

148  
Seiten

GROSSES PSYGNOSIS - GEWINNSPIEL!

12/98 Dezember

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 PLAYSTATION

**16 SEITEN TIPS & TRICKS**  
PLAYER'S GUIDE ZU TOMB RAIDER III  
CHEATS UND GAMEBUSTER CODES  
ZU DEN AKTUELLESTEN GAMES

 **TEST DRIVE 5**  
**TEST** ENTÄUSCHENDES SEQUEL!

 **CRASH BANDICOOT 3**  
**TEST** SCHÖNER, GRÖSSER, BESSER?

 **SOUL REAVER**  
**PREVIEW** DER GRAFISCHE OVERKILL!



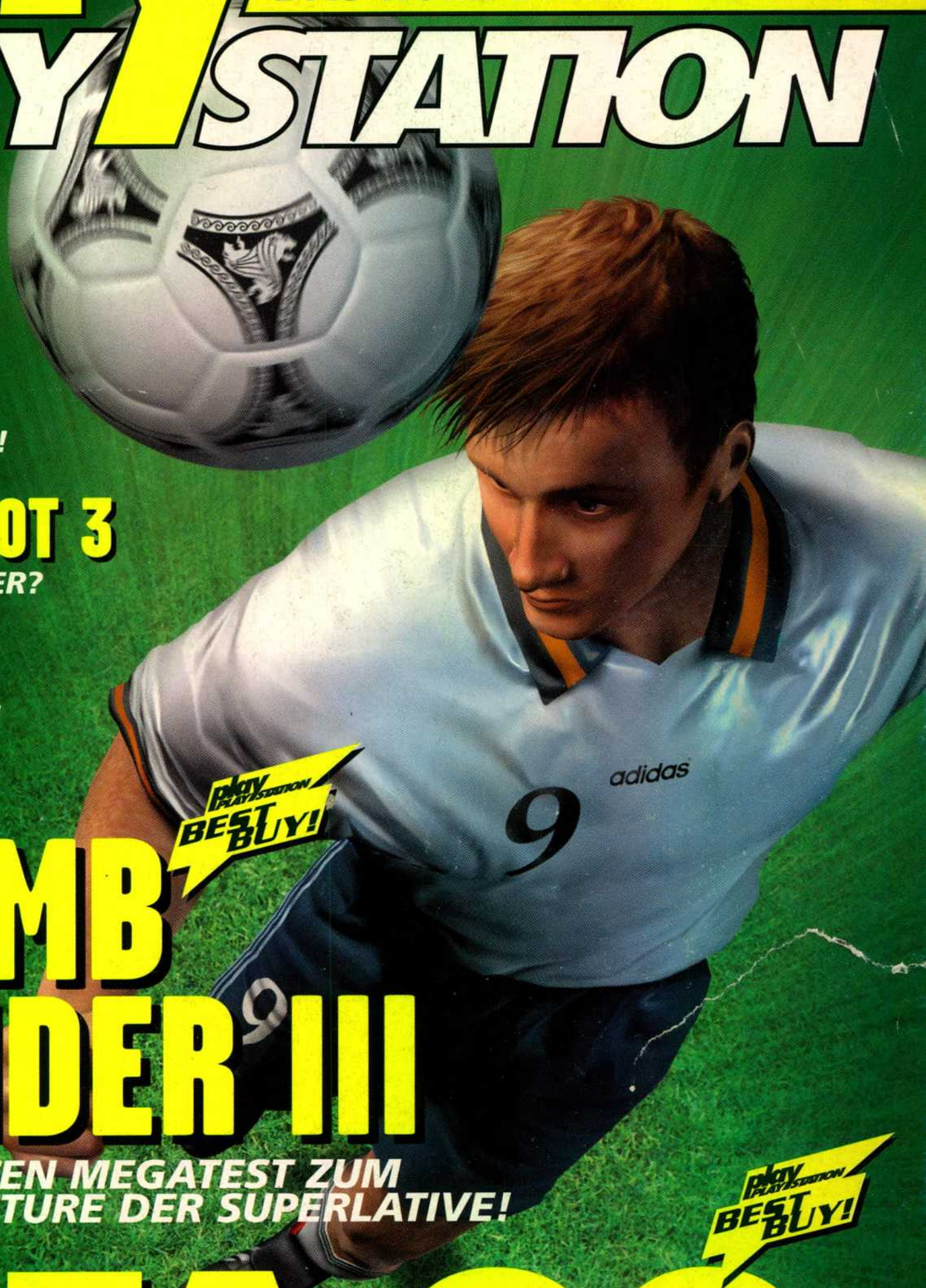
## TOMB RAIDER III

10 SEITEN MEGATEST ZUM  
ADVENTURE DER SUPERLATIVE!

## FIFA 99

IM TEST: DIE REFERENZ-SIMULATION!

**19 SEITEN SPECIAL** DIE ERFOLGSSTORY DER PLAYSTATION  
ADVENTURES-HISTORY • IMPORTVERBOT





# Toca 2

## TOURING CARS™

www.toca2.com

# FÜR DEN TAPETENW

- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE  
HI-RES GRAFIK

8 TEAMS  
MIT 16 BOLIDEN

LINK-OPTION  
+ SPLIT SCREEN

REALISTISCHE  
HELMKAMERA

KOMPLETTE  
FAHRZEUGEINSTELLUNGEN

7 MARKENMEISTERSCHAFTEN  
INKL. FORMEL FORD





DUAL SHOCK™

KOMMENTATOR:  
HANS-JOACHIM STUCK



M.-J. STUCK

# ECHSEL

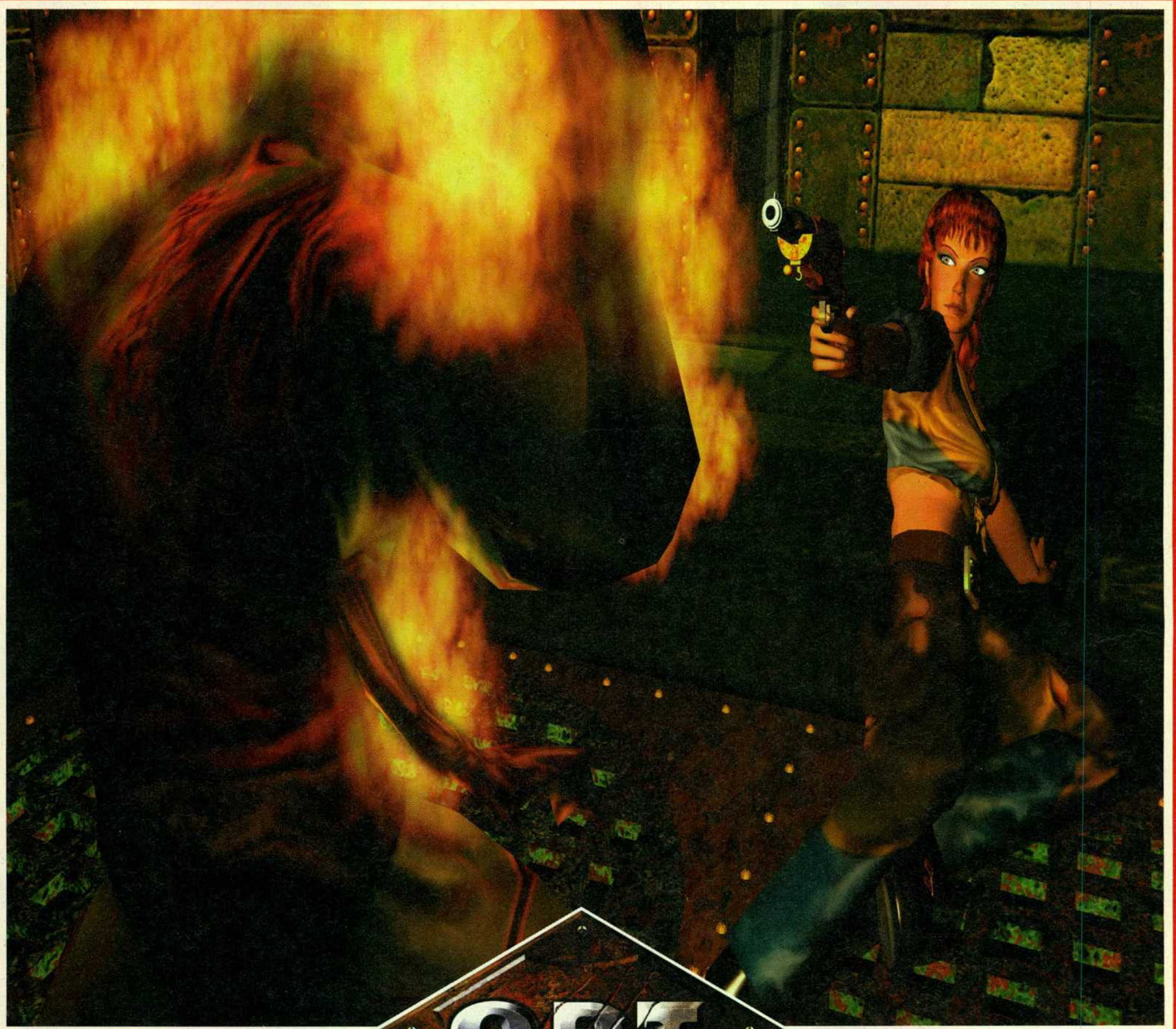


Codemasters®

PC  
CD  
ROM  
Win 95 & 98



# VERDAMMT HEISS...



**"...eine überaus spannende Mischung aus Action, Rästel und Geschicklichkeit."**

*Next Level 11/98: 80%*

**"...ein bemerkenswertes Stück Software."**

*Fun Generation 11/98: 8 von 10*

**"Psygnosis hat es geschafft...im 3D-Action-Genre neue Akzente zu setzen."**

*Bravo Screenfun 11/98: Note 2*

**"Heftige Sprungpassagen...knifflige Rätsel...packende Duelle..."**

*PlayPlaystation 10/98: 9 von 10*

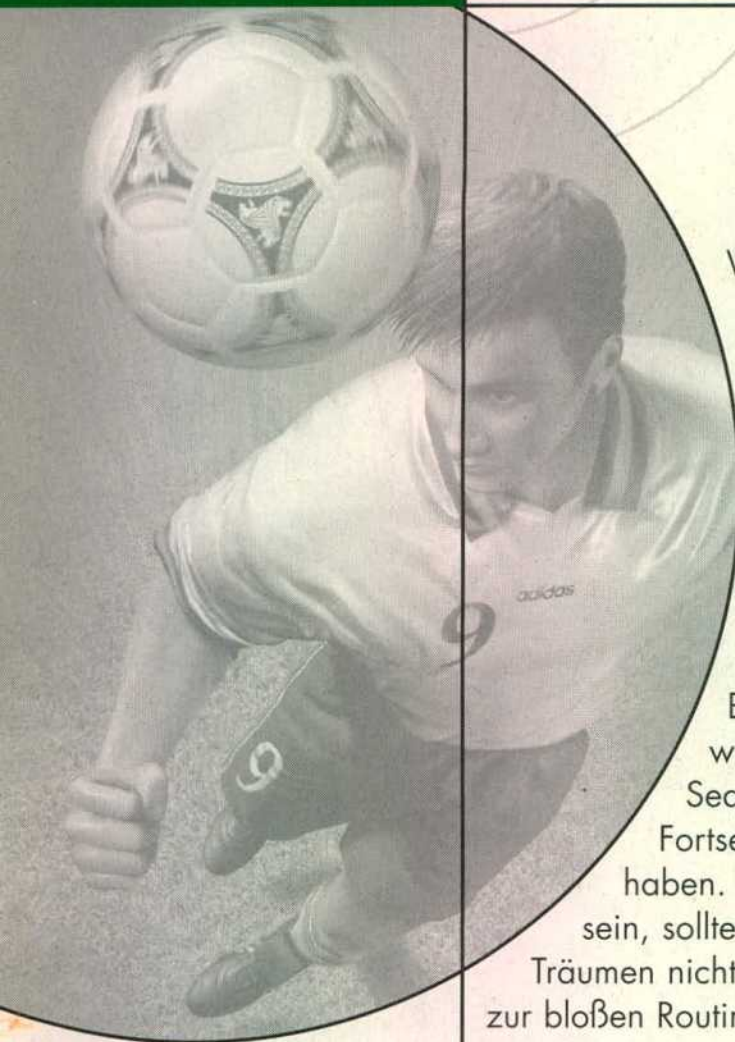


[www.odt-game.com](http://www.odt-game.com)



"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. O.D.T., Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or © and © 1990-8 of Psygnosis Limited. All rights reserved.





### **Liebe Leser**

Das Jahr 1998 neigt sich langsam dem Ende zu, Schnee kündigt sich an, Weihnachten rückt immer näher und überhaupt... was wollten wir eigentlich sagen? Ach ja: Letztes Jahr war die PlayStation im Konsolenbereich mit Abstand die erfolgreichste Plattform und am häufigsten unter dem Christbaum zu finden. Die Spiele gab es meist gleich dazu - FIFA 98, Tomb Raider II, Crash Bandicoot 2, G-Police und Colony Wars zählten zu den Favoriten. Und dieses Jahr? Die Geschichte wiederholt sich - für diese Prognose braucht es keinen Propheten. Die Lust an der PlayStation ist nachwievor ungebrochen, auch wenn das Software-Lineup dem des letzten Jahres frappierend ähnelt und Überraschungen gänzlich vermissen läßt.

Innovatives sucht man hierzulande vergebens, vielmehr soll Bewährtes und Bekanntes die User bei der Stange halten oder neues Klientel erschließen. Das wird zweifelsohne noch eine Zeitlang funktionieren, so lange die Qualität der Sequels stimmt. Nur, der Reiz des Neuen bleibt damit unweigerlich aus.

Fortsetzungen sind stets mit dem Makel behaftet, ähnliches schon einmal erlebt zu haben. Doch gerade im Virtuellen sollten der Phantasie keinerlei Grenzen gesetzt sein, sollte all' das realisiert werden, was sich der Spieler selbst in seinen kühnsten Träumen nicht erhofft. Mittelfristig müssen neue Spielideen her, ansonsten wird das Zocken zur bloßen Routine - nicht weit entfernt von Langeweile.

Passend dazu haben sich in dieser play mit Tomb Raider III und FIFA 99 zwei Sequels an die Wertungsspitze gesetzt. EAs Fußballsimulation thront durch sein extraordinäres Gameplay und die perfekte Präsentation weit über allen anderen Konkurrenzprodukten, und auch Core Designs Digi-Babe Lara hat nach dem zwiespältig aufgenommenen Prequel zu gewünschter Klasse zurückgefunden. Zwar wiederum sehr schwer, aber spielerisch mit Action und Rätseln zu gleichen Teilen sehr ausgewogen, erwartet geduldige Adventure-Fans ein Titel der absoluten Extraklasse - auch in technischer Hinsicht. Umfangreicher als beide Vorgänger zusammen, haben wir parallel zum Test mit einem Player's Guide begonnen, den wir in der nächsten play definitiv abschließen werden. Hoffentlich wachsen Mark alias Colony Wars Vengeance-Mertens bis dahin kein Pferdeschwanz oder gar andere, weit offensichtlicher ins Auge steckende Dinge(r). Der Bursche identifiziert sich während seiner Tests mit der Rolle des jeweiligen Protagonisten bis auf den kleinsten Pixel und entwickelt sich immer mehr zum Robert De Niro unter den play-Videospielereditoren. Soul Reaver lassen wir in jedem Fall von Sven testen, Thrill Kill wird ja glücklicherweise nicht veröffentlicht.

Vergangenes, Aktuelles und noch mehr erfahrt Ihr im großen Sony Computer Entertainment Erfolgsstory-Special. 12 Seiten haben wir den Machern der PlayStation gewidmet und dabei einiges über die Zukunftspläne der Computerdivision des Elektronikgiganten erfahren. Natürlich ließ man die Katze, sprich konkrete Infos über die PlayStation 2 nicht aus dem Sack, aber wer zwischen den Zeilen lesen kann...

### **In diesem Sinne**

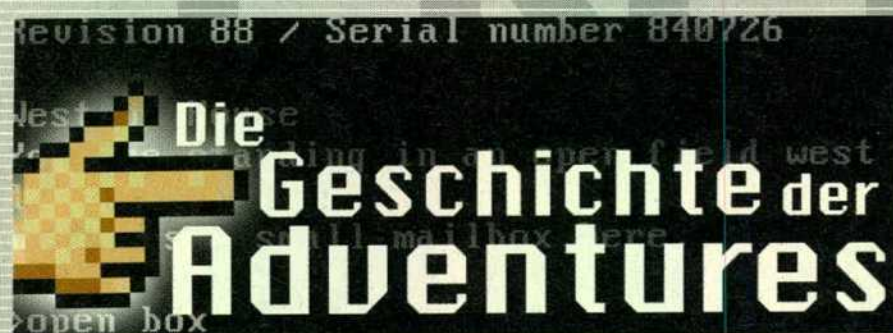
**Viel Spaß beim Lesen - und Spielen - wünscht Euch  
Euer play PLAYSTATION-Team**

**P.S.: „Die Liebold-Bros. sind die coolsten!“** Original Zitat Sven Liebold





Seite 142-143



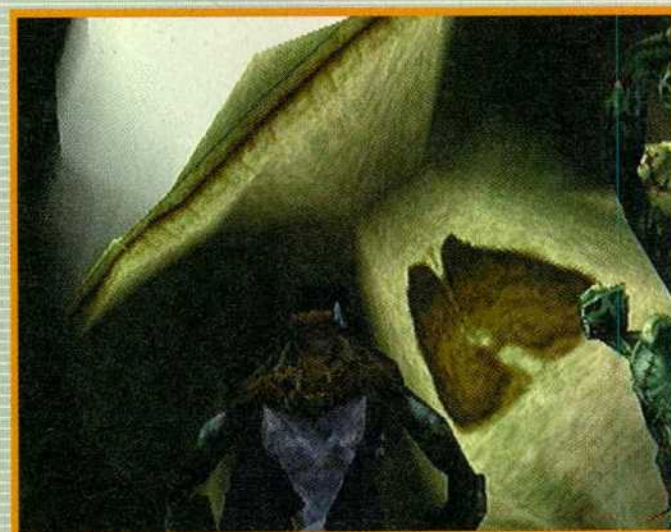
Seite 134-138



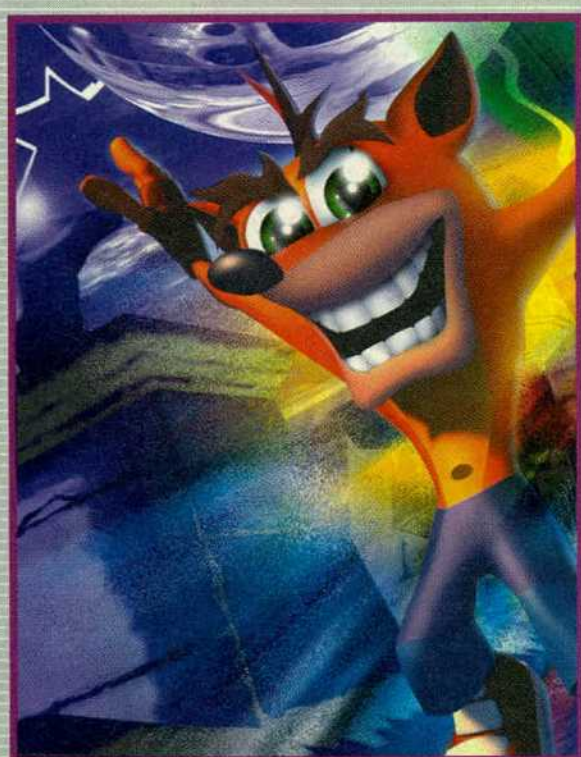
**Xenogears**  
Seite 62-63



**Rollcage**  
Seite 54-55



**Soul Reaver**  
Seite 40-43



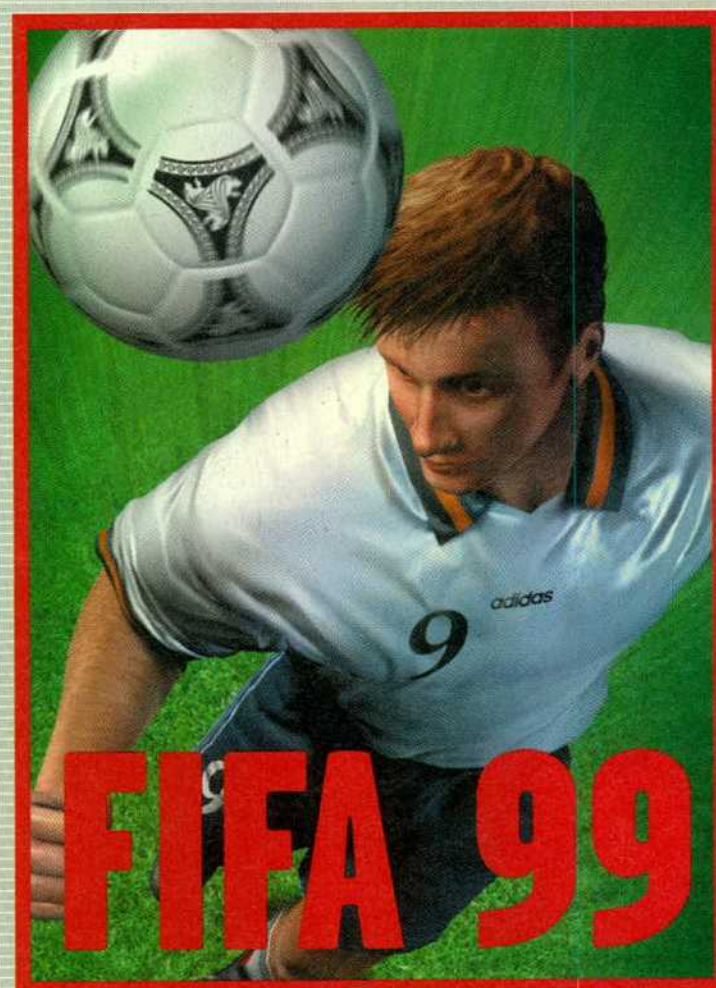
**Crash Bandicoot 3 Warped**  
Seite 90-97



**KKnD Crossfire**  
Seite 48-49



**Legend**  
Seite 88



Seite 104-111



**C3 Racing**  
Seite 124-125



**Blaze & Blade**  
Seite 126-127



**The Unholy War**  
Seite 130-133



# Die PlayStation Erfolgsstory

Seite 24-38

# Inhalt

## 12/98

Play Mail .....10-14

Play Börse .....140

Play News .....16-23

Next Play .....146

Impressum .....146

Wertungssystem .....58

Back Issues .....58

## Play Cover

FIFA 99 .....104-111

## Special Screen

Geschichte der Adventures .....134-138

Importverbot .....142-143

PlayStation-Erfolgsstory .....24-38

## Play Tech

Memory Cards .....144-145

## Pre Screen

Kingsley .....52-53

KKnD Krossfire .....48-49

Legacy Of Kain Soul Reaver .....40-43

Rollcage .....54-55

Yark .....44-47

## Test Screen

Actua Soccer 3 .....100-101

Asteroids 3D The Next Millenium .....64

Blaze & Blade The Eternal Quest .....126-127

C3 Racing .....124-125

Crash Bandicoot 3 Warped .....90-97

Hugo .....129

Legend .....88

Lemmings & Oh No! More Lemmings .....98

NASCAR 99 .....65

NFL Blitz .....128

NFL Extreme .....99

Psybadek .....66

Tales of Destiny - NTSC-Version .....59-60

Test Drive 5 .....84-87

The Unholy War .....130-133

Tomb Raider III Adventures of Lara Croft ...112-123

Xenogears - NTSC-Version .....62-63

## Play Tips

Bomberman Fantasy Race - NTSC-Version, Cool  
 Boarders 3, Future Cop LAPD 2100 AD, G-Darius,  
 Ghost In The Shell, MediEvil, Metal Gear Solid - NTSC-  
 Version, Moto Racer 2, Need For Speed III Hot Pursuit,  
 NHL 99, Ninja Shadow Of Darkness, R-Types, Resident  
 Evil 1 - Platinum, S.C.A.R.S., Silhouette Mirage - NTSC-  
 Version, Tenchu Stealth Assassins, Test Drive 5, The Fifth  
 Element, The Unholy War .....67-74  
 Gamebuster Codes  
 WCW Nitro, WWF Warzone .....74  
 Player's Guide  
 Tomb Raider III Adventures of Lara Croft (Teil 1) 75-82

## Play Competition

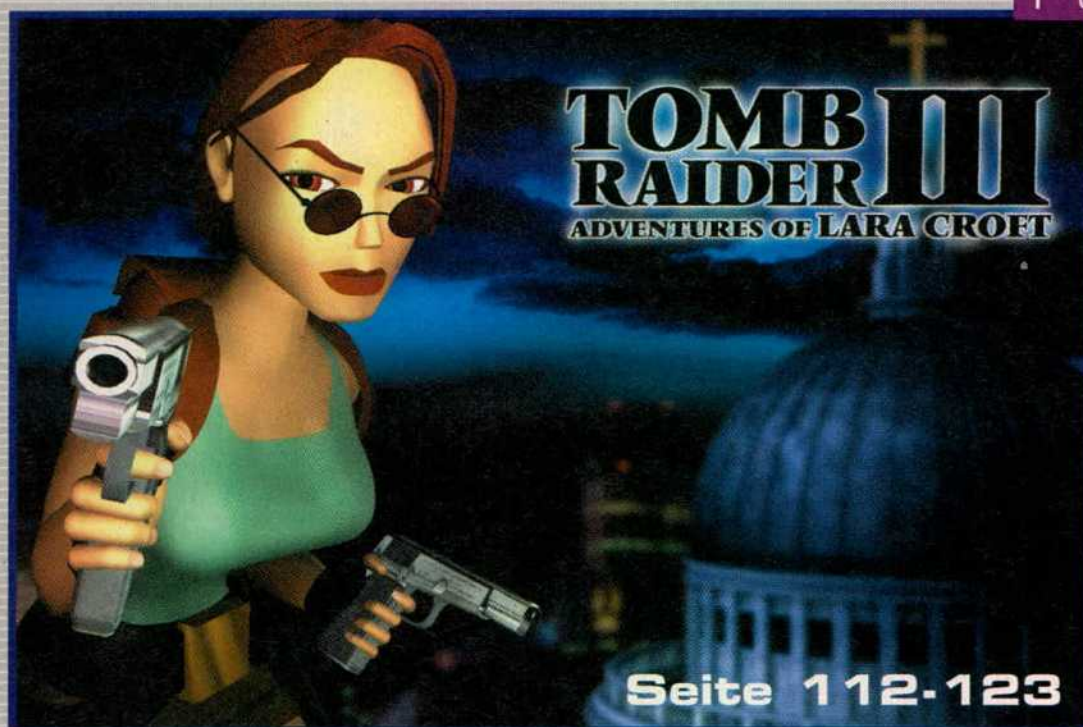
Psygnosis .....56-57



**Test Drive 5**  
Seite 84-87



**Hugo**  
Seite 129



Seite 112-123



**Tomb Raider III  
Adventures  
of Lara Croft  
Player's Guide**  
Seite 75-82

**PlayTips  
Cheat Cards zum  
Ausschneiden!**  
Seite 67-74



DEATH WAR

BEAST

# GELOBT SEI DER HERR, GELADEN DIE MG.



ACTIVISION IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN UND APOCALYPSE IST EIN WARENZEICHEN VON ACTIVISION, INC. © 1998 ACTIVISION INC. LIZENZIERT VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA ZUR VERWENDUNG AUF DER PLAYSTATION-SPIELEKONSOLE. PLAYSTATION UND DIE PLAYSTATION-LOGOS SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. ALLE WEITEREN WARENZEICHEN UND HANDELSNAMEN SIND EIGENTUM DER JEWEILIGEN INHABER.





**ACTION NONSTOP**  
ÜBERNEHMEN SIE DURCH  
MOTION-CAPTURING UND  
CYBERSANNING DIE  
KONTROLLE ÜBER EINEN DER  
GRÖSSTEN KINOHELDEN  
UNSERER ZEIT, UND ERLEBEN  
SIE NERVENAUFREIBENDE  
HARDCORE-ACTION.



**TOTALE VERNICHTUNG**  
ERFORSCHEN SIE  
VERWINKELTE  
WAFFENFABRIKEN,  
GEFÄNGNISSE, ABWASSER-  
KANÄLE UND MEHR.  
DIE 360°-UMGEBUNG WIRD  
VOR EXPLOSIVEN SOUND-  
EFFEKTEN NUR SO ERZITTERN.



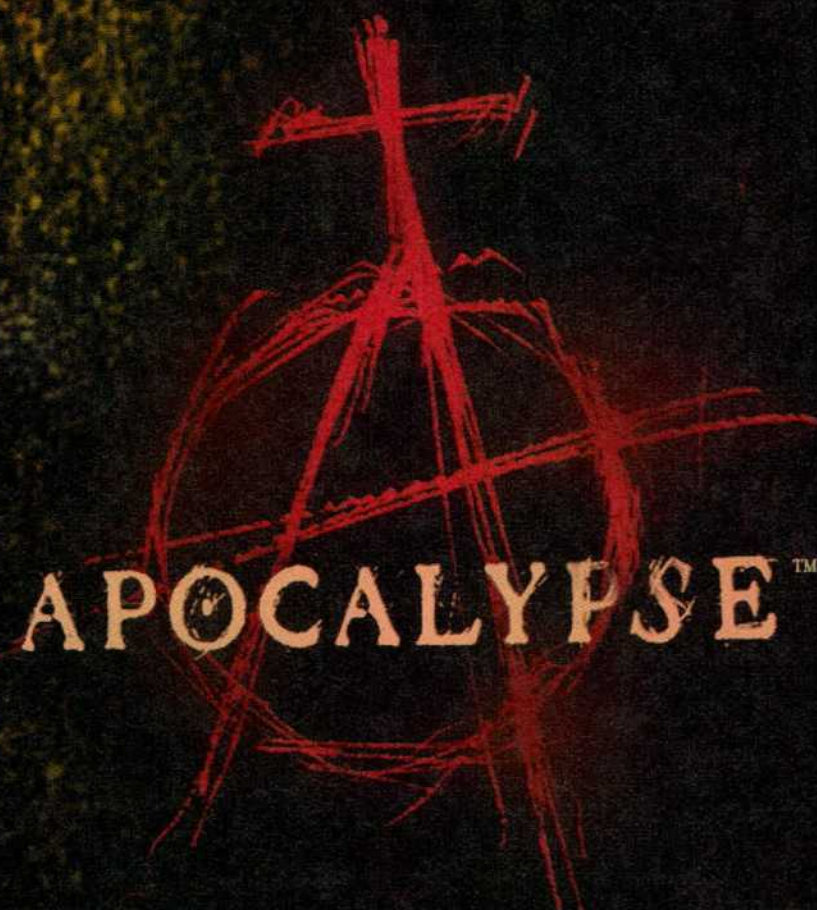
**VOLLE LADUNG**  
BIS ZU ACHT GEGNER  
GLEICHZEITIG BEREITEN  
IHEN DÜSTERE AUSSICHTEN.  
NUR GUT, DASS SIE EIN  
GANZES WAFFENARSENAL -  
FLAMMENWERFER, HALB-  
AUTOMATIK UND  
ZIELSUCHRAKETEN -  
MITSCHLEPPEN...

DAS ENDE DER WELT IST NAH.  
SIE SIND BRUCE WILLIS ALIAS TREY KINKAID -  
NANOTECHNIKER UND ALLEINIGER VERTEIDIGER DER ERDE.  
ES LIEGT IN IHRER HAND:  
BESIEGEN SIE DIE VIER REITER DER APOCALYPSE, ODER DIE  
WELT IST DEM UNTERGANG GEWEIHT ...

GEHEN SIE ES AN.

Mit dem amerikanischen Rockstar POE als PEST.  
POEs neue CD erscheint im Frühjahr 1999.

WENN SIE AN REGELMÄSSIGEN INFORMATIONEN ZU DEN NEUESTEN PRODUKTEN  
UNSERER FIRMENGRUPPE INTERESSIERT SIND, SCHREIBEN SIE AN:  
ACTIVISION DEUTSCHLAND GMBH, STICHWORT: "INFOMAIL", GUTENBERGSTRASSE 1, 85737 ISMANING



EIN ORIGINAL-PLAYSTATION-SPIEL MIT  
BRUCE WILLIS ALS HAUPTDARSTELLER.  
DAS ENDE NAHT IM NOVEMBER.

WWW.ACTIVISION.DE



# 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](mailto:redaktion@playplaystation.com)



Hi play PLAYSTATION!

Ich lese Euch seit der zweiten Ausgabe und meine, Ihr seid das beste PlayStation-Magazin auf dem Markt (auch ohne Demo-CD). Jetzt zu meinen Fragen:

1. Warum habt Ihr keine Lesercharts?
2. Wann kommt endlich Tomorrow Never Dies? Sollte das Spiel nicht schon im Herbst erscheinen?
3. Ist ein Nachfolger zu Theme Park und Theme Hospital in Planung?
4. Ab wann kommen neue Infos zur PlayStation 2?
5. Wieviel Leserbriefe bekommt Ihr ungefähr jeden Monat?

Arne Weber, Harpstedt



1. Um eine repräsentative Chartliste auf die Beine zu stellen, benötigen wir natürlich die Bereitschaft unserer Leser, an dieser Rubrik aktiv teilnehmen zu wollen. Sollten mehr Anfragen bei uns eintrudeln, könnte man vielleicht über eine Top Ten durchaus noch einmal nachdenken. Letztendlich liegt das nur an Euch! Einen Versuch hatten wir übrigens vor ziemlich genau einem Jahr schon gestartet. Sagenhafte 14 Einsendungen erhielten wir für die Lesercharts, während für die gleiche Ausgabe knapp 10.000 Gewinnspieleinsendungen zu zählen waren. Das Interesse an den Lesercharts war also unter aller Kanone. Deswegen haben wir bislang darauf verzichtet.

2. Da hast Du recht. Leider zogen es die Entwickler von Blackops vor, das Game nochmals komplett zu überarbeiten. Auf der E3 machte es bereits einen sehr fortgeschrittenen Eindruck und sorgte beim Fachpublikum für viel Begeisterung. Wahrscheinlich war gerade dieser gute Anklang der Grund, möglichst das Beste aus der Thematik herauszuholen. Aktueller Erscheinungstermin ist jetzt im Sommer 1999. Möglicherweise in Verbindung mit einem weiteren Produkt des Bond-Franchise.

3. Mit Theme Aquarium erscheint - vorerst nur in Japan - der dritte Teil aus Bullfrogs Designer Series.

4. Lies dazu bitte unser PlayStation-Special in dieser play. Darin wirst Du einige Hinweise darauf finden, daß wohl schon in

Kürze die ersten Facts zur PlayStation 2 von offizieller Stelle zu erwarten sind.

5. So viele, daß es uns jede Ausgabe auf Neue leid tut, nur wenige davon im Heft abdrucken zu können. Dazu noch eine Anmerkung in eigener Sache: in letzter Zeit häufen sich Zuschriften, in denen um eine persönliche Beantwortung gebeten wird. Auch ist es der Fall, daß Briefe folgen, in denen Leser angesäuert sind, weil wir nicht geantwortet haben. Fakt ist, daß wir Monat für Monat 148 Seiten produzieren wollen. Fakt ist, daß wir dadurch definitiv keine Zeit haben, auf jede Anfrage oder Bitte reagieren zu können. Hier hoffen wir auf Euer Verständnis.



Hallo play PLAYSTATION-Redaktion!

Ich bin seit der ersten Ausgabe der „play“ ein treuer Leser Eures Magazins und bisher wirklich sehr zufrieden damit. Das liegt nicht zuletzt an den kompetenten Tests und den Wertungen, die sich eigentlich immer auch mit meinem persönlichen Geschmack deckten. Um so seltsamer finde ich die Tatsache, daß in Ausgabe 11/98 eine „Best Buy“-Empfehlung für das PSYGNOSIS-Spiel Formel 1 98 ausgesprochen wurde. Die knapp hundert Mark, die ich, auch aufgrund dieser Empfehlung, meinem Händler für eben diese CD in den Rachen warf, hätte ich ebenso gut auch zum Fenster rausschmeißen können. Denn was ich nach dem ersten Programmstart zu sehen bekam, spottet eigentlich jeder Beschreibung. Die Grafik von Formel 1 98 ist nicht mal mehr auf dem Niveau der '96er-Version, die Gegner sind nichts anderes als wandelnde Hindernisse und der Kommentator könnte blöder nicht sein. Der Kommentar meines Neffen, als er das Spiel zum ersten Mal sah, sagt wohl alles: „Was ist das für ein Mist!“. Auch das Argument mit dem Link-Modus, das ich ihm entgegenhalten wollte, löste sich schon am Abend in Luft auf. Denn was nützt der schönste Link-Modus, wenn man nicht mal eine Qualifikation fahren kann und automatisch in der ersten Reihe steht. Ich möchte ausdrücklich betonen, daß ich vor der Leistung jedes Programmierers wirklich großen Respekt

habe. Aber wenn ein Spiel nur noch die FIA-Lizenz als alleiniges Qualitätsmerkmal zu bieten hat, dann frage ich mich schon ernsthaft, ob hier nur noch blanke Abzocke betrieben wird. Und noch ein Punkt: In einem Konkurrenzmagazin (Schande über mich) stand ein Hinweis über ein evtl. vorhandenes Bonusfahrzeug namens „Römischer Streitwagen“. Wenn die Programmierer die Zeit haben, solchen, mit Verlaub SCHWACHSINN in ein Spiel einzubauen, dann kann ich die Entschuldigung „Die Zeit war zu knapp“ wirklich nicht akzeptieren.

PSYGNOSIS sollte sich die teure FIA-Lizenz sparen und mal auf den PC zu UBI Soft schießen. Denn die haben bewiesen, daß man auch ohne Lizenz eine erfolgreiche SIMULATION auf die Beine stellen kann. Bleibt mir nur noch die Hoffnung, daß die PlayStation-Version der „Racing Simulation“ bessere Qualitäten zu bieten hat, damit endlich auch PlayStation-Anhänger eine gelungene Formel 1-Simulation in den Händen halten können. Abschließend möchte ich betonen, daß ich die „play PLAYSTATION“ nach wie vor für das beste Playstation-Magazin halte, trotz dieses Fauxpas: Wenn diese Zeilen in der „play“ zu lesen sind (oder auch nicht), werde ich Formel 1 98 schon vergessen haben und die zweite Kaufempfehlung „TOCA 2“ wird in meiner Konsole rotieren.

Carsten Pflug, per Email



Sehr geehrte Damen und Herren, am Montag, den 02.11.98 kaufte ich mir das groß angepriesene Spiel für PlayStation „Formel 1 98“ der Firma Psygnosis. Nach einer Spieldauer von ca. einer Stunde konnte ich erhebliche Mängel feststellen, welche meine Freude an diesem Spiel erheblich minderte. Nachfolgend möchte ich Ihnen diese Mängel mitteilen: Alle Mängel beziehen sich ausschließlich auf den GP-Modus: Kommentar häufig falsch: es werden z.B. Überholmanöver geschildert, welche nicht stattfinden.





**MLC - Hard & Software GmbH**  
Jahnstr. 59, 47506 Neukirchen-Vluyn

**02845-98330**  
FAX Bestellung: 02845- 983323 / 983315

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

**!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!**

## SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM\* LIGHT UMBAU



Finanzierung\*\*  
12 x 25.-

**279.95**

**!! mit voller Garantie !!**

Standard Konsole mit 2 Double-Shock Pad's ..... **269.-**

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| PSX mit Multinorm Umbau* | 309.95 |
| + PSX Cheat Catridge     | 319.95 |
| PSX mit Umbau* + Cooler  | 349.95 |
| + PSX Cheat Catridge     | 359.95 |
| 1M Memcard + Pad + RGB   | +39.95 |

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| 1 Meg Memory Card         | 15.95 |
| 3 Meg Memory Card         | 29.95 |
| 2 Meg Memory Card         | 79.95 |
| SX CD-Hüllen (extrabreit) | 1.95  |
| RGB + Audio + Gcon Kabel  | 39.95 |
| Cart/RGB Kabel + Audio    | 19.95 |
| Link Kabel                | 14.95 |
| Antennen Adapterkabel     | 29.95 |
| Pad-Verlängerungskabel    | 14.95 |
| SX Multi Tap              | 64.95 |

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| Standard Controll Pad      | 15.95 |
| Sony Dual Shock Analog Pad | 54.95 |
| Arcade Stick Interact      | 79.95 |
| Programm Pad Interact      | 69.95 |
| Tasche + Pad + Memory Card | 69.95 |
| NeGcon Pad                 | 79.95 |
| Spezialized Joystick       | 99.95 |
| Cheat Catr. Mogel Modul    | 49.95 |
| LaserGun with Redlight     | 89.95 |
| PSX CD-Box für 60 CD's     | 49.95 |

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| BIO FREAKS                | 79.95  |
| SPYRO THE DRAGON          | 89.95  |
| TEST DRIVE 5              | 94.95  |
| FIFA99, NHL99, NBA99      | 89.95  |
| WING OVER 2               | 94.95  |
| I.SUPERSTAR SOCCER PRO 98 | 99.95  |
| KKND KROSSFIRE            | 89.95  |
| CRASH BANDICOT 3          | 89.95  |
| ARMORED CORE              | 94.95  |
| MEDIEVIL                  | 89.95  |
| NASCAR 99                 | 94.95  |
| LIBERO GRANDE             | 99.95  |
| TEST DRIVE 5              | 94.95  |
| AKUJI THE HEARTLESS       | 104.95 |
| DODGEM ARENA              | 84.95  |
| FUTURE COP L.A.P.D.       | 94.95  |
| TOMB RAIDER 3             | 99.95  |

|                                                    |               |
|----------------------------------------------------|---------------|
| <b>TCA 2</b><br><b>TOURING CAR</b><br>championship | <b>89.95</b>  |
| <b>COOLBOARDERS 3</b>                              | <b>89.95</b>  |
| <b>THE UNHOLY WAR</b>                              | <b>84.95</b>  |
| <b>US Vers.</b>                                    | <b>129.95</b> |
| <b>Abel 2</b>                                      | <b>89.95</b>  |
| <b>FORMEL 1</b>                                    | <b>99.95</b>  |

**PANTHER**  
Special Weapon  
Light Gun  
Panther Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, ist zuschaltbarem Rückschlag, für Gcon kompatibel.....  
**49.95**

**DOUBLE SHOCK PAD**  
2 Motoren Technik  
- In 5 versch. Farben  
- Transparent Look  
- Zielgenaue Steuerung  
- Super Qualität  
- zum absoluten Hammerpreis.....  
**34.95**

**8M MEMORY-CARD**  
120 Slot Playstation  
Memory Card  
Erhältlich in verschiedenen Farben  
**29.95**

**CLASSIC JOYPAD**  
Digitaler Controller  
im Classic Design  
**15.95**

**1M MEMORY CARD**  
15 Slot Playstation  
Memory Card  
Erhältlich in versch. Farben  
**15.95**

**MULTINORM\* CHIP**  
er vielfach bewährte  
stzt noch besser.....  
**39.95**

**V3-RACING WHEEL**  
**129.95**

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

**PSX CD-Hülle**  
**1.95**

**PSX-Laufwerk**  
**89.95**

**PSX-CDBOX(60CDS)**  
**49.95**

**Rock 'n Ride**  
Für Playstation, PC & N64  
Bis zu 60 Grad Drehung, benötigt keine Treiber, erstaunlich Realistisch, Druckluft gesteuert, reagiert  
Finanzierung\*\* 24 x 65.- **1399.95**

**MULTINORM UMBAU AKTION**  
komplette Multinorm Umbau mit  
serem Multinorm Chip, Konsole  
schicken + 24Std Geduld aufbringen..  
**59.95**

**PLAYSTATION MAUS**  
Dauertiefpreis .....  
**29.95**

**RGB KABEL PRO A/V**  
RGB Kabel mit zusätzlichen  
Audio und Video Ausgang.  
**19.95**

**PERFORMER CHEAT CATRIGE**  
Kompatibel mit Gamebuster(TM) Codes.  
Incl. PC-Link Software, mit über 1000  
aktuellen Cheats schon vorinstalliert.  
**59.95**

# 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 Feuerfaster • Autofeuer • Achsentausch-Schalter  
unverbindl. Preisempf.  
← **DM 69,99**

**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 79,99**

**SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK**  
Bequemer Multifunktions-Rucksack  
• Geeignet für alle Spielkonsolen • Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele, Controller und Software • Gepolsterte Rückenaufgabe ermöglicht stundenlangen Tragekomfort  
• Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub  
unverbindl. Preisempf. **DM 69,99**

**SV 1118 V3 RACING WHEEL PSX**  
Jedes Rennen ein Genuß  
• Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar • Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Analoge Fußpedale für Gas und Bremse • Acht Feuerfaster und digitales Steuerkreuz  
• Dauerfeuer für jede Taste einzeln • Tasten-Umbelegungs-Funktion • Tisch- oder Aufsitzbedienung  
• Kein zwingender Einsatz der Fußpedale  
unverbindl. Preisempf.  
**DM 139,99** →

**1124 ULTRA RACER PSX**  
Analoges Mini-Lenkrad  
Vier analoge Achsen  
Trigger für Gas und Bremse  
Schwammstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort  
Vier digitale Richtungstasten  
Zehn Feuerfaster  
Tastenumbelegungs-funktion  
LED Status Indikator  
unverbindl. Preisempf.  
**DM 59,99** →



Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Sony PlayStation ist geschütztes Warenzeichen von Sony.

Vertrieb nur über den Fachhandel  
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](http://www.interact-europe.de)





## PLAYMAIL

Display zur Information der Zeitrückstände zum Vordermann ständig falsch: bei einer Fahrzeit von 15 Sekunden wird der Rückstand um 20 Sekunden reduziert. Im Vergleich zu Formel 1 97 werden keine Zeitrückstände der ersten sechs Plätze angezeigt.

Nachdem ein Rennen als Sieger beendet wurde, mußte ich feststellen, daß die Rangliste der ersten sechs Plätze wieder falsch angezeigt wurde (an 3. Stelle geführt; Gesamtzeit jedoch richtig).

Da in Ihrer Zeitschrift ständig zu lesen ist, daß Sie mit die Besten auf Ihrem Gebiet sind, würde mich sehr interessieren, warum bezüglich dieser Mängel nichts zu lesen war. Weiterhin müßte Ihnen doch aufgefallen sein, daß Formel 1 98 eine deutliche Verschlechterung zu Formel 1 97 darstellt. Dies war ebenfalls nicht zu lesen.

Wolfgang Tissauer, Lampertheim

Der Ärger ist verständlich, denn für Formel 1 98 hat sich vom uns vorliegenden Testmuster bis zur Verkaufsversion definitiv nichts mehr getan. Die gravierenden Mängel bei der Zeitmessung haben wir sehr wohl festgestellt, letztlich nach einer Rücksprache mit Psygnosis im Test aber nicht erwähnt. Eine Bugliste mit all diesen Fehlern sei existent, die Mängel sollten in jedem Fall behoben werden. Zwei Dinge allerdings sind uns nicht aufgefallen: zum einen ist es wohl so, daß bei einem Rennen über die komplette Distanz die CPU-Piloten die Box gar nicht oder erst kurz vor Schluß ansteuern, und zum anderen ist es selbst bei strömendem Regen nicht erforderlich, von Slicks auf Regenreifen zu wechseln, da keinerlei Unterschied beim Fahrverhalten feststellbar ist. Auf die schwachen Gegner haben wir dagegen im positiv/negativ-Kasten explizit hingewiesen. Trotzdem, bei den Qualitätsmängeln, die während der Testphase unzweifelhaft aufgetreten sind, hätten wir wohl ähnlich wie bei Newman Haas Racing verfahren und erst anhand der original Version ein Rating abgeben sollen. Aktualität statt Kompetenz - der Schuß ging

im Fall von Formel 1 98 ziemlich nach hinten los.



Tag auch!

Ich bin seit Eurer ersten Ausgabe ein treuer Fan der play PLAYSTATION. Ihr seid mit Abstand das beste PlayStation-Magazin, das es auf dem deutschen Zeitschriftenmarkt gibt. Ich kann gut und gerne auf eine Demo CD verzichten, denn es kommt mir auf die Berichte und Tests der Spiele an. Diese müssen fachlich, kompetent und vor allem unabhängig sein.

Mir brennt eine dringende Frage unter den Nägeln. Wieso hat Konami eigentlich den Import der US-Version von Metal Gear Solid nach Europa untersagt? Die Erklärung, die ich dazu gelesen habe, halte ich für sehr unlogisch. Es wurde gesagt, daß man dies aus Gründen der Verständlichkeit der komplexen Handlung getan hat, welche nur in der jeweiligen Landessprache gewährt wird. Hält Konami denn die Europäer für zu blöd, um Englisch zu verstehen? Es gibt doch genug unter uns, die der englischen Sprache mächtig sind. Vor allem gehört auch England zu Europa und da wird meines Wissens auch Englisch gesprochen, oder?

Holger Schulte



Daß Konami den Import unterbieten will, liegt im gleichen Interesse wie Sonys Anstrengungen in die-

## UNGLAUBLICH!!!

Je Heft  
14,80 DM:

**PSX CHEATPOWER 1**  
Über Tausend Cheats & Tricks zu ca.  
150 PlayStation Spielen!

**PSX CHEATPOWER 2**  
Hundert Cheats & Tricks zu ca.  
100 PlayStation Spielen!

**PLAYSTATION  
CHEATPOWER**  
Mit den aktuellsten Cheats und  
Tips für Deine PlayStation!

**PSX CHEATPOWER 3**  
Top Aktuell - Die besten und aktuellsten  
Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX Spielen!

**NINTENDO 64  
CHEATPOWER 1**  
Cheats, Tips,  
Tricks & GB-Codes  
zu über 35  
N64 Spielen!

**NINTENDO 64  
CHEATPOWER 2**  
Cheats, Tips,  
Tricks & GB-Codes  
zu über 50  
N64 Spielen!

**PSX CODEPOWER 1**  
Über Tausend Game Buster & X-Ploder  
Codes zu ca. 170 PSX Spielen!

**PSX CODEPOWER 2**  
Hundert Game Buster & X-Ploder  
Codes zu ca. 100 PSX Spielen!

**GAME BUSTER  
Hundert Game  
Buster & X-Ploder  
Codes zu über 80  
PSX Pal Spielen!**

**CODEPOWER**

**GAME BUSTER  
CODEPOWER 3**  
Hundert Game Buster & X-Ploder  
Codes zu ca. 80 PSX Spielen!  
(Codes nur für PAL-Versionen)

**GAME BUSTER  
Tausende Game  
Buster & X-Ploder  
Codes zu über 320  
PSX Spielen!**

**CODEPOWER**

**GAME BUSTER  
CODEPOWER 4**  
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game  
Buster & X-Ploder Codes  
ca. 320 PSX Spielen!

**PLAYSTATION  
CODEPOWER 5**  
für X-Ploder & Game Buster

Die aktuellste  
Ausgabe mit den  
besten & aktuellsten  
Game Buster &  
X-Ploder Codes zu  
allen aktuellen  
Spiele.

