,90
Puzzled	DM 49,90
Puzzle Bobble	DM 49,90
Riding Hero	DM 39,90
Samurai Shodown RPG	DM 139,90
Savage Reign	DM 39,90
Soccer Brawl	DM 39,90
Super Spy	DM 29,90
Trash Rally	DM 49,90
Viewpoint	DM 49,90
World Heroes	DM 49,90

Neo Geo Audio Soundtracks

Art of Fighting	DM 19,90
Viewpoint	DM 19,90
Fatal Fury 2	DM 19,90
World Heroes 2	DM 19,90
Last Resort & Fatal Fury	DM 19,90



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 98	DM 599,90
Neo Geo Cup 98	DM 599,90
Mutation Nation	DM 129,90
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 !!!



NEO GEO TIP !



NINTENDO 64 TIP !

ANGEBOTE

Neo Geo Module gebraucht :

3 Count Bout	DM 79,90
Alpha Mission 2	DM 79,90
Burning Fight	DM 79,90
Eightman	DM 79,90
Ghost Pilots	DM 89,90
King of Monsters 1	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
World Heroes 2	DM 49,90



PLAYSTATION

Sony Playstation	DM 299,90
Inkl. Dual Shock Pad	
Sony Playstation Multi	DM 399,90
Antennenkabel	DM 29,90
Controller ver. Farben	DM 29,90
Controller Dual Shock	DM 69,90
Memory Card	DM 29,90
RGB Kabel	DM 29,90

Armored Core	DM 99,90
Alundra	DM 89,90
B.L.U.E. JP	DM 149,90
Batman & Robin	DM 89,90
Blasto	DM 79,90
Brave Fence JP	DM 149,90
Breath of Fire 3	DM 139,90
Limited Edition (+ T-Shirt)	
Breath of Fire 3	DM 109,90
Cardinal Sin	DM 89,90
Colin McRae Rally	DM 89,90
Dead or Alive	DM 89,90
Dreams	DM 99,90
Everybody's Golf	DM 89,90
Frankreich 98	DM 99,90
Ghost in the Shell	DM 89,90
Grand Turismo	DM 89,90
Heart of Darkness	DM 89,90
J. McGeass Moto Cross	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
Need for Speed 3	DM 99,90
Phat Air Snowboarding	DM 89,90
Premier Manager 98	DM 99,90
Point Blank	DM 89,90
Point Blank Incl. Gun	DM 149,90
Pocket Fighter US	DM 119,90
Road Rash 3D	DM 89,90
Sentinel Returns	DM 89,90
Street Fighter Coll.	DM 89,90
Tombi	DM 89,90
Tommi Mäkinen Rally	DM 89,90
V Ball	DM 89,90
Vigilante 8	DM 89,90
VR Baseball	DM 89,90
Wild Arms	DM 89,90
World League Basketball	DM 89,90
WWF Warzone	DM 89,90



Hugo



NINTENDO 64

Nintendo 64	DM 299,90
Joypad farbig	DM 59,90
Memory Card	DM 19,90
Rumble Pak	DM 39,90

1080 Snowboarding	DM 99,90
Acclaim Soccer	DM 119,90
Allstar Baseball 98	DM 109,90
Banjo Kazooie	DM 89,90
Cruis'n World	DM 89,90
Descent 64	DM 149,90
Frankreich 98	DM 129,90
Forsaken	DM 129,90
F1 World GP 98	DM 99,90
Iggy Reckin Ball	DM 119,90
John Madden '98	DM 114,90
Mission Impossible	DM 139,90
NFL Quarterb. Club 98	DM 119,90
Waialae Golf	DM 119,90
WWF Warzone	DM 119,90

F1-WORLD GRAND PRIX



PLATINUM :

Bust a Move 2, Command & Conquer
Destruction Derby 2, I.S.S. Pro,
Fade To Black, Micromachines,
Porsche Challenge ,Rayman ,
True Pinball, Soviet Strike,
Tekken 2, Thunderhawk, Toshinden
Jedes Spiel nur 49,90 DM

ANGEBOTE :

Bubsy 3d, Hexen, Blam! 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 ,Slamscap

Jedes Spiel nur 39,00 DM

SEGA
SATURN



Ständig sämtliche Saturn-Neuheiten auf Lager

PC
CD
ROM

NEO
GAME SYSTEM
GEO

NINTENDO 64
N64

PlayStation

GAME BOY
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA
SATURN

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. UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN.
SOLANGE VORRAT REICHT. DRUCKFEHLER UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN.

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE

MARTIN WEIDNER

SUPERMAN. SPIDERMAN. RAYMAN? OK, RAYMAN IST VIELLEICHT NICHT DER ORIGINELLSTE NAME FÜR EIN SPIEL, ABER UBI SOFTS DEBÜT IN DER WELT DER VIDEOSPIELE-MASKOTTCHEN UND GLEICHZEITIG DER STAR IHRES JUMP'N RUNS RAYMAN, VON DEM ALLEIN IN DEUTSCHLAND BIS DATO ÜBER 110.000 EXEMPLARE ÜBER DIE LADENTHEKE GINGEN. UBI SOFT ARBEITET NUN BEREITS SEIT SEPTEMBER 1997 AN EINEM SEQUEL IN 3D. PLAY UNTERHIELT SICH MIT MICHEL ANCEL, DEM DIRECTOR VON RAYMAN 2, ÜBER DAS RAYMAN-UNIVERSUM, GAMEPLAY-TUGENDEN UND DIE NEUERUNGEN IN RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE.

RAYMAN

Ursprünglich wollte sich Ubi Soft mit Rayman die ersten Sporen auf einer Next Generation-Konsole verdienen. Ihre Wahl fiel auf den Jaguar von Atari, und Atari war nicht müßig, Rayman als Maskottchen für ihre neue Konsole zu promoten. Es kam jedoch ganz anders als es hätte kommen sollen. Als sich abzeichnete, daß die Sony PlayStation bereits Ende September 1995 auf den europäischen Markt kommen würde, traf Ubi Soft die Entscheidung, Rayman zuerst für die PlayStation zu veröffentlichen und etwas später Adaptionen für Jaguar, Saturn und PC nachzuliefern. Die Grafik wurde etwas verfeinert, die Anzahl der Level erweitert und ein Soundtrack von CD eingespielt, um mit dem neuen Medium konform zu gehen. Trotz des sehr eng abgesteckten Zeitrahmens und einer aufwendigen

Lokalisierung - Rayman spricht deutsch - gelang es Ubi Soft, ihr PlayStation Debüt rechtzeitig zum 29. September in die Läden zu bringen.