**PSX CODEPOWER  
IMPORT SPECIAL**  
Hundert Game Buster &  
X-Ploder Codes zu ca.  
150 PlayStation Import  
Spiele (US- &  
Jap. Versionen)

**PSX Lösungsheft 1**  
Lösungen für: Baphomets  
Fluch 1, Discworld 1, Myst, Little Big  
Adventure & Stadt der  
verlorenen Kinder

**ENGLISCHE LÖSUNGSBÜCHER**  
JE 35,00 DM  
Breath of Fire 3  
Crash Bandicoot 2  
Gex 3D  
Gran Turismo  
Metal Gear Solid  
Mission Impossible  
Parasite Eve  
Saga Frontier  
Tekken 3  
Tenchu  
WWF Warzone

**DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER**  
KOMPLETT IN FARBE:  
Banjoo & Kazooie (24,80 DM)  
Deathrap Dungeon (19,95 DM)  
Final Fantasy 7 (29,80 DM)  
Mission Impossible (24,80 DM)  
TEKKEN 3 (24,95 DM)  
Tomb Raider 1 (19,95 DM)  
Tomb Raider 2 (19,95 DM)  
Tomb Raider 3 (19,95 DM)  
Yoshi's Story (29,80 DM)

**1MB MEMORY 23 DM**  
(15 Blocks - verschiedene Farben)

**8MB MEMORY 30 DM**  
(120 Blocks - verschiedene Farben)

**24MB MEMORY 49 DM**  
(360 Blocks - verschiedene Farben)

**72 MB MEMORY 85,- DM**  
(1080 Blocks)

**2MB MEMORY 27,- DM**  
(30 Blocks - ohne Komprimierung)

**4 MB MEMORY 35,- DM**  
(60 Blocks - ohne Komprimierung)

**12 MB MEMORY 55,- DM**  
(180 Blocks - ohne Komprimierung)

**PADVERLÄNG 19,- DM**  
(2 Meter)

**LÖSUNGSHEFTE  
IN DEUTSCH - JE 14,80 DM:**

Abe's Oddysee MDK  
Abe's Exodus\* (19,90) MediEvil  
Allen Trilogy Men in Black  
Alundra Nightmare Creat.  
Alone in the Dark 1-3 One  
Ark of Time Pax Corpus  
Baphomets Fluch 1 Rayman & Gex3D  
Baphomets Fluch 2 Resident Evil 1  
Batman & Robin Resident Evil DC  
Battle Ar. Tosh. 1&3 Riven  
Blazing Dragons Spawn  
Breath of Fire 3\* Suikoden  
Casper Syndicate Wars  
Chron. o.t. Sword Tekken 1 & 2 & 3  
Clock Tower The Note  
Command & Conq. 1 The Last Report  
Command & Conq. 2 Tomb Raider 1  
C & C: Gegenschlag Tomb Raider 2  
Cyberia Turok  
D Turok 2  
Deathrap Dungeon Vandal Hearts  
Diablo Wild Arms  
Discworld 1 Warhammer  
Discworld 2 Dark Omen  
Excalibur Wild 9's  
Final Fantasy 7 Wing  
G-Police Commander 3&4  
Gex 3D & Rayman WWF: Warzone  
Heart of Darkness X-Com: Terror  
Herc's Adventure Z  
Kings Field  
Legacy of Kain

**INFRAROT PAD 59,- DM**  
(2 Pads - 1 Station)

**RF UNIT 29,- DM**  
(Antennenanschluß)

**SONY DUAL SHOCK 59,- DM**  
(Original Sony Dual Shock Pad)

**4 SPIELER ADAPTER 59,- DM**  
(4 Pads an einer PSX)

**SCORPION LIGHTGUN 89,- DM**  
(Walter PPK Design)

**JOYPAD 23,- DM**  
LIGHTGUN+POINTER 79,- DM

**LASERGUN 79,- DM**  
- Namco kompatibel  
- inkl. Fußpedal  
- Turbo Fire

**BOOTCHIP**

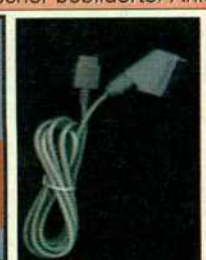
Für Importe

**6,77 DM**

(Für SCPH 750x = 9,99 DM  
Seriennummer steht auf der Unterseite Deiner PlayStation  
Chips inkl. Deutscher bebildeter Anleitung



**Equalizer**  
Game Buster  
kompatibel  
**59 DM**  
(inkl. Codeheft)



**RGB  
Kabel**  
(F. Importe)  
**12 DM**



**X-Ploder**  
Die Ultimative  
Cheat-Cartridge  
**89 DM**  
(inkl. Codeheft 99 DM)



**PAL  
Booster**  
(NTSC zu PAL)  
**45 DM**



**Dual-Shock**  
Analog Dual Shock Pad  
+ Super Shock  
**42 DM**



**GAME  
BUSTER**  
inkl. Codeheft  
**99 DM**

PSX Leerhülle 2,50 DM ++ 5 in 1 Playstick 14,50 DM ++ Laser Einheit 72,00 DM ++ Schlüsselanhänger 5,00 DM ++ Lenkrad (Master Drive mit Gas, Bremse, Kupplung 149,00 DM ++ Lenkrad mit Rumble Funktion 199,00 DM ++ Panther Lightgun 59,00 DM ++ Lightgun mit Rückschlag 99,00 DM ++ PSX Maus 35,00 DM ++ MB Game Booster 49,00 DM ++ INTERNET: [www.gamecentral.de](http://www.gamecentral.de) ++ [www.spieleloesungen.de](http://www.spieleloesungen.de)

PORTO: Nachnahme: 9,50 DM - Vorkasse: 3,00 DM - Ausland: Bitte nachfragen - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei! Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! Händleranfragen willkommen

CDG Media - Auf den  
Sandbergen 5 - 21337 Lüneburg

**BESTELLSHOTLINE!**

FAX: 04131 / 850620

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

**04131 / 850610**



sem Bereich. Sie wollen einfach die Umsatzeinbußen durch mögliche Grauimporte eindämmen. Daß das offizielle Statement ein wenig neutraler formuliert wird, um die Gunst der Spielergemeinde nicht zu verlieren, ist wohl mehr als verständlich. Laut Sony hat man im Fall von Tekken 3 durch den frühzeitigen Import von NTSC-Versionen 3,5 bis 4 Millionen an Umsatz verloren. Konami will eben diesen Mißstand mit dem Verbot umgehen. Ob man sich mit dieser Taktik allerdings einen Gefallen getan hat, wird sich spätestens beim offiziellen Release im Februar zeigen. Angeblich schwirren schon Gerüchte über eine mögliche Indizierung durch die Szene, die als Trotzreaktion einiger Händler provoziert wurde.



Hallo Redaktion, obwohl ich keine Leserbriefschreiberin bin, muß ich meinem Ärger und meinem Unmut, auch im Namen meines Freundes- und Bekanntenkreises jetzt ganz einfach einmal Luft verschaffen.

Mit Ausnahmen der letzten Monate bin ich seit Jahren eine beinahe fanatische PlayStation-Zockerin und begeisterte Leserin Eures Magazins. Doch das anhaltende Geschrei und Getöse um Raubkopien und die damit verbundenen Umsatzeinbußen verschiedener Hersteller geht mir ganz gewaltig auf den Keks. Denn es gibt auch Einbußen ganz anderer Art.

Nach dem Motto „Jedem Tierchen sein Pläsierchen“ soll jeder zocken, was ihm Spaß bereitet. Doch wenn für ein Genre überhaupt kein Spiel mehr erscheint, so ist das mehr als ärgerlich und als begeisterter Ego Shooter-Fan wachsen mir beim Lesen jeder Spiele-Vorschau immer mehr graue Haare. Zumal mir kein vernünftiger Grund für diese Ächtung und Mißachtung einfällt. Selbst der Umsatz müßte stimmen. Man denke nur an den Absatz von „Alien Trilogy“ oder von „Disruptor“. Damit wir uns nicht weiter Monat für Monat grämen müssen, haben wir uns deshalb alle zum Wechsel der Konsole entschlossen, denn Nintendo achtet darauf, daß für jede Spielervorliebe etwas auf den Markt kommt. Es gibt auch noch genug Zocker mit Schotter, die sich das erlauben können. Ich denke mal, daß wir nicht die einzigen sind, welche diesen Weg wählen und somit Umsatzeinbußen für Sony von einer ganz anderen Qualität entstehen, die sich allerdings in Zahlen kaum messen lassen. Mit diesem Schritt wechseln wir natürlich auch das Magazin. Ich muß Euch zugute halten, daß Ihr immer sehr gut, fair und ausführlich berichtet habt. Doch als Lobby, und ihr seid nun mal des Zockers einziges Sprachrohr, habt Ihr absolut versagt. Wie gern hätte ich einmal gelesen, daß Ihr die Industrie auf diesen Mangel aufmerksam macht. Oder sitzt Ihr mittlerweile auf einem so hohen Roß, daß Euch unser Genre zu primitiv geworden ist?

Anja Jerka, Ludwigsburg



Ob Du durch den Wechsel auf das Nintendo 64 glücklicher wirst, ist wohl eher fraglich. Hier trifft wohl eher der Satz „Vom Regen in die Traufe“ zu. Auf dem Nintendo hast Du zur Zeit genau fünf Spiele dieser Art zur Wahl, wovon drei in Deutschland indiziert oder nicht erhältlich sind - Turok 1+2 müssen also reichen. Danach kannst Du Dir aussuchen, welche niedlichen Charaktere Dich fortan durch die virtuellen Welten begleiten sollen. Der Schritt zu einem System, dessen Klientel nachwievor die Jüngeren unter den Zockern anspricht, soll Dir also Deine Ego Shooter-Zukunft sichern?

Daß im Bereich der Ego Shooter ein deutlicher Mangel für die PlayStation zu verzeichnen ist, auch das haben wir bemerkt.

Letztendlich liegt es aber nicht an einem Magazin wie unserem, die Publisher und Entwickler auf gewisse Defizite innerhalb eines Genres aufmerksam zu machen. Die vielen Hersteller sind sich äußerst bewußt über die derzeitige Marktsituation und beobachten die Bedürfnisse der Spieler mit scharfen Auge. Was könnte also der Grund für die geringe Anzahl an Ego Shootern sein? Zum einen sind der technische Aufwand und die Anforderungen an die Hardware enorm, so daß sich wahrscheinlich nur wirkliche Top Teams an solch ein Projekt wagen könnten, ohne daß nur ein lächerlich wirkender Clone längst vergangener Tage entsteht. Auf der anderen Seite sollte das bevorzugte System wirklich begeisterter Ego Shooter-Fans (wie bei einem Großteil der Redaktion!) ein hochgezuchteter PC mit mindestens einer Beschleunigerkarte sein. Denn was sich dort, speziell in jüngster Vergangenheit und der nahen Zukunft, in diesem Genre abspielt, ist fernab von jeglichen Konsolensystemen. Bis die Qualität eines Sin, Halflife oder Trespassers im Konsolenbereich verwirklicht

# WILD THING



Abgedrehtes Polygon Jump'n'Shoot, das mit interessanten Story-Wendungen und ehrgeizigem Polygon-Design glänzt.

MANIAC 06/98



Acclaim Entertainment  
Fürstenfelder Straße 9 • 80331 München  
Fon 089/23 66 24-0 • Fax 0589/23 66 24-30  
<http://www.acclaim.de> • <http://www.acclaim.net>  
<http://www.interplay.com>

HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim



# MAGIC

VERSAND VON VIDEOSPIELEN,  
ZUBEHÖR & LÖSUNGSHÉFTEN

## LÖSUNGSHÉFTE DM 14,80:

|                     |                  |
|---------------------|------------------|
| Alien Trilogy       | Legacy Of Kain   |
| Alundra             | MediEvil         |
| Ark Of Time         | Men In Black     |
| Baphomets Fluch 1   | MDK              |
| & 2                 | Nightmare        |
| Batman & Robin      | Creatures        |
| Blazing Dragons     | Oddw.: Abes      |
| Breath Of Fire 3    | Oddysee          |
| Casper              | Pax Corpus       |
| Clock Tower         | Rayman           |
| Command &           | Resident Evil    |
| Conquer             | Sammelband 19,95 |
| Strategiebuch 19,80 | Riven & Myst     |
| Chron. Of The       | Suikoden         |
| Sword               | Tekken 1, 2, & 3 |
| D                   | The Last Report  |
| Das fünfte Element  | Tomb Raider 1    |
| Diablo              | Turok 1          |
| Discworld 1 + 2     | Wild Arms        |
| Excalibur           | Warhammer Dark   |
| Exhumed             | Omen             |
| Final Fantasy 7     | Wild 9           |
| G-Police            | Wing Comm. 3 & 4 |
| Gex 2 (3D)          | X-Com: Terror    |
| Heart Of Darkness   | Z                |
| Kings Field         | und weitere ...  |

## LÖSUNGSHÉFTE IN FARBE:

|                          |          |
|--------------------------|----------|
| Alundra (s/w) .....      | 19,80    |
| Deathtrap Dungeon .....  | 19,95    |
| Mission Impossible ..... | 24,80    |
| Tekken 3 .....           | 24,95    |
| Tomb Raider 1,2 .....    | je 19,95 |

### Bald:

|                        |       |
|------------------------|-------|
| Tomb Raider 3 .....    | 19,95 |
| Breath Of Fire 3 ..... | 24,95 |

## CHEATBÜCHER

|                         |       |
|-------------------------|-------|
| PSX Game Breaker Vol. 1 | 24,80 |
| PSX Game Breaker Vol. 2 | 24,80 |
| PSX Game Breaker Vol. 3 | 24,80 |
| N64 Game Breaker Vol. 1 | 24,80 |
| N64 Game Breaker Vol. 2 | 24,80 |
| PSX Top Secret Vol. 1   | 14,80 |

Das momentan aktuellste Cheatbuch zu über 100 aktuellen PSX Games incl. GameBuster Codes

**FORDERN SIE UNSERE  
KOSTENLOSE PREISLISTE FÜR  
VIDEOSPIELE, ZUBEHÖR UND  
LÖSUNGEN AN!!!**

Und so können Sie bestellen:

1. Telefon: 0 60 31/77 18-66 (-67)
2. Telefax: 0 60 31/77 18-22
3. Brief: Magic Entertainment  
Kaiserstr. 65, 61169 Friedberg

Der Versand erfolgt per Nachnahme: DM 8,90.  
Versandkostenfrei ab DM 150,- Warenwert.  
Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir  
pauschal DM 20,-. Rücksendungen nur nach vorheri-  
ger Absprache. Es gelten unsere AGB. Keine Haftung  
für Irrtümer und Druckfehler.

## LÄDEN:

**MAGIC Multimedia Center**  
47198 Duisburg-Homburg  
Moerserstr. 42

Verleih & Verkauf von  
Playstation, Nintendo 64 & Videofilmen  
Verkauf von  
PC Spielen und Musik-CDs  
ANKAUF VON GEBRAUCHTEN  
MUSIK-CDs & VIDEOSPIELEN!!  
geöffnet: Mo - Sa 11.00 - 21.00 Uhr

**MAGIC Multimedia Center**  
46145 Oberhausen-Sterkrade  
Steinbrinkstr. 255

Verleih & Verkauf von  
Playstation, Nintendo 64  
Verkauf von PC Spielen  
ANKAUF VON GEBRAUCHTEN  
VIDEOSPIELEN!!  
geöffnet: Mo - Sa 11.00 - 20.00 Uhr

**MAGIC Multimedia Center**  
46236 Bottrop, Poststraße 9

Verleih & Verkauf von  
Playstation, Nintendo 64  
Verkauf von PC Spielen  
ANKAUF VON GEBRAUCHTEN  
VIDEOSPIELEN!!  
geöffnet: Mo - Sa 11.00 - 20.00 Uhr

# PLAY MAIL



werden kann, wird wohl noch einige Zeit vergehen. Turok fürs N64 schön und gut - einen PC-Zocker interessiert das aber herzlich wenig. Wenn Du schon davon sprichst, eine Zockerin mit Schotter zu sein, dann investiere vielleicht ein „klein“ bißchen mehr, aber letztlich sinnvoll. Im übrigen erscheint auch für Deine jetzt verstoßene PlayStation zu Weihnachten die Fortsetzung eines von id Software entwickelten Shooters, der für so manches „Beben“ auf den Bildschirmen sorgen wird.



Hi play PLAYSTATION-Redaktion!

Wahrscheinlich stinkt es Euch schon, Komplimente zu hören, aber ich muß es einfach sagen: Ihr seid genial!

Gerade wegen Eurer großen Kompetenz möchte ich ein mehr oder minder heikles Thema ansprechen: Raubkopien! Wahrscheinlich werden jetzt viele sagen, daß ich ein Idiot bin, weil ich immer noch zu denen gehöre, die sich ihre Spiele noch immer als Original im Kaufhaus holen. Das ist, mit Sicherheit teurer, aber es reicht mir, wenn ich mir ein Game kaufe und es durchzocke. Dann verkaufe ich es und kaufe mir ein neues. Um zur Sache zu kommen, möchte ich eine Frage in den Raum stellen. Warum entwickeln die Hersteller nicht endlich einen wirksamen Kopierschutz?

Wenn ich ein Spiel starte, lese ich immer: „Piracy harms consumers as well...“ - den Rest kennen ja alle. Die Industrie schreit doch immerzu, daß sie durch das Raubkopieren geschädigt wird, warum konzentrieren sie sich dann nicht darauf, ein wirksames Konzept zu erarbeiten? Diese Frage beschäftigt mich schon seit geraumer Zeit, da auch ich die Möglichkeit besitze, an Raubkopien heranzukommen. Allerdings ist das keine Option für mich. Ich dachte mir, Ihr könntet mir den Grund nennen. Eventuell ist es gar nicht machbar, auf der PlayStation einen wirksamen Schutz zu programmieren. Als Endverbraucher fühlt man sich auf jeden Fall ziemlich verarscht! **L. Idam, Berlin**



Ein wirklich wirkungsvoller Kopierschutz wird wohl nur in Verbindung mit einer Hardware möglich sein. Die derzeitigen Bemühungen, einen Software-gestützten Schutz zu verwirklichen, sind ein erster Schritt in die richtige Richtung. Sony experimentiert derzeit bei einigen aktuellen Titeln mit verschiedenen Variationen, um zumindest unter der Flut an Schulhof-Kopierern für Verunsicherung zu sorgen. Die Technik ist zumindest so weit, daß sich neuere Spiele nicht mehr einfach 1:1 mit einem handelsüblichen Brennprogramm duplizieren lassen. Fragwürdig ist es allerdings wirklich, warum sich die Hersteller erst jetzt um dieses Problem intensiver bemühen. Wäre man frühzeitiger gegen diesen Mißstand aktiv geworden, hätte man sich viel Ärger ersparen können.



Hallo play-Team, ich besitze voller Stolz eine PlayStation, und was liegt näher als die play zu lesen. Ihr macht ein gutes Magazin, das der Sony-Konsole mehr als nur gerecht wird. Eure Berichterstattung ist sauber und informativ. Die Anzahl der Heftseiten ist mit das Optimum in der Magazinwelt. Ihr habt Euch ja bis jetzt

play  
PLAY STATION

gegen die Demo-CD entschieden, was ich für sehr vernünftig halte. Ein gutes Magazin benötigt halt keine Demo-CD. Aber ich habe auch Kritik für Euch. Ihr testet neuerdings auch Importe, aber auch nur die von großen und namhaften Herstellern (wie z.B. Square). Es gibt auch noch andere gute und interessante Importe, die auch einen kleinen Test verdient hätten, auch wenn es nur eine halbe Seite oder weniger wäre. Gebt doch bitte bei den Japanimporten nicht nur Release-Termin für die deutsche

PAL-Fassung an, sondern, wenn irgendwie möglich, ebenfalls die Veröffentlichung der amerikanischen Version.

Ansonsten schreibe ich Euch, weil ich zur Zeit von der Spielindustrie sehr enttäuscht bin. Den Vogel schießt dieses Jahr wohl ohne Zweifel Electronic Arts mit ihrem Software-Lineup, nämlich FIFA 99, NHL 99, NBA Live 99 und NASCAR 99, ab. Ideenreichtum pur! Diese billige Update-Politik ist reine Geldschneiderei. Ebenso verhält sich Core Design. Zuerst war Tomb Raider III Adventures of Lara Croft für dieses Jahr kein Thema. Der technische Spielraum sei nicht gegeben. Doch auf einmal prasselt aus heiterem Himmel doch noch der Tomb Raider-Segen auf uns nieder. Wahrscheinlich ist der dritte Teil genauso schnell wie schon der zweite Teil zusammengepfuscht worden, der seinem Vorgänger auf keinen Fall gerecht wurde, nur um einmal eine schnelle Mark zu verdienen. Wie man Sequels zu machen hat, haben doch schon Capcom und Namco eindrucksvoll vorgemacht. Auch König Squaresoft muß endlich einmal von seinem hohen Thron herunterkommen und den Tatsachen ins Gesicht sehen. Man kann sich als Softwareproduzent nicht nur auf einem guten Spiel ausruhen (Final Fantasy VII). Ich besitze nämlich leider die amerikanische Version von Parasite Eve. Es besitzt zwar eine gute Grafikqualität, beeindruckende FMVs und eine fesselnde Story. Allerdings hat man vergessen, ein gutes Spiel daraus zu machen. Der Ablauf ist immer der gleiche. Jeder Tag verläuft so wie der vorherige. Die Kämpfe sind nicht nur teils zu schwer, an einigen Stellen sind sie einfach richtig fies und total frustrierend. Dieses Spiel kann nun einmal nicht an die Vorzüge eines Final Fantasy VII heranreichen. Hoffentlich legt Squaresoft nicht auch noch mit FF VIII ein zweites faules Ei ins Nest. Man sieht ja jetzt schon, daß das Charakterprofil des Helden (verschlossen, schweigsam und verblendet) und die Story, die sich wieder um eine Militäreinheit dreht, einen doch stark an den Vorgänger erinnern. Man könnte wieder einmal in Versuchung geraten, fehlende Innovation und bescheidenes Gameplay mit einer tollen Grafik zu kaschieren. Versteht mich jetzt nicht falsch! Es ist jedenfalls auch in meinem Sinne, daß FF VIII ein gelungenes Sequel wird. Ich möchte doch nur ein gutes Gameplay haben, die Grafik ist absolut zweitrangig! Daß sich diese beiden Sachen sogar vereinen lassen, zeigt Konami mit Metal Gear Solid doch nur allzu deutlich. **Lars Tonnstodt, Essen**



Du hast ein klares Statement abgegeben. Was meinen die anderen Leser dazu? Werden wir nur noch vom Sequelwahn verfolgt? Fehlt es den Entwicklern tatsächlich an innovativen Ideen? Einerseits verlangen die Massen nach erfolgreichen Fortsetzungen. Eine Umfrage ergab beispielsweise, daß 60% aller deutschen PlayStation-Besitzer auf Tomb Raider III warten. Eine gefährliche Gradwanderung zwischen Geldschneiderei und tatsächlich qualitativ aufgewerteten Sequels. Wir warten gespannt auf Euer Feedback!



# HAUT VOLL HIN. COOL BOARDERS 3

Runter kommen sie  
alle – aber wie!  
Mehr Boarder. mehr  
Boards, mehr Strecken.  
PlayStation ist  
Hauptsponsor des deutschen  
Vökl-Snowboard-Teams.  
PlayStation-Hotline:  
01 90/578 578 (1.21 DM/Min.)  
[www.playstation-europe.com](http://www.playstation-europe.com)



.....technisch besser  
denn je." (Next Level 10/98)



PlayStation Snowboard-Camp:  
O.B.S.ESSION Eventreisen  
Hotline: 0 62 49/90 55 99



**DUAL SHOCK 3**  
Link-Kabel



IT'S NOT A GAME



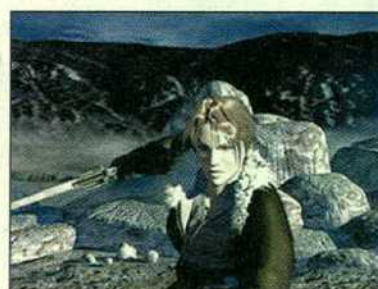
PLAY  
NEWS

SOFTWARE - HARDWARE - BRANCHENGEFLÜSTER

Squaresoft  
arbeitet an  
Final Fantasy The Movie

Squaresoft arbeitet an einem Final Fantasy-Kinofilm auf der Basis computergenerierter Grafiken. Final Fantasy The Movie soll im Jahr 2001 erscheinen und im Westen von Columbia Pictures

vertrieben werden. Im März '97 gingen Sony Computer Entertainment Inc., Namco und Polygon Pictures ein Joint venture-Unternehmen ein, das ebenfalls an CGI Movies arbeitet. (Screenshots: Final Fantasy VIII)

R4 Ridge Racer Type 4  
Bonus-CD

Namco legt der japanischen Version von R4 Ridge Racer Type 4, die am 3. Dezember erscheinen soll, eine Bonus-CD bei. Auf der zweiten CD befinden sich spielbare Demos von Tekken 3, Klonoa Door To Phantomile, Libero Grande und Tales of Destiny; alles Spiele, die in den USA bzw. in Europa bereits erschienen sind. Namco beabsichtigt aber auch, R4 sowohl die original PlayStation-Version von Ridge Racer als auch eine überarbeitete Variante mit 60 fps beizulegen, die beide mit dem neuen joGcon Pad spielbar sein sollen.

MATHIAS  
NEUMANN

MATHIAS NEUMANN

1367



## Die Gewinner aus Ausgabe 09/98

### Infogrames

#### Breath Of Fire III Special Edition

Friedrich Thaler-Wien/A, Philipp Schmidtke - Hildberghausen, Alexander Eberl - Graz/CH, Johannes Mertz - Helmstedt, Jürgen Belz - Nackenheim, Christian Dittich - Nürnberg, Torsten Klingbeil - Lüdenscheid, Gerald Zollner-Saal a. d. Donau, Marc Müller - Essen

### Psygnosis

#### G-Police- Jacken

Cagir Mustafa - München, Eric Weber - Wiesbaden, Christopher Adolph - Missen, Philipp Krause - Kürnach, Rainer Fischer - Hamburg

#### Original Colony Wars-Filmkopien

Mario Charles - Trier, Birgit Kunz - Trier, Christoph Maisold - Kumberg/A, Andreas Gaebele - Unna, Jürgen Hübner - Erlangen

### Blast Radius

Michael Trentzsch - Dresden, Michael Gellhaus - Freising, Christopher Schneider - Lahntal, Michael Dittich - Nürnberg, Ralph Gauer - Bochum

### Codemasters

#### Colin McRae-Uhr

Robert Hoffman - Duisburg, Klaus Lieblich - Düsseldorf, Marco Knobloch - Schlegel

#### Micro Machines V3

Marius Schmidt - Ahrensburg, Nils Knoblich - Haldern, Anja Müller - Aschaffenburg

#### TOCA Touring Car Championship

Niklas Taubner - Bünde, M. Gagstetter - Königsbrunn, Harald Otto - Düsseldorf

### SCED

#### PlayStation-Uhren

Thomas Arbing - Heidelberg, Thomas Röhrig - Burgbernheim, Marcus Ertl - München, Roland Meyer - Bochum, Stefan Ries - Kaiserslautern, Michael Fenn - Sylt, Mario Ferino - Aachen, Susanne Denger - Leverkusen, Friedrich Hester - Friedrichshafen, Carsten Kurz - Dortmund

#### Dual Shock Controller

Ralf Hermann - Wanfried, Ester Kempf - Mühlethal/CH, Markus Müller - Ludwigsburg, Jan Schulzki - Crivitz, Sascha Albert - Baumholder, Daniel Papp - Ketsch, Sven Jäger - München, Andreas Haberklee - Offenbach, Simon Gerstner - Gera, Jens Stiller - Frankfurt

#### Memory Card

Daniel Schreiber - Duisburg, Karsten Böhl - Hilchenbach, Doris Mühl - Frankfurt, A. Lorenz - Greifswald, Jürgen Dietrich - München, Andreas Schuen - Herdorf, Georg Vater - Stuttgart, Boris Decker - Ansbach, Christian Drosin - Genf/CH, Albert Kedling - Hamburg

### Cryo

#### Hard Boiled

Adele Haude - Netphen, Hans-Werner Petersen - Wisch, Michaela Herrmann - Wanfried, Robert Reichmann - St. Georgen/Längsee

#### Pax Corpus

Katrin Wollgast - Eberswalde, Dietmar Jauß - Stuttgart, Jochen Liebhard - Kleinhappach, Andreas Kemper - Neuenkirchen

### Virgin Interactive

#### NHL Powerplay 98

Frank Hoffmann - Hamburg, Dirk von Sternstein - Hanau, Katja Dinkel - Viërkirchen

### Electronic Arts

#### NHL 98

Samantha Pennington - Mannheim, Sarah Motikautis - Algermissen, Anja Werthebach - Nepten, Sascha Mahr - Ingelheim, Markus Scherer - Bubesheim, Mark Porsch - Recklinghausen, Ramona Hannbach - Eibenstock, Theo Geismeyer - Vechta, Till Henrichs - Dreieich, Stephan Harr - Ergenzingen

#### Frankreich 98 Die Weltmeisterschaft

Simon Löcker - Essen, Timo Weigelt - Erfurt, Harry Lednia - Bocholt, Thorsten Siemon - Oshersagen, Oliver Pfaff - Neuenburg

### Konami

#### Sportspielpakete

Felix Hoffmann - Werdau, André Laslo - Munderkingen, Gaby Bauriedl - Amberg, Marite Köp - Ellerau, Rolf Merker - Quickborn, Manfred Schmidt - Hiel, Dimitra Roannin - Wuppertal, Thomas Kipy - Aschersleben, Mike Ryberg - Quedlinburg, Anja Weinreich-Ziegler - Guxhagen

### Eidos

#### Lara Statue

Jürgen Merker - Potsdam, Matthias Günther - Dessau, Cristoph Engstler - München

### Ubi Soft

#### Shadow Gunner

Renate Zwecker - Hochstetten, Enric Torres - Stuttgart, Benjamin Altmann - Türkheim, Patrick Volkert - Braunschweig, Andreas Metzger - Fürstfeldbruck

#### S.C.A.R.S.

Leander Plato - Mechterstädt, Sabina Malter - Röttenbach, Patrick Beitz - Miellendorf, Elias Reuter - Osnabrück, Kai Spitzer - Kassel

#### Tommi Mäkinen Rally

Daniel Rakus - Oberasbach, Thomas J. Fuchs - Haar/München, Marco Schmidt - Eberswalde, Anke Merker - Quickborn, Sebastian Schweinfurth - Berlin

### GT Interactive

#### Abe Present Kit

Ralph Franzner - Hamburg

#### Abe's Odyssey

Marcel Weiße - Großbrüchen, Horst Gayer - Hamburg, Christian Stölze - Babenhausen, Peter Walter - Willich, Stephan Naumann - Berlin, Mario Kaderle - Haid/Austria

#### Critical Depth

Matthias Krammel - Bad Abbach, Tom Fuchs - Haar, Sylvia Maßmann - München, Bernd Nicklas - Lichtenberg

### Interact

#### Ultraracer

Steffen Müller - Hattersheim am Main, Marko Götz - Gelnhausen/Haitz, Hatice Tetik - Berlin, Markus Schütz - Köln, Thomas Kuhn - Limburg a. d. Lahn, Lara Sperr - München, Thomas Huber - Mengkofen, Dieter Wagner - Hamburg, Bernd Schneider - Düsseldorf, Volker Tietze - Darmstadt

#### Barracuda

Florian Prem - Manhartbrunn, Christoph Engstler - München, Stephan Bahlk - Echzell, Vitor Felinano - Wiesbaden, Alexander Maier - Nürtingen-Hardt, Alexander Mahl - Überlingen, Holger Schmücking - Köln, Daniel Lucks - Werpeloh, Ronny Zimmermann - Werneuchen, Carsten Brett - Wiefelstede

#### Program Pad

Markus Grube - Langen, Otwin Sellmann - Bremen, Heiko Meier-Hans - Bad Sulzfeld, Birgit Schmidt - Eberswalde, Tina Müller - Salzgitter, Jörg Miethlov - Hannover, Claudia Kabus - Salzgitter, Axel Schares - Gerolstein, Marc Langhoff - Warstein, Sven Zorn - Adendorf

#### Kleine Memory Card

Andreas Schilling - Hamburg, Matthias Zimmerling - Recklinghausen, Andreas Ringhand - Aurich, Ricardo Helms - Saarburg, Andreas Maul - Freising

Markus Beinhöhl - Leibliffing, Enrico Ruth - Steglitz, Dietmar Fernort - Gelsenkirchen, Harald Weber - Wolfsburg, Marion Schmitt - Frankfurt

### Acclaim

#### Forsaken

Doreen Arnold - Oetisheim, Dirk Andris - Schluchsee, Lars Schimanski - Reine, Jens Wedekind - Hildesheim, Wolfgang Lerch - Gelsenkirchen

#### Jeremy McGrath Supercross

Christian Herbst - Bremen, Ingeborg Gayer - Hamburg, Margret Amato - Berlin, Sina Schneider - Berlin, René Blumhardt - Jlfeld

#### Crime Killer

Jörg Schmid - Büdingen, Helga Demuth - Neuwulmsdorf, Mathias Wöll - Lübeck, Mathias Modest - Sasbach, Markus Junkuhn - Werne

#### Powerboat Racing

David Kosfeld - Harsewinkel-Greifen, Jenny Clavery - Lippstadt, Norman Haut - Hechingen-Stein, Jochen Wiesel - Damp, Roger Gantschi - Zürich/CH

#### Toastpreis

Martin Spazier - Wien/A

#### Trostpreis

Timo Müller - Hannover

Die restlichen Gewinner der T-Shirts, Schlüsselanhänger etc. bekommen ihre Preise ebenfalls in den nächsten Wochen zugeschickt.

## PSX Xploder

- über 1000 Cheats vorab gespeichert
- Updatefähig über PC-Link
- kompatibel mit Gamebuster™-Codes

DM 99.95 \*

## PSX 2MB Memory Card

- ohne Kompression
- 2 Chips mit je 15 Speicherplätzen

jetzt nur  
DM 29.95 \*

## PSX Scart & Audio Kabel

DM 29.95 \*

## Original PSX Scorpion Light Gun

inkl. GunCon AV-Adapter

- bekannt als James Bond Waffe

jetzt nur  
DM 79.95 \*

## PSX Hyper Duo Shock Plus Controller

- mit Turbo und Slow Motion
- Digital- bzw. Analog-Betrieb wird durch LED Display angezeigt

DM 49.95 \*

\* empf. VK Preise

Copyrights: Alle aufgeführten TM's und PSX sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

**BLAZE**



PLAY  
NEWSGran Turismo wird  
Programming Award  
verliehen

Im Rahmen der Verleihung der BAFTA Interactive Awards, die im Intercontinental Hotel in London abgehalten wurde, wurde dem Rennspiel Gran Turismo von Sony Computer Entertainment Inc. die Auszeichnung „Best Computer Programming“ zuteil. Darüber hinaus wurde Rare zum besten britischen Entwickler gewählt. Die Awards der BAFTA (British Film and Television Association) wurden bisher nur an Kinofilme und TV-Sendungen vergeben.



## Lara Croft-Statuen

Auf der CeBIT Home noch als Prototyp zu sehen, hat das Kölner Atelier Oxmox die von Eidos Interactive in Auftrag gegebene lebensgroße Lara Croft-Statue mittlerweile fertiggestellt. Von der Firma Muckle Mannequins aus Mannheim in Serie produziert, befinden sich 300 dieser handgefertigten und -bemalten Statuen als Blickfang bei ausgewählten Handelspartnern. Die Figuren haben einen Wert von jeweils ca. 1.000 DM. Falls jemand Interesse an ähnlichen Prototypen hat - sei es für Messen oder privat - hier die Adresse des Ateliers:  
**Oxmox, Aachener Straße 45, 50674 Köln, Tel.: 0221/2578840.**

METROPOLIS  
PLAY NOW!Sony Playstation  
Neu

|                   |       |
|-------------------|-------|
| BREATH OF FIRE 3  | 99,90 |
| BUST-A-GROOVE     | 89,90 |
| C & C 2: GEGEN.   | 99,90 |
| COLONY WARS 2     | 99,90 |
| COOL BOARDERS 3   | 99,90 |
| CRASH BANDICOOT 3 | 99,90 |
| DREAMS            | 99,90 |
| FIFA '99          | 99,90 |
| FORMEL1 '98       | 99,90 |
| ODDORLD: ABE 2    | 99,90 |
| PREM. MANAGER '99 | 89,90 |

|                    |       |
|--------------------|-------|
| MOTO RACER 2       | 99,90 |
| N20                | 89,90 |
| NHL '99            | 99,90 |
| RACING SIM. 2      | 99,90 |
| SCARS              | 99,90 |
| SMALL SOLDIER      | 99,90 |
| SPYRO              | 99,90 |
| TEST DRIVE 5       | 99,90 |
| TOCA TOURING CAR 2 | 99,90 |
| TOMB RAIDER 3      | 99,90 |
| WILD ARMS          | 99,90 |

Sony Playstation  
gebraucht

|                  |       |
|------------------|-------|
| COLIN MC RAE     | 69,90 |
| ALUNDRA          | 69,90 |
| MEDIEVIL         | 69,90 |
| NHL '99          | 69,90 |
| WILD 9           | 69,90 |
| G-DARIUS         | 69,90 |
| AZURE DREAMS     | 59,90 |
| STÄNDIG CA.: 300 |       |
| GEBRAUCHTE TITEL |       |
| AUF LAGER!       |       |

Nintendo 64  
Neu

|              |       |
|--------------|-------|
| BODY HARVEST | 109,9 |
| F-ZERO X     | 99,9  |
| FIFA '99     | 119,9 |
| GEX 64       | 129,9 |
| GLOVER       | 99,9  |
| MADDEN '99   | 129,9 |
| NBA LIVE '99 | 129,9 |
| NHL '99      | 129,9 |
| SCARS        | 119,9 |
| TUROK 2      | 109,9 |
| ZELDA        | 109,9 |



PIONEER DVD-505  
INCL. REGIONALCODEUMRÜSTUNG  
+ 3 FILME NACH WAHL  
**1399,90.-**

JETZT WIEDER AUF LAGER:

FINAL FANTASY 7  
FIGURENSTÜCK: 29,90 DM TEKKEN 3: 29,90 DM  
SET: 99,90 DM RESIDENT EVIL: 39,90 DM

Dreamcast

749,90.-DM

|                      |        |
|----------------------|--------|
| GODZILLA GENERATIONS | 149,90 |
| SEGA RALLY 2         | 149,90 |
| VIRTUA FIGHTER 3     | 149,90 |
| PEN PEN TRIATHLON    | 149,90 |
| SONIC ADVENTURE      | 149,90 |

Versand &amp; Laden:

Goethering 3  
49074 Osnabrück  
Tel.: 0541/33515-0  
Fax.: 0541/33515-55

Laden:

Jöllenbeckerstr.50  
33613 Bielefeld  
Tel.: 0521/124207metropolis-gmbh@t-online.de  
Händleranfragen erwünscht

0541/33515-0



PLATINUM

Nur DM  
**49<sup>95</sup>\***



**STAUBIGE PISTEN,  
HARTE GEGNER, RALLY  
BIS ZUM VERLUST DER  
BODENHAFTUNG.**

**+ 2 NEUE FEATURES:**

**BESTE WERTUNGEN  
FÜR V-RALLY:**



**8/97  
Note 1,8**



**7/97  
90%**



**7/97  
Gold Game**



**7/97  
86%**

**MANIAC**

**7/97  
86%**



**NEU**  
Der neue  
Rallywagen  
Toyota WRC 1998



**NEU**  
Dual Shock  
Controller  
Unterstützung

**JETZT BEI:**



**UND NATÜRLICH  
ÜBERALL WO ES  
VIDEOSPIELE GIBT!**



\* Unverbindliche Preisempfehlung



# PLAY NEWS

## 989 Studios gründen neues Entwicklerstudio

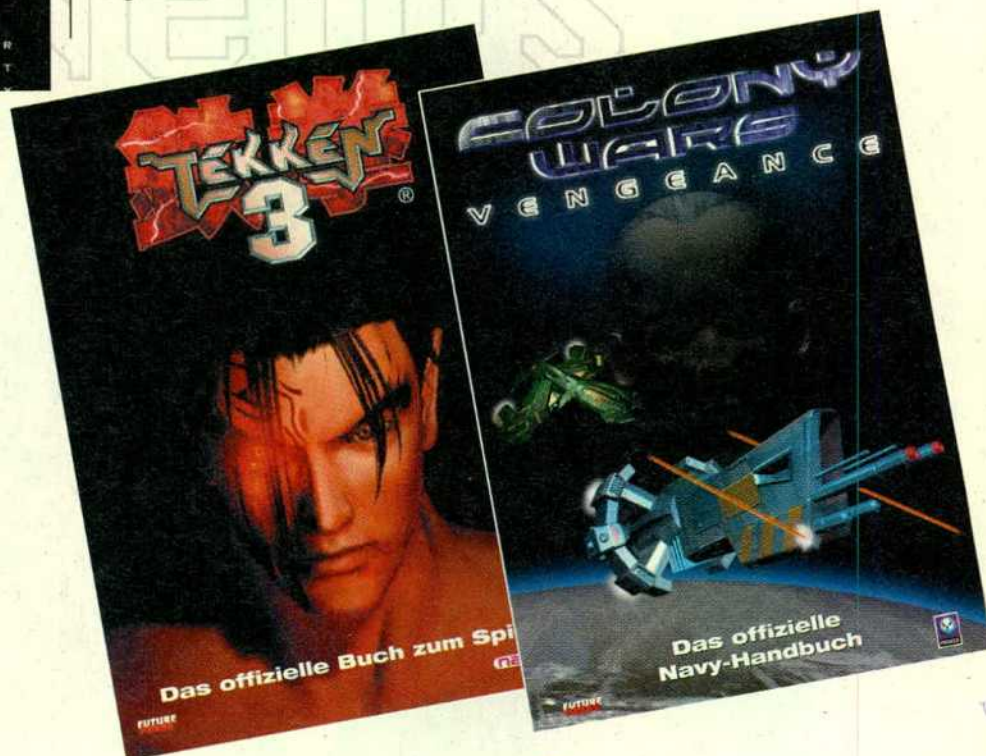
989 Studios, die seit Anfang April als eigenständiger PC- und PlayStation-Softwarepublisher auftreten, ergänzen ihre Entwicklerstudios in Foster City und San Diego um ein weiteres in Santa Monica, das sich ausschließlich PlayStation-Projekten widmen soll. 989 Studios zeichnete unter ihrem bisherigen Label Sony Interactive Studios America (SISA) u.a. für die '98er Edition von Total NBA, für die NFL Gameday-Serie und Blasto verantwortlich.



## Hint Books von Future Press

Der Hamburger Lösungsbuchverlag Future Press bietet neben dem offiziellen Hint Book zu Tekken 3 parallel zum Verkaufsstart von Colony Wars Vengeance am 13. November auch hierzu ein offizielles Lösungsbuch an (vgl. TestScreen in play PLAYSTATION 11/98). Auf 130 Seiten beschreiben die Autoren sämtliche Abschnitte des Spiels, stellen alle Raumgleiter sowie deren technische Daten vor, und liefern ein Interview mit den Programmierern. Artworks, Skizzen und ein DIN A1 Poster runden das Hint Book ab. Weiterhin bei Future Press geplant: ein offizielles Hint Book zu der deutschen Version von Breath of Fire III.

Testmuster: Vidis Electronic Vertriebs GmbH, Bezugsquelle: gut sortierter Fachhandel, Preis: ca. 24,- DM (Tekken 3 Hint Book), ca. 24,- DM (Colony Wars Vengeance Hint Book).



## EA Sports sichert sich weitere Fußball-Lizenzen

Nachdem sich Electronic Arts bereits die Rechte an der FA Premier League gesichert hatte, gab der US-Publisher nun bekannt, die Lizenz an den nächsten beiden Weltmeisterschaften, der Europameisterschaft im Jahre 2000 und an der Bundesliga erworben zu haben, und verlängerte im gleichen Atemzug ihre FIFA-Lizenz um weitere acht Jahre. EA Sports beabsichtigt, in Zukunft drei Fußballtitel pro Jahr zu veröffentlichen.

## A Bug's Life

Genre ..... Jump'n Run  
Hersteller, Entwickler ..... SCEE, Disney Interactive, Traveller's Tales  
Erhältlich ab ..... 1. Quartal - Europa

Kündigte Sony Computer Entertainment Europe auf der E3-Messe in Atlanta noch stolz ihren Publishingdeal mit Disney Interactive an, liegt die ESPN Digital Games-Serie mittlerweile auf Eis. Der kanadische Entwickler Radical Entertainment, der diese Reihe ursprünglich hätte entwickeln sollen, befindet sich in finanziellen Schwierigkeiten. Tarzan, A Bug's Life und zwei weitere Disney-Filme sind jedoch ebenfalls Teil der Vereinbarung. Die PlayStation-Adaption von Pixars CGI-Film A Bug's Life soll sogar bereits im Frühjahr erscheinen. Als 3D-Jump'n Run auf völlige Bewegungsfreiheit ausgerichtet, macht A Bug's Life natürlich ausgiebig von Sonys Dual Shock Analog Controller Gebrauch, wovon wir uns auf der ECTS

98 ein erstes Bild machen konnten. Die Grafik wirkte zu dem damaligen Zeitpunkt allerdings noch etwas arg steril. Bis zur Veröffentlichung kann sich dies aber natürlich noch ändern.

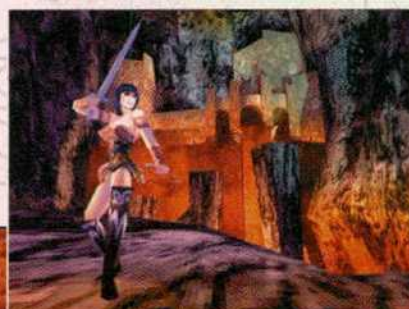
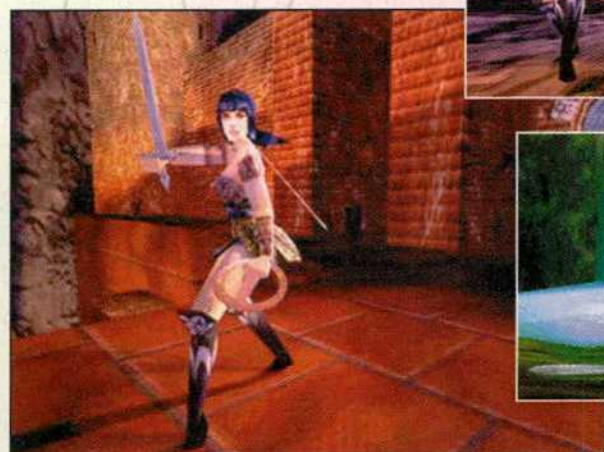




## Xena: Warrior Princess

989 Studios entschied sich wohlweislich dazu, die PlayStation-Adaption der gleichnamigen TV-Serie erst im Frühjahr '99 auf den Markt zu bringen, zu offenkundig sind die Ähnlichkeiten von Xena: Warrior Princess zu Eidos Interactives Tomb Raider-Trilogie bzw. Activisions Tenchu. Universal konnte bei Xena: Warrior Princess natürlich aus dem Vollen schöpfen: Lucy Lawless und René O'Conner übernehmen die Stimmen von Xena bzw. Gabrielle. Darüber hinaus wurden die Filmmusik und viele Geräusche aus der TV-Serie übernommen. Zur Zeit sind über 20 Level geplant, darunter auch Boßlevel, sowie verborgene Abschnitte und Zusatzcharaktere.

Genre ..... Action-Adventure  
Hersteller ..... 989 Studios  
Entwickler ..... Universal Digital Arts  
Erhältlich ab ..... 1. Quartal - USA



## Croc II Kingdom of the Gobbos

Croc Legend of the Gobbos avancierte im Oktober letzten Jahres zu einem derartigen Verkaufsschlager, daß es erst vor einigen Wochen als Platinum Edition neu aufgelegt wurde. Da verwundert es kaum, daß Argonaut Software für Fox Interactive bereits seit geraumer Zeit an einem Sequel arbeitet. Croc II soll gegenüber dem Vorgänger mit 30 Frames pro Sekunde und in Hires ablaufen. Zu den neuen Schauplätzen zählen u.a. der Wilde Westen, eine Inkastadt und eine Schneewelt. Argonaut beabsichtigt außerdem, Croc etliche neue Aktionsmöglichkeiten mit auf den Weg zu geben und die einzelnen Level von CD zu streamen, um die quälend langen Nachladezeiten des Prequels drastisch zu verkürzen.

Genre ..... Jump'n Run  
Hersteller ..... Fox Interactive  
Entwickler ..... Argonaut Software  
Erhältlich ab ..... 1. Quartal - Europa



mit auf den Weg zu geben und die einzelnen Level von CD zu streamen, um die quälend langen Nachladezeiten des Prequels drastisch zu verkürzen.



## Twisted Metal III

Obwohl sich mittlerweile auch andere Publisher wie Activision mit Vigilante 8 in demselben Genre tummeln, war es doch Sonys Twisted Metal-Serie, welcher der größte Erfolg in den USA zuteil wurde. Bereits am 10. November ist in den Vereinigten Staaten der dritte Teil erschienen, der neben alten, bekannten Vehikeln wie Thumper, Roadkill und Axel mit neuen Fahrzeugen wie Firestarter, Club Kid und Flower Power daherkommt. Insgesamt wird es 12 Fahrzeuge und auch zwei verborgene geben. Die 12 Schauplätze, die u.a. Los Angeles, Hangar 18, Washington D.C. und Ägypten beinhalten, sind sogar völlig neu gestaltet worden, genauso wie einige der Waffensysteme. Twisted Metal III läßt sich via Split Screen- und Link-Option zu viert gleichzeitig spielen, und unterstützt neben Namcos neGcon Pad natürlich auch Sonys Dual Shock Analog Controller. Den Soundtrack steuerten Rob Zombie und Pitchshifter bei.

Genre ..... Shooter  
Hersteller ..... 989 Studios  
Entwickler ..... 989 Studios  
Erhältlich ab ..... sofort - USA/ 1. Quartal - Europa



Nur DM  
**49<sup>95</sup>\***

Pressestimmen die überzeugen:

„Action Knubbelej mit Kult-Qualitäten. Die Lemminge sind tot – lang leben die Würmer!“

„Das macht ja absolut süchtig!“



Nur DM  
**49<sup>95</sup>\***

Ein Flipper der Premium-Klasse – nur in der Spielhalle realistischer.

\* Unverbindliche Preisempfehlung



INFOGRAMMES  
DEUTSCHLAND





## PLAY NEWS

4 Meg-Memory Card  
ohne Datenkompression

Fire International Deutschland bietet nach ihrer „echten“ 2 Meg-Karte nun auch eine 4 Meg-Memory Card ohne Datenkompression an, d.h. auf der Karte lassen sich 60 physikalische Speicherslots ansprechen. Via LED Display kann man zwischen den einzelnen Speicherbänken umschalten; eine lohnenswerte Alternative nicht nur zu den Standard 1 Meg-Memory Cards, denn bei Memory Cards, die ein Datenkompressionsverfahren verwenden, sind die Speicherstände in keinsten Weise vor einem Datenverlust sicher.

Bezugsquelle: gut sortierter Fachhandel,  
Preis: ca. 49,- DM.

Net Yaroze-Spiel wird auf  
der GDUK 98 zum  
Best Overall Game gekürt

Chris Chadwick wurde für sein Net Yaroze-Spiel Blitter Boy auf der Games Developer UK 98 Awards-verleihung der „Best Overall Game“-Preis zuteil. Über 150 Spiele wurden im Rahmen des Wettbewerbs, der von Scottish Enterprise

in Zusammenarbeit mit der Scottish Games Alliance ausgerichtet wurde, von Hobbyprogrammierern eingesandt. Vertreter der britischen Fachpresse, aber auch aus der Industrie, wie Lionheads Managing Director Peter Molyneux, zählten zu der Jury.



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



SONY PLAYSTATION

|                         |      |
|-------------------------|------|
| Abe's Exodus (dv)*      | 94.- |
| Apocalypse (dv)         | 94.- |
| Breath of Fire 3 (dv)*  | 99.- |
| Cool Boarders 3 (dv)*   | 89.- |
| Crash Bandicoot 3 (dv)* | 89.- |
| FIFA 99 (dv)*           | 94.- |
| NBA Live 99 (dv)*       | 94.- |
| Test Drive 5 (dv)       | 94.- |
| TOCA 2 (dv)*            | 94.- |
| Tomb Raider 3 (dv)*     | 99.- |
| Wild Arms (dv)*         | 84.- |

## Weihnachts-Special:

1 Playstation  
+ 2 Dual Shock Contr.  
+ 1 Memory Card

NUR Gültig vom  
07.12. - 22.12.

299.-

## Special Price:

|                           |      |
|---------------------------|------|
| Actua Ice Hockey (dv)     | 49.- |
| Blasto (us)               | 69.- |
| Critical Depth (us)       | 69.- |
| Discworld 2 (us)          | 49.- |
| Extreme Snowbreak (dv)    | 49.- |
| Forsaken (dv)             | 69.- |
| Gex 3D (us)               | 59.- |
| Golden Goal (dv)          | 49.- |
| J. J. VR Football 98 (us) | 59.- |
| Madden 98 (us)            | 49.- |
| Master o. Teras Käsi (us) | 39.- |
| NBA Pro 98 (us)           | 49.- |
| NBA ShootOut 98 (us)      | 59.- |
| NHL Breakaway 98 (us)     | 59.- |
| Nuclear Strike (us)       | 59.- |
| Powerboat Racing (dv)     | 49.- |
| Reboot (us)               | 59.- |
| VMX Racing (dv)           | 49.- |

auch bei PC und N64

Import  
www.anthrox.com

VERSAND-  
KOSTENFREI

Ladenlokal

07171-928893 GAME OVER! 07171-928893  
Postgasse 9  
73525 Schwäbisch Gmünd

Händlerfax:

07171-928898

|                  |       |                 |      |
|------------------|-------|-----------------|------|
| PSX + Dual Shock | 249.- | RGB Audio Kabel | 25.- |
| Boot Chip PSX**  | 25.-  | X-Ploder PSX    | 89.- |

|                  |      |
|------------------|------|
| Memory Card Sony | 29.- |
| Memory Card bunt | 25.- |
| Memory Card 360  | 69.- |
| Memory Card 720  | 85.- |

|                    |      |
|--------------------|------|
| Dual Shock Contr.  | 59.- |
| Controller Sony    | 39.- |
| Controller transp. | 25.- |
| Scorpion Gun       | 69.- |

Auf Anfrage:

PC



64



Import

SEGA

GAME BOY

Dreamcast

Öffnungszeiten:

Mo.-Fr. 10.00 - 18.30

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Wir liefern versandkostenfrei. Preise zzgl. 3.- DM

Nachnahmegebühr! Ladenpreise können abweichen!

\*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

\*\* nur dt/us/jp

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



# Driver

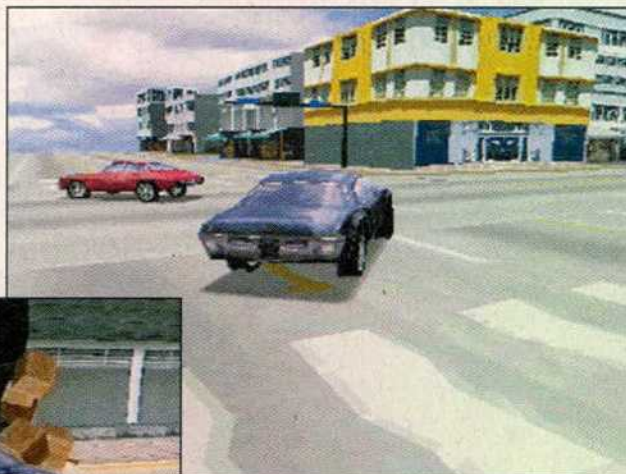
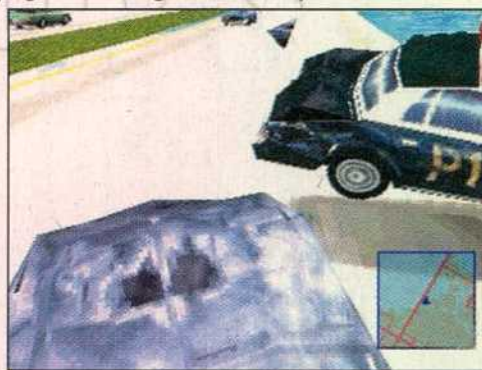
Genre ..... Rennspiel  
Hersteller ..... noch nicht bekannt  
Entwickler ..... Reflections  
Erhältlich ab ..... 1999

Das britische Team Reflections mit Sitz in Newcastle wurde vor allem durch Destruction Derby 1 & 2 für Psygnosis bekannt. Nach ihrem dritten PlayStation-Titel Monster Truck wurde es erst einmal recht ruhig um die Briten, bevor sie jetzt mit Driver erneut auf der Bildfläche erschienen. Driver geht in eine ähnliche Richtung wie seinerzeit die von Fox Interactive veröffentlichte Trilogie rund um



Bruce Willis, d.h. man steuert wie im dritten Teil eines von acht Fahrzeugen aus den Siebziger Jahren völlig frei durch ein Straßennetz, über Bürgersteige hinweg, durch Parks usw. Während sich die anderen Verkehrsteilnehmer schön brav an die Regeln halten (müssen), steht es dem Spieler völlig frei, ein wildes Chaos in der Stadt anzurichten. An amerikanische Polizei-Verfolgungsjagden angelehnt, spielt sich Driver in New York, Miami, San Francisco und Los Angeles ab. Die Programmierer haben sich be-

müht, das Straßennetz, die Gebäude sowie die Parks der vier US-Metropolen so akkurat wie möglich nachzubilden, d.h. sie haben eine Unmenge an Filmmaterial, Straßenkarten und Fotos gesichtet, und in die Karten des eigentlichen Spiels eingebaut. Auch wenn die Steuerung in Driver bewußt unkompliziert gehalten werden soll, so soll die Fahrphysik laut den Programmierern doch so nahe wie möglich an ihre realen Vorbilder heranreichen. Reflections befindet sich zur Zeit noch auf der Suche nach einem Publisher für ihr neuestes PlayStation-Spiel, d.h. ein genauer Erscheinungstermin steht noch nicht fest.



## - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -

+++ Mindscape zieht eine PlayStation-Adaption von Jordan Mechners **Prince Of Persia 3D** in Erwägung. +++ Die **PAL-Version von Metal Gear Solid** soll am 12. Februar erscheinen. In Japan gingen in der ersten Woche seit der Veröffentlichung am 8. September über 350.000 Exemplare über die Ladentheke. +++ Psygnosis legt **Formel 1 98** ihre Next Wave Herbst '98 Compilation bei, die u.a. Demoverionen von O.D.T. und Colony Wars Vengeance beinhaltet. +++ Psygnosis' Thrust Clone **Lander** soll ausschließlich für den PC auf den Markt kommen. +++ Davilex beabsichtigt, **Autobahn Raser Gold** im Mai auch für die PlayStation zu veröffentlichen. +++ Der französische Publisher Titus sichert sich die Rechte an einer PlayStation-Adaption des Films **Blues Brothers 2000**. +++ Namco beabsichtigt, ihre **Museum Pieces Volume 1 & 3** aufgrund der hohen Nachfrage in den Vereinigten Staaten neu aufzulegen. +++ Sony Computer Entertainment Deutschland sponsert die O.B.S.ESSION Snowboard Camps (Info-Tel.: 06249/905599) und weitere Events wie die Lion Boarder Week in Val Thorens vom 12. - 19.12.98 oder das PlayStation Sylvester Camp vom 26.12.98 - 02.01.99 in Le Corbier. +++ Graphic State arbeitet an dem Mario Kart Clone **Zoo Racers**, der Ende '99 auf den Markt kommen soll. +++ Gremlin Interactive verpflichtet Oliver Bierhoff für die Vermarktung der deutschen Version von **Actua Soccer 3**. +++ Interactive Entertainment verschiebt den Erscheinungstermin von **Castrol Honda Superbike World Champions** auf das 1. Quartal '99. +++ **Game Design Sweden**, die Entwickler von Kula World, arbeiten an einem neuen Projekt für die PlayStation. +++ Revolution Software zieht ein Sequel zu Baphomets Fluch 2 Die Spiegel der Finsternis in Erwägung. +++ Psygnosis arbeitet an einer **Fortsetzung zu wipEout 2097**. +++ Das schwedische Entwicklerteam Unique Development Studios designt im Auftrag von Codemasters **No Fear Downhill Mountain Biking**. Zu den bisherigen Projekten von UDS zählte u.a. Bleifuß Fun für Virgin Interactive. +++ Eighth Wonders Geschicklichkeitsspiel **Popcorn** wird in **Short Fuses** umbenannt. +++ Sony Computer Entertainment America veröffentlicht die **Boxsimulation Contender** sowie das **Actionspiel Legion**, das von dem kalifornischen Entwicklerstudio Magic Arts designt wird. +++ Die Designer von Jersey Devil, MegaToon Studios, zeichnen für Infogrames' Jump'n Run **Asterix** verantwortlich. +++ **Marleece Andrada, Baywatch-Star und Playboy Playmate** im März '98, wird als Synchronsprecherin den Part von Gex' Begleiterin in **Gex 3: Deep Cover Gecko** übernehmen. Gex 3 soll im März '99 erscheinen.

## - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -



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

Playstation kpl. m. Analogpad dt DM239,00  
Grafik-Kit:Aufklebemotive für die PSX 19,95  
Case Bundle für PSX mit Contr.+Memory 69,95  
Controller Analog Dual Shock dt DM 59,95  
Schummelmodul Equalizer dt DM 69,95  
Schummelmodul Gamebuster dt DM 84,95  
Schummelmodul X-Ploder kpl.DM 89,95  
GUN Scorpion (Walther PPK) DM 69,95  
Interactor Rucksackvibrator dt DM 69,95  
Leerhülle 1/2CD's,schwarz,stabilDM 2,00  
Memory Card 15 Blocks farbig DM 29,95  
Memory Card 2x15 Blocks farb. DM 34,95  
Memory Card 360 Blocks dt DM 59,95  
Multi Tap (4-Spieleradapter)dt DM 59,95  
Steering Wheel+Rumble+Pedale DM129,95  
360' kpl.dt DM 89,95  
5th Element dt DM 89,95  
Alundra kpl. dt. DM 89,95  
Apokalypse kpl.dt. DM 89,95  
Asteroids 3D dt. DM 79,95  
Azure Dreams kpl.dt. DM 89,95  
Bomberman World dt. DM 79,95  
Breath of Fire 3 kpl.dt. DM 89,95  
Breath of Fire 3 Spezial Edt.kpldt. DM109,95  
C3 Racing dt. DM 89,95  
Colony Wars: Vengeance dt. DM 89,95  
Command&Conquer 1 kpldt. DM 44,95  
C&C 2: Alarmstufe Rot kpl.dt. DM 89,95  
C&C 2: Gegenschlag kpl.dt. DM 89,95  
Cool Borders 3 dt. DM 89,95  
Colin McRae Rally kpl. dt. DM 89,95  
Constructor&MemoryCard kpl.dt. DM 99,95  
Dreams kpl. dt. DM 89,95  
Earthworm Jim 3D kpl.dt. DM 94,95  
FIFA 99 kpl.dt. DM 89,95  
Formel 1 '98 kpl.dt. DM 99,95  
Future Cop-LAPD 2100 kpl. 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.SuperStarSoccer98 kpl.dt. DM 89,95  
Medievil dt. DM 89,95  
Moto Racer 2 kpl. dt. DM 89,95  
NASCAR '99 kpl. dt. DM 89,95  
NBA Live 99 kpl. dt. DM 89,95  
Ninja dt. DM 94,95  
O.D.T. kpl. dt. DM 89,95  
Oddworld 2:Abe's Exodus kpl. dt. DM 89,95  
Premier Manager'99 kpl. dt. DM 89,95  
Psybadeck dt. DM 89,95  
Resident Evil Platinum kpl.dt. DM 44,95  
Rushdown dt. DM 89,95  
Small Soldiers kpl.dt. DM 89,95  
Spyro the Dragon dt. DM 89,95  
Streak dt. DM 89,95  
T'ai-Fu dt. DM 89,95  
Tenchu dt. DM 89,95  
TEKKEN 3 dt. DM 99,95  
TEKKEN 3 alle Moves, orig.dt. DM 24,80  
Test Drive 4X4 kpldt. DM 89,95  
Test Drive 5 kpl. dt. DM 89,95  
The Unholy War dt. DM 79,95  
Tiger Woods '99 Golf dt. DM 89,95  
Tomb Raider Platinum kpl. dt. DM 39,95  
Tomb Raider 2 kpl. dt. DM 84,00  
Tomb Raider 3 kpl. dt. DM 99,95  
Touring Car Platinum kpl. dt. DM 49,95  
Touring Car 2 kpl. dt. DM 89,95  
V-Rally Platin. kpl. dt. DM 49,95  
Victory Boxing 2 dt. DM 84,95  
Viva Football dt. DM 84,00  
Warcraft 2 kpl. dt. DM 79,95  
Wild Arms dt. DM 79,95

## 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





**Die**  
**PlayStat!**  
**Erfolgsstory**  
Martin Weidner

**MARTIN WEIDNER**

**SONY, DIE WELTBEGRIFFLICHE GRÖSSE IM VIDEOSPIELBUSINESS?**

**ES SCHEINT SO, WENN MAN  
BEDENKT, DASS SONY COMPUTER  
ENTERTAINMENT MIT IHRER  
PLAYSTATION EINE ERFOLGSSTORY  
OHNEGLEICHEN HINGELEGT HAT. SO MACH-  
TE DER SPIELESEKTOR DER SONY  
CORPORATION, DER SONY COMPUTER  
ENTERTAINMENT UND PSYGNOSIS BEINHALTET, VOM  
01.04.98 BIS 30.06.98 EINEN ANTEIL VON 25% AM  
GESAMTGEWINN DER FIRMENGRUPPE AUS. ALLEIN IN  
DEUTSCHLAND WURDEN BIS 30.10.98 ÜBER 2 MILLIONEN  
PLAYSTATION-GERÄTE VERKAUFT.**

**PLAY WIRFT EINEN BLICK ZURÜCK AUF DIE GESCHICHTE DER FAST VIER JAHRE JUNGEN KONSOLE UND UNTERHIELT SICH MIT JUAN MONTES, DEM VICE PRESIDENT OF DEVELOPMENT VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE, UND RON LAKOS, DEM MARKETING MANAGER, SOWIE JÜRGEN KRENZ, DEM PR MANAGER VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT DEUTSCHLAND.**

Die PlayStation stellte nicht einmal Sonys ersten Versuch dar, im Videospielemarkt Fuß zu fassen. Bereits Mitte der Achtziger Jahre unterstützte Sony das MSX-Format, dem es trotz weiterer vehementer Verfechter wie Matsushita, Sharp, Toshiba und Philips nicht gelang, sich als Industriestandard im Markt zu etablieren.

1988 ging Sony eine Liaison mit Nintendo ein. Der Vertrag sah vor, daß Sony für Nintendos 16-Bit-Konsole Super Famicom (in Europa: Super Nintendo), das in 18 Monaten auf den japanischen Markt kommen sollte, ein CD-ROM-Laufwerk entwickeln würde. Sony beabsichtigte aber, auch eine eigenständige Konsole, die PlayStation, auf den Markt zu bringen, die sowohl Super Famicom Cartridges als auch ein neues CD-Format mit Sony als alleinigem Lizenzhalter abspielen sollte. Super Disc genannt, sollte dieser Datenträger als Basis für Nintendos CD-ROM-Laufwerk herhalten. Nintendo befürchtete bald, daß Sony in ihre ureigene Domäne einbrechen würde. So war der Eklat geradezu vorprogrammiert. Gab Sony am ersten Tag der Chicago Consumer Electronic Show (CES) im Juni '91 bekannt, an der PlayStation zu arbeiten, kündigte Nintendo am zweiten Messetag eine strategische Allianz mit Philips an, ein CD-ROM-Laufwerk für das Super Nintendo zu entwickeln. Nintendo war vertragsbrüchig geworden. Sony fiel aus allen Wolken und reagierte natürlich entsprechend ungehalten. Eine Klage konnte aber noch abgewendet werden. Die Beziehungen zwischen Nintendo und Sony standen ohnehin nicht mehr unter einem sonderlich guten Stern. Sony hatte nämlich bereits den

[illegible]

+++ Januar: SCEI stellt US-Entwicklern die PlayStation vor. +++ 05.05.: Project Reality (später: Nintendo 64) wird als **Datenträger traditionelle Cartridges** verwendet. Laut Nintendo ist die Datenübertragungsrate von CD-gestützten Systemen für eine Videospielekonsole nicht ausreichend. +++ 18.05.: **Sony Computer Entertainment America (SCEA)** mit Sitz in Foster City, Kalifornien, wird gegründet. +++ 03.12.: Elf Tage nach dem Sega Saturn erscheint Sonys PlayStation zu einem Preis von 39.800 Yen auf dem japanischen Markt. Parallel zur Hardware werden drei Titel, Namcos **Ridge Racer, Crime Crackers und King's Field**, veröffentlicht. +++ 31.12.: Innerhalb von 30 Tagen werden in Japan laut Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) über **300.000 Geräte verkauft**. +++ Dezember: Namco kündigt eine **PlayStation-Adaption ihres Coin-ops Tekken** an. Die Automatenplatte System 11 wurde in Zusammenarbeit mit SCEI entwickelt. +++

[illegible]



Neben dem Teufelsrochen- und Dinosaurierdemo befand sich auf der ersten PAL-Demo-CD u.a. eine selbstablaufende Demo von Total NBA '96, das im März '96 auf den Markt kam.



Mit wipEout und Destruction Derby demonstrierte Psygnosis, daß sie zu den Vorzeigentwicklern auf Sonys 32-Bit-Konsole gehörten. Ein dritter Teil von wipEout ist für 1999 geplant.



**Ken Kutaragi, der „Erfinder“ der PlayStation, entwickelte außerdem den DSP-Soundchip des Super Nintendos und Sonys PocketStation, die am 23.12.98 auf den japanischen Markt kommen soll. Am 20.11.98 beabsichtigt Ken Kutaragi, im Rahmen einer Pressekonferenz eine neue Hardware von SCEI anzukündigen, möglicherweise die PlayStation II.**

[illegible]

++ 05.01.: **Sony Computer Entertainment Europe (SCEE)** mit Sitz in London wird gegründet. +++ 26.03.: SCEE enthüllt auf der Londoner **ECTS 95 Show** die PlayStation und ihr Software-Lineup zum **Verkaufsstart**. 15.04.: Teruhisa Tokunaka wird Präsident & CEO von SCEI. +++ April: Activision unterzeichnet mit Shiny Entertainment eine Absichtserklärung, eine „**Action Grafikengine**“ für die **Next Generation-Plattformen** PlayStation, Saturn und Ultra 64 (später: Nintendo 64) zu entwickeln. Neversoft entschließt sich Jahre später dazu, den Sourcecode von Shiny Entertainments MDK nahezu komplett umzuschreiben, da Shiny Entertainment in der Konzeptionsphase ihres PC-Titels nicht an eine eventuell später folgende Konsolenversion gedacht und eine PlayStation-Adaption darüber hinaus für nicht realisierbar gehalten hatte. MDK PlayStation erscheint November '98. +++ April: Nintendo beteiligt sich an dem britischen Entwicklerstudio **Rare**. +++ 10.05.: **SCEA stellt auf der E3 Show in Los Angeles die PlayStation vor**. Zu den Besuchern ihres 4 Millionen US Dollar großen Messestandes zählt u.a. Michael Jackson. Sega of America liefert den Saturn in den Vereinigten Staaten aus. +++

[illegible]

Soundchip für Nintendos 16-Bit-Konsole entwickelt, gab die Rechte an dessen Programmierung aber nicht aus der Hand und rang Nintendo überzogene Royalties ab.

Die Zusammenarbeit scheiterte also. Sony war aber nicht gewillt, diese erste Schlappe gegen Nintendo hinzunehmen und forcierte die Entwicklung ihrer eigenen Konsole. Obwohl Sony und Nintendo noch im Oktober '92 in Aussicht gestellt hatten, ihre CD-ROM-Player kompatibel zu halten, war es Ken Kutaragi, der Leiter des PlayStation R&D-Projekts und gleichzeitig auch der Mastermind hinter der Entwicklung des Super Famicom-Soundchips, der '93 entschied, den Cartridge Slot in der PlayStation ersatzlos zu streichen.

Im gleichen Jahr wurde das PlayStation R&D-Projekt abgeschlossen und am 16.11.93 Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) ins Leben gerufen. Teruhisa Tokunaka wurde zum Executive Vice President von SCEI ernannt, Ken Kutaragi zum Executive Vice President der R&D-Abteilung. Im Dezember '93 stellte SCEI die PlayStation europäischen Entwicklern vor, einen Monat später US-Entwicklern. Sony Computer Entertainment America (SCEA) wurde am 18.05.94 in Foster City, Kalifornien, gegründet, Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) mit Sitz in London am 05.01.95.

Sony konzipierte die PlayStation als reine Videospielekonsole. Multimedia-Experimente sollten außen vor bleiben. Nicht zuletzt war es nämlich Trip Hawkins, der ehemalige Mitgründer von Electronic Arts, der Sony vor Augen führte, wie man es nicht machen sollte. Zu einem Einstiegspreis von 699 US Dollar am 02.10.93 mit einer Hand voll Multimedia-Titeln und noch weniger Spielen auf den Markt gekommen, erwies sich sein 3DO-Projekt als ein ausgesprochener Schnellschuß - trotz des Engagements von Branchengrößen wie Matsushita, MCA, AT&T, Time Warner und Electronic Arts. Ataris Jaguar, der am 13.11.93 erschienen war, war sogar noch weniger Erfolg gegönnt. Die Raubkatze war, kaum auf dem Markt, bereits vom Aussterben bedroht, zu wenig Unterstützung fand Branchenveteran Atari bei den Third Party Publishern und zu wenig Kapital hatte der Tramiel Clan in der Rückhand, als daß sie der 64-Bit-Konsole zum Erfolg hätten verhelfen können.

Bei Sony verhielt es sich hingegen ganz anders. Nicht nur, daß der japanische Konzern in weiser Voraussicht erkannt hatte, daß dem 3D-Bereich die Zukunft unter den Videospielen gehören würde; Sony verfügte auch über die finanziellen Mittel, die Marketingmechanismen und die Vertriebswege, um der PlayStation zum verdienten Erfolg

zu verhelfen. Nicht zuletzt stellte Sony auch einen der größten Unterhaltungselektronikhersteller der Welt dar. Dies erkannten auch die Third Party Publisher, die in Scharen zu der damals noch unbekannten Größe im Video-Spielebusiness überliefen, beeindruckt von dem Potential der neuen Hardware.

Gerade Namco für sich zu gewinnen, sollte sich als sehr entscheidend erweisen, stellte der japanische Publisher doch innerhalb von nur 6 Monaten eine nahezu 1:1 Adaption ihres Coin-ops Ridge Racer auf die Beine, die einen wahren Run auf die neue Konsole entfachte. Am 03.12.94, 11 Tage nach dem Sega Saturn, in Japan erschienen - parallel dazu kamen neben Ridge Racer Crime Crackers und King's Field auf den Markt -, wurden innerhalb von 30 Tagen über 300.000 Geräte an den Mann gebracht. Innerhalb von 6 Monaten wurde die magische Hürde von einer Million verkaufter Einheiten genommen. Im Mai '96 fielen die japanischen Verkaufszahlen des Sega Saturn zum ersten Mal hinter die der PlayStation zurück, wovon sich der Sega Saturn bis heute nicht mehr erholen sollte.

Was in-house-entwickelte Produkte betraf, hatte Sony zuerst eigentlich schlechte Karten. Der Newcomer verfügte nicht über das Know-how oder das Spielhallenerbe von Sega oder

[illegible]

Mai: SCEI kündigt eine **neue Bauserie der PlayStation ohne S-VHS-Ausgang** an, die 25% günstiger als bisher angeboten werden soll. Die japanischen Verkäufe der PlayStation-Hardware übersteigen eine Million Stück.  
 + 08.07.: Der Saturn erscheint in Deutschland. +++ 21.07.: Die PlayStation-Version ohne S-VHS-Ausgang erscheint zu einem Preis von 29.800 Yen in Japan. +++ 09.09.: **Die PlayStation erscheint** zu einem Preis von 299 Dollar **in den Vereinigten Staaten**. Parallel dazu erscheinen **10 Spiele**: Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, The Raiden Project, Kileak The DNA Imperative, ESPN Extreme Games, Rayman, NBA Jam Tournament Edition, Jet Fighter The Movie, Power Serve Tennis und Total Eclipse Turbo. +++ 10.09. SCEE stellt auf der Londoner ECTS 95-Show **45 First- und Second Party-Titel vor, weitere 30 Spiele werden von Third Party-Publishern gestellt**. 11.09.: Innerhalb von zwei Tagen werden in den USA laut SCEA über 100.000 Geräte verkauft. +++ 29.09.: **Die PlayStation erscheint** zu einem Preis von 599 DM **in Deutschland**. Europaweit werden laut SCEA Weihnachten '95 über 350.000 Geräte verkauft. +++ September: Tekken ist das erste PlayStation-Spiel, von dem mehr als 1 Million Exemplare verkauft werden. +++ 31.10.: Innerhalb von vier Wochen werden in Deutschland SCED mehr als 30.000 Geräte verkauft. +++

[illegible]



[illegible]



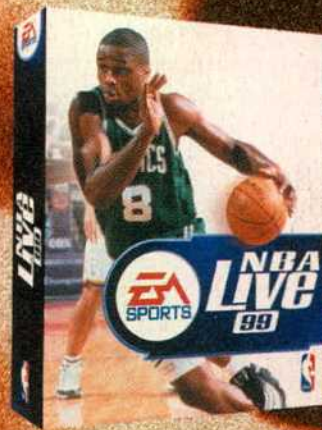
# WOLLE

## BALLKONTROLLE

[www.easports.com](http://www.easports.com)



© 1998 Electronic Arts. EA SPORTS, "If it's in the game, it's in the game" and the EA SPORTS Logo sind Warenzeichen. Hitzeharungweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. EA und EA SPORTS sind die einzigen NBA Team-Bezeichnungen, die auf oder in diesem Produkt verwendet werden, sind Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs und andere Formen geistigen Eigentums der NBA Properties, Inc. und ihrer jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 1998 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories. PlayStation und das PS-Symbol sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. EA und EA SPORTS sind die einzigen NBA Team-Bezeichnungen, die auf oder in diesem Produkt verwendet werden, sind Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs und andere Formen geistigen Eigentums der NBA Properties, Inc. und ihrer jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 1998 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories. PlayStation und das PS-Symbol sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.





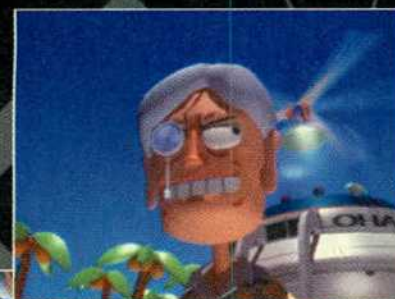
# Die PlayStation Erfolgsstory



Die Entwicklung des dritten Teils der Total NBA-Serie gab Sony Computer Entertainment Europe an Sony Interactive Studios America ab (im Bild: Total NBA 97).



King's Field zählte zu den drei ersten Titeln, die in Japan für die PlayStation veröffentlicht wurden, und wurde sogar als PAL-Version veröffentlicht.



Die Jumping Flash!-Serie erwies sich in Europa trotz des originellen Spielprinzips als ausgesprochener Flop.

1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997

+++ 15.01.: Enix bricht ihre Allianz mit Nintendo und kündigt an, ihr **RPG Dragon Quest VII exklusiv für die PlayStation** zu veröffentlichen. +++ 31.01.: Final Fantasy VII erscheint in Japan. Am ersten Verkaufswochenende werden über 2 Millionen Stück an den Mann gebracht. +++ 28.02.: In einer Nacht- und Nebelaktion senkt SCE den **Preis der PlayStation Hardware auf 299 DM**, den Einstiegspreis bei Software auf 89 D-Mark und ruft mit der **PlayStation Platinum-Edition** ein eigenes Budgetlabel ins Leben. Hintergrund: die bevorstehende Markteinführung des Nintendo 64 zum 01.03.97 auf dem deutschen Markt. SCEA senkt ebenfalls den Preis des Grundgeräts und ruft das Budgetlabel PlayStation Greatest Hits ins Leben. +++ 28.02.: Die **Net Yaroze PlayStation** erscheint in Europa. +++ 04.03.: SCEE liefert das erste Sixpack an Platinum-Titeln an den Handel aus: Air Combat, Battle Arena Toshinden, Destruction Derby, Ridge Racer, Tekken und wipEout. Im Verlauf von sechs Monaten werden von den ersten sechs Platinum-Titeln europaweit über eine Million Exemplare verkauft, mehr als 200.000 Stück allein von Ridge Racer und Tekken. Air Combat verkauft sich sogar besser als die Vollpreisversion. Bis Mitte November '98 erscheinen 40 Platinum-Titel, darunter vier aus indizierungsrechtlichen Gründen nur im europäischen Ausland. Als Aufnahmekriterien fungieren die europaweit erzielten Verkaufszahlen und die Erstveröffentlichung eines Titels. +++ 05.03.: Die **PlayStation mit integriertem MPEG-Modul** erscheint in Asien. +++ 18.03.: Die Net Yaroze PlayStation erscheint in den USA. +++ 15.04.: **Ken Kutaragi** wird Chairman und CEO von SCEA. +++ Mai: Die PlayStation-Produktion wird auf **1,5 Millionen Einheiten pro Monat** erhöht. +++ Mai: Die Sony Corporation verleiht der PlayStation den prestigeträchtigen **Ibuka Award**. Die Ibuka-Auszeichnung, die auf den Namen des Firmengründers Masaru Ibuka zurückgeht, ist revolutionären Sony-Produkten vorbehalten. +++ Mai: Lara Croft zieht das Cover des Face-Magazins. +++ Mai: Die Band **U2** kündigt an, daß Lara Croft sie auf ihrer PopMart-Welttournee begleiten wird. +++ 19.06.: Eidos Interactive stellt auf der E3-Show in Atlanta **Tomb Raider II Starring Lara Croft** vor. +++

1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997

Type 4, Konamis Silent Hill und Square-softs Final Fantasy VIII ganz zu schweigen, die ebenfalls für den europäischen Markt angedacht sind. Die PocketStation sollte SCE zumindest in Japan neue Impulse setzen. Ob Sonys PDA auch im Westen ein Erfolg wird, wird wohl sehr vom Marketing abhängen. Mögen die Verkaufszahlen der Hardware im nächsten Jahr auch in Europa und in den Vereinigten Staaten ihren Zenit überschreiten, ein Ende der Softwareflut ist noch nicht abzusehen.

## PlayStation II

Wer an dieser Stelle eine Einschätzung darüber erwartet, wann die PlayStation II auf den Markt kommen wird, den müssen wir leider enttäuschen. Das britische Branchenmagazin „The Market For Home Computing & Video Games“ berichtete zwar vor kurzem, daß Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) beabsichtige, am 20.11.98 die PlayStation II samt technischer Daten offiziell anzukündigen und ihre neue Hardware auf der Tokyo Game Show Spring '99 vorzustellen, was wir aber nicht bestätigen können.

Widmen wir uns lieber den Fakten: SCEI arbeitet laut einem Interview des US-Branchenmagazins „Electronic Engineering Times“ vom 07.10.98 mit Ken Kutaragi, dem „Erfinder“ der PlayStation, an einer neuen Generation von Echtzeitrendering-Technologie. Diese beinhaltet nicht nur 3D-Algorithmen, wie z.B. Voxel Rendering oder Echtzeit-Raytracing, sondern auch Mikrochips und Software. In einem Gespräch mit „Business Week“ vom 15.06.98 bestätigte Ken Kutaragi darüber hinaus, daß SCEI an Plänen für eine Next Generation-Konsole arbeitet. Teruhisa Tokunaka, der Präsident von SCEI, hielt eine DVD-Spielekonsole für möglich. Außerdem berichtete die Nachrichtenagentur Reuters am 23.03.98, daß LSI Logic bis zum 4. Quartal Prototypen ihres neuen G12-Chips fertiggestellt haben und die Serienproduktion im 2. Quartal '99 anlaufen wird. Die G12-Technologie könnte drei oder vier Produkte in einem Gerät vereinigen, wie z.B. eine Set top Box, einen DVD-Player und einen Videorecorder. „Und was hat dies mit der PlayStation zu tun?“, mag sich nun der eine oder andere Leser ver-

wundert fragen. LSI Logic war auch in das PlayStation-Projekt involviert.

Eine Mutmaßung sicherlich, aber vielleicht nicht ganz so abwegig wie der Wunschgedanke vieler PlayStation-Besitzer, daß SCEI tatsächlich am 20.11.98, d.h. genau an dem Tag, an dem Segas Dreamcast ursprünglich auf den japanischen Markt hätte kommen sollen, die PlayStation II ankündigt. SCEI ist sicherlich rundum damit beschäftigt, die PocketStation pünktlich zum 23.12.98 auf den Markt zu bringen, ein gelungener Coup wäre die Bekanntgabe der PlayStation II zum ursprünglich in Aussicht gestellten Dreamcast Launch aber mit Sicherheit.

## Sony Computer Entertainment - ein Firmenprofil

### Sony Computer Entertainment Inc.

Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) stellt ein Joint Venture der Sony Corporation und der Sony Music Entertainment dar. Am 16.11.93 gegründet, führt SCEI das weltweite PlayStation-Geschäft von seinem Sitz in Tokio aus und leitet die Geschäfte auf

1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997

+++ Juni: Infogrames' **V-Rally** erscheint in Europa. +++ 25.07.: Sonys **Analog Controller** erscheint in Europa. +++ 27.08.: Mit der **play PLAYSTATION** erscheint das erste PlayStation-Magazin ohne monatliche Demo-CD Deutschland. +++ 29.08.: Die PlayStation-Produktion wird von 1,5 Millionen Einheiten auf **2 Millionen Einheiten pro Monat** erhöht. +++ August: SCEE verschärft im Hinblick auf die installierte Hardwarebasis die Kriterien für die Aufnahme eines Spiels in die Platinum-Reihe, um Vollpreisprodukten nicht zu sehr den Markt abzugraben: Ein Titel soll nun europaweit eine Verkaufszahl von 250.000 Exemplaren (bisher: 100.000 Exemplare) aufweisen und neun Monate (bisher: 12 Monate) auf dem Markt gewesen sein, um in das Label aufgenommen werden zu können. +++ 05.09.: SCEI stellt auf der Tokyo Game Show '97 **Gran Turismo** vor, Namco präsentiert Tekken 3. +++ 06.09.: **Eidos Interactive werden auf der Londoner ECTS 97-Show die drei wichtigsten Auszeichnungen zuteil**: Software Publisher des Jahres, Entwickler des Jahres und PC-Spiel des Jahres. Der CTW Marketing Award Silver geht an SCEE für die Markteinführung ihrer Platinum Range. +++ 06.09.: Interplay gibt einen Publishingdeal mit Confounding Factor bekannt, einem neu gegründeten Entwicklerteam um Toby Guard und Paul Douglas, die zuvor bei Core Design als Lead Graphic Artist bzw. Lead Programmer an Tomb Raider Featuring Lara Croft arbeiteten. +++ 07.09.: **Final Fantasy VII** erscheint in den Vereinigten Staaten. +++

1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997





Die Entwicklung von Porsche Challenge sollte ursprünglich an ein externes Studio abgegeben werden. Nach dem überwältigenden Erfolg von Total NBA '96 entschied sich Juan Montes, Vice President of Development of Sony Computer Entertainment Europe, aber dazu, das Projekt in-house zu verwirklichen.

1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997

+++ 19.09.: Der zweite Teil von **Tomb Raider** und alle zukünftigen Titel rund um Core Designs Cyberbabe Lara Croft erscheinen **in der Konsolenwelt ausschließlich für die PlayStation**; das Ergebnis einer zwischen Eidos Interactive und Sony Computer Entertainment getroffenen Vereinbarung, die bis in das Jahr 2000 reicht. +++ September: Formel 1 97 erscheint in Europa. +++ September: PaRappa The Rapper erscheint in Europa. +++ 10.10.: Das **PlayStation Value Pack**, eine limitierte Edition der PlayStation, die neben dem Grundgerät zwei Controller und eine Memory Card enthält, erscheint zu einem Preis von 333 DM in Deutschland. +++ 05.11.: Der **Dual Shock Analog Controller** gehört in Japan zum Lieferumfang der neuen PlayStation-Bauserie SCPH-7000.

1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997

dem japanischen und den südostasiatischen Märkten. SCEI ist auch die Muttergesellschaft von Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) und Sony Computer Entertainment America (SCEA).

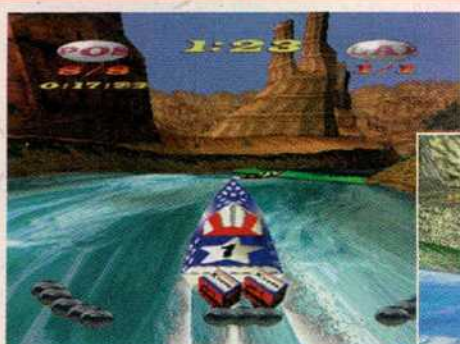
Teruhisa Tokunaka übernahm bei der Gründung des Unternehmens die Position des Executive Vice President of SCEI und ist seit 15.04.95 President & CEO of SCEI. Ken Kutaragi, der „Erfinder“ der PlayStation, wurde bei der Gründung von SCEI zum Executive Vice President der R&D-Abteilung ernannt und ist seit 15.04.97 als Chairman & CEO of SCEA darüber hinaus für sämtliche Aspekte der US-Niederlassung zuständig.

Seit 16.10.97 treten drei Entwicklerstudios von SCEI als Satellitenstudios auf, d.h. sie sind zwar weiterhin 100%ige Tochtergesellschaften von SCEI, können durch die „Abspaltung“ aber flexibler und kreativer agieren, und sind durch Royalties am Erfolg ihrer Produkte beteiligt. Akira Sato, Executive Vice President of SCEI, überwacht als Representative Director diese vier Studios, namentlich Arc Entertainment, das von Ryoji Akagawa, dem Executive Producer von Arc The Lad ins Leben gerufen wurde. Takahiro Kaneko, Executive Producer von Wild Arms, wurde zum Corporate Executive Officer von Contrail ernannt, während das Sugar and Rockets Team von

1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997

+++ 07.11.: SCED feiert auf dem **Millionaire-Event** in Frankfurt den Verkauf **der ersten Million PlayStation Hardware in Deutschland**. Vertreter des Handels, der Industrie und der Presse werden von SCED für ihre besondere Unterstützung gewürdigt. Für ihre Softwareverkaufserfolge werden folgende Third Party Publisher ausgezeichnet: Virgin Interactive für **Resident Evil 1**, Electronic Arts für **FIFA 97**, Laguna (heute: Infogrames Deutschland) für **V-Rally** und Eidos Interactive für **Tomb Raider Featuring Lara Croft**. Fun Generation, das Schwestermagazin der play PLAYSTATION, wird für die beste Berichterstattung über PlayStation in einem Multiformatmagazin ausgezeichnet. +++ 17.11.: **Final Fantasy VII** erscheint in Europa. Bis Weihnachten '97 werden europaweit über 500.000 Exemplare verkauft. +++ 28.11.: **Tomb Raider II Starring Lara Croft** erscheint in Europa. +++ 12.12.: Namco kündigt eine PlayStation-Adaption ihres Spielhallenautomaten **Tekken 3** an, der auf dem neuen System 12 Board basiert. +++ 23.12.: **Gran Turismo** erscheint in Japan. +++

1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997

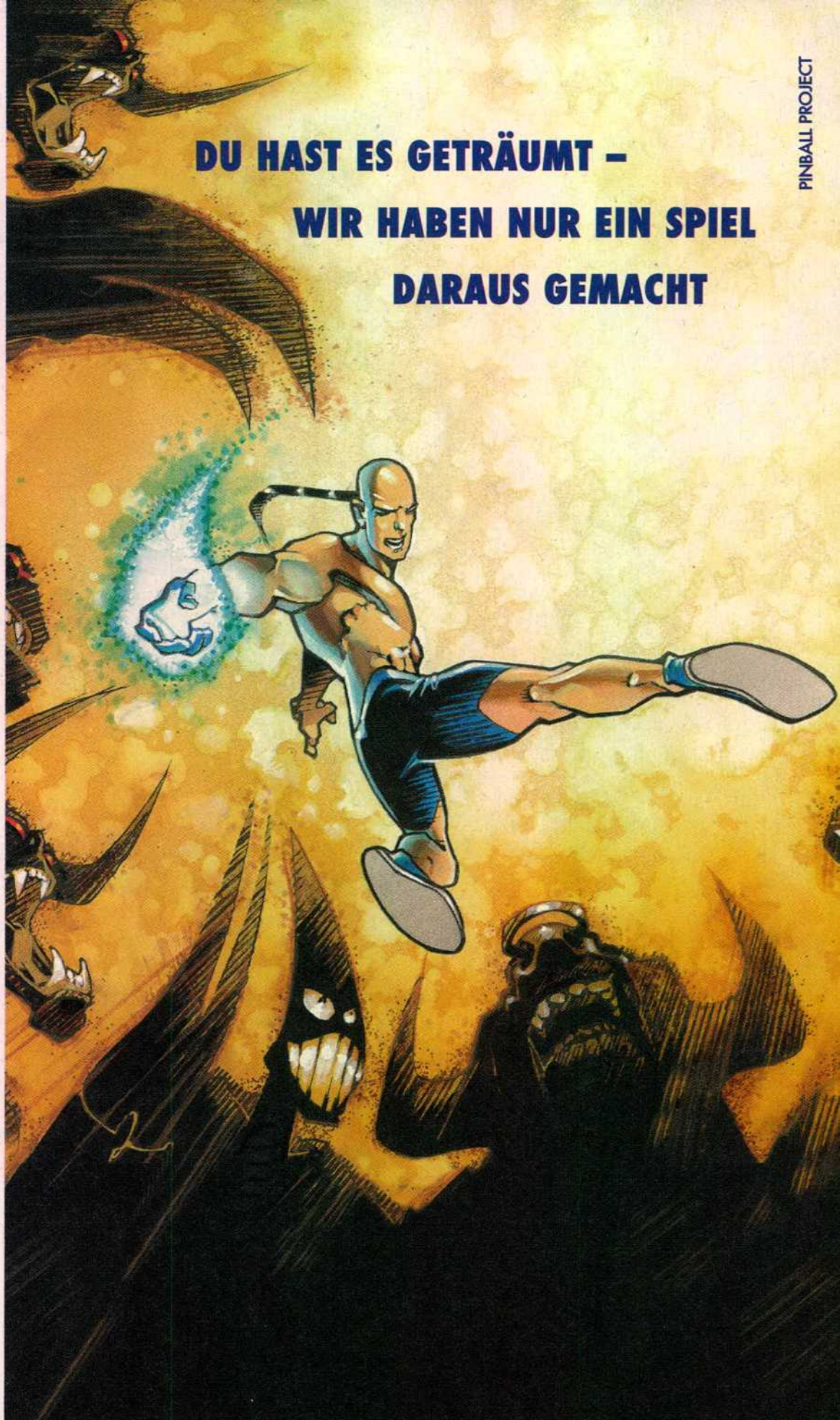


Rapid Racer unterstützte als eines der ersten PlayStation-Spiele den Hires-Modus der Konsole.

DU HAST ES GETRÄUMT -

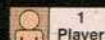
WIR HABEN NUR EIN SPIEL

DARAUS GEMACHT



# DREAMS

ACTION / ADVENTURE IN ECHTZEIT 3D



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





**Mit Final Fantasy VII erschloß Sony den europäischen Rollenspielmekmarkt. Final Fantasy VIII soll im 4. Quartal '99 in den USA und Europa erscheinen.**



**MediEvil - der erste Titel von Sony Computer Entertainment Studio Cambridge.**

[illegible]

Januar: **400 PlayStation-Titel** sind inzwischen **in Europa** veröffentlicht worden. +++ 19.02.: SCEI kündigt einen **Personal Digital Assistant (PDA)** an, der an den Memory Card Slot der PlayStation angeschlossen wird. +++ 13.03.: Anlässlich der Veröffentlichung der Platinum Edition von Crash Bandicoot gibt SCEE bekannt, daß bisher in den Vereinigten Staaten 1,5 Millionen Exemplare von Crash Bandicoot verkauft wurden, 610.000 in Japan und weitere 725.000 Exemplare in Europa. Von Crash Bandicoot 2 wurden 1 Million Exemplare in den USA verkauft, 800.000 in Japan und 340.000 Stück in Europa. +++ 20.03.: **Tomb Raider Featuring Lara Croft** erscheint als Platinum Edition. +++ 27.03.: **Tekken 3 erscheint in Japan**. Die Erstauslieferung an den Handel beträgt über 1 Million Exemplare. Die US-Version erscheint am 29.04. +++ 31.03.: **419 PlayStation-Titel** sind inzwischen **in Europa** veröffentlicht worden. +++

[illegible]

**Sony Computer Entertainment Europe**  
- eine Softographie

|             | <b>Titel</b>               | <b>Entwickler</b>                |
|-------------|----------------------------|----------------------------------|
| <b>1996</b> | Baphomets Fluch            | Revolution Software              |
|             | Total NBA '96              | SCEE Studio London, Team i1      |
| <b>1997</b> | Baphomets Fluch 2          | Revolution Software              |
|             | Die Spiegel Der Finsternis |                                  |
|             | Kula World                 | Game Design Sweden               |
|             | Porsche Challenge          | SCEE Studio London, Team io      |
|             | Rapid Racer                | SCEE Studio London, Team i2      |
|             | Rosco McQueen              | Slippery Snake                   |
|             | Total NBA '97              | SCEE Studio London, Team i1      |
| <b>1998</b> | MediEvil                   | SCEE Studio Cambridge            |
|             | Nightmare Creatures        | Kalisto                          |
|             | Spice World                | SCEE Studio London               |
|             | The Fifth Element          | Kalisto                          |
| <b>1999</b> | Soccer*                    | SCEE Studio London               |
|             | A Bug's Life               | Disney Interactive               |
|             | Tarzan                     | Disney Interactive               |
|             | ESPN Digital Games-Serie   | Disney Interactive, Radical Ent. |
|             | Popcorn                    | Eighth Wonder                    |
|             | Super Deformed Racing*     | Funcom                           |
|             | Arcade Action Game*        | Picture House                    |
|             | Shooter*                   | Rage Software                    |
|             | Blackout*                  | Revolution Software              |
|             | * Arbeitstitel             |                                  |

Tetsuji Yamamoto gegründet wurde. Sein Team zeichnete sich zuvor u.a. für Ghost In The Shell, I.Q., Jumping Flash! 1 & 2 und Philosoma verantwortlich. Seit 01.04.98 ergänzt Polyphony Digital, das von Kazunori Yamauchi gegründet wurde, der mit seinem Team Motor Toon Grand Prix 1 & 2 und Gran Turismo auf die Beine gestellt hatte, die vier Studios. SCEA ging übrigens einen ähnlichen Weg. Seit 01.04.98 tritt das Entwicklerstudio Sony Interactive Studios America (SISA) als eigenständiger PlayStation- und PC-Softwarepublisher auf, seit 16.05.98 auch unter eigenem Label: 989 Studios. SCEA übernahm nur noch den Verkauf und die Distribution der 989 Studios-Titel. SISA war u.a. für Total NBA '98, Blasto und die NFL Gameday-Reihe verantwortlich.

Darüber hinaus ist SCEI durch ein Joint-Venture-Unternehmen mit Namco und Polygon Pictures an dem CGI-Studio Dream Pictures Studio beteiligt, das am 12.03.97 gegründet wurde und Kinofilme auf der Basis computergenerierter Grafiken zu produzieren beabsichtigt. Am 15.05.98 gründeten SCEI und Whoopee Camp, die Entwickler

von Tombi!, außerdem das Joint-Venture-Unternehmen Deep Space.

**Sony Computer Entertainment  
Europe**

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) wurde am 05.01.95 in London gegründet. SCEE beschäftigt ca. 290 Angestellte in elf Ländern und Vertriebsorganisationen in vier weiteren Ländern.

Das interne Entwicklungsstudio im Londoner Waverley House zeichnete sich in der Vergangenheit für Total NBA '96 (März '96), Total NBA '97 (März '97), Porsche Challenge (April '97), Rapid Racer (Oktober '97) und Spice World (Juni '98) verantwortlich. Während das interne Team i1 die '96er und '97er-Editionen von Total NBA auf die Beine stellte, entwickelte io Porsche Challenge und i2 Rapid Racer. Für das 2. Quartal '99 ist aus London eine Fußballsimulation geplant. Am 03.07.97 erwarb SCEE Milleniums Entwicklerteams Millenium Interactive und CyberLife Technology, die zuvor u.a. die James Bond-Serie, Creatures, Defcon 5 für Psygnosis, sowie Beast

[illegible]

+++ 27.04.: **Electronic Arts** geht ein **Joint Venture mit Squaresoft** ein, in dessen Rahmen zwei neue Firmen gegründet werden. Zum einen wird in Tokio Electronic Arts Square KK gegründet, zum anderen im kalifornischen Costa Mesa Square Electronic Arts LLC. Square Electronic Arts LLC wird sämtliche folgende Square-Produkte in den Vereinigten Staaten vertreiben. +++ 29.04.: **Das Sequel zu Capcoms Horror-Adventure** erscheint in Europa. +++ 30.04.: Das Sequel zu Capcoms Horror-Adventure wird von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert. +++ 08.05.: **Gran Turismo** erscheint in Europa. Parallel dazu wird der **Dual Shock Analogue Controller** veröffentlicht. +++ 15.05.: Squaresoft gibt auf einer Pressekonferenz bekannt, daß die japanische Version von **Final Fantasy VIII im 4. Quartal '98** auf den Markt kommen soll. +++ 21.05.: Sega kündigt für den 20.11. die Veröffentlichung ihrer neuen Konsole **Dreamcast** an. Am 6.10. verschiebt Sega den Erscheinungstermin auf den 27.11. +++ 26.05.: SCEA gibt weitere Details zu ihrem **Personal Digital Assistant** bekannt. Der PDA soll in Japan noch vor Weihnachten, in den Vereinigten Staaten im Frühjahr '99 zum Preis von 30 US Dollar erscheinen. 12 Titel sollen parallel zur Veröffentlichung auf den japanischen Markt kommen. Über die Namen bzw. die ersten Projekte von Third Party-Entwicklern läßt SCEA keine konkreten Daten verlautbaren. +++

[illegible]

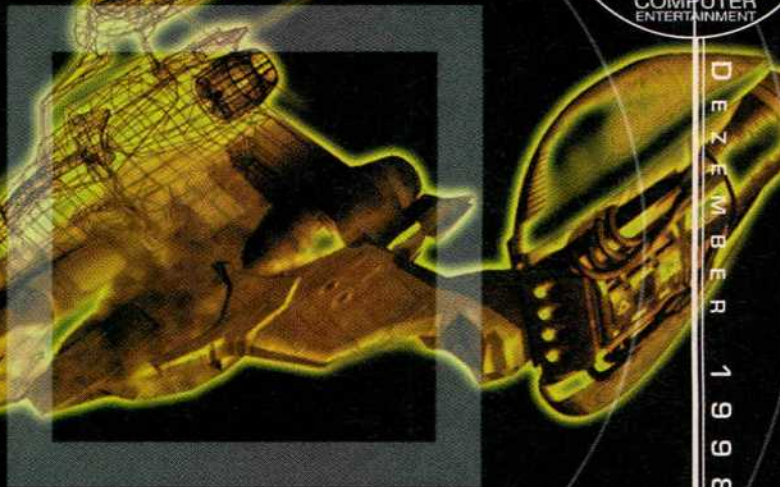




Mit V-Rally schaffte Infogrames den endgültigen Durchbruch im Konsolensektor.



In technischer Hinsicht ein Quantensprung - Psygnosis' Colony Wars.



1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998

28.05.: Square Electronic Arts LLC stellt auf der E3 Show in Atlanta **Final Fantasy VIII für den westlichen Markt** vor, das im Herbst/Winter 1999 in den USA und in Europa erscheinen soll. Eidos Interactive stellt **Tomb Raider III Adventures Of Lara Croft** vor, SCEE präsentiert Spyro The Dragon und Crash Bandicoot 3 Warped. +++ Mai: Mit Frankreich 98 Die Fußball-WM erscheint das erste EA Sports Update in Halbjahresfrist. +++ Mai: **419 PlayStation-Titel** sind inzwischen in Europa veröffentlicht worden. +++ Mai: Ian Hetherington, Gründer und Managing Director von Psygnosis, verläßt die Firma. +++ 05.06.: Der Dual Shock Analog Controller gehört zum Lieferumfang der neuen PAL-PlayStation-Bauserie SCPH-7002 C. +++ 19.06.: **Spice World** erscheint in Europa. +++ 25.08.: SCEE und Nintendo of America senken den Preis der PlayStation bzw. des Nintendo 64 mit Wirkung zum 01.09. auf 129 US Dollar. +++ 26.08.: SCED senkt auf der CeBIT Home den **Preis der PlayStation mit Wirkung zum 01.09. auf 249 DM**, Nintendo zieht am gleichen Tag nach. SCED liefert die zweimillionste PlayStation an den Handel aus. +++ 06.09.: Die PlayStation wird auf der Londoner **ECTS 98 Show zur „Best Console“** gewählt. Der CTW Marketing Award Gold geht für die Markteinführung von **Gran Turismo** ebenfalls an SCEE. Codemasters erhält für **TOCA Touring Car Championship** den CTW Marketing Award Silver. SCEE senkt den Preis ihrer **Net Yaroze PlayStation von 549 Pfund auf 229 Pfund**. +++

1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998

Wars und Frogger für Hasbro Interactive entwickelt hatten. SCEE verstärkte dadurch ihr in-house Team um 52 auf 110 Angestellte. Millenium tritt seitdem unter SCEE Studio Cambridge auf. Ihr erstes Projekt, MediEvil, kam im Oktober '98 auf den europäischen Markt.

SCEE setzte aber nicht nur auf in-house entwickelte Produkte, sondern ging auch Beteiligungen an neu gegründeten, vielversprechenden europäischen Entwicklerstudios ein, wie zuletzt am 17.07.98 an Picture House. Picture House wurde von Simon Pick ins Leben gerufen, der früher bei Probe Entertainment als Lead Programmer an \* arbeitete. Die vier weiteren Programmierer und Grafiker setzten sich zum überwiegenden Teil aus ehemaligen Probe Entertainment-Leuten zusammen. SCEE erwarb die Publishingrechte an ihren drei ersten Titeln. Das erste PlayStation-Spiel von Picture House soll im 3. Quartal '99 auf den Markt kommen. Für viel Aufsehen in der Branche sorgte im April '97 die Nachricht, daß SCEE einen Exklusivvertrag mit Eighth Wonder abgeschlossen hatte, einem sechsköpfigen Team ehemaliger Rare-Mitarbeiter, das sich erst einen Monat zuvor gebildet hatte. SCEE erwarb die Publishingrechte an ihren drei ersten Projekten sowie eine Option auf die drei folgenden. Der erste Titel von Eighth Wonder, Popcorn, wurde auf der E3 Show in Atlanta vorgestellt und schlägt eine ähnliche Richtung wie Hudson Softs Bomberman ein.