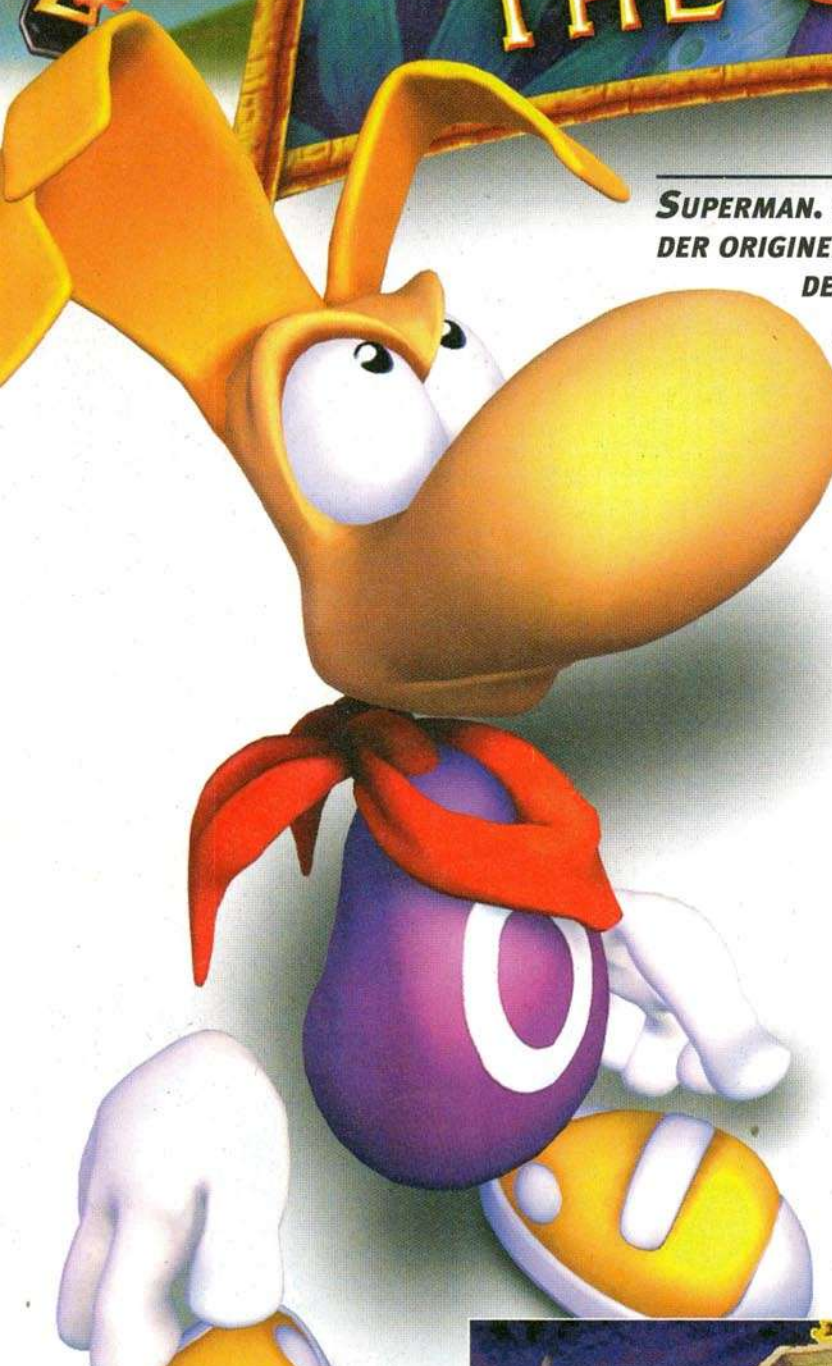
Der Anfangserfolg sprach für sich, aber auch der dauerhafte. Rayman avancierte zu einem ausgesprochenen Longseller, wurde in Europa im Juni 1997 als Platinum Edition neu aufgelegt und auch in den Vereinigten Staaten, zwar etwas später, nämlich im Oktober 1997, unter dem Label PlayStation Greatest Hits wiederveröffentlicht. Diese Tatsache kurbelte die Verkaufszahlen noch weiter an. Bis Ende Juli 1998 wurden von der PlayStation-Version allein in Deutschland über 110.000 Exemplare verkauft, die PC-Version brachte es auf stolze 90.000 Einheiten. Ubi Soft hatte mit der PlayStation auf das richtige Pferd gesetzt - der Jaguar ist inzwischen Geschichte, Atari ebenfalls.

THE WORLD OF RAYMAN

Rayman Gold/PC	1995	Rayman	PlayStation* Saturn Jaguar PC
	1996/1997	Lesen und Rechnen mit Rayman Englisch mit Rayman Französisch mit Rayman	PC PC PC
	1997	Rayman Designer	PC
	1997	Rayman Gold	PC**
	1999	Rayman 2 The Great Escape	PlayStation Nintendo 64 PC

* wurde im Juni 1997 als Platinum Edition neu aufgelegt.

** beinhaltet Rayman, 24 neue Level und den Level Editor Rayman Designer, wurde aber bisher in Deutschland nicht veröffentlicht.



Lesen und Rechnen mit Rayman/PC

Rayman/PlayStation



„RAYMAN 1 IST DESHALB ABER NICHT UNZEITGEMÄß, SONDERN EIN SEHR UMFANGREICHES SPIEL, AUF DAS MAN IMMER WIEDER GERNE ZURÜCKKOMMT. ES HAT SEIN EIGENES UNIVERSUM UND DEN GRAFISCHEN TOUCH DES MONTPELLIER STUDIOS... ES IST NACH WIE VOR EIN REFERENZTITEL UNTER DEN JUMP'N RUNS.“

Nathalie Paccard, Project Manager Rayman 2, Ubi Soft

Damit hört die Geschichte aber noch nicht auf. Rayman fand 1997 in Rayman Gold, das ausschließlich für den PC veröffentlicht wurde, eine „inoffizielle“ Fortsetzung, 1996/1997 wurde sogar eine Edutainment-Reihe ins Leben gerufen. „Lesen und Rechnen mit Rayman“ für die 1. und 2. Klasse oder „Französisch mit Rayman“ für Anfänger mit Grundkenntnissen - Rayman mauserte sich im Nu zu Ubi Softs Firmenmaskottchen.

Nur, was machte den Erfolg dieses Spiels aus? Während Ende 1995 selbst 2D-Klassiker wie die Lemmings eine Polygon-Verjüngungskur über sich ergehen lassen mußten, setzte Ubi Soft weiterhin unbeirrt auf gezeichnete Bitmaps und vertraute auf die Tugenden eines 2D-Plattformspiels. Das Konzept war voll aufgegangen. Das mitreißende, beschwingte Leveldesign erinnerte an so manches 16-Bit-Glanzlitz, die Steuerung war sehr direkt, und die Extras und Rücksetzpunkte fair verteilt. Nur der Schwierigkeitsgrad fiel zu hoch aus, obwohl die Grafik im Grunde vor allem jüngere Spieler als Zielgruppe hätte ansprechen sollen. Rayman wurde nämlich nicht aus einem Stück animiert. Die einzelnen Gliedmaßen hingen lose zusammen und verliehen Rayman dadurch einen ganz eigenständigen Charakter. Genauso drollig wie die Hauptfigur waren aber auch sämtliche „Feinde“ - oft tolpatschig und hinterlistig zugleich. Rayman stellte eines der wenigen Spiele dar, das auch Charme und Esprit versprühte, oder kann uns jemand noch ein anderes Spiel nennen, in dem besiegte Endgegner Reue empfinden und sich dem Guten zuwenden?

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

Ein 80köpfiges Team arbeitet bei Ubi Soft nun bereits seit September 1997 an der „offiziellen“ Fortsetzung, und das parallel für PlayStation, Nintendo 64 und PC. Die Entwicklung vom Rayman 2 PC ist bisher am weitesten fortgeschritten. Deshalb entschied sich Ubi Soft, diese Version auf der E3 Show, die Ende Mai in Atlanta stattfand, erstmalig vorzustellen; und der Erfolg gab dem französischen Publisher Recht. Rayman 2 wurde von Seiten der Industrie und der Fachpresse gleichermaßen begeistert aufgenommen und als eines der



„UNSER LEITMOTIV WAR ES, EIN SEHR ACTIONORIENTIERTES PLATTFORMSPIEL ZU SCHREIBEN. IN DER WELT VON RAYMAN 2 GIBT ES IMMER ETWAS ZU ERLEBEN, SENSATIONEN, EMOTIONEN... WIR SPRECHEN DEM SPIELER MUT ZU, WEITERZUMACHEN UND ZU HANDELN. AM ENDE EINES LEVELS SOLL ER VÖLLIG AUßER ATEM, ABER LETZTENDLICH DOCH WUNSCHLOS GLÜCKLICH SEIN.“

Serge Hascoet, Gameplay Manager Rayman 2, Ubi Soft

vielversprechendsten Produkte dieses Jahres gehandelt. Die Nintendo 64-Variante soll auf der CeBIT Home zum ersten Mal vorgestellt werden, PlayStation-Jünger werden sich noch etwas in Geduld üben müssen; denn die Sony-Version wird nicht vor dem 1. Quartal 1999 auf den Markt kommen. Deshalb stammen alle abgebildeten Bilder noch von der 3Dfx-Version für den PC.

Rayman selbst ist natürlich knuddelig animiert wie eh und je, genauso wie seine neuen Gegenspieler, wie zweibeinige Raketen, Roboterpiraten oder Zombie-Hühnchen. Jedoch ist er im Sequel etwas erwachsener geworden. Die Storyline rückt mehr in den Vordergrund. Der spritzige Humor des Vorgängers soll deshalb aber nicht zu kurz kommen. Die Bösewichter verfolgen nun ihre eigenen Ziele und Rayman kommt nicht umhin, sich auf die Hilfe seiner sechs Freunde zu verlassen. Ly unterstützt ihn z.B. mit ihrer Geschick-



„IN RAYMAN 2 IST DAS SZENARIO KEIN VORWAND. DAS ZU SAGEN WÄRE DAS GLEICHE ALS WENN MAN BEHAUPTEN WÜRD, DAB EINEM DIE STORYLINE IN INDIANA JONES GLEICH WÄRE.“

Frédéric Houde, Game Integration Director Rayman 2, Ubi Soft

lichkeit, Clark gibt ihm neue Stärke, der Zauberer schenkt ihm neue Fähigkeiten, und wenn Rayman die Schlange befreit, kann er sogar Wasserski fahren. Rayman verfügt über einen völlig eigenständigen Charakter und seine Aktionsmöglichkeiten fallen nicht gerade bescheiden aus. Er geht, läuft, klettert, schwimmt, seine Haare verwandeln sich beim Fliegen zu Rotoren, er hangelt sich über Hindernisse hinweg oder rutscht auf dem Eis herum. Sein schlag-

kräftigstes Instrument, die Vielzweck-Faust, läßt sich nun auch als Fackel oder Anker einsetzen. Vornehmlich zeichnet sich das Sequel aber durch die neue 3D Engine aus, d.h. der Held läßt sich völlig frei durch das Rayman-Universum steuern. Die PlayStation-Version soll sich von der PC-Fassung u.a. durch nicht ganz so umfangreiche, dafür aber mehr Level unterscheiden.