SCEE schloß mit einigen europäischen Entwicklerstudios auch langfristige Outputverträge ab, sei es Kalisto (Nightmare Creatures, The Fifth Element) oder Revolution Software (Baphomets Fluch, Baphomets Fluch 2

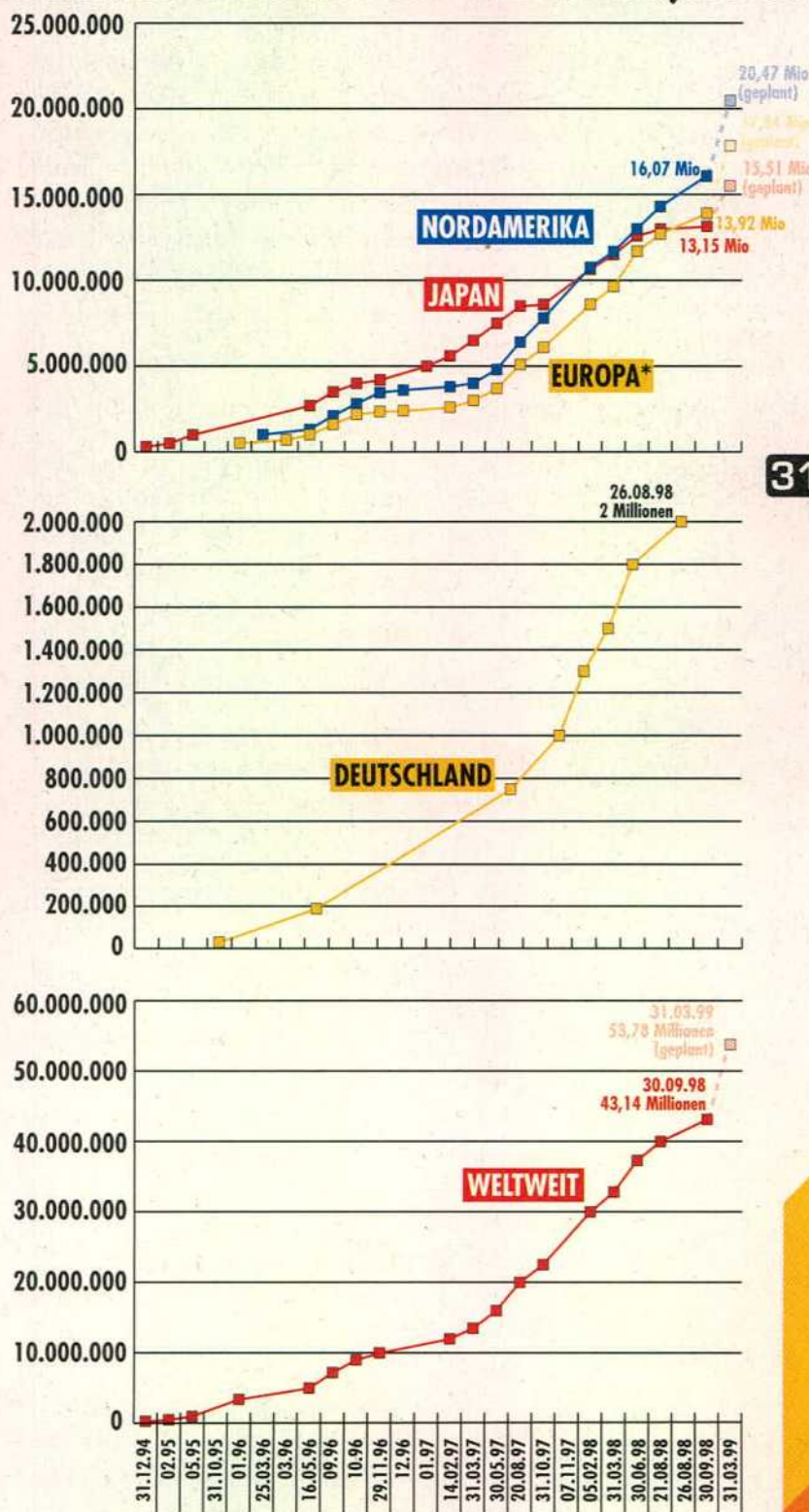
Die Spiegel Der Finsternis). SCEE wird mehr als vier Disney Interactive-Titel veröffentlichen, die sechs Monate lang ausschließlich für die PlayStation erhältlich sein werden, darunter A Bug's Life und Tarzan. Aber auch Disney Interactives ESPN Digital Games-Reihe, die von Radical Entertainment entwickelt wird, fällt unter diese Vereinbarung. SCEE schloß auch einige one-off Deals ab, wie z.B. bei Slippery Snakes Rosco McQueen oder Game Design Swedens Kula World geschehen. Am 13.03.98 sicherte sich SCEE die Publishingrechte an einem Shooter der Incoming-Entwickler Rage Software. Funcoms Mario Kart 64 Clone mit dem Arbeitstitel Super Deformed Racing soll ebenfalls von SCEE veröffentlicht werden.

### Sony Computer Entertainment Deutschland

Die Sony Electronic Publishing GmbH mit Sitz in Frankfurt/Main wurde im Januar 1994 gegründet und stellt die deutsche Tochtergesellschaft der Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) dar, die im Januar 1995 aus den Firmen Sony Electronic Publishing Ltd. (SEPL) und Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) entstanden ist. Die Sony Electronic Publishing GmbH wurde im Mai 1988 in die Sony Computer Entertainment Deutschland GmbH umgewandelt.

Im Geschäftsjahr 1997/1998 (zum 31.03.98) erzielte Sony Computer Entertainment Deutschland (SCED) einen Umsatz von 380 Millionen DM. Am 30.10.98 überschritten die PlayStation-Verkäufe an den Endverbraucher die magische 2-Millionen-Marke.

### Kumulierte Produktions- und Verkaufszahlen



03.12.94 Markteinführung der PlayStation in Japan  
09.09.95 Markteinführung der PlayStation in den USA  
29.09.95 Markteinführung der PlayStation in Europa  
\* inkl. weitere PAL-Territorien wie Australien, Neuseeland und Südafrika

1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998

+++ 08.09.: Konami veröffentlicht **Metal Gear Solid in Japan**. In der ersten Verkaufswoche gehen über 350.000 Exemplare über die Ladentheke. Die US-Version erscheint am 21.10.98, die PAL-Version soll erst am 12.02.99 auf den Markt kommen. +++ 09.09.: Square Electronic Arts LLC bestätigt, daß Squaresoft nicht beabsichtigt, für Nintendo 64 oder Dreamcast zu entwickeln. +++ 11.09.: **Tekken 3 erscheint in Europa**. +++ 09.10.: SCEI stellt auf der Tokyo Game Show '98 ihren Personal Digital Assistant (PDA) vor, der nun den Namen **PocketStation** trägt. Bis Frühjahr '99 sollen 31 PocketStation-kompatible Titel in Japan erscheinen. SCEI beabsichtigt, in der Einführungsphase 1 Million Geräte pro Monat zu produzieren. Enix führt auf der Tokyo Game Show '98 einen ersten Videoclip ihres **RPGs Dragon Quest VII** vor. +++ 30.10.: **Formel 1 98** erscheint in Europa. +++

1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998 - 1998

\* wurde am 28.06.97 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert.



# Die PlayStation Erfolgsstory

## Im Gespräch mit Ron Lakos, Marketing Manager, und Jürgen Krenz, PR Manager, Sony Computer Entertainment Deutschland

**play:** Welche Spiele waren in Deutschland bisher am erfolgreichsten?

Ron Lakos: Ganz klar Rennspiele: Gran Turismo, Formel 1 '97, Ridge Racer und Rage Racer. Mit der Tekken-Serie hatten wir noch Spiele, die ganz oben angesiedelt waren. Mit Crash hatten wir einen sehr erfolgreichen Titel, auch Porsche Challenge war sehr stark. Letzten Herbst hatten wir noch irgend etwas verkauft. Final Fantasy VII - ich glaube, das war das Spiel, wonach ich in Gedanken gesucht habe.

**play:** Wie erfolgreich waren denn die Titel, die nicht direkt etwas mit Spielen zu tun hatten, wie Fluid oder PaRappa The Rapper?

Ron Lakos: Hier müssen wir zwischen erfolgreich in Stückzahlen und erfolgreich in ihrer Emission differenzieren. Wenn man sich die Stückzahlen ansieht, sind diese natürlich nicht so groß. Wir haben aber mit diesen Spielen neue Zielgruppen erschlossen,

bieten und diese Zielgruppen zu befriedigen. Das sind dann zum Teil vielleicht Nischenzielgruppen, die aber, wenn wir irgendwann im nächsten Jahr von 3 Millionen PlayStations sprechen oder noch mehr, natürlich auch eine Zielgruppe darstellen, die interessant sein kann.

**play:** Das Team Yamauchi stellte bei unserem Besuch im Londoner Headquarter von Sony Computer Entertainment Europe indirekt einen zweiten Teil von Gran Turismo in Aussicht. Erst kurz davor war das Entwicklerteam bei der Rally Monte Carlo zugegen, was vielleicht bedeuten könnte, daß der zweite Teil eine Rallyesimulation werden wird.

Ron Lakos (lacht): Ich weiß nur, daß es irgendwann mal ein Gran Turismo 2 geben wird.

**play:** Noch für diese PlayStation?

Ron Lakos: Ja, natürlich. Es wird demnächst kommen, aber das dauert noch ein bißchen.

**„Es wird vor dem Release des Dreamcast eine Pressekonferenz zu einer neuen Hardware abgehalten werden. Was dort bekanntgegeben wird, weiss zu diesem Zeitpunkt nur Ken Kutaragi.“**

Ron Lakos, Marketing Manager, Sony Computer Entertainment Deutschland

d.h. so gesehen waren sie erfolgreich; denn sie haben sich von einem klassischen Spielegenre zu einem neuen hinorientiert, das neue Zielgruppen in die Videospielwelt gebracht hat. Wir haben dadurch Leute erreicht, die wir mit einem Beat'em Up oder einem Rennspiel allein vielleicht nicht erreicht hätten.

**play:** Sind andere Publisher weniger für solche Spiele zu haben?

Ron Lakos: Die Katze beißt sich hier in den Schwanz. Man traut sich nicht, steckt also nicht allen Eifer in das Projekt, d.h. das Spiel gerät vielleicht dann nicht so gut, wie es hätte sein können. Dadurch verkauft es sich nicht so häufig. Man bekommt das Feedback, daß es nicht so stark ist und man läßt es bleiben. Das wäre eine Möglichkeit. Auf der anderen Seite werden wir durch die wachsende Zahl installierter PlayStations natürlich viel mehr Leute ansprechen, d.h. es wird sich mittelfristig für alle Developer interessant gestalten, „andersartige“ Spiele zu entwickeln, um ein breites Portfolio anzu-

Jürgen Krenz: In den nächsten Monaten wird Gran Turismo 2 in Japan erscheinen, und Ihr wißt, daß Ken Kutaragi, der Erfinder der PlayStation, immer davon spricht, daß diese PlayStation sicher das nächste Jahrtausend sehen wird. Die PlayStation xyz wird natürlich zum frühestmöglichen, aber zum günstigsten Zeitpunkt auf den Markt kommen. Bei Gran Turismo 2 und bei einer Beobachtung der Rally Monte Carlo fließen vielleicht eher Faktoren wie Dynamik oder spezielle Fahraktionen mit in die Programmierung ein...

Ron Lakos: Vielleicht Prüfungssegmente, d.h. daß man Straßen und Offroad verbindet. Für die Programmierer wird es nicht leicht sein, Gran Turismo zu toppen, d.h. man muß viel -

### SLIG BARRACKS & TUNING SERVICE

• Besser, schöner, schneller!  
Alles für den erfolgreichen Jäger zu Lande und in der Luft. Für Sligs, die einfach mehr Spaß haben wollen!



### SOULSTORM BREWERY

• Wir brauen den Geschmack einer neuen Generation.  
Einmal SoulStorm-Brew™, immer SoulStorm-Brew™.



### FEE CO. DEPOT

• Wir machen den Weg freil!  
Zug um Zug in eine neue, bessere Zukunft.



Noch in diesem Jahr bauen wir unser Streckennetz für Euch aus. Erfolg hat einen Namen: FeeCo. Depot.

### BONEWERKZ

• Wir verlangen Knochenarbeit und die Vergütung ist ein schlechter Witz.  
Unser Motto: Dabei sein ist alles.



### SOULSTORM MINING CO.

• Wo Kerle noch echte Kerle sind!  
Der neue Extremsport aus Oddworld: 'Minen-Survival'. Was Euch nicht tötet, macht UNS härter.



### CHANT FOR 2

• Du bist allein? Du willst nette und interessante Kreaturen kennenlernen? Dann ruf uns doch an: 01805-25 43 81

### MUDOCARE

• Schau nicht länger weg, jeder muß etwas tun! Aber nicht jeder hat die Zeit sich persönlich zu engagieren, trotzdem kannst Du helfen! Deine Spende für die Mudokons: Bank: Glukkon Direkt, Konto: 23111898

### LOAD ME UP, SLIGGY

• Der Held der Mudokons braucht seine Freunde!  
Werde Mitbürger von Oddworld und hilf Abe bei seiner gefährlichen Mission. Für neueste Informationen rund um Oddworld und Abe, besucht ihn im Internet unter:

<http://www.oddworld.de>



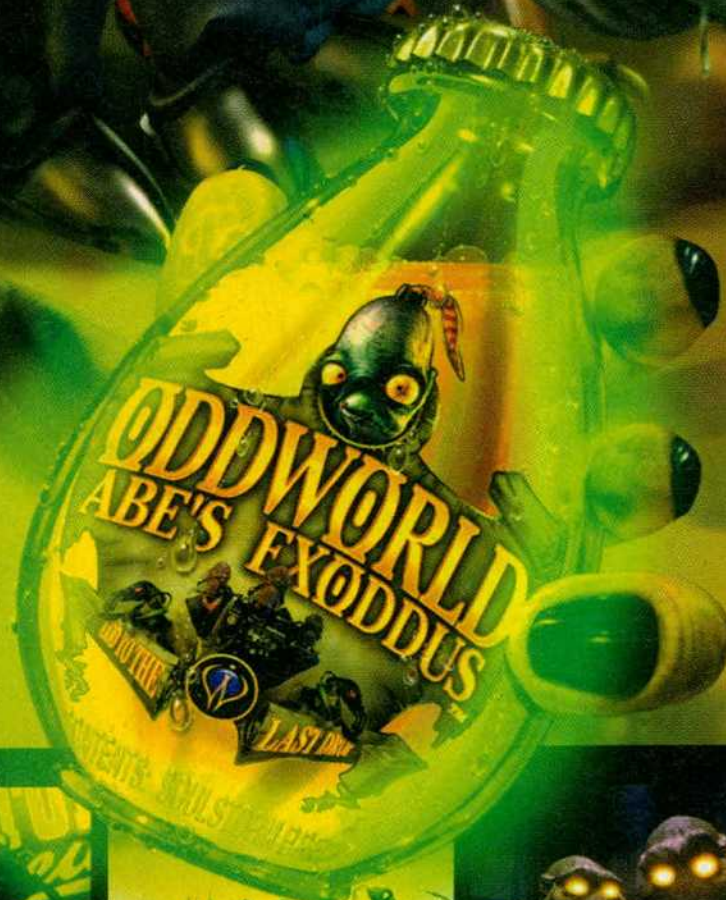
Maxisingle  
**Music Instructor  
feat. Abe**  
jetzt überall zu haben...



HAST DU WAS IN DEN KNOCHEN?  
WERDEN WIR JA SCHNECK... SEHEN - IN ODDWORLD!

# DU DENKST, DU BIST HART?

KOMM UND VERSCHAFF' DIR GEWISSHEIT - IN UNSEREN MINEN !!!



AB NOVEMBER  
VORRAUM ZU HABEN!



ünstige Verkehrsanbindung

Eigener Firmenwagen

Gemütliche Kantine

Abwechslungsreiche Firmenausflüge

Dynamische Vorgesetzte

Haustierhaltung erlaubt

Du schaffst es nicht! Auch Dein 2. Versuch die Mudokons zu befreien wird scheitern...  
Wir haben unser Imperium ausgebaut! Weder Deine neue, erweiterte Spielsprache noch Deine clevere Interaktion wird Dich retten. Keine Chance, wir jagen Dich durch über 900 unterschiedliche Szenarien und durch über eine halbe Stunde kinoreifer Animationsfilme. Unser neues Produkt 'SoulStorm-Brew™' wird alle Verkaufsrekorde brechen - und Dir das Genick. Dich erwarten beinharte Rätsel und knochentrockener Humor. Na denn, Hals- und Beinbruch...

Necrum Burial Grounds / New Management

Oddworld: Abe's Exodus™ & ©1998 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Created by Oddworld Inhabitants, Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT and the GT Games Logo are trademarks and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.



GT Interactive  
Expect the unexpected.

ODDWORLD  
INHABITANTS



Die

PlayStation  
Erfolgsstory

leicht wieder mehr Komplexität einbauen, und das wäre z.B. mit einer anderen Streckenführung, sprich Offroad möglich.

**play: A propos neue Hardware: Das britische Handelsmagazin Market For Home Computing & Video Games berichtete vor kurzem, daß Sony am 20.11. ein neues Gerät bekanntgeben wird, sprich an dem Tag, an dem ursprünglich der Dreamcast erscheinen hätte sollen. Alles nur Gerüchte?**

Ron Lakos: Es wird vor dem Release des Dreamcast eine Pressekonferenz zu einer neuen Hardware abgehalten werden. Was dort bekanntgegeben wird, weiß zu diesem Zeitpunkt nur Ken Kutaragi. Welche Hardware dort vorgestellt wird, weiß niemand, auch nicht die englische MCV.

**play: Das heißt, es könnte theoretisch wieder die PocketStation sein.**

Ron Lakos: Jetzt wollen Sie von mir einen Ausschluß eines Themas, damit Sie... (lacht). Ich will kein Spielverderber sein. Ich bezweifle, daß es die Pocket sein wird, denn die wird eben am 23.12. in Japan eingeführt, was eigentlich schon bekannt ist. Dafür gibt es eigentlich keine Notwendigkeit mehr, eine Pressekonferenz einzuberufen. Ich würde sagen, wir lassen uns einfach überraschen.

**play: Nintendo wartet in diesem Weihnachtsgeschäft mit richtig guten Spielen auf, im September '99 wird Segas Dreamcast auf den Markt kommen. Wird 1999 für Sony ein schwieriges Jahr?**

**„ICH KÖNNTE MIR VORSTELLEN, DASS GRAN TURISMO 2 VERÖFFENTLICHT WIRD, D.H. VIELMEHR GEHE ICH DAVON AUS.“**

Ron Lakos, Marketing Manager, Sony Computer Entertainment Deutschland

Ron Lakos: Ein deutliches Jein. Auf der einen Seite ist es richtig, daß Nintendo mehr Spiele bekommt, nur ist das allein kein Kriterium. Es ist richtig, sicher, aber die PlayStation entwickelt sich auch weiter und die Softwareentwickler werden besser, d.h. bessere Spiele werden auch für die PlayStation auf den Markt kommen. Was den Dreamcast angeht, ist es sogar gut für uns, daß eine neue Hardware in so einer Phase auf den Markt kommt, weil sie die gesamte Branche ankurbelt.

**play: Was werden die wichtigsten Titel von Sony im nächsten Jahr sein?**

Ron Lakos: Über den Sommer kann ich wirklich noch nicht viel sagen. Im Frühjahr werden wir A Bug's Life haben,

einen Disney-Titel. Ich könnte mir vorstellen, daß Gran Turismo 2 veröffentlicht wird, d.h. vielmehr gehe ich davon aus. Wir werden ein sehr gutes Fußballspiel haben. Es wird anders sein als andere, sehr gut. Akte X wird irgendwann kommen, davon versprechen wir uns etwas. Es wird ein sehr komplexes Spiel sein, auf mehreren CDs. Ich habe gehört, sie versuchen, es auf vier CDs zu verdichten. Es wird auf jeden Fall sehr komplex sein. Sie machen sich manchmal sogar mehr Gedanken darüber, wie sie es in ein Jewel Case packen können. Wir werden schon ein paar Highlights haben. Was im Herbst passieren wird, weiß ich jedoch momentan noch nicht.

**play: Und von anderen Herstellern, die über Sony vertrieben werden, wie Namco und Squaresoft?**

Ron Lakos: Ich gehe davon aus, daß wir Tekken 4 sehen werden. Es wird außerdem eine sehr viel weiterentwickelte Version von Ridge Racer geben. Ich vermute, wir können natürlich auch mit Fortsetzungen erfolgreicher Spiele rechnen. Final Fantasy VIII werden wir uns vorstellen können, plus ein paar Bonbons, die mit einem Überraschungseffekt dazugestreut werden.

**play: Was Fußballspiele betrifft, ist der Markt eigentlich schon sehr gesättigt.**

Ron Lakos: Das ist richtig. Es spricht also dafür, daß wir ein ganz heißes Eisen im Feuer haben. Da wir über ein Champions League Engagement verfügen, werden wir versuchen, vernetzt zu

arbeiten. Wir werden dieses Spiel im entsprechenden Umfeld bewerben und promoten, und der kritische PlayStation-Spieler wird das, was er dann zu sehen und zu spielen bekommt, würdigen.

**play: Das Total NBA der Fußballspiele?**

Ron Lakos: Ich versuche nie, Vorbilder zu haben, weil die Vorbilder limitierend wirken. Wenn ich mich jetzt an Total NBA orientiere, limitiere ich mich zu dem, was Total NBA war - es war zu dem Zeitpunkt bahnbrechend oder zumindest sehr stark -, aber ich glaube, wir können da noch eins draufsetzen.

**play: Andere Publisher machen jedes Jahr ein neues Update mit ini-**

**gen kleinen, neuen Features.**

Ron Lakos: Ganz genau, ein Update mit einigen kleinen, neuen Features. Unser Fußballspiel ist von der Konzeption her komplett neu. Da hat sich ein Programmiererteam hingesetzt und gesagt „Wir machen jetzt mal den Deckel zu auf all' das, was bis jetzt im Fußballspielbereich war. Wir schaffen etwas Neues“. Ich habe vor einigen Monaten eine Vor-Vor-Vorabversion von diesem Spiel gesehen und ich habe mich hingesetzt. Es ist seitdem sehr viel Zeit vergangen, und ich freu' mich auf das Spiel. Ich bin zwar kein Fußballfan, aber ich freu' mich trotzdem auf das Spiel.

**play: Sony liefert seit Mitte Oktober mit der SCPH-7502 C Baureihe eine neue Version der PlayStation mit neuem Platinenlayout aus und probiert drei Kopierschutzverfahren aus. Wie stehen die Chancen dafür, daß diese Maßnahmen greifen werden?**

Ron Lakos: Das wird der Markt zeigen. Das können wir so im Moment noch nicht sagen, es ist einfach noch zu früh. Aber wenn wir uns in 1-2 Monaten unterhalten, werden wir etwas dazu sagen können.

**play: Falls diese Maßnahmen nicht greifen werden, was würde dann geschehen?**

Ron Lakos: Dann müssen wir uns Gedanken machen. Eine Mausefalle wird immer eine Maus finden, die cleverer als die Mausefalle ist, und dann muß man wieder eine neue Mausefalle bauen.

**play: Es gibt theoretisch aber auch andere Möglichkeiten, wie z.B. eine Memory Card als Dongle.**

Ron Lakos: Wir müssen uns aber auch Gedanken über die Kosten machen. Wir müßten eine Memory Card hinzulegen und dadurch den Preis erhöhen. Das wäre natürlich nicht im Sinne des Endverbrauchers, aber auch nicht in unserem Sinne. Wir möchten eine effiziente, aber auch wirtschaftliche Lösung finden.

Jürgen Krenz: Wir möchten durch wenige Kriminelle, die inzwischen doch einen beträchtlichen Schaden anrichten, auch nicht die leichte Bedienungs-freundlichkeit der PlayStation unterlaufen. SCE investiert sehr viel Geld in Schutzmechanismen gegen Raubkopien. Es verhält sich immer so, daß bei kriminellen Machenschaften kriminelle Energie vorhanden ist, die man nicht unterschätzen darf, und es zeigt sich,



daß die Raubkopierszene im Moment die Nase vorn hat. SCE wird auch die Nase vorn haben, in möglicherweise sehr kurzer Zeit. Es ist ein ständiges Wettrennen. Was im Moment auffällt, ist, daß die kriminelle Energie in der Raubkopierszene anscheinend ungleich höher ist als man es bisher angenommen hat. Was man heute sagen kann, ist, daß wir die Schulhofpiraterie mittlerweile massiv irritiert haben.

**play: Die Importfreaks, die die PlayStation ganz früh, d.h. für 600 DM oder noch mehr erworben haben, werden aber dadurch geschädigt, daß Sony zu den Händlern sagt, sie sollen in Zukunft nur PAL-Spiele verkaufen und keine Importspele mehr.**

Ron Lakos: Wir lassen hier ein paar Faktoren unberücksichtigt. Zum einen hat Nintendo es geschafft, alle NTSC-Versionen, soweit ich weiß, sogar an der Grenze abzufangen - aber da fragen Sie am besten bei Nintendo nach -, und da sagt kein Mensch etwas dazu. Angenommen Sie würden als Redakteur ein Buch schreiben. Dieses Buch wollen Sie verkaufen, aber auch in der Schweiz. Und dann kommt einer und zieht sich Kopien von Ihrem Buch oder holt sich das Buch von irgendwo anders her, und geht in die Schweiz und beginnt, Ihr Buch zu verkaufen. Fänden Sie das gut? Ihr Umsatz geht verloren. Die Stunden, Tage, Wochen, Monate, die Sie eingesetzt haben, sind verloren.

**play: Das heißt, es handelt sich um Gelder, die letztendlich für das Marketing und den Vertrieb verloren gehen.**

Ron Lakos: Für alles, wir sehen keinen Pfennig davon.

Jürgen Krenz: Das ist quasi die Grauzone, die nichts mehr mit unseren Marketing- und Vertriebsanstrengungen zu tun hat. Das Geschäft geht an SCED vorbei. Wir haben als Unternehmen, sogar juristisch abgesichert, eine Direktive, einen Selbstschutz ausgesprochen, der letztendlich auch den Markt schützt. Unsere Anstrengungen, wie z.B. bei Altersempfehlungen der USK, werden durch jeden Import unterlaufen. USK- oder BPjS-Einflüsse werden sehr stark 'runtergedampft, wenn wir einen eigenständigen PAL-Markt haben.

Ron Lakos: Wir achten schon darauf, daß wir als Wirtschaftsunternehmen wirtschaftlich arbeiten, denn wir sind ergebnisverpflichtet.

**play: Aber die PSX-Importszene existiert ja bereits, seitdem die**

**PlayStation existiert.**

Ron Lakos: Nur, je mehr PlayStations auf dem Markt sind, desto mehr NTSC-Importe können theoretisch abgespielt werden, weil die Zahl der Chips damit ja auch wächst, d.h. die Userschaft wird größer. Irgendwann müssen wir mal anfangen, vielleicht haben wir schon zu spät angefangen. Vielleicht haben wir es zu lange toleriert, das kann natürlich sein. Hier wird bestimmt noch einiges diskutiert werden, hier werden bestimmt noch Lösungen gesucht werden, es ist bestimmt nicht das Ende der Diskussion, was NTSC-Spiele angeht.

**play: Seit 2. November legt Nintendo ihrem N64 das Spiel Super Mario 64 bei. Wird es darauf eine Reaktion aus dem Hause Sony geben?**

Ron Lakos: Man muß immer die Motive dahinter sehen, warum man so etwas macht. Wir haben unseren Preis zur CeBIT Home gesenkt. Das war für uns eine Zeitmarke. Was jetzt hier pas-

den 16jährigen gegangen. Wir haben dadurch für alle einen ganz neuen Markt eröffnet, d.h. die Videospielekonsole kam aus dem Kinderzimmer ins Wohnzimmer und wurde Teil des Total Home Entertainments, was höchstwahrscheinlich der entscheidende Schritt war. Es wurden neue Käufer mit einer guten wirtschaftlichen Potenz erschlossen. Die Freaks waren da. Sie haben von Anfang an über die Pressearbeit erfahren, daß die PlayStation ein ernstzunehmender Player im Markt ist. Die Kommunikationsinhalte waren zielgruppengerecht, was sehr wichtig war. Wir haben mit unseren Events die Leute dort angesprochen, wo sie sich bewegen, d.h. es gab positive Assoziationen zu Freizeitverhalten und PlayStation. Am Point of Sale waren wir auch präsent, nicht am Anfang, zu jenem Zeitpunkt war es schwer, denn da war jemand anders sehr massiv vertreten, aber mittlerweile sind wir sehr massiv dort. Wie

**„UNSER FUSSBALLSPIEL IST VON DER KONZEPTION HER KOMPLETT NEU. DA HAT SICH EIN PROGRAMMIERTEAM HINGESETZT UND GESAGT „WIR MACHEN JETZT MAL DEN DECKEL ZU AUF ALL' DAS, WAS BIS JETZT IM FUßBALLSPIELBEREICH WAR. WIR SCHAFFEN ETWAS NEUES.“**

Ron Lakos, Marketing Manager, Sony Computer Entertainment Deutschland

siert - ich will eigentlich nicht näher darauf eingehen, weil das eine Frage ist, die Nintendo gestellt werden müßte -, aber man muß sich überlegen, warum man so etwas macht. Wenn ich keine Notwendigkeit habe, ein Bundle zu einem gleichen Preis anzubieten, dann tue ich es nicht. Habe ich aber Abverkaufs- oder Durchverkaufsschwierigkeiten, bin ich gezwungen zu handeln. Letztendlich bestätigt diese Reaktion, was der Markt schon seit langem weiß, daß sich das N64 nicht so verkauft wie man es gerne gesehen hätte.

**play: Was war wohl der entscheidende Aspekt für den breiten Erfolg der PlayStation?**

Ron Lakos: Das läßt sich bestimmt nicht an einem einzelnen Aspekt festmachen. Es sind vielmehr unterschiedliche Gesichtspunkte. Zum einen ist die Vertriebsstrategie dagewesen, zum anderen das Marketing. Wir haben es geschafft, innerhalb kürzester Zeit eine sehr breite Distribution zu erreichen, d.h. unsere Produkte waren schnell überall erhältlich. Von der Marketingseite haben wir eine neue Zielgruppe erreicht, die 14- bis 19jährigen, die vorher für die Videospielebranche unerreichbar waren. Sega ist vielleicht bis zu

gesagt, der Vertrieb hat die Sachen überall 'reinbekommen. So gesehen handelt es sich um eine Vernetzung von Geschichten. Die Software war natürlich sehr gut und ausreichend vorhanden, so daß wir für viele Leute ein sehr breites Spektrum abgedeckt haben.

**play: Deutschland galt in der Vergangenheit als Nintendo-Hochburg. War der deutsche Markt für Sony der schwierigste in Europa?**

Ron Lakos: Ja, das war er ganz bestimmt. Deutschland galt als wichtiger Markt für uns, da er als traditioneller Nintendo-Markt eine wesentlich höhere Hürde darstellte. Wir haben uns gedacht, daß die PlayStation, wenn sie es schaffen würde, sich in Deutschland durchzusetzen, es überall schaffen wird. So war es auch.

**play: Herr Lakos, Herr Krenz, wir bedanken uns ganz herzlich für das Gespräch.**



# Die PlayStation Erfolgsstory

## IM GESPRÄCH MIT JUAN MONTES, President of Development, Sony Computer Entertainment Europe

**play: Wie kam es zu Ihrem Einstieg bei Sony Computer Entertainment Europe?**

Juan Montes: Anfang 1994 befaßte sich Sony Electronic Publishing Ltd. (SEPL), das Unternehmen, das den Verkauf und die Distribution von 8- und 16-Bit Cartridges in Europa durchführte, mit der Gründung einer Firma, die den europäischen Launch der PlayStation übernehmen sollte. Zu dem damaligen Zeitpunkt arbeitete ich als Director of Worldwide Product

**wickelt worden. Ist das nicht etwas wenig?**

Juan Montes: SCEE ist organisch gewachsen, d.h. wir haben auf die Erfahrung der Leute gesetzt, die an unserem ersten Projekt beteiligt waren. Unser Augenmerk galt immer der Qualität unserer Projekte. Sie sollten das Potential der Hardware aufzeigen. Es war nie unser Ziel, besonders viele Titel zu veröffentlichen. Es gibt vielmehr viele Beispiele in der Spieleindustrie dafür, daß sich diese beiden Ziele kurzzeitig

beschäftigen sich z.B. nun mit der PlayStation. Wir haben eine neue und auch jüngere Zielgruppe erschlossen.

**play: Formel 1 und Tomb Raider sind wohl die einzigen Titel auf der PlayStation, die noch mehr Aufmerksamkeit als Gran Turismo erregt haben. Was halten Sie von diesen beiden Spielen?**

Juan Montes: Die europäischen Märkte sind viel zu unterschiedlich, als daß man sagen könnte, daß diese drei Spiele überall den gleich hohen Anklang gefunden haben. Formel 1 und Tomb Raider waren zwei großartige Spiele und zu der Zeit, als ihre ersten Versionen veröffentlicht wurden, Meilensteine in der Geschichte der PlayStation. Gran Turismo ist der neueste von den drei Titeln und setzt deshalb meines Erachtens einen neuen Standard, was auf der PlayStation machbar ist.

**play: Weshalb haben Sie sich dafür entschieden, das Sequel zu Total NBA '97 nicht mehr in-house zu entwickeln?**

Juan Montes: Wenn man ein Sequel für ein Sportspiel macht, besteht danach kaum noch Spielraum für Innovationen, in technischer Hinsicht, aber auch was die Features betrifft, gerade wenn das erste Spiel so gut wie eben Total NBA '96 war. Basketball ist für den amerikanischen Markt wichtiger als für den europäischen, also entschieden wir uns, das Projekt an unsere US-Studios abzugeben. Wir stellten ihnen den Code zur Verfügung und unterstützten sie in der Anfangsphase der Entwicklung von Total NBA '98.

**play: Befinden Sie sich noch in Kontakt mit Porsche für ein eventuelles Sequel zu Porsche Challenge?**

Juan Montes: Nein. Als wir das Projekt Porsche Challenge abgeschlossen hatten, wußte ich schon, daß Gran Turismo eines Tages auf den Markt kommen und den Rennspielmarkt erobern würde. Es machte für uns keinen Sinn, uns mit einem Sequel zu Porsche Challenge in eine direkte Konkurrenz zu einem ebenfalls von Sony entwickelten Titel zu begeben, der deutlich mehr Wagen vorweisen konnte.

**play: Was werden Ihre wichtigsten Titel im nächsten Jahr sein?**

Juan Montes: Wir beabsichtigen, im nächsten Jahr vier Titel zu veröffentli-

**„WIR FINGEN AN, DIE MÖGLICHKEITEN DER NEUEN HARDWARE AUSZULOTEN, UND STELLTEN EINE DEMO EINES BASKETBALLCOURTS AUF DIE BEINE, BEI DEM SICH DAS PARKETT SPIEGELTE, MIT UNTERSCHIEDLICHEN KAMERAPERSPEKTIVEN UND VIELEN WEITEREN FEATURES, DIE DEMONSTRIERTEN, WAS DIE PLAYSTATION ZU LEISTEN VERMOCHTE. DIESE ERSTE DEMO WAR DIE BASIS FÜR DIE ENTWICKLUNG VON TOTAL NBA '96 UND STellte UNSER KNOW-HOW UNTER BEWEIS, DIE ERSTE WELLE AN THIRD PARTY-ENTWICKLERN, DIE GERADE ANFINGEN, SICH IN DIE PLAYSTATION EINZUARBEITEN, ADÄQUAT UNTERSTÜTZEN ZU KÖNNEN.“**

Juan Montes, Vice President of Development, Sony Computer Entertainment Europe

Engineering für eine Gesellschaft, die sich mit Datenbanken und Software Tools beschäftigte. Im Juni 1994 wurde ich von Sony abgeworben, um die interne Software-Entwicklungsabteilung und den Third Party Support von Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) aufzubauen, der neuen Firma, die sich mit der PlayStation befassen sollte.

**play: Und wie ging es dann weiter?**

Juan Montes: Unsere interne Softwaredivision bestand anfangs nur aus einigen wenigen Entwicklern, die von den Japanern in die PlayStation eingeweiht wurden. Wir fingen an, die Möglichkeiten der neuen Hardware auszuloten, und stellten eine Demo eines Basketballcourts auf die Beine, bei dem sich das Parkett spiegelte, mit unterschiedlichen Kameraperspektiven und vielen weiteren Features, die demonstrierten, was die PlayStation zu leisten vermochte. Diese erste Demo war die Basis für die Entwicklung von Total NBA '96 und stellte unser Know-how unter Beweis, die erste Welle an Third Party-Entwicklern, die gerade anfangen, sich in die PlayStation einzuarbeiten, adäquat unterstützen zu können.

**play: Die interne Softwaredivision von SCEE existiert nun bereits seit fast vier Jahren. Trotzdem sind von den Studios in London und Cambridge bisher nur sechs PlayStation-Titel ent-**

widersprechen. Darüber hinaus benötigt man mittlerweile einen Zeitraum von fast zwei Jahren, um ein neues Spiel zu entwickeln, was die Lücke zwischen den einzelnen Veröffentlichungsterminen unserer Titel erklären sollte.

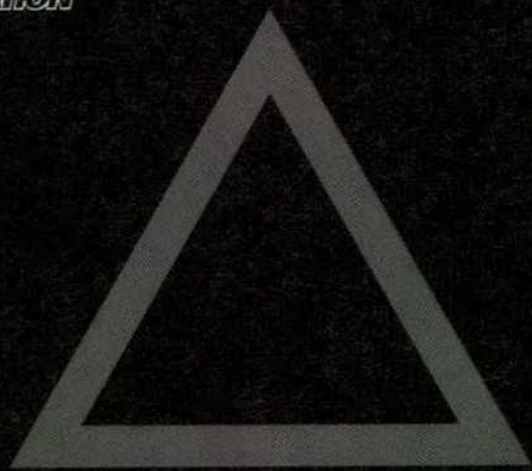
**play: Welcher in-house entwickelte Titel war bislang am erfolgreichsten?**

Juan Montes: MediEvil war wahrscheinlich unser bis dato erfolgreichstes Spiel. Die Rezensionen in der Fachpresse und das Interesse an dem Titel waren einfach überwältigend. Es hat uns sehr mit Stolz erfüllt, daß das Feedback auf MediEvil auch in den Vereinigten Staaten sehr positiv war. Einige Fachzeitschriften wählten es sogar zu einem der fünf besten Spiele, die in diesem Jahr erschienen sind. Dies zeigt eigentlich nur, daß wir ständig dazulernen und unser neuestes Spiel immer unser bestes darstellt.

**play: Mit Spice World hat SCEE auch ein völlig neuartiges Spiel entwickelt. Wie wichtig war dieser Titel für Sie?**

Juan Montes: Spice World war sogar sehr wichtig. Wir haben damit gezeigt, daß auch andere Inhalte auf der PlayStation möglich sind und man auch andere Konsumenten ansprechen kann, nicht nur den typischen Spieler. Deutlich mehr Mädchen als bisher





chen, die zur Zeit in unseren Studios in London und Cambridge entstehen. Der erste wird unser Fußballspiel sein, die anderen drei werden wir erst im Frühjahr 1999 bekanntgeben, da sie nicht vor Ende nächsten Jahres erscheinen werden.

**play: Mit Ihrem Fußballspiel begeben Sie sich aber in eine direkte Konkurrenz zu EA Sports.**

Juan Montes: Als Rage Racer und Porsche Challenge auf dem Markt kamen, glaubte niemand, daß man diese beiden Spiele noch überbieten könnte - aber dann kam Gran Turismo! Wir sind uns sehr wohl bewußt, daß wir mit unserem Fußballspiel mit Electronic Arts und Konami konkurrieren. Es gibt einige Dinge, die wir seit der Entwicklung unseres Basketballspiels dazugelernt und verbessert haben; und wir glauben, daß diese die Meßlatte bei Fußballspielen und auch, was Sportspiele im allgemeinen betrifft, noch einmal erhöhen werden.

**play: Wird die interne Softwaredivision von SCEE eines Tages ein eigenes Banner tragen, um ihr mehr Identität zu verleihen, wie erst bei 989 Studios in den Vereinigten Staaten geschehen?**

Juan Montes: Unsere interne Softwaredivision widmet sich ausschließlich der PlayStation. Deshalb ist es für uns sinnvoll, unter dem gleichen Label wie unsere Muttergesellschaft Sony Computer Entertainment Europe aufzutreten. Wir haben keine Zuordnungsprobleme wie 989 Studios, die auch für andere Plattformen entwickeln. Wir arbeiten lieber an der Eigenständigkeit unserer Produkte als an der Identität eines Labels.

**„ALS WIR DAS PROJEKT PORSCHE CHALLENGE ABGESCHLOSSEN HATTEN, WUBTE ICH SCHON, DASS GRAN TURISMO EINES TAGES AUF DEN MARKT KOMMEN UND DEN RENNspiELMARKT EROBERN WÜRD. ES MACHTE FÜR UNS KEINEN SINN, UNS MIT EINEM SEQUEL ZU PORSCHE CHALLENGE IN EINE DIREKTE KONKURRENZ ZU EINEM EBENFALLS VON SONY ENTWICKELTEN TITEL ZU BEGEBEN, DER DEUTLICH MEHR WAGEN VORWEISEN KONNTE.“**  
Juan Montes, Vice President of Development, Sony Computer Entertainment Europe

**play: Glauben Sie, daß Sie im nächsten Jahr noch einige weitere externe Entwickler verpflichten werden?**

Juan Montes: Davon gehe ich aus. Wir halten ständig nach talentierten Entwicklern Ausschau, die in der Lage sind, gute und innovative Titel für die PlayStation zu designen. Unsere Philosophie, was externe Studios angeht, ist eine ähnliche wie bei unseren internen Studios in London und Cambridge: Qualität statt Quantität, was die Produkte, aber auch die Entwickler betrifft.

**play: Wird Gran Turismo Ihrer Meinung nach die Rennspiele von Third Party Publishern beeinflussen?**

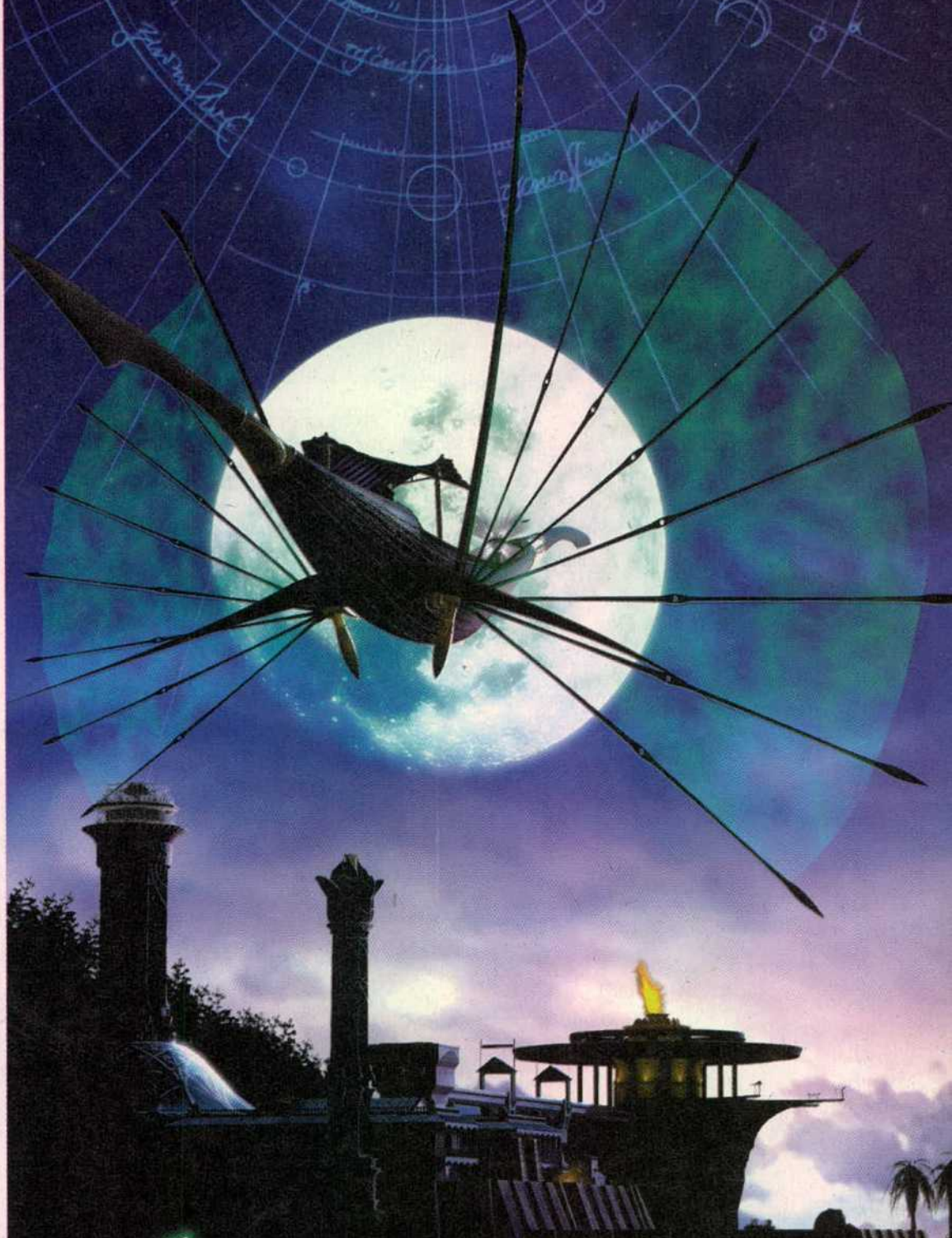
Juan Montes: Gran Turismo hat bewiesen, daß in der PlayStation sehr viel Power steckt, um einen noch höheren Realitätsgrad zu erreichen. Einige der Techniken, die in diesem Titel angewendet wurden, werden zur Zeit in verschiedenen Third Party-Projekten erforscht und angewendet. Darüber hinaus hat Gran Turismo aufgezeigt, welche Auswirkung die Verwendung des Performance Analyzers auf das Feintuning des Codes von Spielen haben kann.

**play: Glauben Sie, daß die Third Party-Entwicklergemeinschaft im allgemeinen weniger zu Risiken bereit geworden ist?**

Juan Montes: Dieser Trend liegt zum Teil an den Publishern, die ihre erfolgreichen Franchise-Titel geradezu ausplündern und nicht mehr bereit sind, mit brandneuen Konzepten noch irgendwelche Risiken einzugehen. Ich muß zugeben, daß es nur noch wenige innovative Spielkonzepte innerhalb der Entwicklergemeinschaft gibt. Das Spieldesign

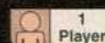
JETZT AUCH FÜR PSX

PINBALL PROJECT



# Atlantis

Das sagenhafte Abenteuer



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



# Die PlayStation Erfolgsstory

von vielen neuen Titeln scheint oft derartig von bereits existierenden, erfolgreichen Spielen beeinflusst worden zu sein, daß sie, wenn sie letztlich auf den Markt kommen, nicht sonderlich vom Erfolg gekrönt sind. Ich hoffe, daß sich dieser Trend bald ändert.

**play: Weshalb haben sich die Spieler wohl so schnell und derartig enthusiastisch für die PlayStation entschieden?**

**„WIR SIND UNS SEHR WOHL BEWUSST, DASS WIR MIT UNSEREM FUSSBALLSPIEL MIT ELECTRONIC ARTS UND KONAMI KONKURRIEREN. ES GIBT EINIGE DINGE, DIE WIR SEIT DER ENTWICKLUNG UNSERES BASKETBALLSPIELS DAZUGELERNT UND VERBESSERT HABEN; UND WIR GLAUBEN, DASS DIESE DIE MEHLASSE BEI FUSSBALLSPIELEN UND AUCH, DAS SPORTSPIELE IM ALLGEMEINEN BETRIFFT, NOCH EINMAL ERHÖHEN WERDEN.“**

Juan Montes, Vice President of Development, Sony Computer Entertainment Europe

Juan Montes: Hauptsächlich wegen des Pick & Play-Prinzips der PlayStation und natürlich wegen der Vielfalt an Spielen, die es gab. Im Vergleich zu einem PC geht es sehr einfach und schnell vonstatten, ein Spiel zu laden und anfangen zu spielen. Man muß sich erst gar nicht mit irgendwelchen Hardware- und Softwarekonfigurationen auseinandersetzen. Außerdem läßt sich der PlayStation Controller im Vergleich zu

anderen Eingabegeräten sehr intuitiv für Spiele einsetzen.

**play: Ist ein Ende des breiten Erfolgs der PlayStation bereits abzusehen?**

Juan Montes: Ich glaube, daß die PlayStation noch einige Jahre vor sich haben wird. Unsere installierte Hardwarebasis wird in den nächsten Jahren weiterhin ansteigen. Die PlayStation ist mittlerweile ein Produkt

für den breiten Massenmarkt geworden, das von Konsumenten gekauft wird, die sich bisher noch nie mit dem Thema Videospiele beschäftigt hatten. Wenn die Entwickler und die Publisher weiterhin gute Software liefern, wird die PlayStation eine führende Hardwareplattform bleiben.

**play: Glauben Sie, daß der geringe Arbeitsspeicher der PlayStation ihre Zukunftschancen im Vergleich zu N64 und Dreamcast beeinträchtigen könnte?**

Juan Montes: Letztendlich liegt es an den Spielen, die für die einzelnen Plattformen erscheinen. Titel wie Gran Turismo, Metal Gear Solid und auch andere, die sich gerade in der Entwicklung befinden, zeigen doch, daß die technischen Spezifikationen der PlayStation sehr wohl dafür ausreichen, Spiele zu designen, die in dieser Qualität auf den anderen Plattformen, die Sie erwähnt haben, noch nicht erschienen sind.

**play: Wie wird die PocketStation in zukünftige Spiele miteinbezogen werden?**

Juan Montes: Die PocketStation wird das Spielerlebnis weiterentwickeln. Bei einem Rollenspiel wird es z.B. möglich sein, seine Charaktere auf die PocketStation 'runterzuladen, und deren Werte in einfachen Minispielen, sei es im Kampf oder durch das Lösen von Puzzles, zu erhöhen. Bei anderen Spielen wird man die Fähigkeit der PocketStation, mit anderen PocketStations Daten auszutauschen, nutzen können, wie z.B. Charaktere, Wagen und Bonuspunkte.

**play: Vielen Dank für das Interview, Herr Montes.**

## SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE - INTERNAL DEVELOPMENT

|                | TITEL                 | ENTWICKLER                           |
|----------------|-----------------------|--------------------------------------|
| 1996           | Total NBA '96         | SCEE Studio London, Team i1          |
| 1997           | Porsche Challenge     | SCEE Studio London, Team i0          |
|                | Rapid Racer           | SCEE Studio London, Team i2          |
|                | Total NBA '97         | SCEE Studio London, Team i1          |
| 1998           | MediEvil              | SCEE Studio Cambridge                |
|                | Spice World           | SCEE Studio London                   |
| 1999           | Soccer*               | SCEE Studio London                   |
|                | drei weitere Projekte | SCEE Studio London, Studio Cambridge |
| * Arbeitstitel |                       |                                      |





# LÄNGER LEBEN MORE HÄRTER SCHLAGEN GAME SCHNELLER RENNEN HÖHER SPRINGEN UNENDLICH ENERGIE game buster<sup>tm</sup> 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 ERHÄLTICHES PC-LINK FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN MUß FÜR JEDEN „HACKER“ • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW.
- FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

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

**DM 99,-**

Nintendo 64-Version DM 119,-

## INTERACTOR

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

**DM 89,-**

## SHOCKWAVE



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

**DM 79,-**

## ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE



- ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRMGRÖSSE AUF DEM NINTENDO 64
- DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISSGRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTERSTÜTZT VOLLEN STEREO-SOUND

**DM 119,-**

## 720 SLOT MEMORY CARD

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

**DM 129,-**

## 360 SLOT MEMORY CARD

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

**DM 119,-**

## 120 SLOT MEMORYCARD

- SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE • BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMMLICHEN MEMORY-CARD.
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION. • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN
- EINFACHE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE

LED STATUS INDICATOR

**DM 89,-**

## 8 MEG MEMORY CARTRIDGE

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

**DM 89,-**

## 40 MEG MEMORY CARD

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

**DM 99,-**

## NINTENDO 64 MEGA MEMORY

- 20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY
- EINFACHE HANDHABUNG
- FORMSCHÖNES DESIGN

**DM 99,-**

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

**DATAFLASH** GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

service@dataflash.com

http://www.dataflash.com



**Tel: 0 28 22/6 85 45**

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

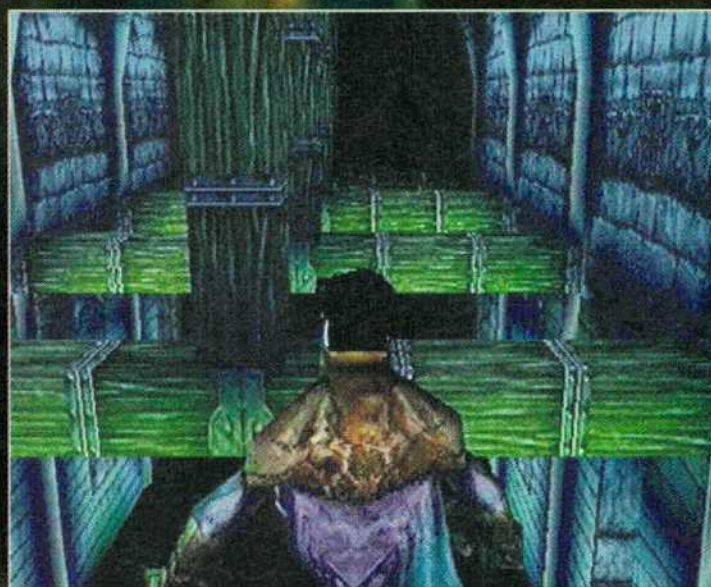
INT (49) 28 22/6 85 47



# LEGACY OF KAIN SOUL REAVENER

SVEN LIEBOLD

|               |                  |
|---------------|------------------|
| Genre         | Action-Adventure |
| Spieler       | 1                |
| Hersteller    | EIDOS            |
| Entwickler    | Crystal Dynamics |
| Testmuster    | EIDOS            |
| Erhältlich ab | 1. Quartal 99    |



Im Januar 1997 brachte Crystal Dynamics eine etwas andere Form des Action-Adventures auf den europäischen Markt. Bei Blood Omen: Legacy of Kain schlüpfte der Spieler nämlich nicht in die strahlende Rüstung eines wackeren Helden. Kain war einst ein sorgloser Edelmann, der von Strauchdieben hinterrücks ermordet wurde. Angetrieben durch sein Verlangen nach Rache, ließ er sich nach dem Tod auf einen fatalen Handel mit dem Nekromanten Mortanious ein, um wieder unter den Lebenden zu weilen. Von seinem Grab auferstanden, streckt er zunächst seine Meuchelmörder nieder. Schon nach einiger Zeit stellt er jedoch fest, daß sich etwas in ihm verändert hat. Wasser brennt auf der Haut, das Licht der Sonne schwächt ihn und die Dorfbewohner flüchten, sobald sie Kain erblicken. Nach seinen ersten Gelüsten

nach dem warmen Blut seiner Opfer wird ihm klar, welche Folgen seine Rückkehr in diese Welt hatten: Er ist jetzt ein Vampir.

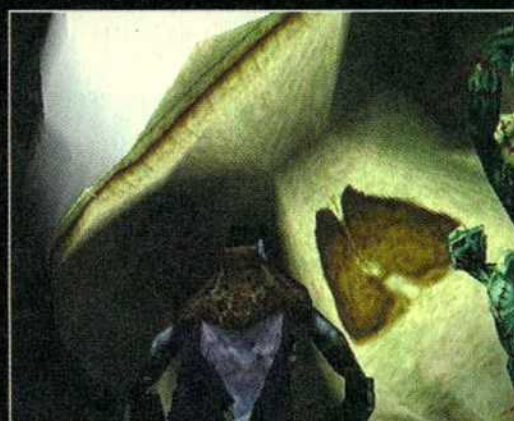
Aus der Vogelperspektive betrachtend, stürzt sich der Anit-Held in ein Abenteuer, das eigentlich nur seiner Erlösung gelten sollte. Im späteren Verlauf wird man jedoch praktisch mit der gesamten Rettung des mysteriösen Landes Nosgoth konfrontiert, da dies seine einzige Chance ist, sich vom Vampirdasein zu befreien. Nach dem finalen Showdown muß sich Kain entscheiden, ob er sich selbst opfern will, um das Gleichgewicht in Nosgoth wieder herzustellen, oder ob Nosgoth geopfert werden soll, um fortan als mächtigste Lebensform zu herrschen.

Kain entschied sich für letzteres und regierte als blutdürstendes Oberhaupt in einer postapokalyptischen Welt heraus. Er stieg in die Unterwelt hinab, um sich dort sechs finstere Seelen zu holen, die er als Kommandeure wieder erwecken lies: Duma, Ruman, Hema, Zephon, Rahab und Raziel. Jeder von ihnen führte eine mächtige Vampir-Armee an, um in einem hundertjährigen Krieg alle übrigen Königreiche zu erobern und das letzte menschliche Antlitz von Nosgoth zu eliminieren.

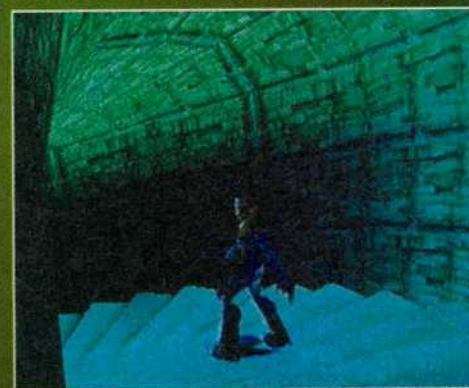
Nachdem die Menschen gebannt worden waren, begann erst die eigentliche Arbeit: Das Formen und Gestalten von Nosgoth im Sinne der neuen Herrscher. Die Architektur erlebte eine finstere Renaissance. Es wurden gigan-



Mit der Fackel können nicht nur Gänge erhellt werden...







Schmerzen. Er fällt tiefer und tiefer - ertrinkt in seinem eigenen Schmerz. Plötzlich spürt Raziel Boden unter sich. Es ertönt eine mächtige Stimme um ihn herum. Eine sehr alte Stimme, mit unglaublicher Wut gefüllt.

Es sprach ein Wesen zu dem Mondkind, das nur unter dem Namen der Elder bekannt war. Eine Wesenheit, die sich durch die Seelen der Toten aus Nosgoth manifestierte. Sein Zorn rührt aus der Tatsache, daß durch Kains Reich aus unsterblichen Vampiren keine frischen Seelen mehr in seine Gefilde gelangen. Raziel wird in das Reich von Nosgoth zurückgeschickt, um den Elder mit den Seelen der dortigen Bewohner zu versorgen.

Der Spieler übernimmt ab diesem Zeitpunkt die Kontrolle über den Vampir Raziel, der im Auftrag des Elder durch Nosgoth wandelt, um seine eigentlichen Blutsaugerfreunde ihrer Seele zu be-



Hat Raziel seine Gegner lang genug traktiert, holt er zum finalen Manöver aus.

rauben. Anstatt also wie in dem Vorgänger sich vom Blut seiner Opfer zu ernähren, zehrt der finstere Held von den Geistern seiner Artgenossen. Soul Reaver ist deshalb in Anbetracht der Storyline noch um einiges düsterer und abgedrehter als es das Prequel schon war. Abgesehen von der Hintergrundgeschichte zeigt sich das neue Legacy of Kain-Abenteuer in einem völlig anderen Gewand, als die eigentlich recht konservative Optik von Blood Omen. Die Entwickler von Crystal Dynamics schufen eine Grafikengine, die ohne Übertreibung wohl das eindrucksvollste Stück Technik sein dürfte, welches die PlayStation bis dato gesehen hat.

Ganz in Tomb Raider-Manier steuert man den Anti-Helden durch eine High-Res-Polygonlandschaft, die beim ersten Anblick für mehr als nur offene Münder sorgt. Die Grafik bewegt sich bei einer beachtlichen Auflösung von 512 x 240

tische Schornsteine erbaut, die ständig dunklen Rauch in den Himmel stießen. Die Sonne konnte so nicht mehr ihre giftigen Strahlen auf das Land senden. Die Geschöpfe der Nacht genossen zwar ihr selbstgeschaffenes Paradies, wurden der Ruhe aber schon bald überdrüssig.

Zu ihrer Unterhaltung organisierten sie Konspirationen und wiegelten die Clans der niedrigeren Vampire gegeneinander auf. Auch dieses Schauspiel bot mit der Zeit keine Befriedigung mehr. Sie begannen sich weiterzuentwickeln und ihre eigenen Körper zu verändern - genauso, wie sie es mit dem Land getan hatten. Es war aber immer Kain, der die Transformierungen anführte. Bis eines Tages Raziel vor seinen Meister trat, mit einer Eigenschaft, die selbst Kain noch nicht erlangt hatte. Raziel waren Flügel gewachsen. Kain war außer sich vor Wut und stieß Raziel in einen mächtigen Wasserstrudel: den bodenlosen Vortex. Die Haut des Vampirs windet sich in unermesslichen



Hier sehen wir den Unterschied zwischen Realität und Spectralebene.

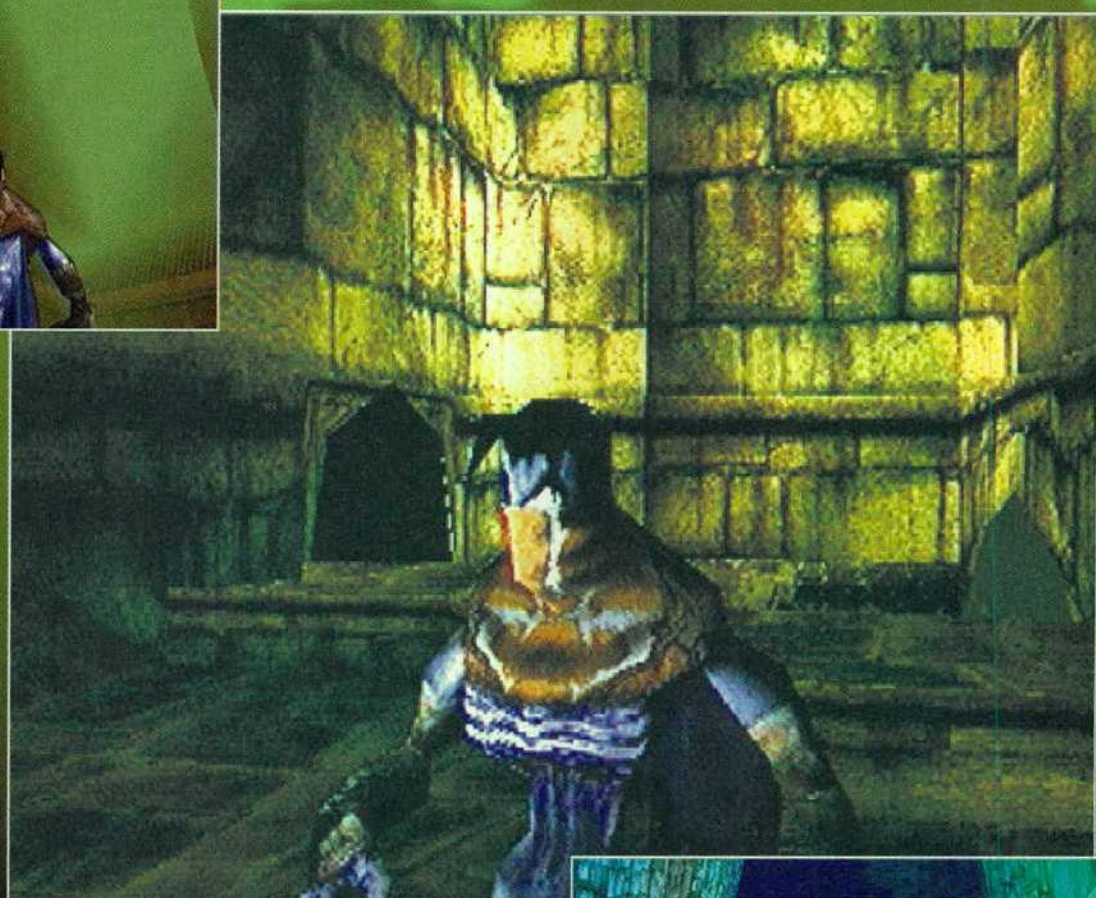
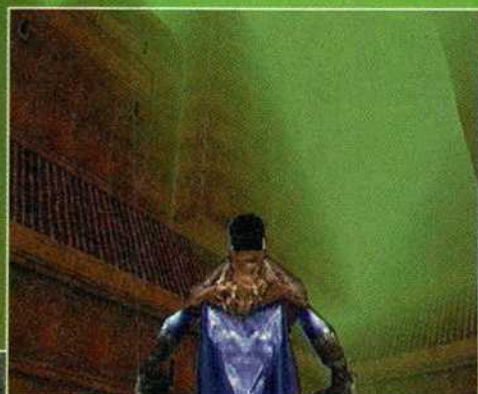


Oppulente Lichteffekte unterstreichen die brachiale Gewalt Raziels' Speer.

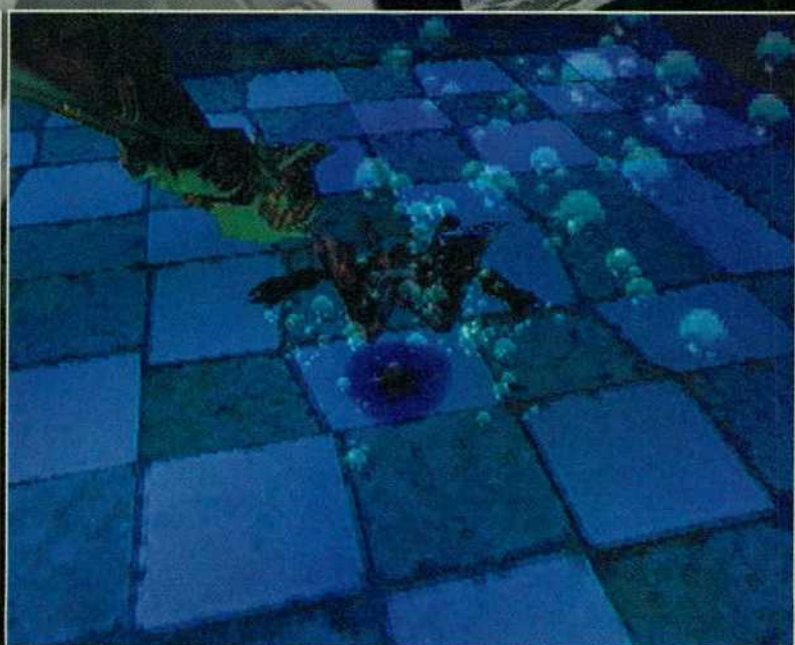


Der Vampir kann sich auch an Kanten klammern.





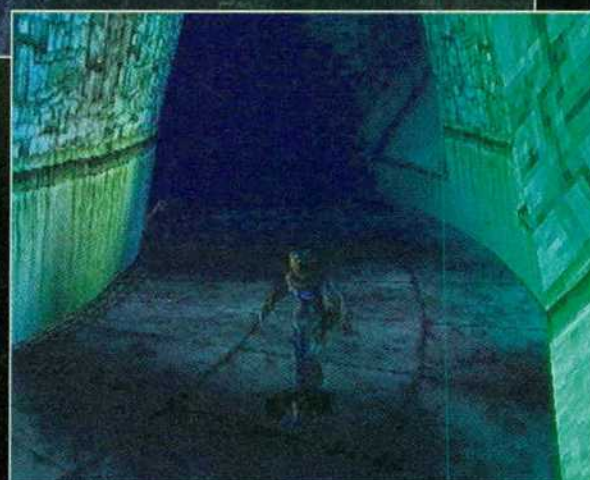
Ein vertracktes Kanalsystem wartet darauf, erkundet zu werden.



Im Wasser bewegt sich Razi mit geschmeidigen Schwimmzügen.

so unglaublich schnell und flüssig, daß man gar nicht glauben mag, tatsächlich eine PlayStation in Betrieb zu haben. Dabei ist die Levelstruktur alles andere als simpel konstruiert, sondern erinnert vom Grad der Komplexität her frappierend an die aktuellen Ego-Shooter für den PC. Über mehrere Stockwerke erheben sich finstere virtuelle Welten, die allesamt mit einer starken „Gothic-Priese“ angehaucht wurden. Razi kämpft sich durch ganze Städte, verschlungene Höhlensysteme oder riesige Anwesen. Klar, der magere 2 MB Speicher der PlayStation kann gewiß nicht die immensen Datenmengen eines ganzen Spielabschnitts halten, weshalb Kains Welt mit einer geschickten Routine von der CD gestreamt wird. Selbstredend entstehen keinerlei Einbußen in puncto Spielfluß oder sonstige spielspaßhemmende Ärgernisse.

Ohne zu übertreiben, können wir jetzt schon sagen, daß bereits in diesem Alpha-Stadium die alteingesessenen Genre-Referenz Tomb Raider ihren technischen Hut ziehen muß. Als daß die Umgebung nicht schon detailliert genug wäre, setzte man bei den Charaktermodellen noch eins drauf. Alleine Razi ist aus über 550 Polygonen zusammengesetzt. Durch eine Single-Skin-Technologie fallen häßliche Überlappungen und Grafikschnitzer innerhalb des Modells flach. Für eine geschmeidige Animation sorgt die auf einem Skelettsystem basierende Technik,



die es den Künstlern erlaubt, ohne großartigen Rechenaufwand tausende von Bewegungen zuzuweisen. Razis monströse Feinde sind im Schnitt mit 300+ Polygonen geschaffen worden, und wirken nicht minder eindrucksvoll. Es ist wahrlich faszinierend, die sanften Bewegungen der Kreaturenwelt Nosgoths zu beobachten, die man selbst per Motion-Capturing nicht realistischer hätte darstellen können. Dazu gesellen sich noch nette Kleinigkeiten wie Echtzeit texture (!), vertex- und dynamic lighting, die für eine schummrige Beleuchtung sorgen, wie auch ein Software Z-Buffer, der schon bei Crash 3 zu sehen ist.

Neben allerlei grafischen Schockern darf das Gameplay nicht zu kurz kommen. Soul Reaver orientiert sich hier offensichtlich an klassischen Rollenspielelementen. Je weiter man in das Spiel vordringt, desto mehr Fähigkeiten erhält man, die es der Figur erlauben weitere Abschnitte zu erkunden, die



Ein Zwischengegner erwartet der Zorn Razis.





Unterwasserabschnitte spielen eine große Rolle in Soul Reaver.

vorher nicht erreichbar waren. Raziel erlernt das Schwimmen, die Eigenschaft, Wände empor zu klettern und ähnliches. Auf ein prall gefülltes Inventory sollte man allerdings bei Soul Reaver nicht hoffen, da die Action-Komponente letztlich klar im Vordergrund steht. Der Vampir muß sich erbitterte Kämpfe mit seinen Widersachern liefern, bei denen er jedoch nicht sterben kann. Ganz recht - die Konfrontation mit dem Elder gab Raziel eine weitere Gabe oder auch Fluch mit auf den Weg: die absolute Unsterblichkeit. Sicherlich würde es jetzt keinen Sinn machen, sich als eine Art Gottheit durch die Level zu metzeln, weshalb sich die Entwickler ein weiteres Feature ausgedacht haben, das sowohl technisch als auch gedanklich einen kleinen Meilenstein darstellt. Sinkt der Seelenvorrat Raziels in bedenkliche Regionen, wird er aus der Realität in die Spectralebene verbannt. Unter der Spectralebene muß man sich eine Art Zwischendimension vorstellen, die ein verzerrtes Abbild der Wirklichkeit darstellt. Nur mit genügend Seelen in petto kann man die Ebenen wahllos wechseln. Entscheidet sich der Vampir in die Spectralebene zu wechseln, wird die gesamte Umgebung in Echtzeit leicht gemorpht und verzerrt. Auch verschwinden alle Gegner. Viele Gegebenheiten verändern sich in der Zwischendimension. Wo in der Realität nur ein Riß in der Mauer zu entdecken ist, findet man in der Spectralebene einen Durchgang.

Raziel muß sich das Wandern zwischen den Dimensionen auch zu Nutze machen. Eine unseres Erachtens nach echte Innovation, die ganz neue Möglichkeiten des Gameplays eröffnet.

Über den genauen Spielverlauf läßt sich zu diesem Zeitpunkt noch keine klare Aussage treffen. Wahrscheinlich ist wohl, daß Raziel sich den fünf übrigen Vampir Lords stellen muß, bevor er Kain selbst gegenüber tritt. Dieser Weg ist gepflastert mit unzähligen Rätseln,

**OHNE ZU ÜBERTREIBEN KÖNNEN WIR JETZT SCHON SAGEN, DASS BEREITS IN DIESEM ALPHA-STADIUM DIE ALTEINGESESSENEN GENRE-REFERENZ TOMB RAIDER IHREN TECHNISCHEN HUT ZIEHEN MUSS.**

vielen Waffen und sehr viel Interaktion mit der Umgebung an sich. Es können Fackeln von der Wand genommen werden, um beispielsweise einen der über 20 unterschiedlichen Gegner brennend ins Traumland zu schicken. In Nosgoth gibt es übrigens nicht nur Feinde, viele Figuren stehen dem Seelenjäger auch neutral gegenüber. Raziel kann sogar einige von den blutdürstigen Geschöpfen rekrutieren, um sie ebenfalls in den

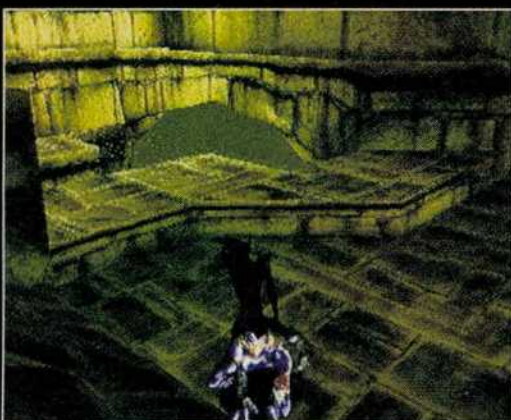


Vernichtet man einen Vampir, gilt es, seine Seele schnell zu absorbieren.

Dienst von dem Elder zu stellen.

Soul Reaver wird mit Sicherheit eines der Softwareereignisse 1999. Sollten die Entwickler von Crystal Dynamics tatsächlich all' ihre Vorstellungen verwirklichen, können wir uns auf einen

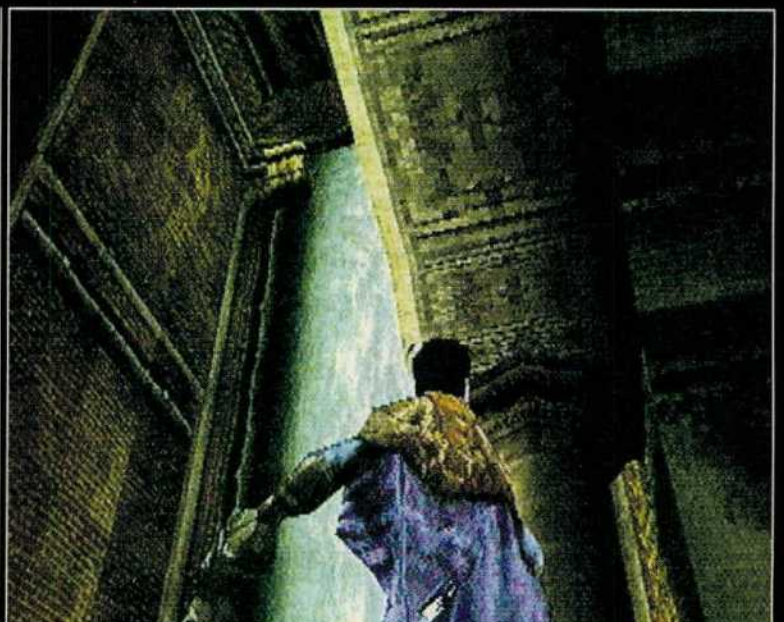
Titel freuen, der mit Innovationen gespickt sein wird und zudem noch die Meßlatte des technisch Machbaren auf der PlayStation bedeutend nach oben schraubt.



Sogar an einen korrekten Schattenwurf wurde gedacht.



Die komplexe Architektur ist atemberaubend.



Einen schöner in Szene gesetzten Wasserfall hat die PlayStation noch nicht gesehen.



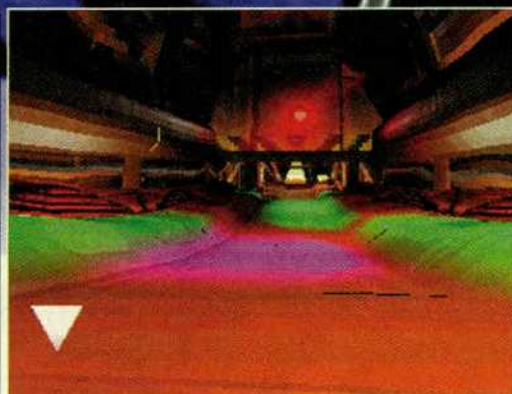
SVEN LIEBOLD

## YARG

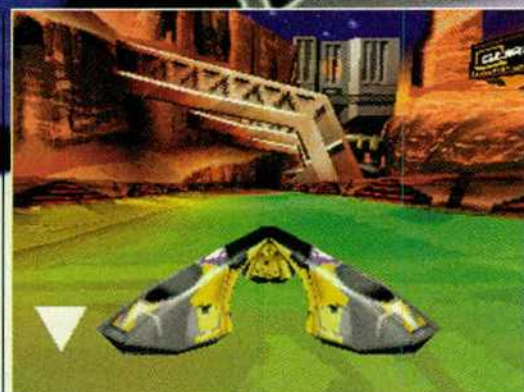
|               |                    |
|---------------|--------------------|
| Genre         | Rennspiel          |
| Spieler       | 1                  |
| Hersteller    | noch nicht bekannt |
| Entwickler    | Team FAB           |
| Testmuster    | Team FAB           |
| Erhältlich ab | 1999               |



Die Grafikengine kommt ohne Blitzer und Slowdowns aus.



Bunte Lichtquellen und Transparenzeffekte dürfen nicht fehlen.



Der Mars-Parcours führt durch verschlungene Minen.

Videospiele aus Deutschland? Gerade im PC-Bereich haben sich deutsche Entwickler ein festes Standbein in der Spieleindustrie erarbeitet. Titel wie Die Siedler oder Anno 1602 verkaufen sich weltweit millionenfach. Auf der PlayStation sieht es da eher mau aus. In Deutschland produzierte Spiele für Sonys 32-Bitter kann man getrost an einer Hand abzählen. Da kommt es gerade recht, daß sich ein paar Mannen aus dem hohen Norden aufgemacht haben, um diesem Dilemma Abhilfe zu schaffen.

Die in Hamburg bei der erfolgreichen, vornehmlich in der Werbung tätigen Produktionsgesellschaft VCC untergebrachten Entwickler Team FAB (Free Electric Band) arbeiten seit eineinhalb Jahren an einem ehrgeizigen Projekt, das wie auch schon das von uns in dieser Ausgabe vorgestellte Rollcage dem König der Future Racer wipEout den Rang ablaufen will. VCC finanziert bereitwillig und begeistert das anspruchsvolle Projekt und ist bereits jetzt von einem großen Erfolg überzeugt.

Wie schon so oft vermutet, werden sich Menschen im 22. Jahrhundert schrecklich langweilen. Keine Krankheiten mehr, keine Kriege oder Naturkatastrophen. Die Erdenbürger suchen nach neuen Herausforderungen.

Es entwickelte sich die Magneto-Kinetic League (MKL), eine neue Sportart, die den Piloten nicht nur gegen menschliche Kontrahenten antreten läßt, sondern auch gegen Gravitation und Zeit. Auf futuristischen Tripods heizen die Fahrer durch halsbrecherische Kurse, die unter anderem auf dem Mars und einem Jupitermond

situert sind. Das Konzept der Tripods muß man sich so vorstellen: Anstatt von Rädern angetrieben, gleiten die Maschinen nach dem Prinzip der „Computer-Mouse“ auf drei Beinen über den Raceway. Jedes Fahrzeug ist außerdem mit einer Magneto-Kinetic Engine ausgestattet, die es erlaubt das Vehikel zu jeder Zeit in die gewünschte Richtung zu lenken.

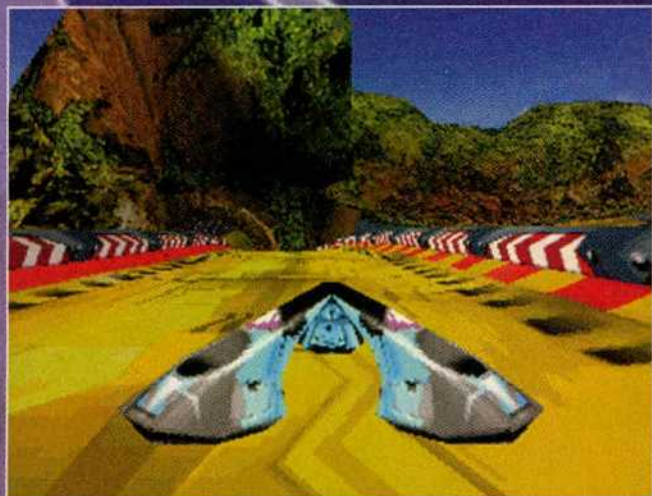
Magnetismus spielt überhaupt eine große Rolle bei Yarg. Als besonderes Feature des Future Racers kann sich der Spieler per Tastendruck praktisch an die Fahrbahn heften. Dadurch sind waghalsige Manöver wie das Fahren an Tunneldecken oder auch das Kleben in Steilkurven möglich. Die Magnetenergie ist allerdings nicht unbegrenzt verfüg-



In den gelben Feldern kann der Tripod seine Energievorräte nachladen.







45

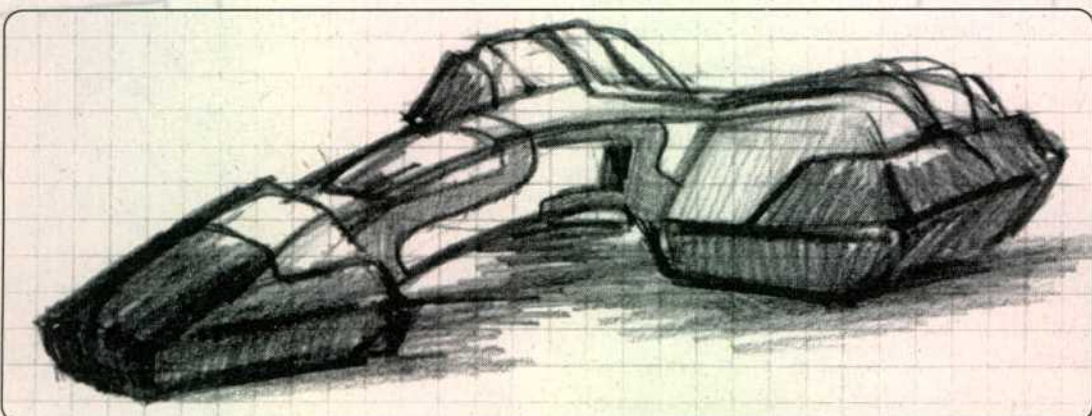
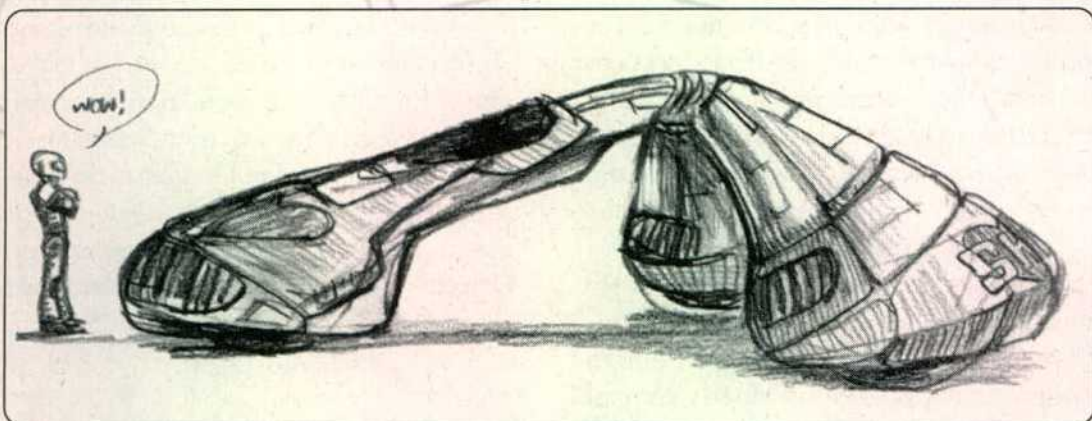
Mit der Magnetoption heftet sich der Pilot an den Untergrund.

bar. Sind die Vorräte erschöpft, kann man den Pegel durch Energiefelder, die auf dem Track verteilt sind, wieder aufladen. Das Spiel mit dem Magneten entwickelt sich zum taktischen Element, da man sich an bestimmten Stellen einen deutlichen Vorteil durch mehr Bodenhaftung verschaffen kann. Steile Anhöhen flitzt man mit aktiviertem Magneten deutlich flotter hinauf. Auf manchen Strecken ist dieses Feature sogar unabdingbar, da man sich gezwungenermaßen auf dem Kopf stehend fortbewegen muß. Die Tripods werden von drei Herstellern, in vier

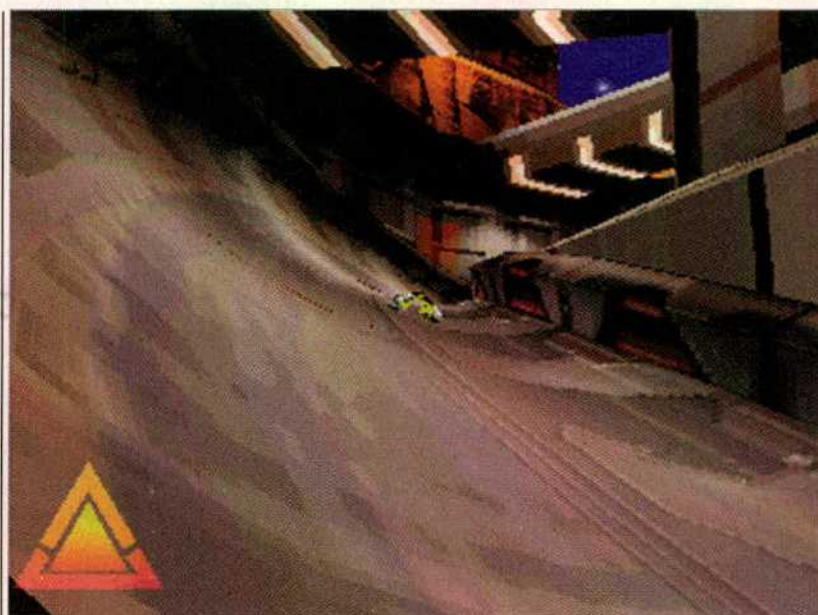
unterschiedlichen Varianten produziert. Hartman und Koch setzt auf Allround-Vehikel mit großer Verlässlichkeit. Die Sinus Corporation entwarf sehr präzise steuerbare Tripods und achtete auf große Sicherheit hinter dem Steuer. Wer sich für besonders geschickt hält, setzt auf die kompromißlose High Speed-Klasse von Sinus.

Nach der Wahl des richtigen Höllengefahrts befindet man sich auch schon auf dem ersten von insgesamt sieben Tracks. Die Streckendesigner gaben sich redlich Mühe, jedes Szenario in ein besonderes Erlebnis für den Spieler zu

verwandeln. Blickt man auf die Komplexität und den Ideenreichtum der Streckenführung, kann man dieses Vorhaben durchaus als gelungen betrachten. Der PlayStation-Pilot beginnt seine Karriere in Moskau. Der Kurs ist zwar der leichteste im Rennzirkus, bietet dem Amateur jedoch einen guten Einstieg in die MKL. Drei mächtige Minenkonzerne kooperierten beim Design der ersten Rennstrecke fernab des heimatischen Planeten Erde. Man errichtete auf dem Mars einen



In der Planungsphase entstanden die ersten Skizzen zu den futuristischen Tripods.



Steilwandpassagen sind in Yarg an der Tagesordnung.





Das fertige Spiel soll einen Zwei-Spieler-Link Mode enthalten.

Die vertrackten Strecken bieten Adrenalin pur.

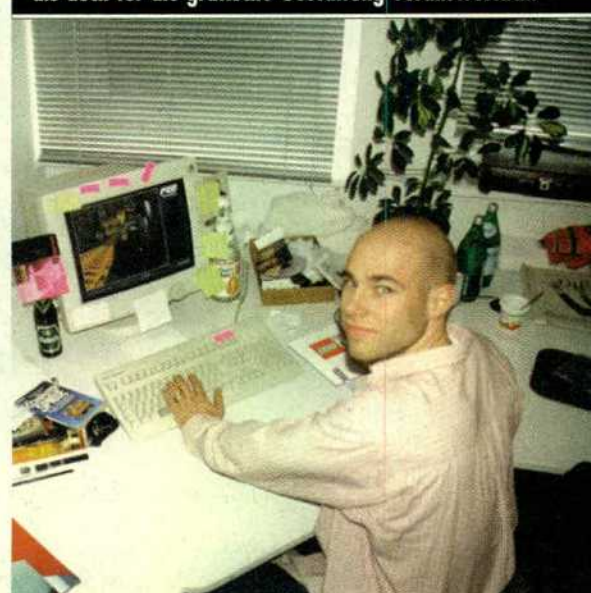
besonders für seine enge Kurvenführung bekannten Parours. Eine echte Augenweide ist Hawaii. Hier paaren sich wilde Canyonfahrten mit einem beeindruckenden Ausflug in einem riesigen gläsernen Unterwassertunnel unter das Meer. Selbst der Himalaja blieb nicht von den Tripods verschont. Unter harschen Witterungsbedingungen kämpfen sich die Fahrer durch die letzte auf der Erde erbaute Rennstrecke. Besonders geschickte Piloten versuchen sich an der gefährlichen Alternativroute, die quer über die in Wolken gehüllten Gipfel des Felsmassivs führt.

Spätestens bei der Felsnadel sollte man perfekte Kontrolle über seinen On-Board Magneten haben. In einem engen Tunnel rasen die Tripods vertikal einen Berg hinauf, um sich dann an der Außenseite ein erbittertes Rennen zu liefern. Von Steilkurven bis Außenloopings ist hier fast alles geboten. Die demogestählten Coder von Team FAB spendierten der Yarg-Engine neben einem konstant flüssigen Grafikaufbau bei 25 fps ein bemerkenswertes Physikmodell, das stets die jeweilige Schwer- und Fliehkraft berücksichtigt. Bei einer fast 90° steilen Senke kann man beispielsweise versuchen, den Tripod einmal nicht mit dem Magneten auf der Straße

zu behalten. Der freie Fall wird ihn nämlich noch viel mehr beschleunigen. Extremer sieht man das noch am Beispiel der Strecke durch eine Raumstation, die durch Rotation ihre eigene Schwerkraft erzeugt. Nicht nur, daß sich einfach die komplette Station samt Dockingports für Shuttles im kleinen Speicher der PlayStation befindet, die Tripods verhalten sich auch noch völlig akkurat zu den gegebenen Verhältnissen.

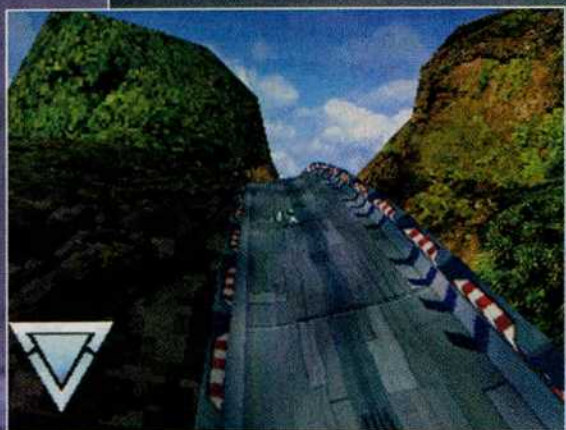
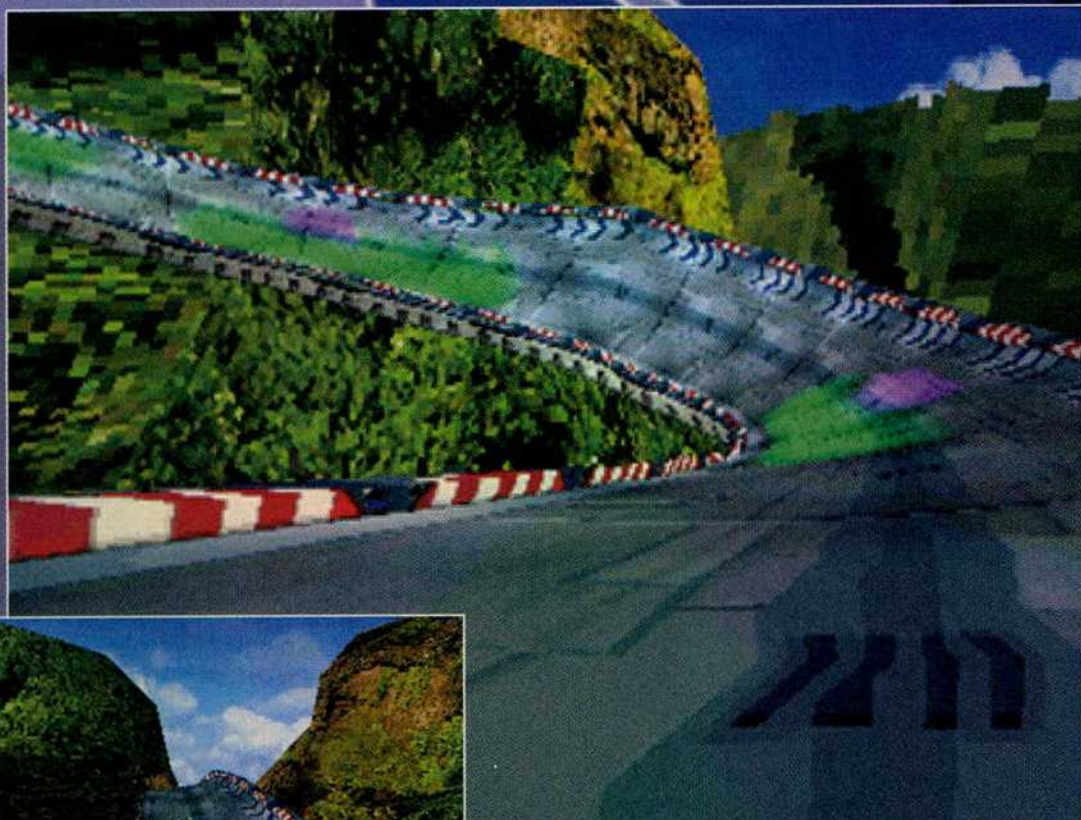
Auf dem Weg durch die einzelnen Abschnitte findet man ebenso zahlreiche Pick Ups, die von zielsuchenden Raketen, über Minen und Schilde reichen. Wer also seine Gegner nicht fahrtechnisch ausbooten kann, beglückt das

Florian Knappe ist für große Teile des Leveldesigns als auch für die grafische Gestaltung verantwortlich.



Der YEDI ist das Herz der Yarg Entwicklung. Neben Streckendesign werden auch alle anderen Parameter der Umgebung und die Beschaffenheit des Terrains bestimmt.





Rechts im Bild sehen wir die Anzeige für den Energie-Pegel des Magneten.



Heck seines Rivalen mit einem Explosivkörper. Ein besonderer Clou ist auch die Möglichkeit, den Tripod praktisch zu entkoppeln, um seine eigene Achse zu drehen und nach hinten feuern zu können, obwohl sich der Kugelgleiter weiter nach vorne bewegt. Überhaupt ist die Steuerung sehr gut umgesetzt worden und läßt beinahe keine Wünsche offen. Neben perfekter Analog-Kontrolle und Dual Shock-Unterstützung besitzt der Spieler auch

die Fähigkeit seinen Tripod nach links und rechts „strafen“ zu lassen. Mit dieser Funktion läßt es sich noch viel besser in die Halfpipe-ähnlichen Steilkurven und Passagen driften.

Alle Level wurden in eigens dafür programmierten Editoren erstellt. Das vielseitige Tool wurde von den Entwicklern YEDI getauft und ermöglicht die Konstruktion der polygonintensiven Kurse. Hier kann der Leveldesigner beinahe in Echtzeit jede vorgenommene Veränderung sofort begutachten und eine kurze Testfahrt wagen. In ihm werden auch alle möglichen Parameter wie Schwerkraft, Traktion oder sonstige physikalische Gegebenheiten festgelegt.

Während sich die PC-Version schon der Fertigstellung nähert und auch ohne 3D-Beschleunigerkarten beachtliche

Geschwindigkeit zeigt, befindet sich die PlayStation-Variante noch in einem früherem Stadium. Von der technischen Seite aus gesehen gibt es aber auch hier absolut nichts zu bemängeln. Beide Fassungen sollen gegen Jahresende fertiggestellt werden. Problem ist nur, daß diese fähigen Leute immer noch keinen Publisher gefunden haben, der sich diesem Spiel annehmen will. Eine sehr verwunderliche Situation, wenn man auf den derzeitigen Schundfaktor blickt, mit dem uns fast alle Hersteller eindecken. Gerade nach diesem potentiellen Hit sollten sich doch alle die Finger lecken. Gerade in deutschen Ländern ist die Videospieleindustrie als wirtschaftlicher Zweig im Grunde nicht vertreten. Daß aber die technischen Voraussetzungen gegeben sind, zeigt unter anderem auch die speziell in Hamburg stark vertretene Computer-Demoszene. Auf der größten deutschen Demoparty, dem Symposium zeigen fähige Programmierer und Grafiker immer wieder aufs Neue, daß sie durchaus mit den Besten aus diesem Bereich mithalten können. Ein Teil des Team FAB ist ebenfalls Organisator der beliebten Veranstaltung und konnte fast immer den ersten Preis mit nach Hause nehmen. Talente gibt es also genug - wo bleiben die Großen dieser Branche, die sich das zu Nutze machen?



Lead-Programmer Dierk Ohlerich erkundet die wunderbare Welt des Magnetismus.



Wer viel programmiert, braucht auch viel Wasser!

Zu den abgedrehtesten Kursen gehört die Felsnadel. Nur wer einen starken Magen mitbringt, kann sich dieser Herausforderung stellen.



MISCHA STRECKER

# KKnD KROSSFIRE

|               |                    |
|---------------|--------------------|
| Genre         | Echtzeit-Strategie |
| Spieler       | 1-2                |
| Hersteller    | Infogrames         |
| Entwickler    | Beam Software      |
| Testmuster    | Infogrames         |
| Erhältlich ab | 1. Quartal 1999    |



Pech gehabt. Durch die Zerstörung der Brücke hat der feindliche Nachschub keine Chance mehr, uns in den Rücken zu fallen.

Als tatsächlich der letzte Baum im atomaren Fegefeuer verging, der letzte Bach verdampfte und die Umwelt vergiftet vom radioaktiven Niederschlag ihre Schützlinge nicht mehr ernähren konnte, merkten die einst so zivilisierten Völker, daß sie ihr Geld nicht zu essen vermochten. Diejenigen, die auf der Oberfläche dahinvegetierten, mutierten zu schattenhaften Abbildern ihrer selbst. Aber sie überlebten. Sie nannten sich „the Evolved“, weil sie es zustandebrachten, sich in einer feindlichen Umgebung zu behaupten und weiterzuentwickeln. Die rein körperliche Verwandlung rief auch Veränderungen in ihrer geistigen Weltanschauung hervor.



Auf der Karte wählt man sein nächstes Ziel. Jede Seite versucht natürlich, die Karte in ihre Farbe zu tauchen und die Weltherrschaft zu erringen.



Sieht aus wie Mama Schango. Die Evolved sind Mutanten, die seit dem Atomkrieg auf der Oberfläche leben und sich „anpassen“.

Priester und Schamanen übernahmen nach und nach die Führung, und schließlich beteten die Evolved Götter an und erflehten ihre Hilfe. Sie glaubten sich völlig verlassen; denn außer der ebenfalls mutierten Tierwelt gab es keine Anzeichen von weiteren Überlebenden.

Tief unter den Evolved aber lebten die Survivor. Es waren die Nachfahren der Menschen, denen es gelang, die rettenden Atomschutzbunker zu erreichen. Auch sie passten sich den Gegebenheiten an und schufen sich in ihren Bunkern eine neue Existenz. Umgeben von Technik, die ihnen das Überleben sicherte, abgeschottet von der tödlichen Strahlung, die die Oberfläche verseuchte, bauten sie eine Armee auf und warteten auf den Tag, an dem sie wieder an die Oberfläche ziehen und ihre rechtmäßige Herrschaft fortsetzen würden. Und auch sie ahnten nicht, daß es außer ihnen weitere Überlebende gab.

Und so vergingen vier Jahrzehnte. Schließlich trafen Survivor und Evolved aufeinander und ein Krieg begann, den



Vom Erdöl hängt alles ab. Viel Öl = viel Einheiten = viele Siegeserfolge.

beide Seiten mit ihren stärksten Mitteln ausfochten. Öl bildete den Rohstoff, um den sie kämpften. Der Umstand, daß beide Völker sich als die rechtmäßigen Herrscher und wahren Menschen sahen, gab den Vorwand. Die einen begründeten diesen Anspruch auf Leid, Schmerz und harter Arbeit; die anderen darauf, die wahren Menschen zu sein, sowie auf ihre technische Überlegenheit.

Der Kampf endete in gegenseitiger Vernichtung. Einige wenige beider Seiten entflohen dieser Hölle und sicherten sich so zum wiederholten Mal das Überleben.

Doch heute, im Jahre 2179, wiederum fast 40 Jahre nach dem Krieg, bekämpfen sie sich erneut und sind fest entschlossen, dieses Mal eine Entscheidung herbeizuführen. Womit Evolved und Survivor aber nicht rechnen konnten, war, daß ein weiteres „Volk“ beide Kriege überstanden hatte, sich ebenfalls weiterentwickelte und seit geraumer Zeit auf Rache sinnt.

Die Roboter der Serie 9, ehemals



Kein Blut .. alle Einheiten, ob Mensch oder Maschine werden in einer Explosion zerstört.





Das Missionsbriefing wird ausschließlich verbal gehalten. Erst während der Mission kann man seine Missionsziele in schriftlicher Form anschauen.



Gekämpft wird auf vier verschiedenen Terrains: Wiese, Hügellandschaft, Wüste und Stadt.



Jetzt wird's übel für die Menschen. Materielle Überlegenheit ist auch bei KKnD (wie auch bei jedem anderen Echtzeitstrategiespiel) von Vorteil.



von den Menschen zur Farmarbeit benutzt, beobachteten die Kriegführenden und verstanden, daß sie als Farmroboter nicht bestehen würden. Also hielten sie sich zurück und bildeten ihrerseits einen funktionierenden Militärapparat aus. Als sie gewahr wurden, daß die beiden Menschenrassen wieder gegeneinander Krieg führten, waren auch sie bereit zur Auseinandersetzung. Überraschend und ohne jede Vorwarnung erschienen sie und spieen Tod und Verderben über die Nachfahren derer, die sie als mechanische Sklaven mißbrauchten und durch den Atomkrieg dazu brachten, ihre metallenen Brüder zu töten.

Und so streiten sich nun drei Parteien um einen toten Planeten.

Nicht ganz so ernst verpackt präsentiert sich dann das eigentliche Spiel. Morbider Humor und reichlich Sarkasmus begleiten die Missionbriefings, z.B. führt eine Evolved-Schamanin Streitgespräche mit ihrem zweiten Gesicht, das anstelle des linken Ohres an ihrem Kopf wuchert, und die Survivor sehen sich deshalb als die wahren Menschen, da ihnen „nichts und niemand in den Genpool gepisst“ hatte. Technisch gesehen bietet Krossfire nicht viel Neues. Wie gewohnt bestimmen drei sich ständig wiederholende Abläufe das Spielgeschehen: Briefing,

Schlacht und Body Count. Die Macher versprechen zwar einen nicht linearen Spielablauf, aber der beschränkt sich auf die Entscheidung, welches der beiden zur Auswahl stehenden Ziele man zuerst in Angriff nehmen will. Auswirkungen auf die weiteren Schlachten sind nicht zu spüren. Lediglich in der Steuerung präsentiert Beam Software ein Novum. Anstelle des üblichen Markierens, in dem die Einheiten in einem Rahmen gesammelt werden, kann der Spieler jede Einheit vom Werk aus einer Gruppe zuordnen und diese später über ein Menüsystem verwalten. An sich eine nette Idee, die sicherlich der Padsteuerung gerecht wird, aber vor allem in Krisensituationen hat die Sache einen Haken: Die Steuerung gestaltet sich viel zu langsam. Dazu kommt, daß - sobald

selbst den Versuch, Flaks in Position zu bringen, sehr wirkungsvoll vereiteln.