IM GESPRÄCH MIT MICHEL ANCEL, DIRECTOR RAYMAN 2, UBI SOFT

play: Was hast Du gemacht, bevor Du bei Ubi Soft angefangen hast zu arbeiten?

Michel Ancel: Ich war als Grafiker in einer Entwicklungsabteilung beschäftigt und eignete mir dort sehr viele Techniken über Echtzeit-3D und Animationen auf Konsole an. Eines Tages entschied ich mich aber dann dafür, etwas freier und auch an einem Ort zu arbeiten,



den ich mehr mochte: Montpellier. Ich dachte, ich könnte bei Ubi Soft sehr talentierte Leute kennenlernen. Unsere Firma ist in der Zwischenzeit sehr expandiert und professioneller geworden.

play: Welche Aufgabenbereiche übernimmst Du in der Firma?

Michel Ancel: Ich bin für die Vorproduktionsphase von Rayman 2 verantwortlich gewesen, die etwa drei Monate andauerte, und nun für die eigentliche Produktion des Spiels.

play: Wie steht es mit den anderen Mitgliedern Eures Teams?

Michel Ancel: Einige von ihnen kommen aus dem Cartoon-Bereich, andere beschäftigen sich schon seit Jahren mit Videospielen, wieder andere sind Illustratoren. Jeder hier arbeitet leidenschaftlich gerne an dem Projekt, deshalb ist unser Arbeitsklima auch sehr angenehm.

play: Waren einige Mitglieder Eures Teams bereits an der Entwicklung von Rayman 1 beteiligt?

Michel Ancel: Alle.

play: Rayman wurde ursprünglich für den inzwischen ausgestorbenen Jaguar von Atari designt. Glaubst Du, daß dieses frühe Engagement auf einer Next Generation-Konsole

Eure Einarbeitungszeit für die PlayStation Hardware verkürzt hat?

Michel Ancel: Nein. Der Jaguar war die erste Konsole mit 65.536 Farben und einem akzeptablen RAM und versetzte uns seinerzeit in die Lage, eine beeindruckende Grafik mit sehr vielen Animationsphasen zu realisieren. Auf der PlayStation konnten wir durch den anderen Datenträger deutlich mehr Grafiken und vor allem eine bezaubernde Musik verwirklichen. In Rayman 1 ließen wir die 3D-Seite außen vor. Wir konnten uns zu dem damaligen Zeitpunkt nicht für ein 3D-Spiel begeistern, sahen aber ein hohes

„DIE OPTIMIERUNG DER 3D ENGINE VON RAYMAN 2 WAR SEHR, SEHR SCHWIERIG. UNSERE ENGINE IST ZWAR AUF DEM NEUESTEN STAND DER TECHNIK, FORDERT ABER EINEN HOHEN PREIS. WIR SAHEN UNS GEZWUNGEN, MIT VIELEN TRICKS ZU ARBEITEN.“

Michel Ancel, Director Rayman 2, Ubi Soft

Potential in einem Next Generation 2D-Titel.

play: Der 2D Look von Rayman hätte sich aber auch als kommerzielle Stolperfalle herauskristalisieren können. Wart Ihr von dessen überwältigendem Erfolg eigentlich überrascht?

Michel Ancel: Während der Entwicklungszeit hatten wir schon das Gefühl, daß das Spiel wirklich gut werden würde, und das ungeachtet der fehlenden 3D-Ansicht. Aber daß Rayman derartig erfolgreich werden würde und sich auch heute noch gut verkauft, haben wir damals nicht geglaubt. Ich denke, dies zeigt, daß es sehr viele Kunden gibt, die sich nicht für technologische Belange interessieren, sondern für den Inhalt eines Spiels und die Gefühle, die beim Spielen in einem erweckt werden.

play: Welcher Teil von Rayman hat Deiner Meinung nach wohl die meisten Leute angesprochen?

Michel Ancel: Raymans Universum ist bildschön und sehr warmherzig. Ich glaube, daß dieses Spiel eine Lücke in dem Videospiele-Universum ausfüllt, das manchmal so kalt und gnadenlos wirkt.

play: Der inoffizielle Nachfolger Rayman Gold mit 24 neuen Leveln und einem Level Editor kam nur für den PC auf den Markt. Weshalb habt Ihr Euch nicht dafür entschieden, Rayman Gold auch für die PlayStation zu veröffentlichen? Die Verkaufszahlen sprachen doch für sich.



Von links nach rechts: Frédéric Houde - Game Integration Director, Michel Ancel - Director, Serge Hascoet - Gameplay Manager, Nathalie Paccard - Project Manager.

Michel Ancel: Der Level Editor war auf der PlayStation nicht realisierbar, denn die PC-Version speicherte zu viele Daten, als daß wir sie auf eine 15 Blocks-Memory Card hätten quetschen können.

play: Wie seid Ihr eigentlich auf den Titel des Spiels gekommen?

Michel Ancel: Der Name „Rayman“ rührt natürlich von seiner Geburt her, die wir bald enthüllen werden.

play: Rayman wurde vor allem wegen der ungewohnten Grafik und dem Charme gelobt. Glaubst Du, daß Rayman ein typisch französisches Spiel ist?





Michel Ancel: Vielleicht, als Franzose bin ich in dieser Beziehung sicherlich etwas voreingenommen, aber wenn Ihr glaubt...

play: Wann habt Ihr mit der Entwicklung an Rayman 2 begonnen?

Michel Ancel: Im September 1997.

play: Kannst Du uns etwas über die Storyline des Spiels verraten?

Michel Ancel: Die Hintergrundgeschichte nimmt eine deutlich stärkere Rolle als im ersten Teil ein. Rayman 2 ist schwungvoller und nicht mehr so albern. Das ist ein Gesichtspunkt, den wir in der Zukunft weiterverfolgen werden.

play: Welche Überraschungen hat Rayman 2 auf Lager?

Michel Ancel: Wenn ich Euch die verraten würde, wären es keine Überraschungen mehr! Was ich preisgeben darf, ist daß der Charakter sehr viele neue Aktions- und Transportmöglichkeiten haben wird, die Spielphasen entstehen lassen werden, die man bei Videospielen bisher noch nicht erlebt hat.

play: Woher habt Ihr Eure Anregungen für das Design und die Grafik eingeholt?

Michel Ancel: Aus Fantasyromanen und Comics...

play: Welcher Teil von Rayman 2 erwies sich bisher als der schwierigste in der Umsetzung?

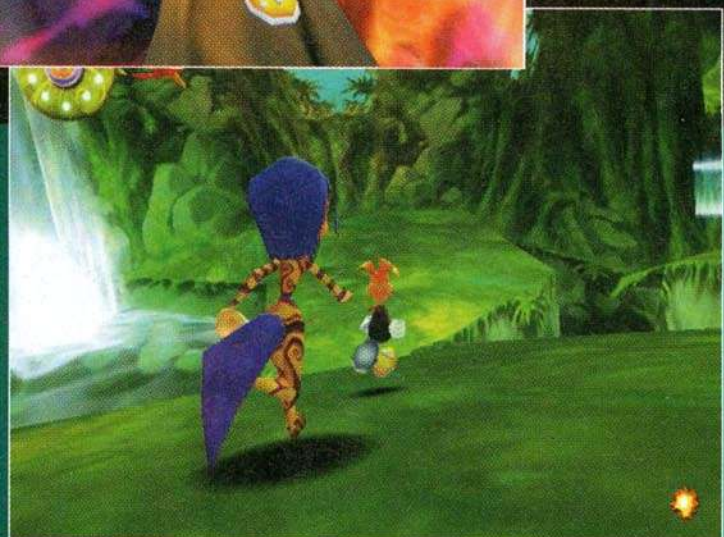
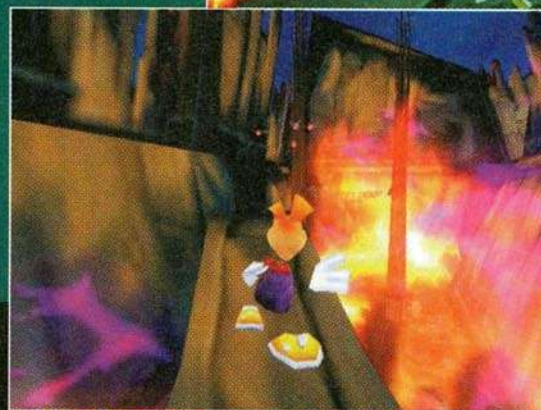
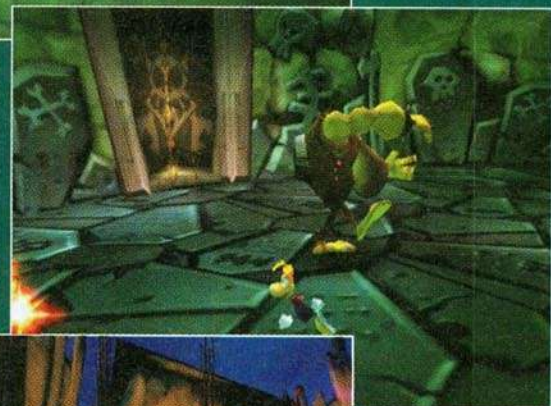
Michel Ancel: Die Optimierung der 3D Engine von Rayman 2 war sehr, sehr schwierig. Unsere Engine ist zwar auf dem neuesten Stand der Technik, fordert aber einen hohen Preis. Wir sahen uns gezwungen, mit vielen Tricks zu arbeiten.