Die Grafik ist momentan auch nicht gerade überwältigend. Grobschlächtige Farbkleckse verunglimpfen das Landschaftsbild, wobei eine Unterscheidung der verschiedenen Fußtruppen schier unmöglich ist. Bis zum Release sollte sich da sehr schwer etwas tun. Die Hintergrundgrafik andererseits kann sich schon jetzt durchaus sehen lassen.

Musikalisch werden die Schlachten „artgerecht“ untermalt. Die Robos kämpfen zu Technogedröhnse, während die Evolved ihre Mutanten unter orientalisches anmutenden Klängen in die Schlacht schicken. Angriffe auf eigene Einheiten werden akustisch mitgeteilt,

**„DIE GEGNER KI LÄßt ZUMINDEST MAL GUTE ANSÄTZE ERKENNEN, LEIDER HAT SIE IN BESTIMMTEN SITUATIONEN IMMER NOCH PROBLEME.“**

eine Gruppe im Menü angewählt wird - augenblicklich auf ihre momentane Position gescrollt wird. Dadurch geht wertvolle Zeit verloren, wenn man einer angreifenden Einheit Unterstützung bieten lassen will. Durch diesen Zeitverlust werden taktische Planungen zunichte gemacht, die vor allem in späteren Leveln, wo Masse eben nicht gleich Klasse ist, dringend angewendet werden sollten.

Die Gegner KI läßt zumindest mal gute Ansätze erkennen, leider hat sie in bestimmten Situationen immer noch Probleme: Angriffe erfolgen ohne Rücksicht auf Verluste immer auf ein und dieselbe Position, selbst wenn er sich zum x-ten Mal eine blutige Nase geholt hat. Andererseits muß man ihr zugute halten, daß sich Lufteinheiten wie die Berserker sofort auf evtl. vorhandene Luftabwehreinrichtungen stürzen und

während ein leichtes Rütteln der Dual Shock Funktion dezent darauf hinweist, daß gerade die Basis unter Beschuß steht. Bis zum Release wird aber noch einige Zeit vergehen, und KKnD: Krossfire hat durchaus das Potential, eines der besseren Titel unter den Echtzeit-Strategiespielen zu werden.



Das Herzstück des Angriffs ist die eigene Basis.

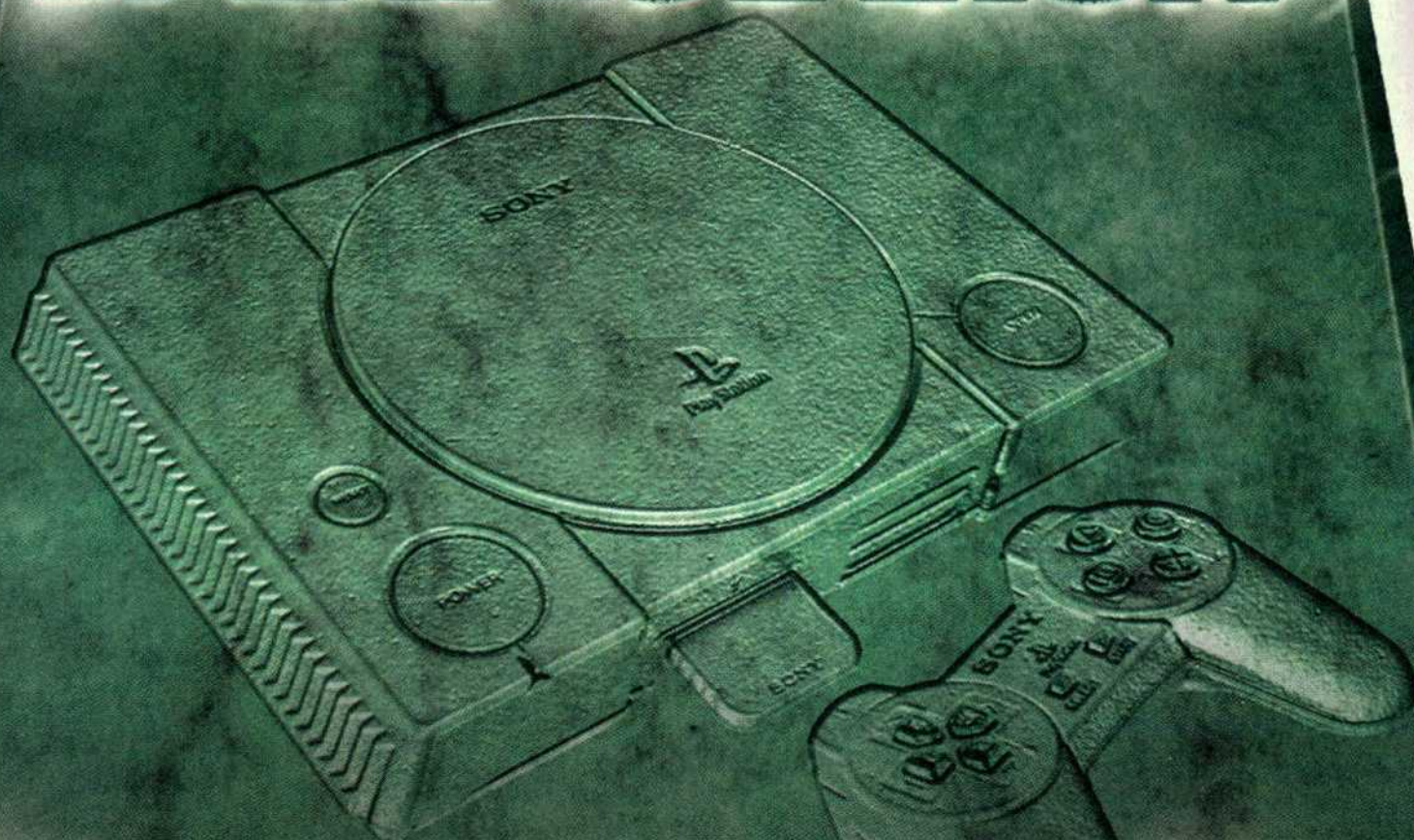


In manchen Missionen erhält man Unterstützung eines befreundeten Clans.



# ALL THE OF PLAYS

## 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...!

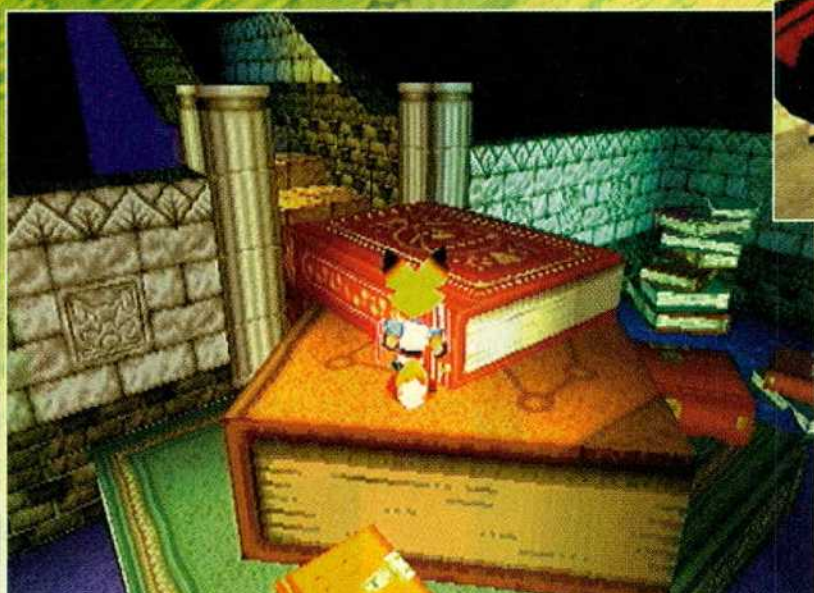




MARTIN WEIDNER

# KINGSLEY

|               |            |
|---------------|------------|
| Genre         | Action-RPG |
| Hersteller    | Psygnosis  |
| Entwickler    | Psygnosis  |
| Testmuster    | Psygnosis  |
| Erhältlich ab | März       |



Der Stapel von Büchern ist doch noch zu etwas gut.



Im Gespräch mit den Bewohnern erhält Kingsley Hinweise für seinen weiteren Weg.



Ach, ist der süß! Den kleinen Fuchs, der einmal ein Hase war, muß man einfach gleich in sein Herz schließen, zu allerliebste ist die Hauptfigur in Psygnosis' Kingsley animiert. Sollte man mal eine Zeitlang das Joypad aus der Hand legen, um sich in Ruhe an den pastellfarbenen Hintergründen und den sich im Wind wiegenden Palmen zu weiden, legt auch Kingsley ein Verschnaufpüschchen ein, gähnt erst mal gemütlich und legt sich dann aufs Ohr.

Wer jedoch glaubt, Kingsley wäre das übliche 08/15-Jump'n Run für die Kleinen, wird im Nu eines Besseren belehrt. Der kleine Fuchs, der so gerne ein echter Ritter wäre, wird vor einige echte Herausforderungen gestellt.



Per Teleporter erhält Kingsley Zugriff zu allen wichtigen Orten auf der Insel.

Zunächst gilt es, erst einmal sein Repertoire aufzubessern, will heißen weitere Waffen in Gestalt von Schwertern, Streitäxten und Pfeil und Bogen aufzuspielen. Dies ist jedoch mit einigen Widrigkeiten verbunden, denn Kingsley ist zwar wohlbehütet in Carrot Castle aufgewachsen, sonderlich ernst nimmt ihn allerdings niemand. Im Gespräch mit den Bewohnern der Sea Town erfährt der Möchtegernritter, wie er seinen Mut unter Beweis stellen könnte. Der alte Pirat Captain Callagher hat Sea Town nämlich von der Außenwelt und damit auch von ihrem Nachschub an Lebensmitteln abgeschnitten, und wacht mit seinem Kumpanen, dem Krokodil Rex the Ruthless darüber, daß es auch so bleiben soll. Nur, wo beginnen? Der Strand bietet sich für eine erste

Erkundungstour und ein Schwätzchen mit den Einheimischen geradezu an. Ein Teleporter befördert Kingsley auf den Leuchtturm vor der Insel, auf dem die ersten Geschicklichkeitsproben zu bestehen und die ersten Denksportaufgaben zu meistern sind. Beschränken sich diese anfangs noch auf das schöne Umlegen von Schaltern, gilt es später, verfolgt von herabrollenden Fässern einen Abhang hinunterzusprinten, mit Pfeil und Bogen im wahrsten Sinne des Wortes ins Schwarze zu treffen, um den Weg zu Herzcontainern zu ebnen, oder so schnell wie möglich einen Hindernisparcours zu durchlaufen. Seine blau-



Ursprünglich sollte ein Hase Kingsley verkörpern; so ganz hat sich Psygnosis wohl noch nicht von ihm getrennt, denn die Energieleiste und viele Schauplätze erinnern noch daran.





Ein Schild weist dem kleinen Fuchs den weiteren Weg in den Ruinen.



Barrel Run: Kingsley ergreift die Flucht vor den heranrollenden Fässern, darf aber auch die richtige Abzweigung nicht verpassen.



Erst wer auf der zweiten Plattform den Schalter aktiviert und hinüberspringt, gelangt an den Schlüssel, den Kingsley so sehnsüchtig ansieht.

blütige Abstammung gereicht Kingsley natürlich zum Vorteil, denn auf Carrot Castle steht es ihm frei, sich von seinem Mentor Old Wrinkle gefahrlos in alle Waffen einweisen zu lassen und dort seine vielfältigen Aktionsmöglichkeiten auszuprobieren; und die sind nicht von schlechten Eltern. Kingsley kann einen Salto rückwärts schlagen, einen Seitritt unternehmen, Zaubersprüche aussprechen und eine Wirbelattacke ausführen. Per R1-Taste lässt sich die Kamera, die ansonsten brav dem Helden folgt, heranzoomen, um die Gegend

etwas genauer zu inspizieren. In den Kisten und Fässern, die man in den Häusern und am Strand vorfindet, befindet sich in unserer Vorabversion leider noch meistens gar nichts, was sehr schade ist, denn gerade die Spieler, die das Gelände genauestens durchkämmen, sollten eigentlich belohnt werden.

Dessen ungeachtet macht Kingsley

kann man nur spekulieren, da erst vier Level ansatzweise fertiggestellt waren. Die Rätseldichte mag in Kingsley (zumindest in der jetzigen Version) vielleicht noch nicht so hoch sein, für Laune

**„DIE RÄTSELDCHE MAG IN KINGSLEY (ZUMINDEST IN DER JETZIGEN VERSION) VIELLEICHT NOCH NICHT SO HOCH SEIN, FÜR LAUNE SORGT DIESES ETWAS ANDERE JUMP'N RUN ABER IN JEDEM FALL, ZUMAL ES AUF DER INSEL UND AUCH ANDERORTEN IMMER ETWAS NEUES ZU ENTDECKEN GIBT, UND DIE 3D-GRAFIK EINEN SEHR EIGENSTÄNDIGEN CHARAKTER VORZUWEISEN HAT.“**



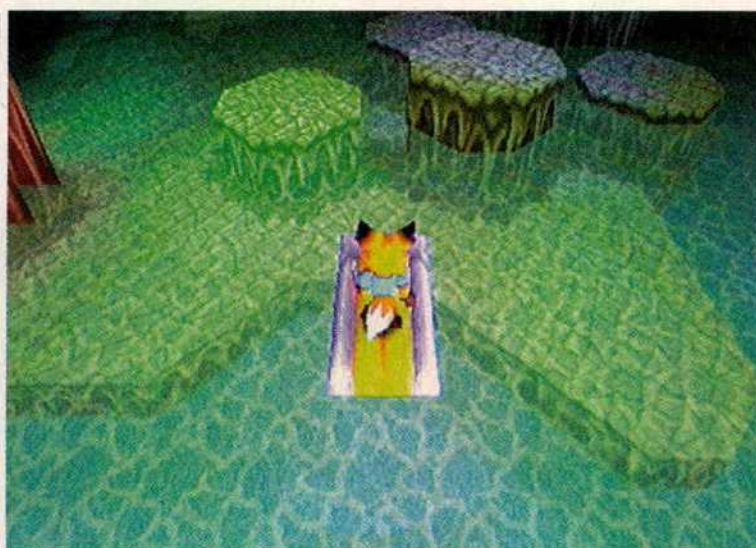
Erst wenn Kingsley alle Wachen mit Pfeil und Bogen erledigt, und auch bei den drei Zielscheiben im Hintergrund ins Schwarze getroffen hat, wird der Weg zu den Power Ups. Die Möhre links unten im Bild fungiert als Energieleiste.

bereits in dieser frühen Version einen sehr verheißungsvollen Eindruck. Die ersten „Dungeons“ sind zwar noch nicht gerade mit Gegnern gespickt, aber Fallen und haarige Sprungpassagen gibt es bereits zuhauf. Wer sich die Mühe macht, alle Bewohner auszuquetschen, wird bald auf die richtige Fährte geführt und mit den ersten Goodies wie Pfeil und Bogen oder der Streitaxt belohnt. Über den weiteren Verlauf der Storyline

sorgt dieses etwas andere Jump'n Run aber in jedem Fall, zumal es auf der Insel und auch anderorten immer etwas Neues zu entdecken gibt, und die 3D-Grafik einen sehr eigenständigen Charakter vorzuweisen hat.



Brunnen fungieren als Speicher- und Rücksetzpunkte.



Kingsley geizt nicht mit geradezu plastisch wirkenden Licht- und Schatteneffekten.



SVEN LIEBOLD

# ROLLCAGE

|               |           |
|---------------|-----------|
| Genre         | Rennspiel |
| Spieler       | 1-2       |
| Hersteller    | Psygnosis |
| Entwickler    | ATD       |
| Testmuster    | Psygnosis |
| Erhältlich ab | März      |



Auch große Gebäude kann man zum Einsturz bringen, indem man in die Stützpfeiler rast.



Die blauen Pfeile sind Beschleunigungsfelder.



Von einem Schild eingeschlossen, kann der Fahrer auch mittelgroße Hindernisse durchbrechen.

bisher noch nie dagewesenen Features und macht Appetit auf mehr.

Die in England ansässigen Entwickler von Attention to Detail sind nach über 10 Jahren im Spielebusiness keine Greenhorns mehr. 1988 gründeten fünf Absolventen der Birmingham Universität das Label ATD und können bereits auf einige erfolgreiche Produkte zurückblicken. Ihre Karriere begann offiziell mit Nightshift und dem berühmten Grafikadventure Indiana Jones & Fate of Atlantis, welche beide für LucasFilm Games produziert wurden. Danach folgten das erste Spiel für Ataris Konsolenformat Jaguar: CyberMorph. Blue Lighting und BattleMorph folgten als die ersten Jaguar CD-Spiele. Ihr PlayStation Debüt feierten die Engländer mit Blast Chamber, einer futuristischen Bomberman-Variante, die für Activision programmiert wurde.

Seit Februar 1997 arbeitet das Team um Produzent Stuart Tilley, der schon



Das Wormhole teleportiert den Kontrahenten an das Ende des Verfolgerfelds.

einst für BattleMorph und Blue Lightning (welches übrigens noch immer eines der besten Spiele des Lynx-Handhelds ist) die Level designte. Zusammen mit dem Lead-Programmer Stephen Bennett entwarf er das Konzept des Spieles und führte konsequent das Design weiter.

Bereits nach den ersten Spieleskunden wird uns klar, daß sich Rollcage weitab der herkömmlichen Rennspielkonventionen bewegt. Das Keyfeature der klobigen Fahrzeuge ist nämlich die Möglichkeit neben der normalen Fahrweise das Vehikel unabhängig der horizontalen Achse auch auf dem Kopf stehend zu fahren. Ferner kann der Pilot bei genügend Geschwindigkeit in „Man in Black“-Manier auch an Decken von Tunnels oder Steilwänden entlang heizen. Unter diesen Voraussetzungen lassen sich atemberaubende Stunts vollführen. Man stelle sich nur mal vor in einem Tunnel ein gegnerisches Fahrzeug vor dem Kühlergrill zu haben, welches einen partout nicht passieren lassen will. Der Fahrer driftet kurzerhand die seitliche Wand nach oben an die Decke und überholt den lästigen Kontrahenten einfach kopfüber. Am Ende des Tunnels springt das Fahrzeug lässig aus dem Tunnel und landet wieder kopfüber auf der Straße, um - dank der Spiel-



Let's do the timewarp again...





Die Kamera versucht stets im Bilde zu sein.

mechanik - unbekümmert seinen Weg fortzusetzen. Ferner können nahezu alle Objekte, die sich am Straßenrand befinden, auf unterschiedliche Art und Weise in Schutt und Asche gelegt werden. Dieses Feature dient nicht nur der blinden Zerstörungswut, sondern läßt sich als taktischer Spielzug im Rennen verwenden. Setzt man sich nämlich an die Spitze des Verfolgerfelds, kann man sich dadurch leicht einen Vorsprung verschaffen. Ein gekonnter Slide in die Stützpfeiler eines Hochhauses, und das gesamte Gebäude bricht mit lautem Getöse hinter dem Fahrzeug zusammen. Eure Rivalen werden entweder unter den Trümmern begraben oder rasen in die wahllos verstreuten Brocken auf der Fahrbahn.

Die gigantisch bereiften Vehikel sind jedoch absolut unzerstörbar, weshalb sich Rollcage auch so gnadenlos und vor allem rücksichtslos gut spielt. Der Aufschlag gegen Hindernisse ist lediglich mit einem Zeitverlust verbunden, um das Fahrzeug wieder auf die rechte Bahn zu bringen. Gerade in dem uns vorliegenden Preview sollte das nicht immer ohne Problem gelingen. Durch die extreme Wendigkeit und vor allem die Vorliebe, fast jede Wand emporfahren zu wollen, stellte sich die Steuerung zu Beginn, als etwas gewöhnungsbedürftig heraus. Dank eines „Magic-Buttons“ wird der Bolide jedoch nach einem heftigen Schleudermanöver automatisch wieder in Fahrtrichtung gebracht.

Die Rennen finden in drei unter-



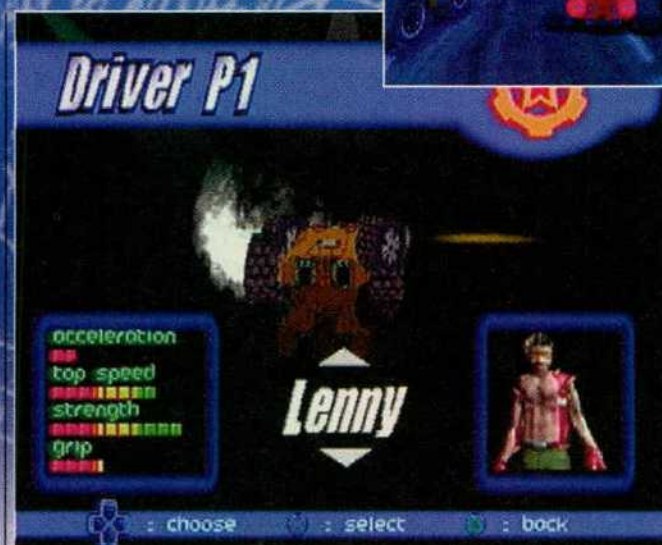
Mit genügend Geschwindigkeit bleibt das Vehikel an den Wänden kleben.

schiedlichen Ligen statt, die nacheinander freigespielt werden müssen. Zur Wahl stehen fünf Piloten aus unterschiedlichen Ländern. Jeder Fahrer hat in den Attributen Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, Stärke und Bodenhaftung andere Vorzüge, und sollte dementsprechend sorgsam gewählt werden. Ohne weitere Verzögerungen befindet sich der Spieler auf der Piste und kämpft um eine Platzierung in den oberen Rängen. Auf seinem Weg durch das futuristische Szenario

**„BEREITS NACH DEN ERSTEN SPIELSEKUNDEN WIRD UNS KLAR, DASS SICH ROLLCAGE WEITAB DER HERKÖMMLICHEN RENN-SPIELKONVENTIENEN BEWEGT.“**

kann der Spieler ebenfalls bis zu zwei Extras aufsammeln, die in Form von 8 innovativen Pick-Ups auf dem Kurs verteilt sind. Darunter so praktische Waffen wie das Wormhole, mit dem ein Gegner einfach an das Ende des Felds teleportiert wird, oder der Time-Warp, der für alle anderen die Zeit kurz anhält, während man sich selbst so wieder flott an die Spitze fahren kann.

Neben den zehn Strecken der Ligen gibt es noch jede Menge Bonus-Strecken zu erfahren, als auch einen Practice-Kurs, sowie die brisanten Death-



Im späteren Verlauf erspielt man sich den geheimen Charakter Yuri.

match-Arenen. Ganz recht, auch an einen Zwei-Spieler-Modus wurde gedacht. Auf Dächern von Hochhäusern oder Canyonstrecken gilt es, den anderen in unterschiedlichen Spielvarianten zu besiegen. Natürlich können auch per Split Screen normale Rennen gefahren werden, ohne daß dabei die hervorragende Grafik-Engine sichtlich in die Knie gezwungen wird. Technisch konnte Rollcage schon jetzt durchweg überzeugen. Die Fahrphysik der virtuellen Bolide wurde ausgezeichnet umgesetzt und das gesamte Renngeschehen in ein optisch brillantes Gewand gesteckt, welches nur so gespickt ist mit Effekten wie Environmental Mapping der Fahrzeuge,

buntem Lichtzauber oder bombastischen Explosionen. Trotz der enorm hohen Maßstäbe von Wipeout, glauben wir, daß Rollcage durchaus Potential hat, sich in der oberen Riege der Future Racer anzusiedeln. Der angestrebte Soundtrack sorgt jedenfalls bereits für ausreichende Adrenalinschübe im Körper. Bis zum angestrebten Release im März 99 werden aber noch einige Monate vergehen, da die Entwickler den Feinschliff von Rollcage mit akribischer Sorgfalt betreiben.



Target locked! Mit Raketenkraft kann man den Fahrhahnrand verschönern.



Selbst die Wellen sind animiert.





**5x**

Colony Wars  
Vengeance T-Shirts



**10x**

Colony Wars  
Vengeance für die PSX



**10x**

Formel 1 98 für die PlayStation



**5x**

Formel 1 98 Fleece-shirts

**Psy8**  
*und play B*  
**präsentier**  
**8.000 DM-**

Was müßt Ihr dafür tun?

Beantwortet einfach folgende Frage: Mit welchem Spruch verabschieden sich die Lemminge, wenn sie in die ewigen Jagdgründe eingehen?



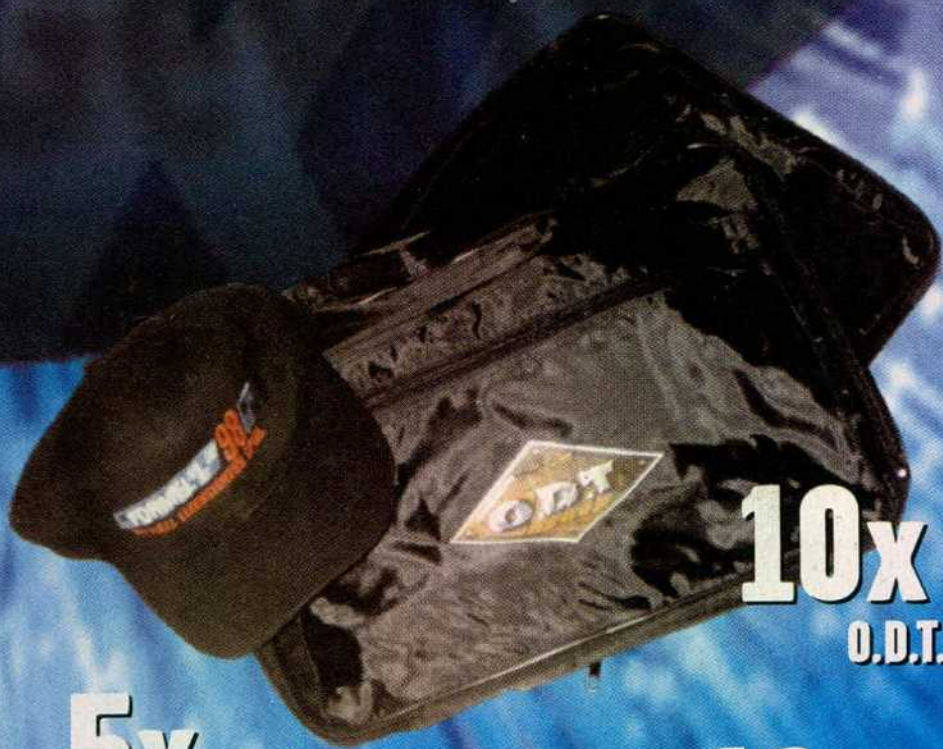
# nosis PLAYSTATION en das große Gewinnspiel



**10x**  
Psybadek T-Shirts



**7x**  
O.D.T.-Uhren



**10x**  
O.D.T.-Taschen

**5x**  
Formel 1 98 Caps

**10x** O.D.T.-T-Shirts



**10x**  
O.D.T. für die PlayStation

Schickt eine Postkarte mit der richtigen Antwort an: play PLAYSTATION, Stichwort: Psygnosis, Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg oder macht Faxen unter 0931/4069123 oder per Elektropost: [redaktion@playplaystation.com](mailto:redaktion@playplaystation.com). Abonnenten nehmen automatisch an dem Gewinnspiel teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Einsendeschluß ist der 04.12.98, die Gewinner werden in der nächsterreichbaren Ausgabe bekanntgegeben.

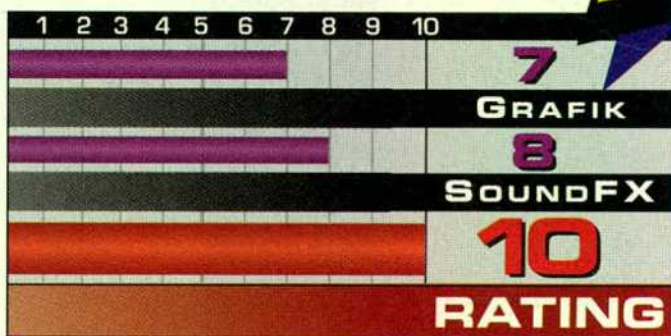


Das Wertungssystem

|     |                                     |
|-----|-------------------------------------|
| 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 Punkten wird von play mit dem Best Buy-Prädikat belohnt, was einer konkreten Kaufempfehlung gleichkommt.

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



EXTREME  
HARDCORE

EINFACH BESTELLEN -  
UND DIE SAMMLUNG IST KOMPLETT!

03 98

04 98

06 98

07 98

08 98

09 98

10 98

11 98

- 12/97 Player's Guide

Discworld II Vermutlich Vermißt...!?

Final Fantasy VII (Teil 2)
- 01/98 Player's Guide

Broken Helix (Teil 1)

Discworld II Vermutlich Vermißt...!?
- 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)
- 09/98 Player's Guide

Alundra (Teil 2)

The Fifth Element
- 10/98 Player's Guide

C&C Alarmstufe Rot

Gegenschlag (Teil 1)
- 11/98 Player's Guide

C&C Alarmstufe Rot

Gegenschlag (Teil 2)

play 12/97

play 01/98

play 02/98

play 03/98

play 04/98

play 06/98

play 07/98

play 08/98

play 09/98

play 10/98

play 11/98

pro Heft 6,50 DM =

+ Porto

Inland: 3,- DM

ab 3 Hefte 4,- DM

ab 4 Hefte 7,- DM

Ausland: 8,- DM

ab 3 Hefte 12,- DM

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

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



MISCHA STRECKER

# TALES OF DESTINY



Genre **RPG**  
Hersteller **Namco**  
Entwickler **Namco**  
Testmuster **Galaxy Plexus (Tel.: 089/775003)**  
Erhältlich ab **sofort - US-Version**  
Preis **ca. 109,- DM**



Intro und Endsequenz sind FMVs in bester Anime-tradition.



|        | HP   | TP  | ENEMY          |
|--------|------|-----|----------------|
| Stahn  | 1306 | 169 | Lizard         |
| Rutee  | 1391 | 161 | Poison Snake 2 |
| Leon   | 1455 | 212 | Vulture 2      |
| Philia | 1200 | 182 |                |

Wird ein Zauber ausgesprochen, läuft eine kleine Sequenz ab, in der der Effekt dargestellt wird.

Vor 1000 Jahren schlug ein gewaltiger Meteor auf dem Planeten auf. Durch die schiere Energie beim Aufprall verschob sich die Planetenachse. Naturkatastrophen erschütterten die Welt, Vulkane spieen ihren feurigen Inhalt nach außen und der Ruß schirmte die Oberfläche von den wärmenden Strahlen der Sonne ab. Ein globaler Winter begann, der Jahrzehnte lang andauern sollte.

In dieser Eiseskälte vegetierten die Überlebenden dahin, und die wenigsten hofften, jemals wieder den blauen Himmel sehen und sich an den hellen Strahlen der Sonne wärmen zu dürfen. Einige jedoch stellten sich diesem Schicksal entgegen und bauten Städte, die über dem Staub schwebten.

der war das Privileg, ein Aetherean, d.h. ein Bewohner dieser Städte zu werden, nur einigen wenigen vorbehalten, und zu allem Übel erhoben sich diese auch zu Herrschern über die am Boden lebenden E'rthers - ein Anspruch, den sie dank einer Massenvernichtungswaffe wirkungsvoll durchzusetzen vermochten. Es dauerte allerdings nicht lange, und die Unterdrückten revoltierten gegen ihre despotischen Herrscher. Die E'rthers-Kriege begannen und endeten mit dem Fall der Tyrannen, nicht zuletzt durch die Schwertmeister, die mit ihren Swordians, d.h. Schwertern, die über ein Eigenleben verfügten und ihren Meistern spezielle Fähigkeiten verliehen, in die Schlacht zogen.

Jahrhunderte sind seit dieser Zeit

vergangen, Krieg und Kataklysmus gerieten in Vergessenheit und drifteten in die Welt der Sagen und Legenden ab. In dieser Zeit wächst Stahn Aileron auf, ein Waisenknabe, der sich in einem Traum als bester Schwertmeister aller Zeiten sah. Um diesen Traum zu verwirklichen, schleicht er sich an Bord des Draconis, einem fliegenden mechanischen Drachen, der ihn in ferne Länder bringen soll. Doch leider wird er entdeckt und muß nach einem Verhör durch den Kapitän sein Schwert mit einem Wischmob tauschen. Vom Regen in die Traufe gerät er schließlich, als eine Monsterhorde den Drachen angreift und die komplette Mannschaft umbringt. Stahn gelingt zwar die Flucht, doch leider kann er sich ohne Waffe nicht wehren.

Ab diesem Punkt übernimmt der Spieler die Geschehnisse des Möchtegernhelden. Gehend wie rennend muß Stahn auf der Suche nach einer Waffe



In Dungeons und manchen Häusern stehen die obligatorischen Abenteurerkisten bereit, die dafür sorgen, daß der Rucksack niemals leer wird.

## DIE ALTERNATIVE Breath of Fire III Infogrames, Capcom



Im dritten Teil der Rollenspielserie Breath of Fire kämpft Ihr Euch als Drachenjunges Ryu durch eine bunt gestaltete Fantasywelt und versucht herauszufinden, weshalb Eure Vorfahren ausgestorben sind. Grafisch muß Tales of Destiny keinen Vergleich mit Breath of Fire III fürchten, beide sind noch auf 16-Bit Niveau. In puncto Handlungsdichte hat Breath of Fire III aber klar die Nase vorn.



Reisen finden hauptsächlich auf Schusters Rappen oder per Schiff statt.





**Von den Bewohnern einer Stadt erfährt man Wissenswertes über die Region oder Gerüchte aus fernen Ländern.**



durch das Schiff gesteuert werden und sollte dabei den Monstren ausweichen. Letzteres gestaltet sich sehr einfach, da Treppen und Gänge, die unweigerlich zu wartenden Ungeheuren führen, nicht zugänglich sind bzw. Stahn sich schlicht und ergreifend weigert, weiterzugehen. Hat man schließlich ein Schwert gefunden - zufälligerweise ist es eines der legendären Swordians -, prügelt man sich durch die Gänge des Schiffes zu den „Rettungsbooten“ durch. Auf der Flucht wartet Tales of Destiny mit einer seiner Besonderheiten auf. Die Draconis ist einer der wenigen Schauplätze, in denen die Monster in Echtzeit durch die Gänge rennen und der Kampf beginnt, sobald man einen Sekundenbruchteil zu lang in ihrer unmittelbaren Nähe weilt. Das gibt einem wenigstens hier die Gelegenheit, einem Kampf auch einmal auszuweichen. Ansonsten werden die leider allzu häufig vorkommenden Kämpfe nach dem Zufallsprinzip aktiviert. Die Steuerung unterscheidet sich hier deutlich von anderen Rollenspielen; denn die Kämpfe finden nicht rundenweise, sondern in Echtzeit statt, d.h. daß



**Die Gebäude wurden mit Liebe zum Detail entwickelt, selbst Toiletten und Badezimmer sind vorhanden.**

man auf ein gewaltiges Arsenal an Angriffen, Special Moves und Zaubersprüchen zurückgreifen kann und so die Kämpfe weitestgehend sehr actiongeladen und abwechslungsreich ablaufen. Um dennoch bis zu vier Mitglieder der Heldengruppe in das

Die Kämpfe finden auf einer Art Fechtbahn statt.

Kampfgeschehen zu integrieren, übernimmt die CPU die restlichen drei Mitstreiter, wobei der Spieler ein gewisses Mitspracherecht behält, indem er jedem Kämpfer eine eigene Strategie zuweist. Je weiter das Spiel fortschreitet, desto mehr Personen schließen sich Stahns Feldzug nach Ruhm und Ehre an. Aber mehr als sechs Mitglieder werden es nicht, und einige Charaktere, wie z.B. Bruiser Khang, treten der Gruppe erst bei, wenn man ihn in der Arena von Neustadt in Fitzgald besiegt hat. Ansonsten steuert sich Tales of Destiny wie jedes andere Rollenspiel

**„ALLES IN ALLEM LÄSST SICH TALES OF DESTINY ALS WÜRDIGER NACHFOLGER VON NAMCOS TALES OF PHANTASIA BEZEICHNEN, DAS SEINERZEIT FÜR DAS SUPER NINTENDO AUF DEN MARKT KAM. WENN MAN DIE GRAFIK EINMAL AUSSEN VOR LÄSST, SIND VIELE STUNDEN SPIELSPASS UND RÄTSELKNACKEN GARANTIRT.“**

auch. Das Verwalten des Inventarys, der Zaubersprüche und spezieller Fähigkeiten geschieht über die hinlänglich bekannten Menüs.

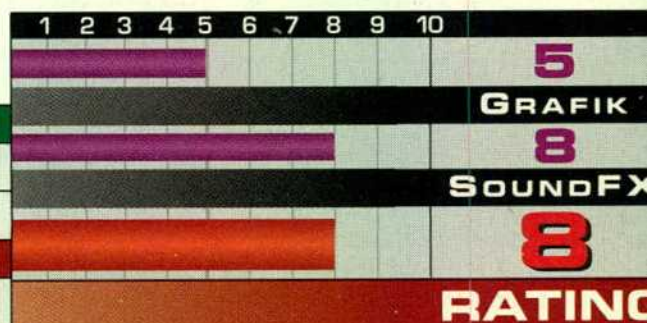
► Grafisch kann Tales of Destiny leider nicht begeistern. Selbst die wahnsinnig schön gezeichneten Hintergründe und Schmankerl wie Fußspuren, welche die Helden im Schnee hinterlassen, trösten nicht darüber hinweg. Optisch gesehen wirkt Tales of Destiny wie ein Spiel, das für das Super Nintendo geplant war. Sicherlich ist es stimmungsvoll, aber die pixeligen, minimalistisch animierten Sprites sind einfach nicht mehr zeitgemäß. Die Musik hingegen wurde sehr beschwingt arrangiert. Passend zum jeweiligen Ort oder der allgemei-

- innovatives Kampfsystem
- atmosphärische Musik

- altbackene Grafik

nen Stimmung ertönen sanfte oder härtere Klänge aus den Lautsprechern und schaffen so eine sehr schöne Atmosphäre, die durch die Texte und Dialoge noch vertieft wird. Die Dialoge, die die Geschichte fortsetzen und die Charakterentwicklung vorantreiben, nehmen übrigens einen Großteil des Spiels ein, teils ellenlange Textpassagen sind in Tales of Destiny keine Seltenheit. Glücklicherweise sind sie mit einer

gehörigen Portion Witz versetzt und bilden nicht nur sinnloses Geschwafel, das keinen wirklich interessiert. Selbst das Ansprechen der nicht spielrelevanten Charaktere ist sinnvoll, da auch sie mit Hinweisen aufwarten können oder einfach nur etwas mehr Wissen über Sagen und Legenden der Welt vermitteln. Alles in allem läßt sich Tales of Destiny als würdiger Nachfolger von Namcos Tales of Phantasia bezeichnen, das seinerzeit für das Super Nintendo auf den Markt kam. Wenn man die Grafik einmal außen vor läßt, sind viele Stunden Spielspaß und Rätselknacken garantiert.





# Dreamcast

sofort lieferbar !!!

# PlayStation

inkl. Umbau - RGB Kabel  
2. Controller - Mem. Card  
12 Monate Garantie  
nur 299.95

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| Grundgerät            | a.A.   |
| Controller            | 79,90  |
| VMS Memory Card       | 69,90  |
| RGB Kabel             | 39,90  |
| Voltage Converter     | 29,90  |
| Sega Rally 2          | 159,00 |
| Pen Pen Triatlon      | 159,00 |
| Virtua Fighter 3      | 159,00 |
| Sonic 3D              | 159,00 |
| Seventh Cross         | 159,00 |
| D's Diner 2           | 159,00 |
| Godzilla              | 159,00 |
| July                  | 159,00 |
| Monaco GP - F1 Racing | 159,00 |
| Blue Stinger          | 159,00 |

**Tel: 02323 451885 Fax 459044**

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Boot Chip ( Import ) | 12,95 |
| RGB Kabel            | 19,95 |
| Ersatzlaufwerk PSX   | 79,95 |
| Pal Booster          | 49,95 |
| X - Ploder           | 99,95 |

## Software Importe

|                        |        |
|------------------------|--------|
| Ehrgeiz Jp             | 119,90 |
| Suikoden 2 Jp          | 119,90 |
| Tekken 3 Jp            | 49,95  |
| Ridge Racer 4 Jp       | 109,90 |
| Ridge Racer 4 L.Editi. | 179,90 |
| JogCon Controller      | 89,90  |

**Händleranfragen unter  
02323 - 991056**

# SOFTCOM

Unterhaltungselektronik  
Vertriebs GmbH

Tel.: 0231-44 40 788

0231-44 40 790

Fax: 0231-44 40 789

e-mail: SoftCom1a@aol.com

# PLAYSTATION

|                                                          |        |
|----------------------------------------------------------|--------|
| Playstation                                              | 239,00 |
| Playstation Dual Shock Multinorm+                        |        |
| RGB Kabel+Joypad Verlängerung+                           |        |
| Memory Card 15 Blocks+zweites Joypad                     | 310,00 |
| oder mit zweitem Dual Schock Pad                         | 330,00 |
| Contol Pad Verlängerung<br>(Unterstützt Rumble Funktion) | 9,95   |
| RGB Kabel                                                | 12,95  |
| RGB Kabel mit Audio                                      | 19,95  |
| X-Ploder Cheat Cartridge                                 | 79,95  |
| Pal Converter                                            | 49,95  |
| Sony Dual Schock Pad                                     | 53,95  |
| Ultra Racer PSX                                          | 79,95  |
| Jordan GP Lenkrad                                        | 129,95 |
| Scorpion Light Gun                                       | 74,95  |
| Eraser Light Gun                                         | 74,95  |
| Memory Card 15 Blocks                                    | 19,95  |
| Memory Card 30 Blocks non compressed                     | 29,95  |
| Memory Card 120 Blocks                                   | 36,95  |
| Memory Card 360 Blocks                                   | 49,95  |
| 5th Element                                              | 84,95  |
| Abe's Exoddus                                            | 84,95  |
| Alien Resurrection                                       | 84,95  |
| Alundra                                                  | 79,95  |
| Apocalypse                                               | 84,95  |

Armored Core  
Atlantis  
Aussault



|                                    |        |
|------------------------------------|--------|
| Azura Dreams                       | 84,95  |
| Batman & Robin                     | 89,95  |
| Bio Freaks                         | 79,95  |
| Bombberman World                   | 79,95  |
| Breth of Fire III                  | 89,95  |
| Breth of Fire III Special Box      | 109,95 |
| Bushido Blade II (US)              | 119,95 |
| C&C Gegenschlag                    | 89,95  |
| Cardinal Syn                       | 69,95  |
| Collin McRae Rally                 | 84,95  |
| Colony Wars 2 Vengeance            | 89,95  |
| Cool Boarders III (US)             | 119,95 |
| Crash Bandicoot III (11. Dez)      | 84,95  |
| Dead or Alive                      | 79,95  |
| Heart of Darkness                  | 89,95  |
| Hugo                               | 84,95  |
| Int. Superstar Soccer Pro 98+Metal |        |
| G. Demo                            | 84,95  |
| Jackie Chan's Stuntmaster          | 84,95  |
| Kula World                         | 84,95  |
| Legend                             | 84,95  |
| Medi Evil                          | 84,95  |
| Metal Gear Solid (US)              | 129,95 |



|                           |        |
|---------------------------|--------|
| Point Blank               | 84,95  |
| Point Blank mit G-Con     | 139,95 |
| Riven                     | 84,95  |
| Sentinel Returns          | 84,96  |
| Silent Hill (US)          | 109,95 |
| Small Soldiers            | 84,95  |
| Street Fighter Collection | 84,95  |
| Supercross 98 J.McG.      | 84,95  |
| Tekken III                | 89,95  |
| Tenchu                    | 84,95  |
| Tenchu (US)               | 119,95 |
| Test Drive 5              | 84,95  |
| Tomb Raider III (US)      | 119,95 |
| Treasures of the Deep     | 84,95  |
| V 2000                    | 84,95  |
| WCC Nitro                 | 89,95  |

84,95  
84,95  
84,95



Earthworm Jim 3D  
Fifa Soccer 99 (26. Nov)  
Nascar 99

R - Types (15. Nov.)  
Vigilante 8  
Wild 9  
Wild 9 mit T-Shirt

## DREAMCAST

Ab 23. November bei uns erhältlich.

|                                    |        |
|------------------------------------|--------|
| Dreamcast                          | 759,95 |
| Joypad - Dreamcast                 | 84,95  |
| RGB-Kabel                          | 34,95  |
| VMS System (Godzilla)              | 99,95  |
| VMS Memory Card                    | 79,95  |
| Voltage Converter 220V<br>auf 110V | 34,95  |
| Sega Rally 2                       | 139,95 |
| Sonic Adventure                    | 139,95 |
| Virtual Fighter 3                  | 139,95 |

## Sonderangebote

|                                |       |
|--------------------------------|-------|
| Aent Armstrong                 | 39,95 |
| Blood Omen-Legacy of Kain      | 44,95 |
| Casper                         | 44,95 |
| Forsaken                       | 44,95 |
| MDK                            | 44,95 |
| Mechwarrior                    | 44,95 |
| Nascar 98                      | 44,95 |
| Panzer General 2               | 44,95 |
| Scull Monkeys                  | 44,95 |
| Spice World                    | 54,95 |
| Star Wars-Master of Teräs Käsi | 44,95 |

## PLATINUM

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Platinum Spiele            |  |
| Resident Evil Platinum     |  |
| Command & Conquer          |  |
| Tekken II Platinum         |  |
| Soul Blade Platinum        |  |
| Tomb Raider Platinum       |  |
| und alle weiteren Platinum |  |

42,00

## MERCHENDISE

|                                |       |
|--------------------------------|-------|
| Tomb Raider                    |       |
| Tomb Raider II Tasse           | 24,95 |
| Tomb Raider II Zippo Feuerzeug | 69,95 |
| Tomb Raider Mousepad           | 24,95 |
| Tomb Raider Termuskanne        | 99,95 |
| Tomb Raider Baseball Cap       | 49,95 |

|                                          |       |
|------------------------------------------|-------|
| Resident Evil                            |       |
| Resident Evil Soundtrack                 | 44,95 |
| Resident Evil Soundtrack                 | 44,95 |
| Resident Evil T-Shirt                    | 24,95 |
| Resident Evil Figur - Tyrant             | 39,95 |
| Resident Evil Figur - Chris & Cerberus   | 39,95 |
| Resident Evil Figur - Jill & Web Spinner | 39,95 |
| Resident Evil Figur - Zombies            | 39,95 |
| Resident Evil Figur - Chimera & Hunter   | 39,95 |
| Resident Evil Figur -                    | 39,95 |
| Resident Evil Figur -                    | 39,95 |
| Resident Evil Figur -                    | 39,95 |
| Resident Evil Figur -                    | 39,95 |

Resident Evil  
Tyrant



|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Final Fantasy                   |       |
| Final Fantasy Figur - Sephiroth | 39,95 |
| Final Fantasy Figur - Valentine | 39,95 |
| Final Fantasy Figuren Set       | 89,95 |
| Final Fantasy Key Chain         | 9,95  |
| Final Fantasy Soundtrack        | 49,95 |
| Final Fantasy 6 Soundtrack      | 49,95 |
| Final Fantasy 7 Soundtrack      | 49,95 |
| 4 CD's                          | 69,95 |

Final Fantasy  
Sephiroth



|                    |       |
|--------------------|-------|
| Spawn Figuren      |       |
| Spawn Black Knight | 39,95 |
| The Raider         | 39,95 |
| The Horrid         | 39,95 |
| The Skull Queen    | 39,95 |
| The Spellcaster    | 39,95 |
| The Orge           | 39,95 |

Spawn  
Black Knight



|                             |       |
|-----------------------------|-------|
| Tekken                      |       |
| Tekken Arrange Tracks Sound | 49,95 |
| Tekken Key Chain            | 9,95  |



MISCHA STRECKER

# XENOGGEARS

Genre **RPG**  
 Hersteller **Squaresoft**  
 Entwickler **Squaresoft**  
 Testmuster **Galaxy Plexus** Tel.: 089/775003  
 Erhältlich ab **sofort Import**  
 Preis **ca. 109,- DM**



Elly wird von Alpträumen und Selbstzweifeln geplagt.



Ungewöhnliche Idee: Ein Untersandboot in der Wüste.



Im Spiel werden neue Features in Tutorials erklärt. Intuitives Lernen wird dadurch sehr vereinfacht.

Mit Final Fantasy setzte Squaresoft im letzten Jahr eine Flut von Rollenspielen in Gang, die zwar in Deutschland wenig Wellen schlug, in den USA und Japan dafür aber umso mehr.

Neben Alundra, Breath of Fire und nicht zuletzt Wild Arms, welches gnädigerweise auch die deutsche Spielerschar beglückte, schlug auch Square wieder einmal zu und sorgte mit Parasite Eve für frischen Wind in diesem Genre, da der Schauplatz wie schon in FF7 nicht die typische Fantasywelt mit edlen Kriegerern und fiesen Monstern war, sondern im New York unserer Tage spielte und sich zu einem wahrhaften Horrorszenario ent-

wickelte. Ähnlichen Prämissen folgt nun auch Xenogears, der bislang letzte Streich der Rollenspielgötter.

Hintergrund ist der Krieg der archaisch anmutenden Gesellschaft des Wüstenkönigreiches Aveh mit dem technisierten Imperium Kislev. Seit Jahrhunderten schon bekämpfen sich diese beiden Länder, und obwohl der ursprüngliche Grund schon sehr bald in Vergessenheit geriet, denkt keine der beiden Seiten über so etwas wie Friedensschluß nach. Auch nach derart langer Zeit noch metzeln sie sich auf den Feldern der Ehre nieder.

Allerdings bestimmen nicht mehr Menschen den Ausgang einer Schlacht, sondern riesige Kampfroboter, Gears genannt, sind die Könige der Schlachtfelder geworden und bringen Tod und Verderben über diejenigen, die sich

ihnen entgegenstellen.

Soviel zum Hintergrund; denn mehr bietet er wirklich nicht. In Xenogears entwickelt sich die Hauptfigur nicht zum Kriegshelden, der am Ende triumphierend die eine Seite zum Sieg führt. Weit gefehlt. Wichtig ist einzig und allein die Geschichte um die Hauptfigur Fei und seine Vergangenheit. Auf diese aber auch nur ansatzweise eingehen zu wollen, würde hier bei weitem den Rahmen sprengen. In mehr als nur in einer Hinsicht erinnert Xenogears an einen interaktiven Animestreifen, der ab und zu von Kämpfen unterbrochen wird. Die in allen Rollenspielen vorkommenden längeren Textpassagen finden in Xenogears noch ein Quentchen häufiger und länger statt. Massenhaft Zwischensequenzen, darunter echte Animiefilmchen

## DIE ALTERNATIVE Final Fantasy VII Squaresoft



Immer noch das Referenzspiel dieses Genres, zumindest was unsere Breitengrade angeht. In der Rolle des Cloud Strife, Ex-Mitglied der berühmten

Kampftruppe SOLDIER, schließt Ihr Euch einer kleinen militanten Naturschützergruppe an und kämpft gegen den Energiekonzern Shinra, der langsam aber sicher den Planeten vernichtet. Ein untergegangenes Volk, Magie, geklonte Menschen und jede Menge Action wurden in diesem Titel squaretypisch zu einem absoluten Knaller verarbeitet.



Dann und wann brechen Feis unkontrollierbare Kräfte aus, die Freund und Feind gleichermaßen Schaden zufügen.







Timothy stirbt im Kugelhagel von Lahan.



Mitglieder der Gruppe vereinen sich nicht in der Person des Helden, sondern laufen jenem brav hinterher.

in Bild und Ton - und damit meinen wir keine schöne Hintergrundmusik - treiben die Story voran, beantworten Fragen und werfen gleichzeitig wieder neue auf. Etwa 30 Minuten Film (inklusive Vor- und Abspann) warten darauf, vom Spieler aktiviert und genossen zu werden. So entwickelt sich eine unglaublich packende Story mit religiösen Einschlägen, Fragen nach dem Sinn des Kampfes, wobei die Geschichte mehr als nur einmal heftige Seitenhiebe an die bestehende Gesellschaft austeilte (Mitunter ist das auch ein Grund, wieso das Spiel in den USA beinahe nicht erschienen wäre).

Spielerisch steuert sich Xenogears ein wenig anders als die meisten Rollenspiele. Die Charaktere bewegen sich durch eine frei drehbare Polygonumgebung. Um auszuschließen, daß der Spieler irgendwann in die peinliche Situation gerät, außer einem riesigen Gebäude nichts mehr zu sehen und die Übersicht vollends zu verlieren, läßt sich die Kamera mittels L1 und R2 Tasten frei drehen und schwenken.