play: Auf welches Feature bist Du besonders stolz?

Michel Ancel: Auf die vielen unterschiedlichen Fähigkeiten des Hauptcharakters.

play: Worin unterscheiden sich die einzelnen Versionen für die PlayStation, das Nintendo 64 und den PC?

Michel Ancel: Wir bemühen uns, auf jeder Plattform das Bestmögliche aus der Hardware herauszukitzeln. Auf der PlayStation können wir natürlich ausgiebig von dem CD-ROM-Datenträger Gebrauch machen.



„IN RAYMAN 1 LIEBEN WIR DIE 3D-SEITE AUBEN VOR. WIR KONNTEN UNS ZU DEM DAMALIGEN ZEITPUNKT NICHT FÜR EIN 3D-SPIEL BEGEISTERN, SAHEN ABER EIN HOHES POTENTIAL IN EINEM NEXT GENERATION 2D-TITEL.“

Michel Ancel, Director Rayman 2, Ubi Soft

play: Habt Ihr auch das Feedback von Spielern berücksichtigt, die den ersten Teil in- und auswendig kennen?

Michel Ancel: Ja. Viele Spieler fanden den ersten Teil zu schwer. Rayman 2 wird deshalb ausgewogener ausfallen, wir lassen uns aber für die Profis wieder eine Menge verborgener Wege einfallen, die dem Spiel sehr viel Tiefe verleihen werden.

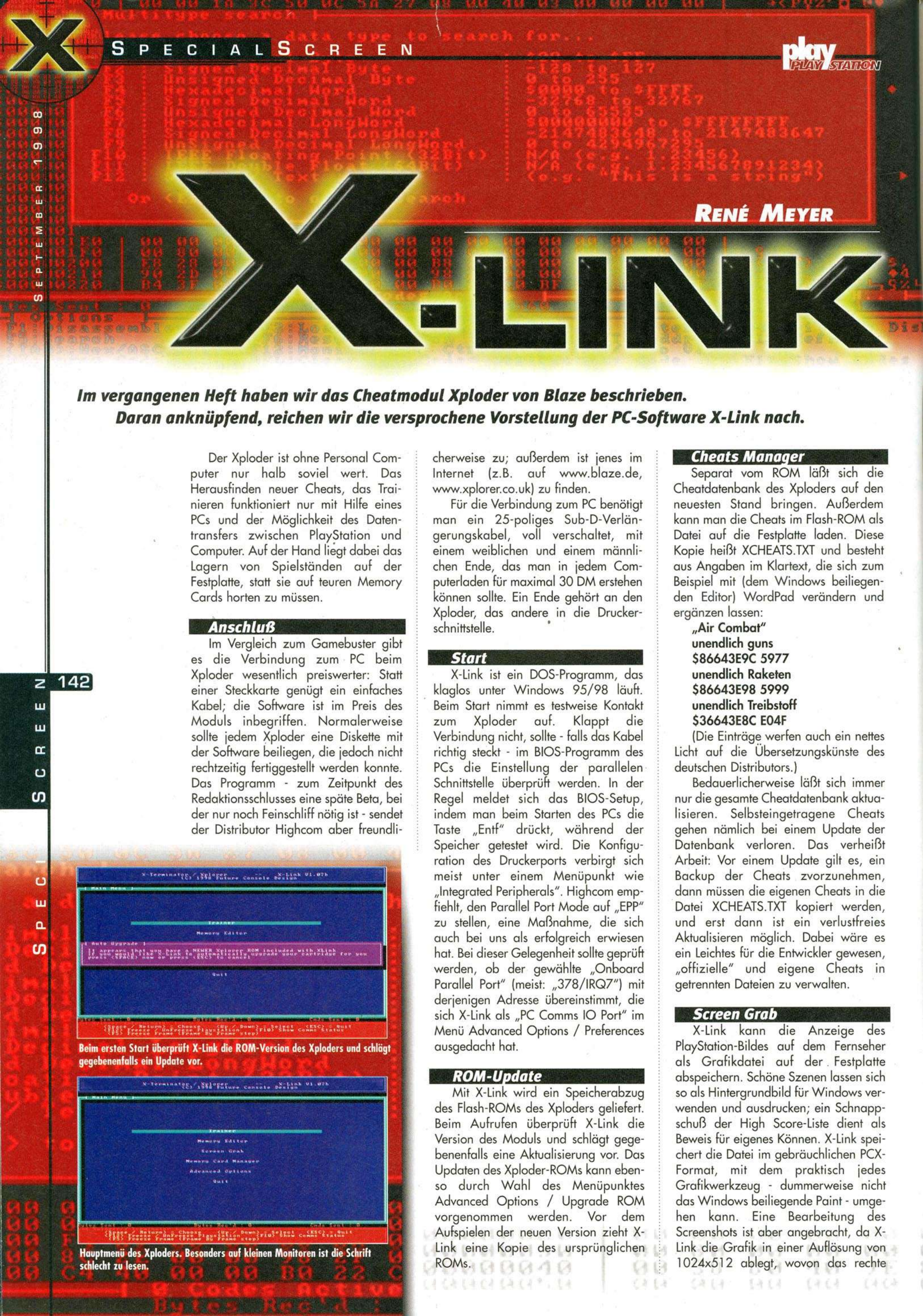
play: Arbeitet Ihr an allen drei Versionen gleichzeitig?

Michel Ancel: Ja.

play: Hast Du schon Pläne für ein neues Projekt?

Michel Ancel: Wenn Rayman 2 fertiggestellt ist, bin ich wohl erst einmal urlaubsreif.

play: Hoffentlich dauert es bis dahin nicht mehr so lange. Vielen Dank für das Gespräch, Michel.



X-LINK

RENÉ MEYER

Im vergangenen Heft haben wir das Cheatmodul Xploder von Blaze beschrieben.

Daran anknüpfend, reichen wir die versprochene Vorstellung der PC-Software X-Link nach.

Der Xploder ist ohne Personal Computer nur halb soviel wert. Das Herausfinden neuer Cheats, das Trainieren funktioniert nur mit Hilfe eines PCs und der Möglichkeit des Datentransfers zwischen PlayStation und Computer. Auf der Hand liegt dabei das Lagern von Spielständen auf der Festplatte, statt sie auf teuren Memory Cards horten zu müssen.

Anschluß

Im Vergleich zum Gamebuster gibt es die Verbindung zum PC beim Xploder wesentlich preiswerter: Statt einer Steckkarte genügt ein einfaches Kabel; die Software ist im Preis des Moduls inbegriffen. Normalerweise sollte jedem Xploder eine Diskette mit der Software beiliegen, die jedoch nicht rechtzeitig fertiggestellt werden konnte. Das Programm - zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses eine späte Beta, bei der nur noch Feinschliff nötig ist - sendet der Distributor Highcom aber freundli-

cherweise zu; außerdem ist jenes im Internet (z.B. auf www.blaze.de, www.xplorer.co.uk) zu finden.

Für die Verbindung zum PC benötigt man ein 25-poliges Sub-D-Verlängerungskabel, voll verschaltet, mit einem weiblichen und einem männlichen Ende, das man in jedem Computerladen für maximal 30 DM erstehen können sollte. Ein Ende gehört an den Xploder, das andere in die Drucker-schnittstelle.

Start

X-Link ist ein DOS-Programm, das klaglos unter Windows 95/98 läuft. Beim Start nimmt es testweise Kontakt zum Xploder auf. Klappt die Verbindung nicht, sollte - falls das Kabel richtig steckt - im BIOS-Programm des PCs die Einstellung der parallelen Schnittstelle überprüft werden. In der Regel meldet sich das BIOS-Setup, indem man beim Starten des PCs die Taste „Entf“ drückt, während der Speicher getestet wird. Die Konfiguration des Druckerports verbirgt sich meist unter einem Menüpunkt wie „Integrated Peripherals“. Highcom empfiehlt, den Parallel Port Mode auf „EPP“ zu stellen, eine Maßnahme, die sich auch bei uns als erfolgreich erwiesen hat. Bei dieser Gelegenheit sollte geprüft werden, ob der gewählte „Onboard Parallel Port“ (meist: „378/IRQ7“) mit derjenigen Adresse übereinstimmt, die sich X-Link als „PC Comms IO Port“ im Menü Advanced Options / Preferences ausgedacht hat.

ROM-Update

Mit X-Link wird ein Speicherabzug des Flash-ROMs des Xploders geliefert. Beim Aufrufen überprüft X-Link die Version des Moduls und schlägt gegebenenfalls eine Aktualisierung vor. Das Updaten des Xploder-ROMs kann ebenso durch Wahl des Menüpunktes Advanced Options / Upgrade ROM vorgenommen werden. Vor dem Aufspielen der neuen Version zieht X-Link eine Kopie des ursprünglichen ROMs.

Cheats Manager

Separat vom ROM läßt sich die Cheatdatenbank des Xploders auf den neuesten Stand bringen. Außerdem kann man die Cheats im Flash-ROM als Datei auf die Festplatte laden. Diese Kopie heißt XCHEATS.TXT und besteht aus Angaben im Klartext, die sich zum Beispiel mit (dem Windows beiliegenden Editor) WordPad verändern und ergänzen lassen:

„Air Combat“

unendlich guns

\$86643E9C 5977

unendlich Raketen

\$86643E98 5999

unendlich Treibstoff

\$36643E8C E04F

(Die Einträge werfen auch ein nettes Licht auf die Übersetzungskünste des deutschen Distributors.)

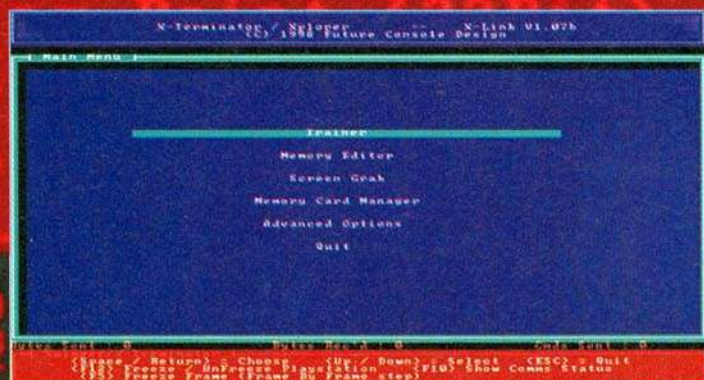
Bedauerlicherweise läßt sich immer nur die gesamte Cheatdatenbank aktualisieren. Selbsteingetragene Cheats gehen nämlich bei einem Update der Datenbank verloren. Das verheißt Arbeit: Vor einem Update gilt es, ein Backup der Cheats vorzunehmen, dann müssen die eigenen Cheats in die Datei XCHEATS.TXT kopiert werden, und erst dann ist ein verlustfreies Aktualisieren möglich. Dabei wäre es ein Leichtes für die Entwickler gewesen, „offizielle“ und eigene Cheats in getrennten Dateien zu verwalten.

Screen Grab

X-Link kann die Anzeige des PlayStation-Bildes auf dem Fernseher als Grafikdatei auf der Festplatte abspeichern. Schöne Szenen lassen sich so als Hintergrundbild für Windows verwenden und ausdrucken; ein Schnappschuß der High Score-Liste dient als Beweis für eigenes Können. X-Link speichert die Datei im gebräuchlichen PCX-Format, mit dem praktisch jedes Grafikwerkzeug - dummerweise nicht das Windows beiliegende Paint - umgehen kann. Eine Bearbeitung des Screenshots ist aber angebracht, da X-Link die Grafik in einer Auflösung von 1024x512 ablegt, wovon das rechte



Beim ersten Start überprüft X-Link die ROM-Version des Xploders und schlägt gegebenenfalls ein Update vor.



Hauptmenü des Xploders. Besonders auf kleinen Monitoren ist die Schrift schlecht zu lesen.

Viertel lediglich eine häßliche schwarze Fläche ist. Die Übertragung der knapp ein MByte großen Datei dauert rund eine Minute.

Memory Card Manager

Das stärkste Feature von X-Link ist zweifelsohne die Verwaltung von Memory Cards. X-Link stellt dazu drei Fenster dar, in denen der Inhalt der linken und der rechten Memory Card sowie der Festplatte präsentiert wird. Zwischen den drei Plätzen kann hemmungslos hin- und herkopiert werden. Ein Speicherplatz (Slot) ist 8246 Byte groß, so daß auf eine Diskette (Preis: 50 Pf) 180 Spielstände, eine Zip-Disk (Preis: 25 DM) 12.500 Spielstände und eine 2 GB-Festplatte (Preis: 250 DM) 250.000 Spielstände passen - und um die zu erzeugen, müßte man die nächsten 75 Jahre täglich zehnmal speichern. Naja, aber wir schweifen ab.

Interessant ist nicht nur das Speichern von Spielständen, sondern auch das Weitergeben. Dank eines Spielstands können Hilflöse, die an einer Stelle steckengeblieben sind, Unterstützung erfahren, wenn kein Cheat zur Verfügung steht.

Außerdem ist es möglich, die Spielstände zu manipulieren, um zu mogeln. Vor allem bei Spielständen, die wenige Angaben - zum Beispiel nur aktueller Level, Zahl der Leben, Punktestand - speichern, lassen sich Werte relativ leicht finden. Am erfolgversprechendsten ist das Vergleichen zweier Spielstände, die bis auf einen Punkt übereinstimmen. Dazu ein Tip: Mit Hilfe des Programms FC, das zu DOS und Windows 95/98 gehört, lassen sich blitzschnell zwei Dateien vergleichen. Die Unterschiede der beiden Spielstände SAVE1.PSX und SAVE2.PSX prüft man so:

```
fc /b save1.psx save2.psx
```

Wenn die Zeilen sprichwörtlich über den Bildschirm „rasseln“, solltet Ihr an die Zeile „> save.txt“ anhängen, um die Ausgabe in eine Datei SAVE.TXT zu speichern, die sich bequem mit einem Texteditor betrachten läßt.

Bei komplexen Spielständen liegt es nahe, daß die Daten von der Software komprimiert werden; die Chance zur Manipulierung tendiert in diesem Fall gegen Null.

Trainer

Mit Hilfe des Trainers lassen sich eigene Xploder-Codes ermitteln, die dann immer - auch ohne PC - zur Verfügung stehen, vorausgesetzt, man speist sie in das Cheatmodul ein. Auf die Praxis des Trainierens sind wir in unserem Gamebuster-Artikel in Heft 4/98 ausführlich eingegangen, so daß wir uns hier nur eine kurze Zusammenfassung gönnen: Das Trainieren hat die Ermittlung einer bestimmten Speicherzelle zum Ziel, die zum Beispiel die Zahl der Leben oder den Prozentsatz an Energie speichert. Beim

Trainieren spielt man immer ein Stück und teilt dem Trainer mit, ob und wie sich der Wert geändert hat. X-Link erfährt zum Beispiel, daß in Situation A drei Leben zur Verfügung standen und in Situation B nur noch zwei. X-Link hat einen Speicherabzug beider Situationen - wofür die Kapazitäten eines PCs benötigt werden -, wobei X-Link beide Situationen noch miteinander vergleicht. Die Lebenszelle ist wahrscheinlich an der Adresse zu finden, wo in Situation A eine „3“ und in Situation B eine „2“ steht. Weil das meist viele Adressen betrifft, sind oft mehrere Eingrenzungen notwendig. Um Adressen zu ermitteln, deren Inhalt nicht exakt bekannt ist (wie Energiebalken), kann auch mit vagen Angaben wie „größer“ und „kleiner“ gearbeitet werden.