Das Kampfsystem, Herzstück eines jeden Rollenspiels, weist ebenfalls einige Neuerungen auf. Neben der altbe-

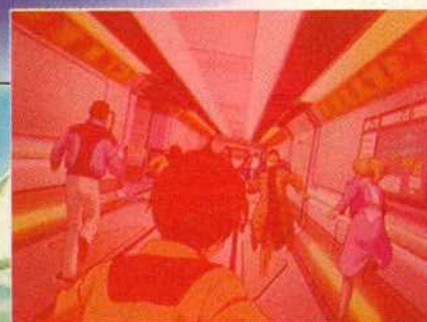


Einzelne Schauplätze erreicht man in größeren Städten über die Stadtkarte.



kannten Zeitleiste, die festlegt, wann wer angreifen darf, sind drei unterschiedlich hart ausfallende Attacken eingebaut worden, die man entweder einzeln oder auch in Kombination ausführen kann.

Mit der Zeit, sprich Levelanstieg, lernt man verschiedene Deathblows dazu. Diese können entweder manuell eingegeben werden, indem man die entsprechende Buttonkombination drückt, oder man wartet, bis sich genügend AP angesammelt haben, wählt den Punkt Combo aus dem Kampfmenü und läßt ein wahres Stakkato an Hieben und Tritten auf die Feinde niederprasseln. Gearkämpfe laufen nach demselben



Fei setzt eine seiner gelernten Deathblow-Attacken ein.

etwas nach unten drückt. Unter demselben Problem haben auch die Charaktere zu leiden. Obwohl die sehr gut animierten Bitmaps schön anzusehen sind, verlieren sich die Merkmale in einem Farbmischmasch, sobald die Kamera eine Nahaufnahme zeigt.

Für die musikalische Glanzleistung in Xenogears zeichnet sich Yasunori Mitsuha verantwortlich, der schon die Musik in Chrono Trigger komponierte. Jeweils der Situation angemessen klingen mal sanftere, mal pompösere

### „DIE STORY FESSELT VON ANFANG AN UND SORGT FÜR RÄTSEL-RATEN, BIS SICH ZUM SCHLUß JEGICHE MYSTERIEN AUFLÖSEN.“

Muster ab, eine Ausnahme ist Imperial City in Kislev, wo die stählernen Kolosse in Echtzeit gegeneinander antreten.

Charakterdaten, Rucksackgegenstände usw. sind rollenspieltypisch in einem Menüsystem untergebracht, über das sich die „bürokratischen“ Aspekte des Heldenlebens steuern lassen.

► Grafisch sind, zumindest in Xenogears, die Zeiten einer 2D-Umgebung vorbei. Die Hintergründe bestehen aus frei drehbaren Polygonen, die zwar sehr detailliert gezeichnet wurden, jedoch gerade bei Close-Ups sehr pixelig werden und zudem beim Drehen wabern, was den Gesamteindruck

Klänge aus den Lautsprechern, in ganz seltenen Fällen ertönen anstelle der Musik einfach nur Hintergrundgeräusche. Die eigentlich mehr als nur bescheidenen Soundeffekte enttäuschen dagegen. Ein Feuer prasselt nun mal und klingt nicht wie ein Topf voller Mais, der gerade zu Popcorn mutiert. Aber das scheint eine nicht auszumerzende Squarekrankheit zu sein. Leider.

Alles in allem ist Xenogears wieder einmal ein Spiel der Spitzenklasse. Die Story fesselt von Anfang an und sorgt für Rätselraten, bis sich zum Schluß jegliche Mysterien auflösen. Und auch wenn die Grafik nicht wirklich das Nonplusultra ist, hebt sie sich technisch doch weit von dem Durchschnitt ab.

#### POSITIV

- fesselnde Story mit überraschen den Wendungen
- stimmungsvolle Atmosphäre

#### NEGATIV

- pixelige Grafik
- mißlungene Hintergrundgeräusche

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10       |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----------|
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 8        |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | GRAFIK   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 8        |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | SOUND FX |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 9        |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | RATING   |

play  
PLAY STATION  
**BEST BUY!**



MARK LIEBOLD

# ASTEROIDS

Genre: Shooter  
Hersteller: Activision  
Entwickler: Syrox Developments  
Testmuster: Activision  
Erhältlich ab: Dezember  
Preis: ca. 69,- DM



Den Excilbur-Raumgleiter erhält man erst, wenn man sich tief in das außerirdische Hoheitsgebiet vorgekämpft hat.

Immer mehr Publisher entscheiden sich, erfolgreiche Games aus den Achtzigern und frühen Neunzigern einer Frischzellenkur zu unterziehen und die aufgepeppten Klassiker erneut auf den Markt zu bringen - meist sehr zur Freude alteingesessener Videospieleveteranen. Auch das Softwarehaus Activision schwimmt auf der Remake-Welle mit und wird mit Ataris Arcade-Hit Asteroids wieder für etliche, nervenaufreibende Stunden sorgen.

In dem „neuen“ Asteroids hat sich am Spielprinzip nichts geändert. Nach wie vor müssen Asteroiden aus dem Weg geräumt werden, die die intergalaktischen Handelsstraßen blockieren. Das 2D-Spielfeld sieht man

immer noch von oben, und sowohl die Asteroiden als auch das eigene Raumschiff kommen, wenn sie auf einer Seite des Bildschirms hinaus fliegen, nach wie vor auf der gegenüberliegenden Seite wieder herein. Da aber in den vergangenen Jahren die Ansprüche der Spieler gewachsen sind, wurden viele neue Features mit eingefügt. Jetzt stehen dem Space Pilot drei verschiedene Raumfighter, die sich durch Geschwindigkeit, Feuerkraft, Wendigkeit und Schildstärke voneinander unterscheiden, zur Verfügung. Die Schiffe sind, wie bereits erwähnt, mit Schilden ausgestattet und können noch zusätzlich mit etlichen Special Weapons, wie etwa dem Ramming Shield oder dem Plasma Sword, ausgerüstet werden. Des Weiteren sind die Gleiter jetzt in der Lage, ihre Waffenphalanx aufzuladen, um anschließend einen Dreifachschuß abzufeuern und auf der Stelle zu wenden. Dies ist besonders praktisch, wenn das Schiff ziemlich schwer zu manövrieren ist. Um das ganze Spiel noch etwas spannender zu gestalten, wurden die

insgesamt 75 Level noch mit einer netten Story versehen. In Asteroids tummeln sich nicht nur kalte Gesteinsbrocken im weiten All. Auch wurmähnliche Aliens, Weltraummüll und feindliche Raumschiffe machen dem Piloten das Leben schwer. Schafft man es über den 15ten Level hinaus, wird der Klassik-Modus freigeschaltet, der besonders die ältere Generation der Spielerschaft mit Wehmut an die guten, alten Zeiten denken lässt.

► Natürlich wurde das '98er Asteroids grafisch aufgefrischt. Sämtliche Objekte wurden von den simplen Vektorgrafiken in Polygonmodelle umdesigned. Auch optische Spielereien, wie etwa Lichteffekte oder Verzerrungen, kommen in Asteroids nicht zu kurz. Zwar läuft die stimmungsvolle Musik nur leise im Hintergrund mit, dafür bringen die Explosionen die Boxen jedesmal bis kurz vor den Kollaps. Asteroids ist ein Remake, bei dem sich die Entwickler die Mühe gemacht haben, einen Schritt weiterzugehen und nicht bloß das Gameplay zu kopieren, sondern es auch zu verbessern.

EXTREME  
HARDCORE



Der Klassik-Modus ermöglicht das Spielen der alten Asteroids Automatenvariante.

## POSITIV

- hoher Spaß- und Nostalgiefaktor

## NEGATIV

- hoher Schwierigkeitsgrad

|          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|          |   |   |   |   |   |   |   |   | 7  |
| GRAFIK   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|          |   |   |   |   |   |   |   |   | 6  |
| SOUND FX |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|          |   |   |   |   |   |   |   |   | 7  |
| RATING   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |

Im Zwei-Spieler-Modus macht die Jagd auf die Asteroiden gleich doppelt soviel Spaß.



STEPHAN GIRLICH

# NASCAR 99

|               |                 |
|---------------|-----------------|
| Genre         | Rennspiel       |
| Hersteller    | Electronic Arts |
| Entwickler    | EA Sports       |
| Testmuster    | Electronic Arts |
| Erhältlich ab | sofort          |
| Preis         | ca. 99,- DM     |



Kracht man in die Mauer, sprühen die Funken.



Fahrphysik und KI können sehr fein auf das eigene Können abgestimmt werden.



Innen vorbei ist auch in NSASCAR 99 meist von Vorteil.

NASCAR 99 verspricht uns laut Anleitung realistische Rennaction. 37 NASCAR-Fahrer und -Wagen und 17 lizenzierte NASCAR-Strecken sollen dies gewährleisten. Die Rennen selbst lassen sich wie auch schon beim 98er-Prequel nach Belieben konfigurieren. Ob Arcade- oder Simulations-lastig über die volle Renndistanz, was bis zu 500 (!) Runden bedeuten kann, mit Boxenstops und Schäden bei einem Crash - NASCAR 99 läßt sich prozentweise in zahlreichen Parametern perfekt den eigenen Bedürfnissen anpassen. Unter den 17 Strecken finden sich diesmal nur noch zwei Rundkurse, die restlichen Läufe werden auf Ovalen ausgetragen. Diese unterscheiden sich in ihrer Charakteristik erheblich. Im kurzen 1-Meilen-Oval ist kaum ein Beschleunigen möglich, Hochgeschwindigkeitsstrecken wie Indianapolis dagegen fordern fast permanent den Bleifuß. EA Sports-typisch sind zu Fahrern und Teams Statistiken und Informationen aufrufbar, so daß man auch als Unbedarfter einen kleinen Einblick in die amerikanische Rennserie erhält.



Die Cockpit-Perspektive ist selbst von Profis kaum zu beherrschen.

► NASCAR 99 hinterließ bei uns, wie auch schon der Vorgänger, einen zwiespältigen Eindruck. In technischer Hinsicht vermögen die bärenstarken StockCars wiederum kein Bäume auszureißen. Zweckmäßig, aber nicht unbedingt zeitgemäß - diese Qualitätsmerkmale verdient sich die Grafikengine. Zwar hat man die gesamte Optik etwas aufpoliert, was sich in einem deutlich reduzierten Grafikaufbau und schöneren Texturen äußert, worunter aber das Spieltempo gelitten hat. Die Wagenmodelle sind teilweise mit sehr grob-pixeligen Schriftzügen der Sponsoren überzogen, was fast schon häßlich wirkt. Warum also sollte ich mir als Rennspielfan NASCAR 99 zulegen? Nun, weil es einfach das etwas andere Rennspiel ist und spielerisch genau das hat, was andere sogenannte Simulationen nicht bieten.

Kann man damit leben, daß man Fahrzeuge steuert, deren Bremsweg und Wendekreis an einen 40t-LKW erinnert, dann könnte man mit NASCAR 99 durchaus viel Spaß haben. Die Rennen

selbst leben vom Windschattenfahren und genialen Positionskämpfen, die über Runden hinweg andauern. Oftmals entscheidet erst die letzte Kurve über den Sieg - Spannung pur bis zur Zielflagge ist fast die Regel. NASCAR 99 lebt ausschließlich vom - zugegebenermaßen gewöhnungsbedürftigen - Gameplay, andere Vorzüge hat der Titel nicht zu bieten. Aber das ist ja genau das, was uns in der Anleitung versprochen wurde.



In den Steilkurven sind die Fliehkräfte enorm.

## POSITIV

- hoher Simulationscharakter
- spannende Positionskämpfe

## NEGATIV

- träges Fahrverhalten
- wenig attraktive Grafik

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |         |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 6       |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | GRAFIK  |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 7       |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | SOUNDFX |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 8       |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | RATING  |





# PSYBADEK



### Wo geht's denn hier bitte zum Spiel?



**Anspruchsvoll:** Innerhalb von drei Minuten müssen 60 Pinguine abgeschossen werden.

Manchmal ist es uns wirklich ein Rätsel, wie es so manche Spiele über Sonys Prüfstand schaffen. Psybadek ist mit Abstand das konzeptionsloseste Stück Software, das uns seit langer Zeit untergekommen ist. Trotz des nicht geringen Werbeaufwands von Psygnosis erwartet den Käufer eine herbe Enttäuschung der Sonderklasse.

Zu Beginn des Spiels scheint die Welt noch in Ordnung. Ein nettes Intro zeigt einen Bösewicht, der aus einem futuristischen Skatepark eine Horde Kids entführt. Daraufhin machen sich wahlweise Xako oder Mia mit ihren Hover-Decks auf den Weg, um ihre Kumpels zu befreien. Doch bereits nach der Charakterwahl nimmt das Übel seinen Lauf. Der Spieler findet sich im Skatepark wieder und muß zunächst selbst herausfinden, wie die eigentliche Spielmechanik gedacht ist. Planlos irrt man auf dem Parcours umher, bis man vier



Überall verstreut findest Du  
Waffen. Zum Einsammeln einfach  
drüberfahren. Abgefeuert  
werden sie mit dem Schußknopf.  
Treffe 60 Pinguine, um zu  
entkommen.

Hier noch ein harmloses Beispiel der extrem dümmlischen Texte.

Portale entdeckt, die wahrscheinlich zu den einzelnen Welten führen könnten. Innerhalb der Portale findet man je nach Thematik (Eiswelt, Dschungel, Wüste oder Unterwelt) wiederum neue Zugänge, die den Protagonisten in die Spielabschnitte führen. Es gilt aber, erst einmal herauszufinden, in welcher Welt denn nun das eigentliche Spiel beginnt. Hat man endlich das nötige Portal gefunden, schwingt man sich auf sein Schwebebrett und versucht, die dahinter verborgenen Aufgaben zu meistern. Für jede gelöste Ebene erhält man Zugang zu einem neuen Abschnitt.

Die Missionen gestalten sich zu jedem Level unterschiedlich. Während des Ladevorgangs erhält man jedoch von einem naiv gezeichneten Hündchen Anweisungen, was zu tun ist. Diese Beschreibungen sind so ärmlich und dilettantisch formuliert, daß dagegen selbst ein Bussi-Bär Heft wie ein literarisches Meisterwerk wirkt. Xako oder Mia müssen Wettrennen und Kämpfe gegen Obermotze bestehen, einen Levelausgang suchen oder auch mal nur so in der Gegend herumballern.

► Bis jetzt hört sich das alles vielleicht noch ganz tragbar an. Blickt man jedoch auf die technische Umsetzung, kann der Tester nur noch vor Entsetzen die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. Die Grafikengine „überzeugt“ mit endlosen Pop Ups, Clipping-Fehlern und einer Kollisionsabfrage, die sich jenseits von gut und böse bewegt. Die Steuerung des Hover-Decks ist unausgereift und führt zu derben Frusterlebnissen, da besonders heikle Sprungpassagen zu wahren Alpträumen ausarten. Die Figur stirbt an völlig unvorhersehbaren Stellen, fällt in Abgründe, die vor einer Sekunde noch keine waren, und klemmt nur allzu oft zwischen zwei Objekten fest.

Bis auf die netten Musikstücke sucht man auch vergeblich nach atmosphärischen Soundeffekten. Statt dessen bekommt der Spieler lustloses Gepiepe zu hören, das an Einfältigkeit kaum zu überbieten ist; besonders dieses nervige Tröten-Sample hat in der gesamten Redaktion fast einen Gehörsturz verursacht. In Anbetracht der Qualität von Psybadek ist es uns ein echtes Rätsel, warum sich der sehr renommierte Skateschuh-Hersteller Vans dazu verpflichtet hat, in dem Game als Sponsor aufzutreten. Eines ist jedoch sicher: Bevor man sich dieses Spiel besorgt, sollte man tatsächlich das Geld lieber in ein paar neue Schuhe stecken.

| POSITIV                   |  | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |        |
|---------------------------|--|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|--------|
| • nette Musikstücke       |  | [Bar] |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 4      |
|                           |  |       |   |   |   |   |   |   |   |   |    | GRAFIK |
| NEGATIV                   |  | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |        |
| • technisch katastrophal  |  | [Bar] |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 5      |
| • ohne Konzept            |  | [Bar] |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 3      |
| • frustrierende Steuerung |  |       |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 3      |
|                           |  |       |   |   |   |   |   |   |   |   |    | RATING |

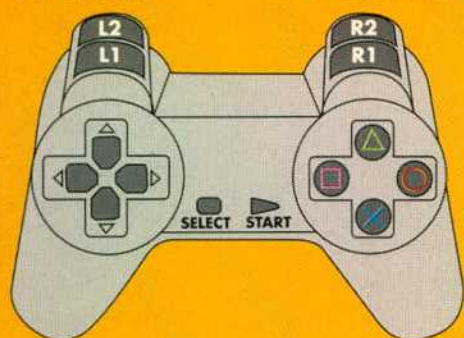


# Tips & Tricks

Gunter Glos

## inFormation

- =rechts
- =links
- =oben
- =unten
- =Quadrat
- X=Kreuz
- O=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 12/98

|                                |            |
|--------------------------------|------------|
| Future Cop LAPD 2100           | .....67-68 |
| G-Darius                       | .....68    |
| Moto Racer 2                   | .....68    |
| MediEvil                       | .....69    |
| The Unholy War                 | .....69    |
| NHL 99                         | .....69-70 |
| Need For Speed III Hot Pursuit | .....69-70 |
| Bomberman Fantasy Race (jap)   | .....70    |
| Ninja Shadow Of Darkness       | .....70    |
| Test Drive 5                   | .....71    |
| Ghost In The Shell             | .....71    |
| Tenchu Stealth Assassins       | .....71-72 |
| S.C.A.R.S.                     | .....71-72 |
| R-Types                        | .....72    |
| Metal Gear Solid (jap)         | .....73    |
| Silhouette Mirage (jap)        | .....73    |
| Resident Evil 1 (Platinum)     | .....74    |
| Cool Boarders 3                | .....74    |
| The Fifth Element              | .....74    |

## Gamebuster Codes

WCW Nitro  
WWF Warzone

## Player's Guide

Tomb Raider III  
The Adventures Of Lara Croft .....75-82

**CHEATS & INFOS**  
**09 31-40 69 170**  
**CYPRESS-HOTLINE**  
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

## Future Cop LAPD 2100 AD

play CheatCard  
PLAY STATION page 1

### Alle Bonus-Waffen

Um alle Waffen zu erhalten, die Ihr normalerweise nur als Bonus im Verlauf des Spiels erhalten würdet, solltet Ihr als Paßwort „**SYMRGBRRL**“ eingeben.



### Alle Missionen erfüllen und alle Bonuswaffen

Um alle Missionsziele erfüllt zu haben und alle Bonuswaffen zu erhalten, gebt Ihr entweder „**DYPYFASRHR**“ oder „**DYSIFASRHY**“ als Paßwort ein.



### 100 mehr Torrit Guns

Startet ein Spiel im Mehr-Spieler-Modus, kehrt aufs Land zurück und schaltet in den regulären Modus um. Jetzt drückt Ihr O,O,O,O,O,X und haltet □ für zehn Sekunden. Schaltet in den Panzer-Modus, kehrt zur Basis zurück und kauft drei Helikopter. Verliert absichtlich ein Leben und Ihr werdet 100 Torrit Guns um Eure Basis herum verstreut vorfinden.

>>>>>

## Future Cop LAPD 2100 AD

play CheatCard  
PLAY STATION page 3

Jetzt drückt Ihr □,□,□,○,X,○,X, SELECT und dann Quit und bestätigt die Frage mit Yes.



### Power Up für Spezial-Waffen

Im Pause-Menü geht Ihr über den Menü-Punkt „Sound FX Volume“ im Options-Menü und drückt □,○,□,SELECT,○,X,□,○,SELECT. Wählt die Option Quit an und bestätigt die Frage mit Yes. Auch hier solltet Ihr eine Aufwärtsbewegung des Bildschirms beobachten, die Euch die korrekte Eingabe des Cheats bestätigt.



### Power Up für den Sprung

Aktiviert den Pause-Modus, geht mit dem Cursor über den Menü-Punkt



>>>>>



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

## Future Cop LAPD 2100 AD

play CheatCard  
PLAY STATION page 2

### Power Up für das Maschinengewehr

Während des Spiels aktiviert Ihr den Pause-Modus und geht mit dem Cursor über die Option „Sound FX Volume“ im Options-Menü. Jetzt drückt Ihr O,O,O,X,X,X,O,SELECT,SELECT, wählt dann die Option Quit an und beantwortet die nachfolgende Frage mit Yes. Wenn Ihr den Cheat richtig eingegeben habt, bewegt sich der Bildschirm kurz nach oben.



aus, wählt die Option „Sound FX Volume“ an und drückt □,SELECT,O,X,SELECT. Jetzt geht Ihr auf Quit und bestätigt die Frage mit Yes. Wenn das Bild nach oben zuckt, habt Ihr diesen Cheat erfolgreich eingegeben.



### Power Up für schwere Waffen

Begeht Euch in den Pause-Modus und bringt den Cursor über die Option „Sound FX Volume“ im Options-Menü.

### Power Up für das Schild

Auch bei diesem Menü aktiviert Ihr den Pause-Modus aus dem Spiel her-

## Future Cop LAPD 2100 AD

play CheatCard  
PLAY STATION page 4

„Sound FX Volume“ und gebt O,O,O,O, □, X, SELECT, □, X, SELECT, O,SELECT ein. Verläßt den Bildschirm mit der Quit-Option und bestätigt die Frage mit Yes. Die korrekte Eingabe des Cheats wird Euch durch eine Bewegung des Bildschirms signalisiert.

### 200 Bonus-Punkte

Geht in das Pause-Menü und wählt die Option „Sound FX Volume“ an. Drückt O,□,O,X,SELECT, □,X,SELECT und verläßt das Menü mit Quit. Wie immer solltet Ihr die Frage mit Yes beantwor-



ten und als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Cheats einen Ruck am Bildschirm sehen.



### Level-Paßwörter

Level 01: .....TAFRGYBLRR  
Level 02: .....CRGRGYBLRY  
Level 03: .....FUMRGYBLRL  
Level 04: .....SICUGYBLLI  
Level 05: .....TAFUGYBLLR  
Level 06: .....CRGUGYBLLY  
Level 07: .....FUMUGYBLLR  
Level 08: .....SIFYGYBISR

## G-Darius

### Unendlich viele Continues

Wenn Ihr mehr als 100 Continues erspielt habt, dann geht Ihr in das Options-Menü und stellt den Menü-Punkt Credit auf „Free Play“.



### Power Ups

Während des Spiels drückt Ihr O,O,O,O,O,O,O,O,X,O, um Extras zur Verstärkung Eures Schiffes zu erhalten. Leider könnt Ihr diesen Cheat nur einmal pro Level aufrufen.

### Alle Full Motion Videos sehen

Im Options-Menü begeht Ihr Euch mit dem Cursor über den Menü-Punkt Movie. Jetzt drückt Ihr O,O,O,O. Um das Spiel zurückzusetzen, haltet Ihr L1+L2+R1+R2, und drückt die START-Taste.



## Moto Racer 2

### Die Strecken andersherum fahren

Um die Strecken in der entgegengesetzten Richtung zu fahren, müßt Ihr den Motocross Championship im Simulations- oder Arcade-Modus gewinnen.



# MediEvil

## Der Cheat-Modus

Während des Spiels aktiviert Ihr den Pause-Modus und haltet L2. Jetzt drückt Ihr          , um den Cheat-Modus zu aktivieren.



## Erweiterter Cheat-Modus

Aktiviert wieder den Pause-Modus und haltet L2. Jetzt drückt Ihr  
 $\Delta, O, \Delta, O, O, \Delta, \Delta, O, \text{Home}, \text{Home}, \text{Home}, O, \text{Home}, \text{Home},$   
 $\Delta, \text{Home}, O, \text{Home}, \text{Home}, \Delta, O, \text{Home}, O, O, \text{Home},$  um in  
das erweiterte Menü zu gelangen.

## The Unholy War

## Mit Beta Razor spielen

Wenn Ihr das Spiel in der Schwierigkeitsstufe Hard mit den Teknos durchspielt, dann könnt Ihr im nächsten Durchgang in der Schwierigkeitsstufe Mayhem mit Beta Razor als Charakter spielen.

## Mit Super-Prana Devil spielen

Um mit Super-Prana Devil zu spielen, solltet Ihr das Spiel in der Schwierigkeitsstufe Hard mit den Arcanes durchspielen.

## Bonus-Landkarten Maze und Menhir Circle

Wenn Ihr das Spiel in der Schwierigkeitsstufe Normal mit den Arcanes durchspielt, schaltet Ihr eine Karte namens Maze frei. Um eine Karte namens Menhir Circle freizuschalten, spielt Ihr das Spiel in der Schwierigkeitsstufe Normal mit den Teknos durch.

# NHL 99

## Bonus-Teams

Wenn Ihr „**FREEEA**“ als Paßwort eingibt, könnt Ihr die Teams EA Blades und EA Storms anwählen, und mit ihnen spielen. Wenn Ihr diese beiden Teams gegeneinander spielen laßt, dann brechen fortwährend Kämpfe auf dem Eis aus.

## Große Köpfe

Wenn Ihr „**BRAINY**“ als Paßwort eingibt, dann skaten die Spieler mit riesigen Köpfen über das Eis.



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



**play CheatCard**  
**PLAY STATION** page 1

## Große Spieler

Um die Spieler zu Giganten anwachsen zu lassen, gebt Ihr „**BIGBIG**“ als Paßwort ein.

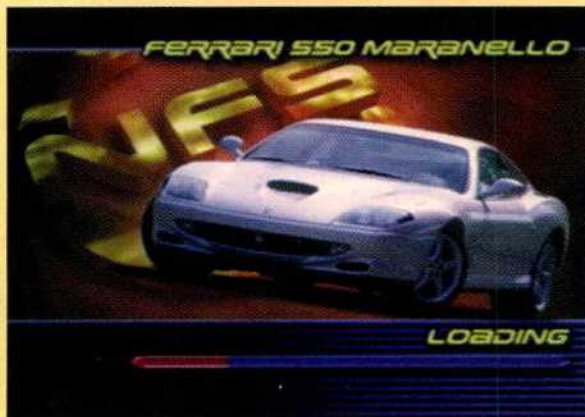


>>>>>

**Need For Speed III Hot Pursuit** **play CheatCard**  
PLAY STATION page 1

Besser spät als nie: Hier haben wir noch ein paar Codes für dieses wundervolle Rennspiel herausgefunden.

Folgende Codes gebt Ihr ein, nachdem Ihr Euch für ein Rennen entschieden habt, aber bevor der Loading-Bildschirm erscheint:



## Power-Hupe

Um eine mächtig laute Hupe ertönen zu lassen, haltet Ihr so lange, bis der Loading-Bildschirm erscheint, **START+SELECT+R1+L2** gedrückt.



## Die Geschwindigkeit des Spiels heruntersetzen

Um den Spielfluß um ungefähr 20% zu verlangsamen, haltet Ihr **○,X,△** so lange gedrückt, bis der Lade-Bildschirm

&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

## NHL 99

play CheatCard  
PLAY STATION page 2

### Alternative Trikots

Um den Mannschaften andere Trikots zu verpassen, gebt Ihr als Paßwort „3RD“ ein.

### Schnelleres Gameplay

Um den Spielfluß zu erhöhen, solltet Ihr es mal mit dem Paßwort „SPEEDY“ versuchen. Die Spieler breschen wie die Wilden über das Eis. Das Spiel ist nur noch mit Mühe unter Kontrolle zu halten.



### Schnelleres Gameplay und schnellere Uhr

Um die Geschwindigkeit des Games zu erhöhen und die Spielzeit schneller

ablaufen zu lassen, gebt Ihr „FAST“ als Paßwort ein.

### Den Abspann sehen

Um das abschließende Full Motion Video zu sehen, ohne das Spiel selbst durchgespielt zu haben, gebt Ihr „VICTORY“ als Paßwort ein.

### Veränderter Sound

Um den Sound, der abgespielt wird, wenn eine der Mannschaften ein Tor erzielt hat, zu verändern, drückt Ihr die Δ-Taste und haltet sie so lange, bis der Sample abgespielt ist.

### Das Stadium heranzoomen

Wenn Ihr auf das Stadium der spielenden Mannschaft einen Kamera-Zoom sehen wollt, dann gebt Ihr als Paßwort **DET** für Detroit, **BOS** für das Bostoner Stadium und **COL** für das Stadium in Colorado ein.

## Need For Speed III Hot Pursuit

play CheatCard  
PLAY STATION page 2

erscheint.

### Das Gewicht des Wagens erhöhen

Um dem Wagen, mit dem Ihr fahrt, mehr Gewicht zu verleihen, so daß er schwerfälliger zu handhaben ist, aber die Bremswirkung des Motors geringer ist, haltet Ihr SELECT+□+X gedrückt, bis der Lade-Bildschirm erscheint.



### Blitz-Start

Um einen Turbo-Start bei Rennbeginn hinzulegen, solltet Ihr die manuelle Schaltung auswählen, vor dem Start auskuppeln (Einstellung N), auf die

Bremse steigen und gleichzeitig das Gaspedal voll durchdrücken. Jetzt schaltet Ihr in den ersten Gang und braust los.

### Die Stimme des Polizisten verändern

Wenn Ihr mit den Einstellungen fertig seid und zu dem Bildschirm gelangt, auf dem ein Tacho abgebildet ist, dann drückt Ihr die START-Taste und haltet folgende Tasten, bis der Lade-Bildschirm erscheint:

Die Stimme des Polizisten verstellen:

○+R1+L2

Den Polizisten deutsch sprechen lassen: ○+R2+L1

Der Polizist spricht spanisch:

○+R2+L1

Auch italienisch spricht der Polizist:

○+R2+L1

Französisch kann er auch: ○+R2+L1

## Bomberman JAP-Version Fantasy Race

### Mehr Speicherplätze

Wählt die Option „New System Data“ an und haltet

L1+R1+L2+R2+SELECT+START. Jetzt drückt Ihr O, um die Anzahl der Speicherplätze für Eure Saved-Games auf 50 zu erhöhen.

### Neue Laufgeräusche

Wenn Ihr Im Pause-Modus L1,L1,R1,R1,○,○,○ drückt, dann hören sich die Geräusche Eurer Lauftiere anders an.

### Spiegel-Strecken

Wenn Ihr auf allen Strecken den ersten Platz erlaucht habt, dann könnt Ihr die Kurse im Auswahl-Menü noch einmal in spiegelverkehrter Darstellung anwählen.

### Die Endsequenz anschauen

Um den Abspann zu sehen, solltet Ihr alle Spiegel-Strecken durchspielen und dann auf dem Titel-Bildschirm die SELECT-Taste drücken.

### Das Geld verdoppeln

Speichert Euer Spiel in zwei verschiedenen Slots ab, geht in die Bank und benutzt die Geldtransfer-Option, um Eure Ersparnisse vom ersten in das zweite Save-Game zu verschieben und somit zu verdoppeln.

### Bonus-Renntiere

Kauft Euch alle fünf Känguruhs und Dinosaurier, um das schwarze Känguruh und den weißen Dino freizuschalten.

## Ninja Shadow Of Darkness

### Das Schwert erhalten

Im Haupt-Menü gebt Ihr

○,○,○,○,○,○,○,○,○,○ ein, um Eurem Ninja ein Schwert zum Kämpfen in die Hand zu geben.





## Test Drive 5

### In die High Score-Liste eintragen

Da folgende Cheats nur dann aktiviert werden, wenn Ihr spezielle Namen in die High Score-Liste eintragt, ist es der einfachste Weg, sich ein Auto auszuwählen, mit dem Ihr große Chancen im Drag Racing habt. Gewinnt ein Rennen, und Ihr könnt mit den Cheats beginnen.

### Extra-Modi freischalten

Wenn Ihr ein Drag-Racing gewinnt, Euch in die Liste mit dem Namen **VRSIX** eintragt und Euer Spiel abspeichert, dann schaltet Ihr weitere Spielmodi frei.

### Bonusautos

Wenn Ihr Euch in die High Score-Liste mit dem Namen **NOLIFE** eintragt, dann schaltet Ihr das Pitbull Special, das Chris' Beast und das All Mighty Maui frei.

### Der Super-Arcade-Modus

Um diesen Modus freizuschalten, solltet Ihr Euch in die High Score-Liste mit **SPURT** eintragen.

### Die Bonus-FMV freischalten

Um eine weitere Filmsequenz zu sehen, solltet Ihr Euch in die High Score-Liste mit dem Namen **AUXYRAY** eintragen. Jetzt könnt Ihr das Fear Factory-Video ansehen.

## Ghost In The Shell

### Alle Missionen und die Training-FMVs freischalten

Im Haupt-Menü gebt Ihr schnell R2,R1,□,□,○,○,□,□, R2,R2 ein. Ein Geräusch ertönt. Jetzt könnt Ihr alle Missionen frei nach Belieben anwählen.

### Verstecktes Bild

Wenn Ihr alle zwölf Missionen des Spiels ohne ein Continue durchspielt, seht Ihr nach den Credits ein großes Bild von Kusanagi.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

## Tenchu Stealth Assassins

play CheatCard  
PLAY STATION page 1

### Levelanwahl

Um alle Missionen des Spiels anwählen zu können, ohne das Game zuvor durchgespielt zu haben, haltet Ihr im Missionsauswahl-Menü (der Bildschirm nach dem Charakterauswahl-Menü) R1 und gebt □,□,△,△,○,○,○,○ ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr als Bestätigung eine Stimme. Jetzt könnt Ihr mit den Richtungstasten durch die Liste der Level hoch und runter scrollen.



### Verschiedene Layouts der Level

Wählt im Charakterauswahl-Menü eine beliebige Spielfigur aus und begeben Euch zur Missionsauswahl. Hier haltet Ihr L2 und gebt □,□,△,△,○,○,○,○. Jetzt habt Ihr die Auswahl zwischen vier verschiedenen Layouts der Level.



### Lebensenergie auffüllen

Um die Lebensenergie Eures Ninjas wieder vollkommen zu erneuern, aktiviert Ihr den Pause-Modus und gebt □,□,△,△,○,○,○,○ ein. Auch hier hört Ihr eine Stimme, wenn Ihr die >>>>>

## S.C.A.R.S.

play CheatCard  
PLAY STATION page 1

### Alle Autos freischalten

Gebt als Paßwort **ALLVID** ein, um alle Fahrzeuge des Spiels frei anwählen zu können.



### Cheetah-Car



Um das Cheetah Car zu fahren, gebt Ihr **RUNNER** als Paßwort ein.

### Cobra-Car

Um die Cobra fahren zu dürfen, solltet Ihr es mal mit dem Paßwort **RATTLE** versuchen.

### Malster-Modus

Den Malster-Modus ercheatet Ihr, wenn Ihr **XPERS** als Paßwort eingibt.

### Panther-Car

Wenn Ihr mit dem Panther-Car Eure Runden drehen wollt, gebt Ihr **MYSTER** als Paßwort ein.





CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

## Tenchu Stealth Assassins

play CheatCard  
PLAY STATION page 2

Tastenkombination richtig eingegeben habt.

### Versteckte Ausrüstungsgegenstände

Diesen Code gebt Ihr im Ausrüstungs-Menü ein. Haltet R1 und drückt □,□,△,△,●,●,●,●. Jetzt könnt Ihr alle Gegenstände selektieren, die normalerweise erst später im Spiel zur Auswahl in den Regalen liegen würden.

### Mehr Gegenstände in den Regalen

Auch dieser Cheat wird in dem Bildschirm aktiviert, in dem Ihr Eure Ausrüstungsgegenstände für die nächste Mission zusammenstellt. Haltet L2 und drückt □,□,△,△,●,●,●,●. Jedes Mal, wenn Ihr diesen Cheat eingibt, erhöht sich die Anzahl jedes einzelnen Items, das Euch zur Auswahl steht.



### 99 Gegenstände tragen

Der dritte und letzte Cheat, der im Auswahl-Menü für Ausrüstungsgegenstände eingegeben wird, lautet: Haltet R2 und gebt □,□,△,△,●,●,●,● ein. Jetzt könnt Ihr Euch die Taschen nach Belieben mit all' den nützlichen und hilfreichen Gegenständen vollstopfen, die Euch in vorangegangenen Missionen nicht in ausreichender Menge zur Verfügung standen.

## S.C.A.R.S.

play CheatCard  
PLAY STATION page 2

### Scorpion-Car

Das Scorpion-Car steht Euch zur freien Auswahl, wenn Ihr **DESERT** als Paßwort eingeht.



### Der Crystal-Cup

Um den Crystal-Cup freizuschalten, gebt Ihr **GLASSX** als Paßwort ein.



### Der Diamond-Cup

Im Diamond-Cup fahrt Ihr, wenn Ihr **ROCKYY** als Paßwort eingeht.

### Der Zenith-Cup

Vielleicht wollt Ihr auch ein paar Runden im Zenith-Cup drehen. Hierfür empfehlen wir Euch das Paßwort **ZDPEAK**.

## R-Types

### Levelanwahl

Im Titel-Bildschirm bringt Ihr den Cursor entweder über den Schriftzug „R-Type“ oder „R-Type II“. Jetzt drückt Ihr schnell zehnmal L2 und dann zehnmal R2. Jetzt startet Ihr eines der Spiele und drückt die START-Taste. Alle Levels sind jetzt selektierbar.



### Alle Waffen freischalten

Während des Spiels, egal ob in R-Type oder in R-Type II, aktiviert Ihr den Pause-Modus. Jetzt haltet Ihr R2 und drückt ●,●,●,●,●,●,●,●, gefolgt von einer der folgenden Tasten, die darüber entscheiden, welche Waffe Ihr erhaltet: △ □ X O oder R1

### Der Turbo-Modus

Aktiviert den Pause-Modus in R-Type oder in R-Type II und haltet L2. Jetzt drückt Ihr ●,●,●,●,●,●,●,●, O. Das Spiel wird merklich schneller und Euer Raumschiff ist leichter zu bewegen.

### Der Schnecken-Modus

Aktiviert den Pause-Modus in R-Type oder in R-Type II und haltet L2. Jetzt drückt Ihr ●,●,●,●,●,●,●,●, X, um das Raumschiff merklich langsamer manövrieren zu können.







## Metal Gear Solid

JAP-Version

### Andere Kleidung

Wenn Ihr das Spiel zweimal durchspielt und immer den gleichen Speicherplatz auf Eurer Memory-Karte zum Abspeichern verwendet, dann zieht Snake im dritten Durchgang den Neopren-Anzug aus, sobald Ihr im Aufzug seid, und wechselt ihn gegen einen Smoking. Wenn Ihr das Game ein viertes Mal spielt und Euch im Aufzug befindet, legt Snake den waserdichten Anzug wieder ab und kleidet sich mit einem Ninja-Gewand.

### Mantis liest die Memory-Karte

Wenn Ihr Metal Gear Solid spielt und eine Memory-Karte mit einem Saved-Game eines anderen Spiels von Konami in Eurer PlayStation stecken habt (Castlevania, ISS Soccer, Suikoden...), dann hört Ihr Mantis im Kampf gegen Euch verschiedene Titel des Herstellers aufzählen.

### Zwischensequenzen ansehen

Wenn Ihr das Game einmal in einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durchgespielt habt, dann solltet Ihr im Special-Menü eine Zusammenfassung aller Cut-Scenes, die im Spiel vorkommen, vorfinden, die Ihr noch einmal abspielen lassen könnt.

### Die Kamera bewegen

Während den Briefing-Szenen seht Ihr am Bildschirmrand einen Schriftzug, der zwischen „Camera change“ und „Camera free“ wechselt. Diese Einblendung informiert Euch, wann Ihr mit der Kamera herumexperimentieren könnt. Nehmt hierzu die □- und die △-Taste, um das Bild zu zoomen. Um die Kamera umzuschalten, benutzt Ihr die O-Taste. Um das momentan gespielte Videoband auszuwerfen, drückt Ihr die X-Taste.

### Allgemeine Tips Mantis

Wie Ihr vielleicht bemerkt, hatten wir diesen Cheat schon das letzte Mal abgedruckt. Da er nicht sehr detailliert beschrieben wurde, erklären wir ihn Euch dieses Mal etwas ausführlicher: Kurz vor dem Kampf mit Mantis solltet Ihr Euer Joypad aus der PlayStation

herausziehen und in den zweiten Port der Konsole einstecken. Jetzt drückt Ihr eine beliebige Taste, um einen schwarzen Bildschirm zu erhalten. In der Ecke erscheint ein grüner Schriftzug namens HIDEO. Nach wenigen Sekunden kommt die Bildschirmanzeige zurück und Ihr könnt gegen Mantis antreten. Da er Euch nicht mehr voraussagen kann, wohin Ihr gehen werdet, weil er nicht mehr die rechte, sondern jetzt nur noch die linke Hälfte Eures Gehirns lesen kann, ist es einfacher ihn zu besiegen.

### Sniper Wolf

Um Sniper Wolf zu besiegen, ist es die beste Strategie, den Weg zur Waffenkammer zurückzulaufen, bis Ihr in den Raum mit den sechs kleineren Unterräumen kommt. Begebt Euch in den rechten, oberen Raum und benutzt die erst kürzlich gefundene Key-Karte für den fünften Level. Hier findet Ihr einen PSG-1 und Munition. Jetzt geht Ihr zurück zu Sniper Wolf und erschießt sie mit der eben gefundenen Waffe. Wartet mit dem Schießen so lange, bis Ihr ihren Atem seht.

### Der Gunner

Nachdem Meryl Euch das Tor im ersten Stock des Panzer-Hangars geöffnet hat, geht Ihr bis ganz nach oben, wo Ihr den Minen-Detektor findet. Jetzt geht Ihr den Weg zurück und durch die Türe. Setzt Euer Infrarot-Sichtgerät auf, um die Strahlen beim Durchqueren des Raums zu sehen. Hinter diesem Raum kämpft Ihr gegen den Gunner. Setzt den Minen-Detektor ein, um die Minen zu orten und sie aufzusammeln. Um die Hauptwaffe des Gunners außer Gefecht zu setzen, solltet Ihr eine Chaff-Granate werfen, so daß er nur mit seiner Pistole auf Euch schießen kann. Vergeßt nicht, immer wieder eine neue Chaff-Granate zu werfen, um den Einsatz seiner primären Waffe zu verhindern.

### Der Ninja

Die beste Taktik, den Ninja außer Gefecht zu setzen, ist es, immer wieder eine Chaff-Granate zu werfen, um ihn aus dem Konzept zu bringen und Euch die Zeit zu verschaffen, drei Treffer zu erzielen.

### Der Generator

Um den Generator in die Luft zu jagen, benötigt Ihr eine Nikita. Feuer sie ab und wechselt in den First Person-Modus, da es einfacher ist, aus dieser Perspektive mit der Rakete zu zielen.

### Wie bekomme ich die Kamera?

Um in den Besitz der Kamera zu gelangen, solltet Ihr die Key-Karte für Level 6 haben. Geht zu dem Panzer-Hangar und fahrt mit dem Aufzug hinunter ins Basement 2. Begebt Euch in die Halle vor dem Raum, in welchem Ihr Revolver Ocelot besiegt habt. Hier findet Ihr einen Fleck an der Wand, den Ihr aufsprengen könnt. Dahinter befinden sich zwei weitere Räume, in denen Ihr die Kamera, Munition und Rations-Pakete findet. Wenn Ihr an eine verschlossene Türe kommt, setzt Ihr eine Ladung C4 zum Sprengen an und probiert, die Türe danach noch einmal aufzustoßen.

### Aus dem Gefängnis freikommen

Wenn Ihr Euch unter dem Bett versteckt, kommt der Wärter herein, um zu schauen, wo Ihr seid. Sobald er zur Türe hereinkommt, kriecht hervor und erledigt ihn.

### Die Wölfe zähmen

Wenn Ihr wollt, daß die Wölfe Euch ignorieren, solltet Ihr so schnell wie möglich zu Meryl gehen. Nehmt Euer Socom heraus und haltet eine Cardboard Box bereit. Jetzt schießt Ihr auf Meryl, so daß sie die Hunde auf Euch hetzt. Verschwindet so schnell wie möglich in der Kiste. Ein Wolf kommt heran und pinkelt an die Kiste. Da Ihr jetzt wie ein Wolf riecht, werden die Wölfe Euch keine Beachtung mehr schenken.

## Silhouette Mirage

JAP-Version

### Volle Power

Während des Spiels aktiviert Ihr den Pause-Modus und gebt ○,○,○,○,○,○,○,○,○,○,○,○,○,○,○ ein.



**Resident Evil 1**

Platinum

**Der Raketenwerfer**

Wenn Ihr das Spiel in weniger als drei Stunden beendet, ohne jemanden zu befreien, erhaltet Ihr für den nächsten Durchgang einen Raketenwerfer, mit dem Ihr in jeder Situation klare Verhältnisse schaffen könnt, da Ihr unendlich viel Munition mit Euch tragt. Einen Nachteil hat diese Waffe, da sie schlecht nach oben und nach unten schießt.

**Alternative Kleider**

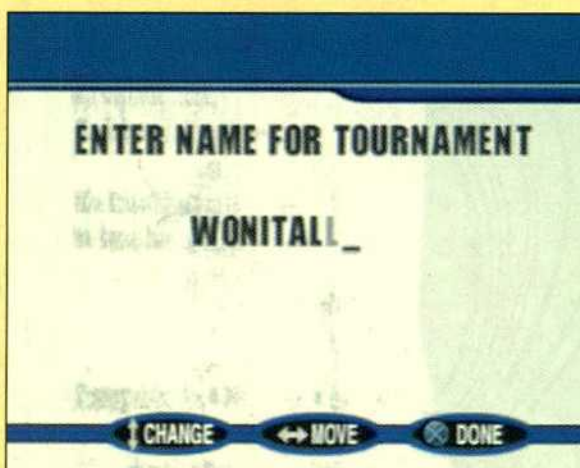
Befreit die anderen beiden Charaktere und beendet das Spiel. Der Schriftzug „You've got the special key“ erscheint nach dem Abspann. Speichert das Spiel ab und ladet das Spiel wieder, das Ihr gerade abgespeichert hat. Geht in den Raum mit dem großen Spiegel im zweiten Stock des Herrenhauses und schließt die Türe im Hintergrund auf. Geht in den Wandschrank bis an dessen Ende. Dort bekommt Ihr Kleidungsstücke, die Euch angeblich perfekt passen. Beantwortet die Frage mit Yes und zieht sie an.

**The Fifth Element****Den Cheat-Modus aktivieren**

Im Haupt-Menü drückt Ihr L1, L2, R2, R1, SELECT, um die Levelanwahl, unendlich Leben, alle Waffen, alle Extras und alle Full Motion Videos auszuwählen.

**Cool Boarders 3****Alle Strecken freischalten**

Wenn Ihr im Tournament-Modus **WONITALL** als Spielernamen eingibt, könnt Ihr jeden Kurs frei anwählen.

**Alle Boards freischalten**

Um in den Genuß aller Snowboards, die es im Spiel gibt, zu kommen, gebt Ihr als Spielername **OPEN\_EM** im Tournament-Modus ein.

**Große Köpfe**

Im Tournament-Modus solltet Ihr Euren Spieler **BIGHEADS** nennen, um den Charakteren riesige Köpfe zu verpassen.



# GAMEBUSTER CODES

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

**WCW NITRO**

Drückt Select, um die Energieleiste aufzufüllen.

Spieler 2-Unendlich Energie

.....D008B974 0100  
.....801F0B64 03E8

Alle 48 Wrestler ..50003004 0000

.....80063596 0001

Alle 15 geheimen Ringe

.....50001504 0000

.....80063660 0001

Modusauswahl ..800634A0 00??

Ziffern der einzelnen Modi:

0000 - NORMAL

0001 - BIG HEAD

0002 - BIG HANDS

0003 - BIG HEAD & HANDS

0004 - BIG FEET

0005 - BIG HEAD & FEET

0006 - BIG HANDS & FEET

0007 - BIG HEAD, HANDS & FEET

0008 - HUGE HEAD

0009 - SUPER HUGE HEAD

000A - SUPER HUGE HEAD & BIG HANDS

000B - SUPER HUGE HEAD & BIGGER HANDS

000C - SUPER HUGE HEAD & BIG FEET

000D - SUPER HUGE HEAD & BIGGER FEET

0010 - GROWING HEAD

0012 - GROWING HEAD & BIG HANDS

**WWF WAR ZONE**

Sofortiger Pin und Count Out Spieler 1

.....800D94F4 E5ED

Spieler 2 immer betäubt

.....800D94EC FFFF

.....800D982C 0000

Ist Ever Gegner im Käfig betäubt, dann verprügelt ihn und verläßt sofort den Käfig.

Cheats im Keller öffnen

.....8007A6D0 0FFF

.....8007A6D2 1000

.....8007A6D4 00FF

.....8007A6D6 2000

Um in den Keller zu gelangen, müßt Ihr wiederholt auf L1 und R1 drücken.



# Tomb Raider III

## The Adventures Of Lara Croft

### Player's Guide part 1

Dieser Guide versteht sich als Walkthrough im eigentlichen Sinn des Wortes. Auf alle Secrets einzugehen würde leider den Rahmen sprengen, darum lassen wir sie einmal außen vor. Die harten Sprungpassagen können wir Euch mit diesem Guide leider nicht ersparen, wohl aber erleichtern, indem wir Euch verraten, wie und vor allem wohin Ihr springen solltet. Ein kleines Wort noch zu den Richtungen. Ohne Karten ist es wenig sinnvoll, auf irgendwelche festen Himmelsrichtungen hinzuweisen. Richtungsangaben beziehen sich immer auf Lara, ihren momentanen Standort sowie die Blickrichtung.

#### Laras Tagebuch Teil 1

##### Indien: 22 00 N 77 00 O

Es hieß, wir würden hier ein altes Artefakt finden, von dem die Eingeborenen sich erzählen, man könne mit seiner Hilfe magische Wunder vollbringen. Außerdem soll es unsterblich machen und gegen alle Krankheiten wirken. Wie auch immer, so ein Teil, ob es nun funktioniert oder nicht, fehlte eigentlich noch in meiner Sammlung. Bis jetzt allerdings hatten wir kein Glück und als mir das Gelaber meiner „Kollegen“ auf den Geist ging, beschloß ich erst einmal, für ein Weilchen im Dschungel zu verschwinden.

#### Im Dschungel

Unvorsichtigerweise hatte ich mich in eine Situation manövriert, aus der es so schnell kein Entkommen geben sollte. Ein durch das Unterholz verborgener Absatz ließ meinen Schritt ins Leere gehen und ehe ich mich versah, befand ich mich am „Gipfel“ eines Abhangs wieder. Zurück konnte ich nicht weitergehen, dafür war ich zu tief gefallen. Also mußte ich einen anderen Weg zurück ins Lager finden.

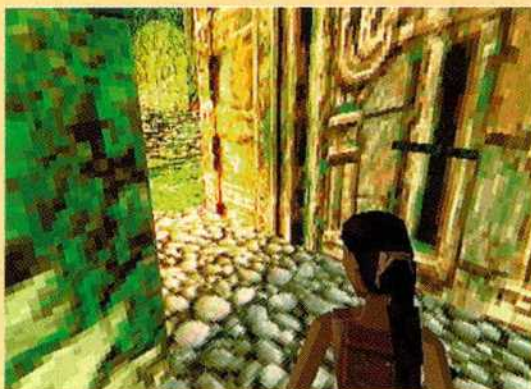
Um nicht noch mehr Zeit zu verschwenden, begann ich meinen Abstieg den Hang hinunter. Wenn ich Snowboards gehabt hätte, wäre es sicherlich spaßiger geworden. Noch spaßiger wäre es allerdings gewesen, wenn nicht quer über den Weg zwei Spießgräben angelegt worden wären, die mir beinahe zum Verhängnis wurden. Zwei beherzte Sprünge, die dank der Geschwindigkeit, die ich innehatte, kein Problem darstellten, trugen mich über die beiden Fallen hinweg.