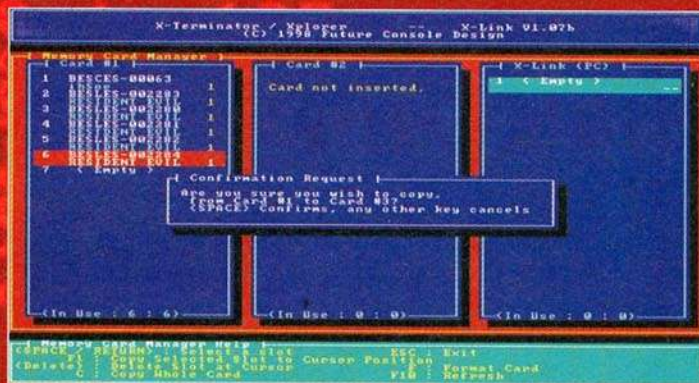
Memory Editor

X-Link ermöglicht das Betrachten und Verändern von Speicherzellen der PlayStation in Echtzeit. Das bedeutet, daß sich eine Manipulation direkt auf das laufende Programm auswirkt. Wer nichts von Hexzahlen versteht und nicht wenigstens die Grundlagen der Assemblersprache beherrscht, dem wird der Memory Editor nur Ratlosigkeit beschicken.

Das Werkzeug unterscheidet sich grundsätzlich nicht von von herkömmlichen Diskeditoren, bietet aber zusätzlich eine wertvolle Hilfe für Programmierer und Spielehacker. Die Suche nach Werten beschränkt sich nicht nur auf Bytes und Zeichenketten, sondern kann auf vorzeichenbehaftete Langwörter (32 Bit) und 64-Bit-Fließkommazahlen ausgeweitet werden, ohne zunächst eine Umrechnung vornehmen zu müssen. Die Daten werden übrigens auf die gleiche Weise wie bei Intelprozessoren mit dem niederwertigen Byte zuerst („little endian format“) im Speicher abgelegt.

Bytes und ASCII-Zeichen lassen sich nur in den Adressraum von 0H bis 100.000H eintragen, was mit 2 MB dem Hauptspeicher der PlayStation entspricht. Darüberliegende Adressen sind rot gekennzeichnet und können nicht verändert werden, was eigentlich schade ist, da gerade Veränderungen des Bildspeichers schnelle Erfolgseffekte versprechen. Doch vielleicht empfanden die Entwickler der Software dieses Begehren als nicht so wichtig. Oder der Video-RAM der PSX schließt sich nicht direkt an den Arbeitsspeicher an, sondern ist in ganz anderen Adressen angesiedelt, um bei eventuellen Erweiterungen des RAMs kompatibel zu bleiben. Oder er ist überhaupt nicht über den gleichen Adressraum anzusprechen, was aber konzeptionell unüblich ist. Wie dem auch sei - ich selbst habe keine Möglichkeit gefunden, den Video-RAM zu manipulieren.

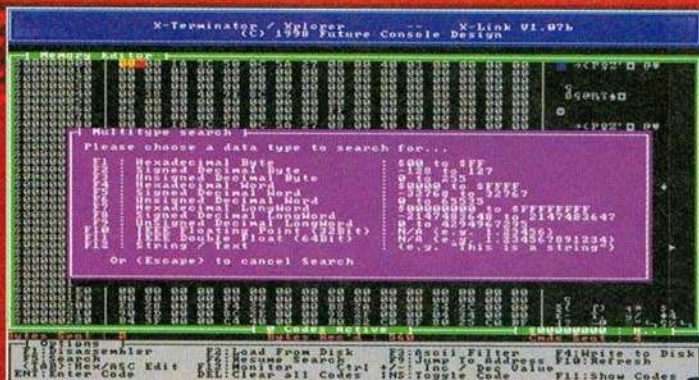
Per Tastendruck verwandelt sich der Speicherbetrachter in einen Disassembler, der Byteketten in Assemblerbe-



Mit Hilfe des Xploders kann der Inhalt einer Memory Card auf der Festplatte aufbewahrt werden.



Mit dem Disassembler können nur Programmierer etwas anfangen. Doch selbst für Profis ist das Rückübersetzen eines Spiels eine monatelange Arbeit.



Der Memory Editor kann nach verschiedenen Datentypen suchen - das schafft mancher PC-Diskeditor nicht.



Klappt die Kommunikation zwischen X-Link und Xploder nicht, sollte die Adresse der Druckerschnittstelle überprüft werden.

fehle, die Ursprache also, zurückübersetzt. Diese Funktion ist aber tatsächlich nur für diejenigen sinnvoll, die in der RISC-Assemblersprache des PlayStation-Hauptprozessors R3000A bewandert sind. Wer die Assemblersprache eines anderen Chips, zum Beispiel des 8086 oder Z80 beherrscht, wird allerdings nicht viel Mühe haben, sich in die Syntax einzuarbeiten.

Manch` einer mag im Moment nur noch Bahnhof verstehen, was jedoch nur halb so schlimm ist, da der Memory Editor auch diejenigen bedient, die lediglich neue Xploder-Codes ausprobieren möchten. Die lassen sich nämlich über die PC-Tastatur um einiges schneller eingeben und können mit einem Tastenschlag ein- und ausgeschaltet werden.



TECHNIKECKE

KLAUS PREISINGER

Motion Capturing

mo-tion ['mɔʊʃn] : Die Bewegung
cap-ture ['kæp-tʃə] : fangen; gefangennehmen

Motion Capturing ist ein Schlagwort, welches immer dann zu hören ist, wenn der Hersteller besonders stolz auf die Bewegungen der Spielfiguren ist, aber nicht genau begründen kann, warum. Stellen wir uns vor, ein Spieledesigner hat gerade zum neuesten Prügelspiel ein Modell im Computer erschaffen. Er möchte, daß sein Modell in die Kamera winkt und stellt dabei fest, daß der Computer nicht weiß, was „winken“ bedeutet. Natürlich könnte der Designer anfangen, jede einzelne Phase des Winkens in den Computer einzugeben. Da dies aber sehr lange dauern würde, bedient er sich der sogenannten Motion Capturing-Technik. Dabei werden kleine Sensoren überall am Körper eines Freiwilligen befestigt. Diese Sensoren sind mit dem Computer verbunden, der sich merkt, welcher Sensor zu welchem Körperteil gehört. Dann beginnt der



Wir präsentieren den ersten fußballspielenden Christbaum der Geschichte. Die Bewegungen werden mit Hilfe der weißen Kugeln in den Computer übertragen, der die Bewegungen mit einem Computermodell verknüpft.

Freiwillige zu winken. Der Computer zeichnet genauestens auf, in welche Richtung sich jeder einzelne Sensor bewegt. Später überträgt der Computer seine Erkenntnisse auf das zuvor geschaffene Modell. Siehe da, es kann nun die Winkbewegung nachahmen! Da aber die Spielfigur auch rennen, springen, schießen, rollen und meist noch viel mehr fertigbringen soll, stehen dem oben genannten Freiwilligen noch eine Menge an Stunden bevor, bis er dem Computer letztlich alle gewünschten Informationen geliefert hat. Praktisch beim Motion Capturing ist, daß einmal aufgezeichnete Bewegungen auf beliebig viele Computermodelle übertragbar sind. Dies kann allerdings auch ein Nachteil sein. Überträgt man ein und dieselbe Bewegung auf zu viele Modelle, wirken diese sehr künstlich. Man stelle sich vor, alle Leute der Welt würden haargenau auf die gleiche Art und Weise laufen. So setzt sich der Spieledesigner hinter seinen Schreibtisch und zeichnet endlose Variationen verschiedener Leute auf.

Vorreiter dieser Technik war Jordan Mechner, der seinen Bruder mit primitiven Mitteln verkabelte, um für die Charaktere aus Prince of Persia möglichst lebensnahe Bewegungsabläufe zu realisieren. Heutzutage läßt z.B. Electronic Arts schon einen Batzen Geld für das neueste Equipment springen, um sich Andy Möller ins Computerlabor holen zu können, der dann dem Computer präsentiert, was eine richtige „Schwalbe“ ist.

Beispiele für Motion Capturing

Tekken 3

Echte Kampfsportler vom Schlage eines Bruce Lee sorgen für lebensnahe Animationen.



Men in Black

Kaum zu glauben, aber auch das waren einmal menschliche Bewegungen. Hier sieht man, was passiert, wenn man die Daten im Computer nicht konsequent genug umsetzt.

Das ist kein Motion Capturing

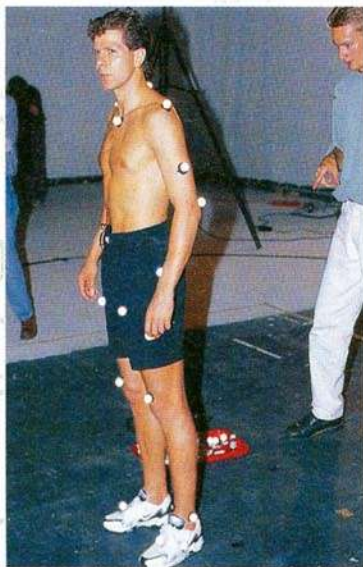
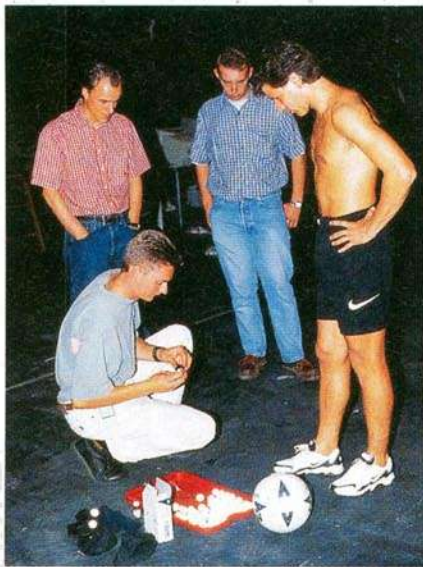
Alundra

Hier wurden die Bewegungen allesamt von Hand gemalt. Doch sahen die Handzeichnungen letztlich ebenso gut aus wie Computergrafiken; gesetzt den Fall, man beherrscht das Metier des Zeichnens.



Godzilla

Roland Emmerich konnte den echten Godzilla leider nicht verkabeln und anschließend aufzeichnen. Das Special Effects-Team mußte auf Schauspieler in Kostümen und Plastikmodelle zurückgreifen, die am Computer überarbeitet wurden.



Hier könnt Ihr sehen wie Andy mit den Sensoren bestückt wird. Achtet vor allem im Hintergrund auf die rote Linse. Sie gehört zu der Kamera, die dann die Bewegungen aufzeichnen wird.

Internetadressen

SVEN LIEBOLD

Das Internet ist mittlerweile für fast jedermann zugänglich und zu einem alltäglichen Medium herangewachsen. Aus diesem Grund haben wir uns entschlossen, in dieser Rubrik einige interessante Adressen vorzustellen. Dabei beschränken wir uns aber nicht nur auf mit der PlayStation verwandte Themen. Auf dem Weg über die endlosen Daten-Highways zeigen wir informatives, witziges, kurioses oder gar skurriles Material. Viel Spaß!

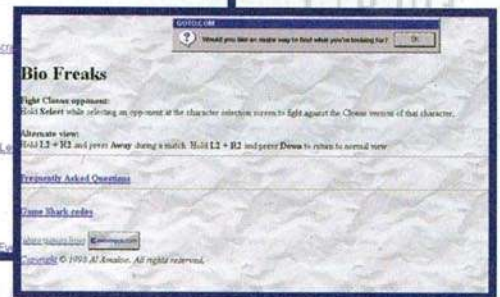
www.playstation.com

Hier sollte für jeden PlayStation-Besitzer die Reise in das Internet beginnen. Von diesem Punkt aus wählt der User unter fünf Ländern seinen Bestimmungsort. Je nach Land bekommt man viele Informationen rund um die Welt der PlayStation. Presseinformationen, Erscheinungstermine, Jobangebote und vieles mehr stillen den Wissensdurst des Benutzers. Außerdem gibt es hier ausführliche Infos und Diskussionen rund um Sonys Net Yaroze. Etwas schwierig gestaltet sich jedoch das Erkunden der japanischen Seiten. Wer allerdings keine Probleme mit dieser Sprachbarriere hat, bekommt hier wahrscheinlich die brandaktuellsten Neuigkeiten.



www.gamewinners.com

Cheats, Cheats und nochmals Cheats. In einer reichhaltigen Bibliothek findet man beinahe zu jedem Spiel den richtigen Mogeitrick, Karten oder Komplettlösungen. Die Seiten werden regelmäßig erneuert, so daß auch für Schummellaien jüngst veröffentlichte Titel vorhanden sind.



www.ugo.net/yellowpages/

Die gelben Seiten der Videospieleindustrie. Sortiert in verschiedenen Kategorien, hat man hier eine gute Basis für die Suche nach spezifischen Informationen. Von Hardware über Hersteller, Spielgenres und Cheats findet der Surfer hier garantiert die richtige Adresse.



www.davesclassics.com

Freunde der Videospielegeschichte oder Technikbegeisterte kommen bei dieser Seite voll auf ihre Kosten. Vorrangig spezialisiert sich diese Adresse auf das Angebot von Emulatoren der verschiedensten Konsolen. Ein Emulator simuliert ein anderes Gerät, so daß der heimische PC bspw. schnurstracks in einen alten Atari 800, Neo-Geo, Amiga, C 64 oder gar in eine PlayStation verwandelt wird. Wer einen leistungsfähigen PC sein eigen nennt, kann hier stundenlang experimentieren. Viele der Emulatoren sind jedoch nur bedingt einsetzbar, da sie sich noch im Entwicklungsstadium befinden.



getbent.com

Manchmal findet man schon sehr merkwürdige Dinge im Netz. Jemand machte sich tatsächlich die Arbeit, aus hunderten von Filmen die wüstesten Beschimpfungen zu sammeln. In Form von WAV-Dateien kann sich der User viele harsche Aussprüche berühmter Zeitgenossen der Filmgeschichte anhören. Falls man also seinen Horizont in diesem Bereich erweitern will...

www.datel.co.uk

Ein wahrer Traum für Gamebuster-Fans. Fast wöchentlich finden sich hier neue PAL-Codes für das vielseitige Schummelmodul. Schön auch, daß alle Codes nach den jeweiligen Länderversionen geordnet wurden. So lassen sich ärgerliche Mißverständnisse von vornherein ausschließen. Des weiteren erhält man hier auch ausgiebig Auskunft über jegliche Fragen, die den Gamebuster betreffen.



Emulators:

PSXemu: 116k | V0.2.1 | Duddle | Homepage
Not really a new games playable in this release, but it is a much more stable version. In addition, Tomb Raider II now gets to menu instead of just crashing.
It is now possible, that as much as 50% of the games should be playable, in some form, or another.
PEX: 137k | V0.01 Build 31 | Maxon | Homepage
New PSX emulator debuts. This emulator currently DOES NOT play any games. It only does CPU emulation. However, a new release (maybe much more advanced) is scheduled for the end of the February.
Psyke: 135k | V0.15 Alpha | RaskY and mOoNaHaDo | Homepage
S.A.S. PSX Emulator



Besser als Gran Turismo?

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2

Codemasters auf der Überholspur



Drache schlägt Gecko?

Spyro The Dragon

Nicht nur für die Kleinen

Arcade-Racer at its best?

S.C.A.R.S.

Tierisch schnelle CPUs



Schaffen wir's?

METAL GEAR SOLID

Das heißbegehrteste Spiel '98



Häßliche Sympathieträger?

Medievil Vs Abe's Exoddus

Die Technik-Highlights im Vergleich



SPECIALS: CeBit Home +++ ECTS +++ Accolade

und Apocalypse, Moto Racer 2, R.C. Stunt Copter, Crash Bandicoot 3 Warped, Tribal, Jackie Chan...

informative 148 Seiten

die neue play
ist ab 30. September
überall erhältlich

IMPRESSUM

CyPress
Verlags-gesellschaft mbH

play PLAYSTATION

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Fax.: 09 31 / 4 06 91 23

Elektropost: redaktion@playplaystation.com

Chefredakteur:

Stephan Girlich

stellv. Chefredakteur:

Martin Weidner

Leitender Redakteur:

Sven Liebold

Redakteur:

Mark Liebold, Klaus Preisinger

Art Direction:

Wolfgang Müller

Layout:

Wolfgang Müller, Frank Bagon

Textkorrektur:

Barbara Strobel

Freie Mitarbeiter:

Sascha Abb, Gunter Glas, René Meyer,

Mischa Strecker, Marco Spörl,

Michael Holzappel, Mathias Neumann

Titel:

Interplay, 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

Elektropost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:

dsb-Abo-Service GmbH

74168 Neckarsulm

telefonisch erreichbar

zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1998 by play PLAYSTATION,

Nachdruck nur mit schriftlicher

Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:

CyPress VerlagsGmbH

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Anzeigenpreise:

Anzeigenliste Nr. 4 vom 1.1.1998

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen, Tel.: +49-02234 / 963 65-0, Fax: +49-02234 / 963 65-55.

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 Warenamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

CHEATS & INFOS
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlags-gesellschaft 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 VERSENDE VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELLSERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZÄHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!), DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.



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 DUAL SHOCK	
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN ...	29,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) ...	39,95
CONTR.PAD ANALOG DUAL SHOCK ...	59,95
CONTROL PAD RESIDENT EVIL ...	69,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG ...	19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)	
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL ...	84,95
X-PLÖDER - CHEAT-CARTRIDGE ...	89,95
RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLÜß) ...	29,95
LENKRAD GAMEST.MK II (INKL. PED.)	119,95
LENKRAD RACE LEADER 32/64 ...	99,95
(INKL. PEDALE (FÜR PSX und 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
5th ELEMENT (SEPT) ...	89,95
ACTUA TENNIS ...	89,95
ADIDAS POWER SOCCER '98 ...	89,95
AIRONAUTS (AUG) ...	89,95
ALL STAR TENNIS ...	89,95
ALUNDRA ...	89,95
APOCALYPSE (AUG) ...	94,95



ARMORED CORE ...	89,95
ATLANTIS (SEPT) ...	89,95
AZURE DREAMS ...	89,95
BABY UNIVERSE (SEPT) ...	79,95
BATMAN UND ROBIN ...	84,95
BIO FREAKS (SEPT) ...	79,95
BLASTO (AUG) ...	79,95
BLAST RADIUS (AUG) ...	89,95
BLOODY ROAR - BEAST ...	84,95
BOMBERMAN WORLD (AUG) ...	79,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED.(AUG)	109,95
BREATH OF FIRE 3 (AUG) ...	89,95
BUBBLE BOBBLE 2 ...	89,95
BUST A MOVE 3 ...	59,95
CARDINAL SYN ...	69,95
CART INDY CAR-WORLD SERIES ...	79,95
CIRCUIT BREAKERS ...	89,95
COLIN McRAE RALLY ...	89,95
COMMAND & CONQUER 2 ...	89,95
COM.& CON. GEGENSCHLAG (SEPT.) ...	89,95
CONSTRUCTOR (SEPT) ...	89,95
CRASH BANDICOOT 2 ...	89,95
CRIME KILLER ...	89,95
CYBALL ZONE ...	89,95

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

Angebote des Monats



Forsaken 59,95 Cardinal Syn 69,95

DARK OMEN - WARHAMMER 2 ...	89,95
DEAD OR ALIVE ...	89,95
DEATHTRAP DUNGEON ...	89,95
SPIELEBERATER DEATHTRAP DUNGEON ...	19,95
DIABLO ...	89,95



INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	89,95
DODGEM ARENA (SEPT) ...	84,95
DREAMS (AUG) ...	89,95
F1 RACING SIMULATION '98 (SEPT) ...	99,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION ...	89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM ...	89,95
FINAL FANTASY VII ...	99,95
FLOTTENMANÖVER (SEPT) ...	84,95
FORMEL 1 '97 ...	109,95
FORMEL 1 '98 (OKT) ...	99,95
FORSAKEN ...	59,95
FRENZY! ...	89,95



Breath of Fire 3 (AUG) 89,95	Gex 2 (Gex 3D) 74,95
Bio Freaks (Sept) 79,95	Heart of Darkness 89,95

FUTURE COP (SEPT) ...	89,95
GEX 2 (GEX 3D) ...	74,95
GHOST IN THE SHELL ...	89,95
GRAN TURISMO ...	89,95
HEART OF DARKNESS ...	89,95
HUGO 1 (SEPT) ...	89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 ...	89,95
JET RIDER 2 ...	79,95
KLONOA ...	89,95
KULA WORLD ...	89,95
LEGEND (SEPT) ...	89,95
LUCKY LUKE ...	89,95
MEDIEVIL (OKT) ...	89,95
MEGA MAN 8 ...	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE ...	89,95
MEN IN BLACK ...	89,95
MOTO RACER 2 (SEPT) ...	89,95
MOTORHEAD ...	89,95



Hugo 1 (Sept) 89,95	Gran Turismo 89,95
Azure Dreams 89,95	Alundra 89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,95
BUST A MOVE 2 - PLATINUM	49,95
COMMAND & CONQUER - PT	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
NASCAR '98	44,95
NHL '98	49,95
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
RESIDENT EVIL - PLATINUM	44,95
RIDGE RACER REVOL. - PLAT.	49,95
ROAD RASH - PLATINUM	44,95
SKULL MONKEYS	44,95
SOUL BLADE - PLATINUM	49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
TEST DRIVE 4	44,95
THUNDERHAWK 2 - PLAT.	49,95
TOCA TOUR. CAR - PT.(SEPT)	44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,95
V-RALLY - PLATINUM (SEPT)	49,95
WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49,95
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM	69,95

MR. DOMINO (AUG) ...	84,95
NBA LIVE '98 ...	89,95
NBA PRO '98 ...	99,95
NEED FOR SPEED 3 ...	89,95



Colin McRae Rally 89,95	Frankreich '98 89,95
SCARS (Sept) 89,95	Moto Racer 2 (Sept) 89,95

NEWMAN HAAS RACING ...	89,95
NHL '99 (SEPT) ...	89,95
NHL POWERPLAY HOCKEY '98 ...	84,95
NINJA (OKT) ...	89,95
ONE ...	79,95
PANDEMONIUM 2 ...	84,95
PET IN TV (SEPT) ...	79,95



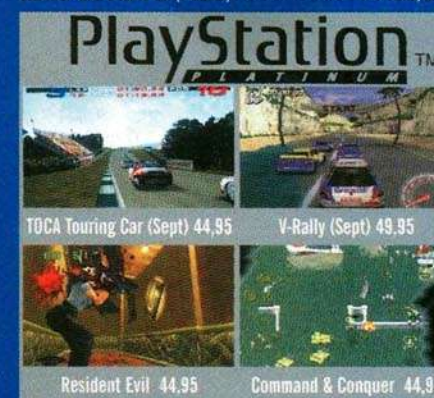
F1 Racing Sim '98(Sept)99,95	WWF Warzone (AUG) 79,95
Dead or Alive (Juli) 89,95	Wargames 89,95

PHAT AIR SNOWBOARD RACING ...	89,95
PITFALL 3D ...	89,95
PLANE CRACY (SEPT) ...	89,95
POINT BLANK ...	79,95
POINT BLANK INKL. GUN ...	154,95
PREMIER MANAGER '98 ...	89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK ...	79,95
PULSE (=DEPTH, FLUID) (AUG) ...	79,95
PUMA STREET SOCCER (SEPT) ...	89,95
RASCAL ...	89,95
RAYMAN 2 (SEPT) ...	89,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST ...	114,95
ROAD RASH 3D ...	89,95
SAN FRANCISCO RUSH (SEPT) ...	89,95
SCARS (SEPT) ...	89,95
SENTINEL RETURNS ...	89,95
SHADOW GUNNER (AUG) ...	94,95
SPICE WORLD ...	49,95
STREETFIGHTER COLLECTION ...	84,95

Die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!



C&C:GEGENSCHLAG (SEPT) 89,95	
SUPERCROSS '98 (JER. McGRATH)	84,95
SUPER PANG COLLECTION	89,95
THEME HOSPITAL	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2	19,95
TOMBI (AUG)	89,95
TOMMI MAKINEN RALLY	89,95
TOTAL NBA '98	79,95
TREASURES OF THE DEEP	89,95
UBIK (SEPT)	99,95
V-BALL	89,95
VIGILANTE 8	89,95
VIPER	89,95
VIVA FOOTBALL (SEPT)	89,95
VR BASEBALL '99	79,95
VS. (VERSUS)	99,95
WARGAMES	89,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98	79,95
WCW NITRO	99,95
WILD ARMS (AUG)	79,95
WILD NINE'S (SEPT)	89,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER'98	79,95
WRECKING CREW	99,95
WWF WARZONE (AUG)	79,95
XENOGRACY	89,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER (AUG)	89,95
ZERO DEVIDE 2 (AUG)	89,95



Versandkosten bei Nachnahme: Post DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr. UPS DM 6,- zuzüglich Nachnahmegebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland.

HANDLERANFRAGEN
ERWUNSCHT
Fax 0931/571602

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-CEB

0931 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

DER VERSANDSPEZIALIST*



& LÄDEN

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER
AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

Möchtest Du mit mir spielen?



WARGAMES™



WarGames © 1998 MGM Interactive Inc. WARGAMES TM & © 1983 Metro Goldwyn Meyer Inc. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.