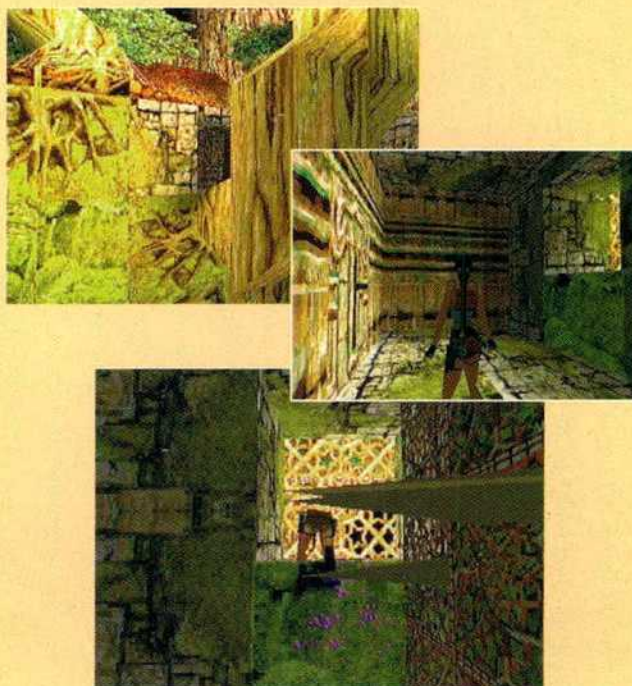
Unten angekommen sah ich mich erst einmal um. Links von mir sah ich das blaue Schimmern eines Speicherkristalls. Ich beschloß, ihn mitzunehmen, schließlich war es immer ein gutes Gefühl, diese Dinger bei

sich zu haben. Hier weiterzugehen brachte nichts, um mich herum war nur Treibsand. Als ich mich umdrehte, entdeckte ich einen Durchgang, durch den ich tiefer in den Dschungel gelangen würde. Als ich ihn verließ, befand ich mich in einer Art Hof. In der Mitte befand sich ein kleines Medipack, welches mir der Affe aber vor der Nase wegschnappte. Ich überzeugte ihn mit meinen Baretas, daß er es doch besser wieder loslassen sollte. Links von mir entdeckte ich eine Öffnung, rechts von mir ebenfalls. Nur war die Öffnung rechts durch ein Gitter versperrt, also ging ich erst einmal nach links. Am Ende des Tunnels fand ich einen Schalter, der das Gitter im Hof tatsächlich öffnete.

Wieder zurück, kletterte ich die Wurzeln



nach oben und ging durch die Öffnung. Dahinter war eine kleine Klammer, die außer einem Schalter nicht viel zu bieten hatte. Ich benutzte ihn und bemerkte, daß die Wand links von mir auf mich zukam, vorneweg viele Dolche, die mich aufzuspießen drohten. So schnell wie möglich verließ ich die Kammer wieder. Die Wand glitt fast ohne Schaden anzurichten an mir vorbei und ich konnte die Kammer wieder betreten.



Jetzt konnte ich die Kammer durch einen Gang verlassen. Wieder im Freien, sah ich ein Seil, das quer über den Fluß gespannt war. Ich sprang hoch und rutschte daran über den Fluß. Auf der anderen Seite landete ich auf einer kleinen Felsäule. Direkt gegenüber führte ein Tunnel tiefer in den Berg. Alles in allem schien der Ausflug vielversprechend zu werden. Wenn da nicht der Tiger gewesen wäre, der mich sofort angriff, als er mich sah.

Beim Weitergehen sah ich einen ausgehöhlten Baumstamm, in dem ein Schalter angebracht war.



Arglos betätigte ich ihn und mußte zu meinem Erschrecken feststellen, daß ich damit eine Falle ausgelöst hatte. Eine Kugel rollte auf mich zu. Weil ich schnell genug wegkam, überlebte ich diesen Zwischenfall. Ich hatte aber Glück im Unglück, denn die Kugel hätte mir den Weg versperrt, hätte ich sie nicht ins Rollen gebracht. Ich ging hin und fand in einer Nische daneben einen weiteren Schalter, der eine Gittertür öffnete. Den Weg entlangzugehen, wäre fast ein Spaziergang geworden, aber leider gehörte er zum Jagdrevier eines weiteren Tigers, der mich auch gleich angriff.

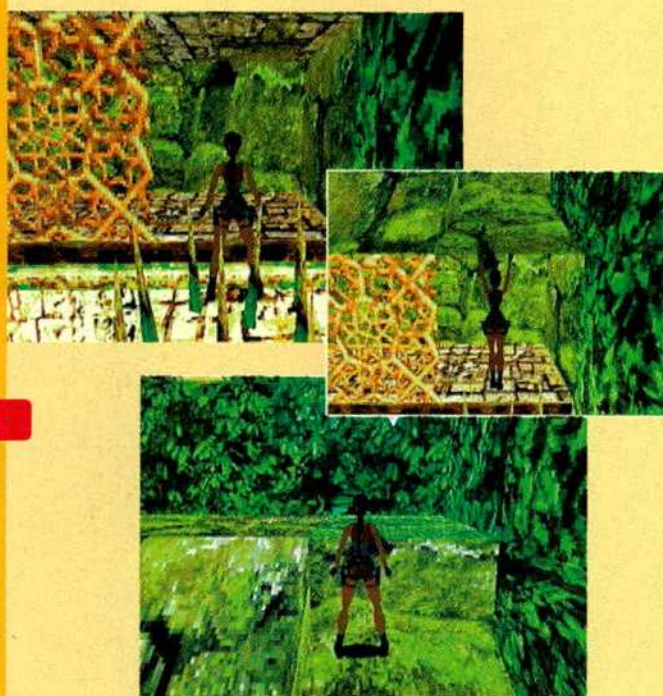
Dann war ich wirklich im tiefsten Urwald. Ein Loch im Boden wäre mir beinahe zum Verhängnis geworden, denn in dem Loch befanden sich Spieße, die mich unweigerlich umgebracht hätten, wäre ich hinuntergesprungen. Statt dessen ging ich unter dem Baumstamm auf dessen andere Seite durch. Drüben angekommen lief ich ihn entlang, bis ich ohne Probleme auf ihm gehen konnte. Neben dem Baum sah ich aus dem Augenwinkel eine Plattform, auf der ich Munition fand. Der Baum sah aus, als wäre er ohne Probleme begehbar. Und tatsächlich konnte man einfach entlanglaufen. Der Weg führte zu einer Brüstung eines sehr alten Gebäudes. Wohl ein alter vergessener Teil des Tempels. Ein kurzer Blick über den Rand der Brüstung überzeugte mich schnell,



# Tomb R

## The Adventures Of Lara Croft

daß es besser wäre, erst einmal einen anderen Weg zu suchen. Links ging die Brüstung weiter entlang, obwohl sie auch schmaler wurde. Schließlich stand ich vor dem Grund einer Spießfalle. Vorsichtig ging ich durch die Spitzen hindurch und drehte mich gleich darauf langsam um. Über mir war ein weiterer Weg und wenn mich nicht alles täuschte, sah ich ein blaues Leuchten. Ich stellte mich also an den Rand der Spießfalle, sprang hoch und griff nach dem Rand über mir. Dann zog ich mich hoch.



Den Speicherkristall nahm ich mit. Links von mir ging ein Weg weiter, an dessen Ende ich mich an einem Felsrand entlanghangelte. Ein paar Felsen luden zum Klettern ein, vor allem, da ich oben den Schatten einer Öffnung auszumachen glaubte. Tatsächlich war oben der Eingang zu einem Tunnel. Drinnen war es extrem dunkel, eine Fackel sorgte für Abhilfe. Jetzt konnte ich auch die Falle entdecken, die dieser Tunnel eigentlich war. Über dem Tunnel hing eine Kugel und eine innere Stimme warnte mich davor, daß sie losrollen würde, wenn ich den Schalter betätigte. Ich vertraute meiner Stimme und verließ den Gang wieder.

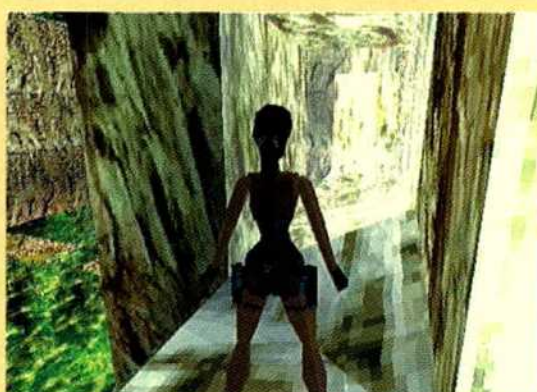


Wieso ein Risiko eingehen? Als er erlegt war, ließ ich mich vorsichtig über den Rand hinunter und dann fallen. Durch ein großes Gittertor gelangte ich schließlich zu einem

Ich mußte wohl doch über die Brüstung springen. Den Tiger, der unten auf mich lauerte, erschoss ich gleich von der Brüstung aus.

Fluß, in dem ein großer Baumstamm schwamm. Ich sprang ins Wasser und tauchte zu einem Tunnel. So gelangte ich in das Tempelinnere. Mitten in dieser Kaverne war ein Steg, an beiden Enden befanden sich Schalter. Das rötliche Fackellicht tauchte Wasser und Wände in ein unheimlich bewegtes Licht und machte es schwer, genaueres zu erkennen. Aber es war offensichtlich ein Teil eines Hindutempels. Wie auch immer, die Schalter ließen sich bewegen und öffneten mir unter Wasser den weiteren Weg in die Anlage. Als ich auftauchte, sah ich links von mir eine Tür, die von zwei Fackeln flankiert wurde. Allerdings war sie noch verschlossen. Gegenüber sah ich eine geöffnete Tür, durch die ich in einen Tunnel kam. Ich folgte ihm bis zu einem Schalter, der die „Fackeltür“ öffnete. Sie führte mich wieder ins Freie, wo sich mir ein malerischer Anblick bot. Eine komplette Felswand wurde von Wasserfällen eingenommen, die sich in einen kleinen See ergossen. Gegenüber auf einem Felssims über dem See erkannte ich einen Speicherkristall.

Ich sprang ins Wasser und schwamm erst einmal an den Wasserfällen vorbei, bis ich einen schmalen Weg erkennen konnte, der hinter einer Mauer entlang führte. An dessen Ende konnte ich mich über die Felsen hoch arbeiten, bis mich nur noch ein Sprung von dem Kristall trennte. Nachdem ich ihn in Besitz genommen hatte, sprang ich in den See und schwamm zum Wasserfall. Links vom Weg konnte ich schemenhaft erkennen, daß der Wasserfall dort einen Eingang verbarg. Ich ging hinein. So langsam entwickelte sich das alles zu einer wilden Kletterei. Am Ende des kurzen Ganges benutzte ich eine Leiter, um weiter nach oben zu kommen. Schließlich stand ich außen mitten in den Fällen. Glücklicherweise waren sie nicht so stark, so daß ich auf den überfluteten Absätzen leicht entlanggehen konnte.



Oben angekommen fand ich einen Schalter, der unter Wasser ein Gitter öffnete. Ich sprang wieder in den See und tauchte weiter. Diese Passage war bis dahin der

längste Tauchgang. Als ich wieder aus dem Wasser kam, fand ich mich Auge in Auge mit einem Tiger. Aber auch dieser war ein leichtes Opfer. Sein Fell wird einen guten Fußabtreter abgeben. Nicht weit vom Wasser stieg ich eine Leiter nach oben aufs Dach des Gebäudes. Unter mir war wieder ein Tiger, den ich aus sicherer Entfernung und vor allem unerreichbar für dieses Biest erledigen konnte.

Ich lief weiter, bis ich plötzlich auf einen Affen traf, der einen Gegenstand im Maul hielt. Er wollte ihn leider nicht so ohne weiteres 'rausrücken, also mußte ich ihn erschießen. Es stellte sich heraus, daß es ein Schlüssel war, mit dem ich eine Tür unterhalb des Daches öffnen konnte.

Diese Tür hatte ich tatsächlich schon einmal gesehen, leider nur von der anderen Seite, denn sie war stets verschlossen gewesen. Wie auch immer, ich wußte wieder, wo ich war, und ging schnurstracks zum Lager zurück. Ich wollte mir erst einmal ein wenig Ruhe gönnen, bevor ich wieder zwischen Lianen und Mauerresten herumturnen würde. Aber im Lager war zwischenzeitlich etwas geschehen. Zwei meiner „Kollegen“ waren fort, nur Toni war noch da und der schien ziemlich durchgeknallt. Er babbelte herum, drückte mir eine Geschichte auf und dann lief er plötzlich davon.

### In der Tempelruine:

Toni war im Basislager offensichtlich durchgedreht. Ich folgte ihm, schließlich wollte ich trotz allem nicht, daß ihm etwas zustößt. Kurz darauf stand ich schon in den Außenbezirken einer sehr alten Tempelanlage. Von ihm selbst war keine Spur zu sehen. Nur hier und da ein paar Mauerreste und sehr viel Urwald; in der Nähe konnte man das Rauschen eines Flusses hören. Eine schnelle Untersuchung am Ufer ergab jedoch, daß der Fluß für eine Überquerung zu reißend war und von Piranhas nur so wimmelte. Und Schlangen! Überall wimmelte es von Schlangen. Die Baretas griffbereit, bewegte ich mich sehr vorsichtig durch das Unterholz. Rechts vom Ausgangspunkt, in einem ausgehöhlten Baumstamm, fand ich ein kleines Medipack.

An einer alten Mauer sah ich schließlich einen Hebel, der, nachdem ich an ihm zog, eine alte Falltür und somit den Zugang zu einem Tunnelsystem freigab. Da es keinen anderen Ausweg gab, mußte wohl der Tunnel in die Tempelanlage führen. Ich sprang hinab und folgte dem Weg, die Waffen immer noch gezogen. Nach der zweiten Biegung lauerte tatsächlich eine der größten Kobras, die ich bis dahin gese-





# aiden III

## Player's Guide part 1

hen hatte. Aus sicherer Entfernung beharkte ich sie mit den Barettas, bis sie sich nicht mehr rührte. Die Kammer war ansonsten leer. Ich ging weiter. Als ich endlich draußen ankam, erkannte ich, daß der Tunnel nicht wie erhofft unter dem Fluß durchführte, aber er brachte mich der Tempelanlage doch ein gutes Stück näher. Ohne eine andere Wahl sprang ich in den Fluß, wobei ich darauf achtete, daß die Piranhas nicht in der Nähe waren. Am anderen Ufer stieg ich dann direkt vor der Mauer aus dem Wasser und fand an der Mauer tatsächlich einen Schalter, den ich betätigte.

Einen Hinweis darauf, was er öffnete oder auslöste, gab es nicht. Als ich mich umsah, entdeckte ich direkt an der Mauer unter Wasser eine Öffnung, die hineinzuführen schien.



So tauchte ich einen weiteren Tunnel entlang und gelangte so in einen Hof. Die Affen, die

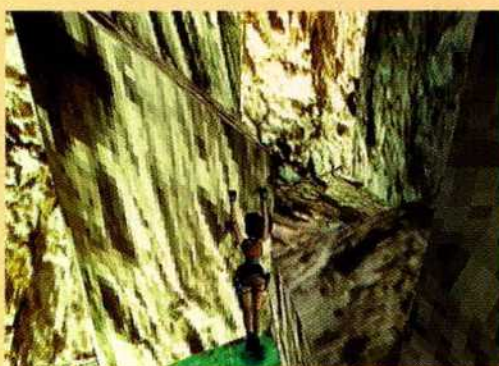
mich vorher noch weitestgehend in Ruhe ließen, griffen diesmal sofort an. Eine Untersuchung des Hofes brachte mir ein kleines Medi Pack ein, und eine Galerie führte an der Innenseite der Mauer um den Hof, unterbrochen von einem gewaltigen Erdbeben. Über die zerstörten Säulen vor einem Teilstück der Galerie sprang ich hoch. Vor dem Relief des Ganesha, einer indischen Gottheit mit Elefantenkopf fand ich Munition. Ich ging links weiter, über den Erdhügel, und schließlich war ich auf dem zweiten Teil der Galerie angekommen. Das dunkle Stück der Mauer am Ende dieses Weges erwies sich als ein weiterer Zugang zu einem Gang, der mich wieder auf die Außenseite des Tempels führte. Den Speicherkristall nahm ich mit. Doch diesmal stand ich sozusagen im zweiten Stockwerk und konnte jetzt endlich auf die Stege in den Baumwipfeln springen, die vorher unerreichbar schienen.



Weiter über die Baumwipfel ging es zwar nicht, aber als ich mich umdrehte, entdeckte ich, daß ich wieder zurück zum anderen Ufer springen konnte. Zunächst schien dieses Ufer allerdings eine Sackgasse zu sein. Als ich genauer hinsah, entdeckte ich, daß es rechts vom Wasserfall sehr wohl weiterging, der Weg jedoch von einer Felswand versperrt wurde. Ich mußte mit einem riskanten Sprung da hinüber. Ins Wasser konnte ich nicht, da der Fluß hier eine zu große Strömung hatte.



In der kleinen Nische angekommen, sprang ich zunächst hinter die kleine Ausbuchtung hinter dem Wasserfall. Dort mußte ich zwar schon wieder eine Schlange töten, aber es brachte mir auch einen Nachschub Schrot patronen, aber leider nicht die dazugehörige Flinte, ein. Wieder zurück in der Nische benutzte ich den schrägen Felsen, um auf den oberen Absatz zu gelangen.



Von diesem aus sprang ich nach links wieder in den Wasserfall hinein und besorgte mir noch einige Fackeln. Dann ging es wieder zurück und weiter, denn rechts des Absatzes war eine etwas größere Plattform. Diese erwies sich dann beinahe doch noch als Sackgasse, wäre da nicht gleich links ein Kriechgang gewesen, durch den ich hätte gehen können. Und so führte der Weg wieder tiefer in den Tempel hinein. Nach einer Weile konnte ich wieder aufrecht gehen, aber stolperte natürlich wieder in massenhaft Schlangen hinein. Wieso müssen sich diese Biester immer nur alte Tempel als Lebensraum auswählen? Naja, ihr Pech, dann müssen sie halt mit der bleihaltigen Luft leben, sollte jemand des Weges kommen.

Ich landete schließlich im Inneren des Tempels. Von der Kammer aus führte ein Weg weiter. Diesen nahm ich. Schließlich wollte ich ja tiefer in den Tempel hinein und nicht zurück. Von dem Verrückten war immer noch keine Spur zu sehen.

Hinter der ersten Biegung lauerte wieder eine Schlange auf mich, aber auch die - so hoffe ich - wird jetzt im Schlangenparadies glücklich.

Nach einer kleinen Weile ging der Gang sehr steil nach unten. Zu steil, um gehen zu können, als schlitterte ich hinunter. Glücklicherweise hielt ich mich an der rechten Wand, denn kaum begann die Rutschpartie, da löste sich auch schon eine Kugel und rollte links hinter mir den Gang hinunter.

Ich landete in einer sehr großen Kammer.

Wahrscheinlich ein alter Betraum, denn am Kopfende stand eine große Statue der sechsaarmigen Göttin Shiva. Und neben der Statue hatte jemand seine Schrotflinte verloren. Ich nahm mir vor, sie zurückzugeben, sobald ich den rechtmäßigen Besitzer treffen würde. Aber ansonsten wies der Raum nichts weiter auf. Nicht einmal ein Ausgang. Als ich jedoch die Wände nach Geheimgängen abtastete, fiel mir ein großer Steinquader links neben Shiva auf. Da er nicht fest verankert war, fiel es mir relativ leicht, ihn zu verschieben und so den Ausgang freizulegen.



Ich kroch in den kleinen Tunnel und landete wieder in einem Betraum. Dieser war allerdings nicht ganz so gut erhalten, ein Erdhügel nahm ein gutes Drittel des Raumes ein. Und wieder stand ich vor einer Shiva-Statue, die sich zu meinem Entsetzen bewegte und mit ihren Schwertern auf mich eindreschen wollte.



# Tomb Raider

## The Adventures Of Lara Croft



Die Schrotflinte war in diesem Kampf nicht notwendig. Ich hielt mich immer in ihrer Nähe und beschloß sie pausenlos. Nachdem der Kampf schon einige Zeit lief, beschloß ich eine Änderung der Taktik. Ich erklomm den Erdhügel und wollte sie aus sicherer Entfernung erledigen, doch leider ahnte dieses Mistvieh etwas, stand einfach nur still und hielt die Schwerter wie einen Schild vor sich, so daß meine Kugeln sie nicht mehr verletzen konnten.

Ich vermute, ich jagte insgesamt 1000 Kugeln in dieses Etwas hinein, bevor es schließlich umfiel und wieder zu dem harten Gestein wurde, aus dem es vorher bestand. Aber vielleicht täuschte ich mich...

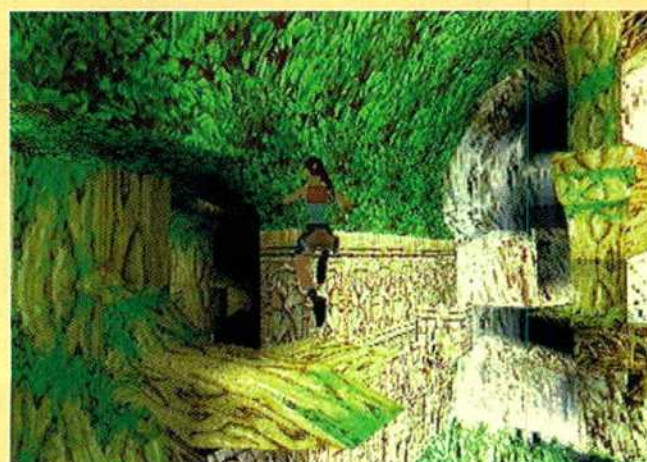
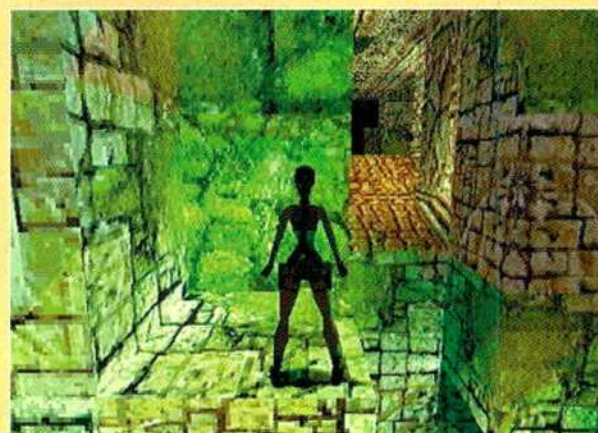
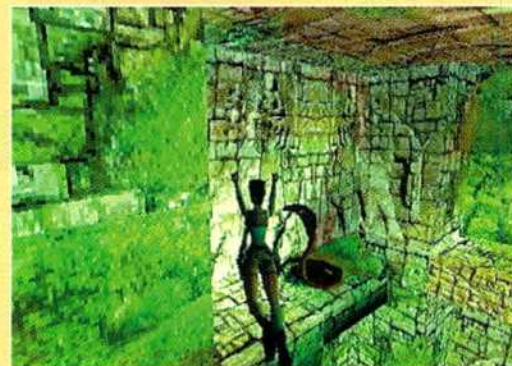
Vom Erdhügel aus überblickte ich den Raum erst einmal. Direkt vor mir war ein zweiflügliges Tor, in den Wänden links und rechts führten zwei kleinere Türen hinaus. Vor der rechten Tür war eine Fallgrube. In der Nische, in der ich stand, entdeckte ich zwei Schalter, mit denen ich die linke der beiden kleinen Türen öffnen konnte. In der Grube war der Schalter für die rechte.

Ich entschied mich, erst einmal links weiterzugehen. Ein Gang, der auf halbem Weg durch einen Steinblock versperrt war, führte mich in eine Kammer, die größtenteils von einer Grube dominiert wurde. Direkt gegenüber bildete ein großer Torbogen den Ausgang zu einem Wasserbecken. Aber das war bei weitem nicht das Beeindruckendste. Aus den Mäulern von vier Statuen, die Dämonen oder Bestien darstellen sollten, drangen gewaltige Flammenstrahlen, die Kammer und Wasser in ein rötliches Licht tauchten.

Ich wartete ab, bis die Flammen wieder einmal aufhörten und sprang dann mit einem Hechtsprung ins Wasser. Auf der anderen Seite war ein Hebel in der Wand. Ich mußte exakt in der Mitte aus dem Wasser steigen, damit die Flammen mich nicht versengten.

Als ich ihn benutzte, öffnete sich ein Gitter direkt unter mir im Wasser. Im Tunnel mußte ich ganz unten am Boden entlangtauchen, denn irgendetwas verschoß unter Wasser Pfeile und ich verspürte nicht die geringste Lust, von einem dieser Dinger

getroffen zu werden. Am Ende fing plötzlich die Erde an zu beben und gewaltige Steinbrocken stürzten ins Wasser. Zum Glück schwamm ich langsam und so kam ich unverletzt davon. Als ich endlich wieder atmen durfte, fand ich auf einem Steinsims an der rechten Seite dieser zwar nicht großen, aber sehr hohen Kammer, ein kleines Medipack. Ansonsten war hier nichts weiter. Direkt gegenüber war ein weiterer Sims. Ich stieg aus dem Wasser und begann mit dem Aufstieg zur Decke dieses Raumes, einen anderen Ausweg gab es nicht. Die erste Etappe war relativ einfach. Vom Sims aus ging eine Leiter nach oben. Ich kletterte ungefähr bis zur Hälfte und stieß mich ab, um auf den zweiten Absatz zu gelangen. Dann wurde es knifflig, mit einem gewaltigen Sprung erreichte ich den nächsten Absatz. Die Pistolen leisteten mir hier gute Hilfe, denn mit ihnen konnte ich die Sprungrichtung sehr genau festmachen und gegebenenfalls korrigieren. Dort angekommen war es fast schon ein Klacks, auf den Sims links von mir zu springen. Weiter ging es, indem ich an die gegenüberliegende Wand hechtete und mich in den Rillen festhielt. An ihnen war es ein leichtes, weiterzuklettern. Der nächste Satz war wieder etwas härter. Aber er gelang. Dann sollte es in zweierlei Hinsicht gefährlich werden.







# aiden III

## Player's Guide part 1

Zum einen, weil ich fast die Hälfte des Raumes überqueren mußte, zum anderen, weil am Ziel eine Königsobra nur darauf wartete, daß ich genau vor ihren Zähnen auftraf. Ich ließ mich nicht beirren und konzentrierte mich ausschließlich auf den Sprung. Mit den Pistolen legte ich wieder die Richtung fest, nahm Anlauf und sprang. Wenn die Schlange mich beißen würde, hätte ich immer noch das Medi Pack. Als ich die Schlange endlich getötet hatte, setzte ich meinen Weg fort. Die letzten beiden Sprünge waren nun kein wirkliches Problem mehr.

Meine Sorglosigkeit sollte mir jedoch fast zum Verhängnis werden, denn kaum landete ich am Ziel, da löste sich direkt vor mir eine Steinkugel aus ihrer Verankerung und rollte auf mich zu. Meinen Reflexen verdanke ich mein Leben, denn ich sprang rückwärts an den Rand und hielt mich dort fest. Die Kugel rollte harmlos über mich hinweg.

Nachdem ich mich hochgezogen und eine kurze Verschnaufpause eingelegt hatte, konnte ich mich in dem Raum genauer umsehen. Vor mir bestrichen zwei riesige Klingen den Durchgang, aber es war möglich, einfach unter ihnen durchzukrabbeln. Auf der anderen Seite blockierte dann eine Grube den weiteren Weg. Unten warteten die Spieße nur darauf, meinem Leben ein Ende zu bereiten. Bevor ich jedoch meinen Weg fortsetzte, griff ich mir das Medi Pack links von mir. Auf der anderen Seite angekommen nahm ich erst einmal den Speicherkristall an mich, bevor ich die Wände untersuchte. Einer der Steine hatte eine leicht hellere Färbung und ließ sich bewegen. Es blieb nicht bei diesem einem. So verschob ich zwei Steine und hatte schließlich einen weiteren Gang freigelegt. Während ich diesen entlang ging, fiel mir auf, daß die Wände links von mir ebenfalls verschoben werden konnten. Es waren insgesamt drei weitere Quader. Ich drückte erst den rechten nach innen, bevor ich mich dem linken zuwandte und schließlich den mittleren nach rechts verschob. So legte ich einen Schalter frei, der die große Grube unter Wasser setzte.



Aber bevor ich mich dieser Grube zuwandte, wollte ich mich erst einmal den noch nicht erforschten Bereichen zuwenden. Der Raum, den ich über den von den Steinblöcken befreiten Gang erreichte, enttäuschte anfangs ein wenig: Keine Klingen, die einen in Hüfthöhe rasieren würden, keine Steine, die unaufhaltsam und gnadenlos über mich rollen würden. Eigentlich war es eher langweilig. Aber da war ja wieder ein recht abschüssiger Gang. Ich ging hinein und sofort setzten sich zwei Kugeln in Gang. Diese rollten hinter mir her, aber noch war ich schneller. Ich drehte meinen Kopf gerade wieder in Laufrichtung, da sah ich vor meinen Füßen nur gähnende Leere und das verräterische Blinken vieler Stahlspitzen, die vom Grund nach oben ragten. Im letzten Moment rettete mich ein gewaltiger Satz vor dem Schicksal, erst gefühlt und anschließend zerschmettert zu werden. Glücklicherweise befand ich mich auf der linken Seite des Ganges, und so erreichte ich den gegenüberliegenden Rand und prallte nicht von einer Felswand ab.

Hinter mir krachten die beiden Kugeln in die Grube und wurden so letztlich aufgehalten. Mit einem extrem hohen Adrenalinpegel, der meine Muskeln zittern ließ, ging ich langsam weiter.

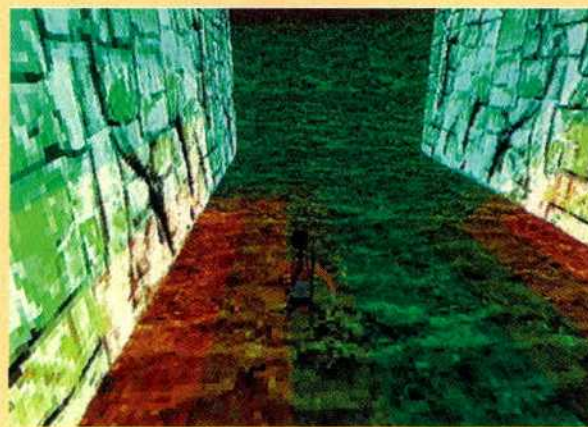
Der Gang endete in einem gähnenden Abgrund, der viel zu hoch war, als daß man gefahrlos hätte hinunterspringen können, aber unten schimmerte der Grund auf einer Seite, als würde sich da unten Wasser befinden. Ich ließ es darauf ankommen und sprang... und stürzte tief, bis ich endlich durch die Wasseroberfläche brach und

mein Fall gebremst wurde. Ich war wieder in dem kurzen Tunnel, der von den kleinen Pfeilen beschossen wurde. Glücklicherweise traf mich keine und so tauchte ich zurück zu den Feuerspeiern, wobei ich mich wieder fast am Grund bewegte.

Wieder in dem Raum angelangt, sprang ich sofort in das neue Wasserbecken und tauchte zum Hebel hinab, der sich jetzt endlich bewegen ließ. Gegenüber öffnete sich eine Tür und öffnete den Zugang zum ersten Schlüssel des Ganesha. Mit dem Schlüssel in der Hand ging ich dann wieder zurück zur „Shiva Kampfarena“. Die Statue lag immer noch da, wo sie aufschlug - gut!

Leider fehlte immer noch ein Schlüssel, da an diesem Tor zwei Schlüssellocher waren. Also öffnete ich die rechte Tür. Kaum war ich ein paar Meter im diesem Gang, fiel auch schon die Tür ins Schloß und mein Rückweg war somit versperrt. Ich hatte keine Wahl und mußte weiter. Zu meinem Leidwesen verwandelte sich der Weg in einen ziemlich üblen Morast -wahrhaftig keine schöne Vorstellung, durch diesen Mist zu waten. Aber es führte wohl kein Weg daran vorbei. Erste Zweifel kamen in mir auf, als ich immer tiefer in diese Kloake einsank, das konnte nicht der Weg sein. Aber ich mußte wohl in den sauren Apfel beißen.

Zuerst jedoch drehte ich um, bis ich wieder festen Boden unter den Füßen hatte. So weit ich konnte, übersprang ich den Morast und ging dann ohne anzuhalten weiter, selbst als ich vollkommen von Schlamm bedeckt war. Und tatsächlich kam ich durch. Aber meine Lungen brannten und selbst die abgestandene Luft in diesen alten Mauern roch noch süßer als eine frisch gemähte Heuwiese.



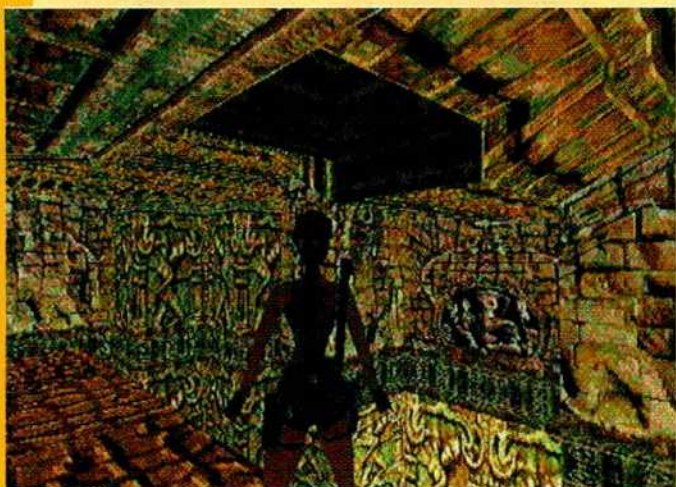
Als ich endlich wieder - naja, einigermaßen - festen Boden unter den Füßen hatte, stieg ich den Erdhügel an der Seite nach oben und dann in die Mitte. Von dort aus konnte ich einen Gang erreichen, der genau über dem morastigen Sumpfloch weiterzuführen schien. Das letzte Gangstück verbreiterte sich schließlich, bis es schließlich doppelt so breit war. Ein



# Tomb R

## The Adventures Of Lara Croft

Schalter öffnete wieder eine Gittertür. Ein Blick genügte, um sämtliche Alarmglocken in mir anzuwerfen. Also stellte ich mich gegenüber der Tür an die Wand und sprintete so schnell mich meine Beine trugen los. Kurz nachdem ich die Tür passiert hatte, hechtete ich in eine Rolle und entging so den Klingen, die mich wohl in zwei Hälften zerstückelt hätten. Hinter mir konnte ich in den Augenwinkeln Tausende von Spitzen ausmachen, die sich langsam zur Mitte hin bewegten und mich wohl auch noch aufgespießt hätten, wäre ich auch nur ein wenig langsamer gewesen. Ich erreichte einen weiteren Saal. In der Mitte war ein großes pavillonartiges Gebilde, auf dem ich einen kleinen Sims sehen konnte, doch leider war er zu hoch, als daß ich ihn hätte springend erreichen können. Eine der Steinsäulen, die den Saal säumten, war die Lösung des Problems. Der unterste Steinblock war lose und konnte ohne großen Aufwand bewegt werden. Also schob ich ihn so, daß er es mir ermöglichte, auf den Sims zu kommen. Ich hatte zwei Möglichkeiten. Die erste war der Sims, der einmal um den Pavillon lief. Ich wählte diesen zuerst. Am Ende sah ich ein Loch in der Decke. Ein kleiner Sprung reichte, um die Leiter zu erreichen und in den Raum da oben zu klettern. Neben einem Schalter lagen dort auch jede Menge Ausrüstungsteile herum, mit denen ich mein Inventar wieder aufstocken konnte.



Um die Tür auf dem zweiten Sims zu erreichen, positionierte ich den Stein etwas weiter rechts. Aber bevor ich hinaufkletterte, öffnete ich die Tür mit dem Schalter, der im Pavillon unter dem Sims angebracht war.

Dann mußte ich wieder ins Wasser. Ich tauchte in das Becken und benutzte die beiden Schalter, die ich dort fand, und konnte nun weiter. Über mir und um mich herum erstreckte sich ein Saal mit riesigen

Ausmaßen. In diesem befand sich wieder ein Wasserbecken. Während eines kleinen Tauchgangs entdeckte ich insgesamt drei Hebel. Zwei davon setzten Feuerspeier in Gang. Der dritte öffnete eine Tür, die nur sehr kurz offen blieb. Um doch noch hindurchzugelangen, mußte ich sehr schnell schwimmen.

Als ich wieder aus dem Wasser stieg, glaubte ich meinen eigenen Augen nicht zu trauen. Im Feuerschein der Flammenstrahlen konnte man doch tatsächlich die Umrisse von Plattformen ausmachen, die in der Luft zu schweben schienen. Dachte ich erst noch an eine Täuschung, wußte ich in dem Augenblick, als ich hochsprang und mich in der Luft festhalten konnte, daß dem nicht so war. Die Plattformen führten über das Wasserbecken zu einem kleinen Absatz.

Mit dem Hebel dort öffnete ich eine weitere Gittertüre, die sich schräg links von mir befand. Sie führte in einen länglichen Raum, der nur sehr spärlich ausgeleuchtet war. Als ich eine Fackel entzündete, sah ich rechts von der Tür neben einem Spießgitter einen Schalter. Kaum drückte ich ihn, fing diese vermaledeite Wand an sich zu bewegen und zwar direkt auf mich zu. So schnell ich konnte, rannte ich zurück zum Eingang. Und traute meinen Augen nicht! Ein kleines Stück weiter hinten in diesem Raum lag doch tatsächlich der zweite Ganesha-Schlüssel. Ohne nachzudenken, rannte ich hin, nahm ihn an mich und hetzte dann wieder zur Tür, die ich nur knapp vor dem Gitter erreichte.



Draußen bot sich mir ein unglaubliches Bild. Irgendwie war durch das Beben ein Teil der Mauer eingestürzt und hatte Erde in den Saal getragen. Auf jeden Fall war das Wasserbecken ein einziges Sumpfloch, das ich nur am Rand gefahrlos überqueren konnte. Oben auf der rechten Seite des Hügels begann ein Gang, durch den ich diesen Saal verlassen konnte. An der ersten Abzweigung fand ich links in einer Nische

ein paar Fackeln, rechts gingen einige Stufen nach oben. Als ich auf die zweite Treppenstufe trat, rollte mir plötzlich eine Kugel entgegen und drohte mich zu zerquetschen. Zwei schnelle Sätze nach hinten und ein noch schnellerer Sprung zur Seite nach rechts brachten mich aber aus der Gefahrenzone.

Dieser Tempel war wahrhaftig ein Tempel des Todes. Vorsichtiger als vorher ging ich weiter. Ohne mein Zutun öffneten sich vor mir dann zwei Türen. Ich sollte wohl links und rechts wählen. Eine Wurf mit der Münze entschied für mich. Ich lief durch die rechte Tür. Gerade als ich den Gang entlang lief, rumpelte es plötzlich und die Mauern wurden durch Erdstöße zum erzitterten gebracht. Mit dem Hebel öffnete ich eine weitere Tür und kam wieder in einen Saal. Den Speicherkristall in der Ecke nahm ich mit, bevor ich dann in den breiten Korridor lief, an dessen Ende ein tiefes Loch nach unten führte. Zum Glück war an der Wand eine Leiter eingelassen und ich konnte mich erst einmal langsam 'runterlassen, bevor ich das letzte Stück im freien Fall bewältigte.

Ich landete im Saal, in dem ich den Kampf gegen Shiva ausfocht. Die doppelflügelige Tür war jetzt kein Hindernis mehr. Ich schloß sie mit den beiden Ganesha-Schlüsseln auf und ging hindurch; nur um festzustellen, daß ich schon wieder eine Falle ausgelöst hatte. Von oben kam langsam, aber unaufhaltsam eines dieser verdamnten Spießgitter auf mich zu. Und ich hatte genau zwei Möglichkeiten. Entweder ich ließ mich in der Grube für den Rest meines Lebens einsperren oder ich sprang auf die Leiter und kletterte diesen Spieß entgegen und hoffte, ein wenig schneller als sie zu sein.

Ich wählte letzteres - und war schneller. Nach einer kurzen Verschnaufpause sah ich mich erst einmal an dem neuen Ort um. Mir







# aiden III

## Player's Guide **part 1**

gegenüber befand sich eine Brüstung, die für einen Sprung jedoch viel zu hoch war. Darunter war ein weiteres großes Tor. Links und rechts von mir waren Nischen in der Wand. Zuerst sah ich es nicht, doch dann viel mir auf, daß sich die beiden Ecksteine leicht von den anderen unterschieden. Ich versuchte mein Glück und zog. Der rechte ließ sich tatsächlich vorziehen und diente als Plattform, über die ich auf die Brüstung sprang.

Zwei Schalter öffneten das Tor unter mir und ich verließ auch diesen Raum. Und wurde gleich von zwei Ausläufern von Flammenstößen erwartet, die mir links und rechts die Haare ansengten. Ich wartete, bis ein Strahl erloschen war, und rannte so schnell es ging an den Feuerspeiern vorbei.

Und stolperte fast in eine Shiva 'rein, die direkt vor mir zum Leben erwachte. Schon wieder sollte ich gegen eines dieser Ungetüme ankämpfen. Diesmal aber ließ ich mich nicht lumpen und feuerte sechs Schuß mit der Schrotflinte in sie hinein. Das reichte, denn die Statue wurde wieder zu Stein. Mit Ausnahme eines ihrer Schwerter, welches immer noch neben ihr lag. Ich nahm es an mich und kletterte zu einer Shiva-Statue hoch, der offensichtlich zwei Schwerter fehlten. Eines konnte ich ersetzen... Ein Geräusch teilte mir mit, daß das zweite auch nicht mehr lange auf sich warten lassen würde. Und richtig, die zweite Statue erwachte gerade zum Leben und ich stellte mich ihr. Auch diesmal brachte eine Abwarte- und Hinhalte-Taktik nur eine kleine Verschnaufpause, und so bekämpfte ich sie wie auch die erste, die mir in diesem Tempel vor die Flinte lief. Als sie schließlich wie die anderen vor mir im Staub lag, nahm ich auch ihr Schwert und setzte es der verbliebenen Statue ein. Ich bereitete mich schon auf ein drittes Gefecht vor, ein Gefecht, für das ich sogar die Waffen lieferte, doch es kam anders. Hinter mir

schwangen die beiden Torflügel auf - der Ausgang öffnete sich. Erleichtert verließ ich diesen Saal.

Zuerst war ich von dem Farbenspiel des nächsten Saales geblendet. Das mußte das Heiligtum des Tempels sein. Ich erhaschte noch einen Blick auf die zwei Leichen, dann wurde meine ganze Aufmerksamkeit von einer weiteren Shiva-Statue in Anspruch genommen, die wie ein Berserker auf mich zustürzte.

Letztendlich besiegte ich auch sie und wand mich dann den beiden Gefährten zu. Es waren zwei der Forscher, mit denen ich in den Dschungel aufbrach. Unter der Leiche in der Mitte des Heiligtums fand ich einen Schlüssel des Ganesha. Also mußte sich auch ein Schloß in der Nähe befinden. Schräg gegenüber des Eingangs machte der Saal einen Knick. In dem Seitensaal befanden sich dann auch insgesamt drei Schlüssellocher.

Hinter diesen war ein Wasserloch, in das ich hinein stieg. Eine gewaltige Strömung, der ich nur mit Mühe trotzen konnte, zog mich in Richtung tödlicher Spieße. Witzig, sie kamen diesmal nicht zu mir, nein, ich mußte zu ihnen... Mit Müh' und Not gelang es mir, zur Seite wegzutau-chen. Direkt neben den Spießen war ein Schalter, den ich umlegte.

Ich schwamm am Rand wieder zum Loch zurück und holte kurz Luft, um dann auf der anderen Seite den zweiten Hebel zu benutzen. Die Strömung riß ab und ich konnte in Ruhe den zweiten Schlüssel des Ganesha mitnehmen.

Wieder zurück im Heiligtum fiel mir eine weitere Tür auf, die sich öffnete, als ich mir ihr näherte. Als ich mich hinein wagte, schloß sie sich sofort wieder und löste eine Spießfalle aus. Zwei Hebel, einer direkt gegenüber des Eingangs, einer an der rechten Wand, öffneten eine Luke, mit der ich mich in Sicherheit bringen konnte und gleichzeitig den letzten Schlüssel fand. Mit den drei Schlüsseln öffnete ich dann endlich den Ausgang und verließ den Tempel...

...und fand auch tatsächlich Toni. Dieser Bastard hatte unsere Kollegen auf dem Gewissen. Lachend ließ er sich auf einem Floß den Ganges flußabwärts treiben, was auch einige Kugeln aus meinen Baretas nicht verhindern konnten. Glücklicherweise fand ich unser Quart, und so setzte ich die Verfolgung motorisiert fort.

### Der Ganges

Bevor ich aber aufstieg, sah ich mir den Gang hinter mir in der Wand genauer an. Schließlich wollte ich eventuell noch Muni mitnehmen, bevor ich diesen Mistkerl zerquetschte. Die Verfolgungsjagd mit dem Quart erwies sich nicht als besonders schwierig. Schließlich war ich keine Anfängerin, was die Steuerung dieses Geräts betraf.

Es war schnell genug, um auch längere Sprünge ohne Probleme zu meistern. Ich fuhr den Weg am Fluß entlang und nutzte einen kleinen Erdhügel als Schanze, um in die Höhle auf der anderen Seite des Flusses zu kommen. In der Höhle fuhr ich mit Vollgas, da es leider stellenweise zu dunkel war um etwas zu sehen und ich so sicher-gehen wollte, daß ich eventuell vorkom-mende Gruben sauber übersprang.

Der erste Sprung, der nicht glatt ging, war am Ende der Kaverne. Ich mußte zuerst eine Rampe hochfahren und hatte dann nicht genug Geschwindigkeit, um den langen Sprung zu meistern, also fuhr ich die Rampe bis fast zum Ende hoch und stellte mich dann direkt an der Wand auf. Ich hielt die Bremsen zu und gab Gas. Die Hinterräder drehten durch und kreischten erbärmlich auf, als immer mehr Gummi auf dem Felsen blieb und immer weniger auf den Reifen.

Dann ließ ich die Bremse los. Der Quart kam sofort auf Touren und beschleunigte auf der Stelle. Auf der anderen Seite angekommen, versperrte eine Tür den Weg und ich war gezwungen abzusteigen. Ich ging zur Schanze zurück und entdeckte einen Gang, der links von mir in den Felsen führte. Um ihn zu erreichen, mußte ich erst zur Rampe zurückspringen und von dort aus gerade rüber in den Gang. Diesem folgte ich bis zu einem Loch im Boden. Ich war nun hinter der Tür und konnte sie mit dem Schalter daneben, bequem öffnen.

Dann setzte ich meine Verfolgungsjagd auf dem Quart fort. An der ersten möglichen Abzweigung fuhr ich langsam, denn die Kurve sah verdammt eng und tief aus. Ich bezweifelte, daß ich je wieder 'raus-kommen würde, wenn ich erstmal da unten landete.

Für den weiteren Weg war nur stellenweise Rasen angesagt. Oft mußte ich sehr langsam fahren, um nicht zig Meter tief in eine Schlucht zu fallen.

Am Ende einer scheinbaren Sackgasse bog ich scharf nach links ab. Schließlich







# Tomb Raider III

## The Adventures Of Lara Croft

### Player's Guide **part 1**

kam ich zu einer Rampe. Sie führte hoch zu einer engen Serpentinestraße, die ich vorsichtig entlang fuhr. Am ersten Spalt war die Anlaufstrecke wieder einmal zu kurz. Ich fuhr so weit wie möglich zurück und ließ wieder die Reifen quietschen. Ohne anzuhalten nahm ich so auch den zweiten Spalt und landete mit dem dritten Sprung auf einer Plattform mit einem Speicherkristall.

Auf der anderen Seite gingen die Serpentin weiter. An deren Ende kam ich in eine Schlucht.

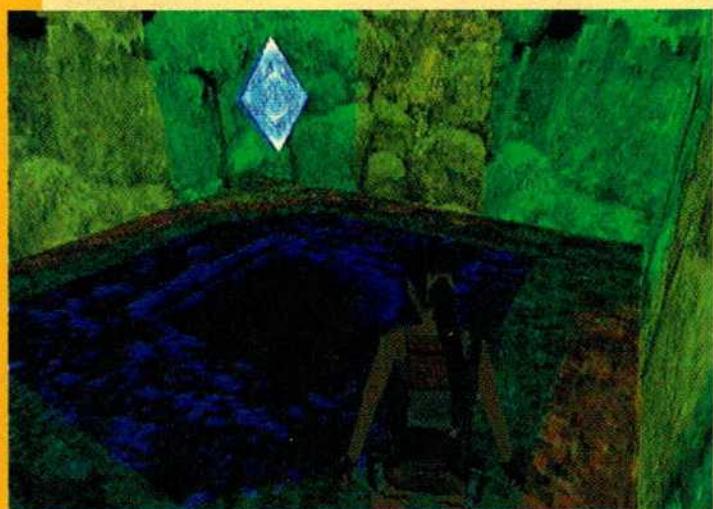
Nachdem ich die Geier erledigt hatte, fuhr ich mit meinem Quart weiter, bis ich ihn leider zurücklassen mußte, weil das Erklimmen von Felsformationen nicht zum Repertoire des Gefährts gehörten.

Oben angekommen stand ich vor einem Talkessel, an dessen Grund ein See lag, der von einem Wasserfall gespeist wurde.

Ich sprang hinein und hatte in dem gesunkenen Floß, das ich am Grunde des Sees fand, den Beweis, daß ich Tony zumindest auf den Fersen war. Vor dem Wasserfall stieg ich aus dem Wasser. Hinter den Fluten begann ein Tunnel, den ich erreichte, als ich einige Felsen hinaufkletterte.

#### In den Kaliya-Höhlen:

Schnell wurde mir klar, daß ich hier in ein ausgewachsenes Labyrinth geraten war. Die Gänge kreuzten sich, zweigten wieder ab, endeten in Sackgassen, führten zu Gruben. Teilweise waren die Gänge so niedrig, daß ich nur noch kriechend vorwärts kam, das andere Extrem waren Kavernen, die plötzlich auftauchten. Glücklicherweise gab es nicht viele Fallen. Aber der schnellste Weg war immer noch dieser: Vom Eingang aus hielt ich mich rechts und folgte dem Gang. Nach einer Biegung bog ich an der Gabelung wieder rechts ab und ging weiter.



Dem ersten Gang rechts nach der Kaverne folgte ich weiter und ging ihn bis zum Ende durch. Links war ein Loch im Boden, durch das ich in die tieferen Bereiche dieses Tunnelsystems gelangte. Dem neuen Gang zu folgen war einfach. Die erste Abzweigung ignorierte ich und ging geradeaus weiter. An der T-Kreuzung bog ich links ab und gleich darauf wieder rechts. Die Abzweigung nach links ignorierte ich und kroch geradeaus weiter.

Bei der nächsten Gelegenheit bog ich rechts ab und gleich darauf wieder rechts. Schließlich landete ich in einer Kammer, in der ein Speicherkristall ein blaues, unwirkliches Licht ausstrahlte.

Direkt darunter war ein Loch, in dem ich extrem viele Schlangen lauern sah.

Ich stellte mich so vor das Loch, das der Eingang in diese Kammer seitlich hinter mir war. Dann ließ ich mich hinabfallen und rannte so schnell ich nur konnte durch das Schlangennest hindurch. Ich wollte nicht angreifen, denn das wäre mein sicherer Tod gewesen.

Ich wollte einfach nur 'raus.

Der Gang, in dem ich jetzt war, machte zwar Kurven und Biegungen mit, aber im Endeffekt führte er zielsicher zu einer Rampe nach unten. Ich schlitterte sie hinab und war am Ziel. Vor mir stand Bastard Toni.

Er gab immer noch dieses irre Lachen von sich, aber etwas hatte sich verändert. Seine Augen leuchteten rötlich und um ihn herum begann sich eine Aura zu verdichten, die schließlich in einem gewaltigen Feuerball barst und die Höhlenwände zum Glühen brachte. Aus dem Wasser wurde eine orangerote Brühe, die zähflüssig wie Lava wirkte und in meinen Augen nicht minder heiß war. Ich blieb immer in Bewegung. Während ich von Plattform zu Plattform

sprang, feuerte ich alles, was ich hatte, auf diesen Mistkerl ab.

Er beharkte mich nicht weniger. Aus seinen Händen entsprangen Feuerbälle, die selbst wenn sie in der Nähe auftrafen oder von den Wänden abprallten, zerplatzten und ihre feurigen Spritzer in einem großen Radius verstreuten. Doch am Ende hatte ich ihn.

Er verging in demselben Feuer, das er selbst geschaffen hatte. Außer dem Artefakt, das er gestohlen hatte, blieb nichts von ihm übrig.

Den keilförmigen Gegenstand in meinen Händen, machte ich mich auf den Heimweg. Auf dem Weg zum verabredeten Treffpunkt, von dem aus wir nach Hause wollten, erwartete mich allerdings Dr. Willert, der mir ein interessantes Angebot machte.

Für die Ausführung müßte ich allerdings nach Nevada, in den Südpazifik und auch nach London.

**Was ich dort so alles erlebte und wie ich meine Abenteuer bestand, erfahrt ihr dann in der Fortsetzung meines Tagebuchs in der nächsten play.**







Tel: 02352/953350  
Tel: 02352/953285

KOSTENLOS



Auf Wunsch packen wir euch einen  
Keychain (Schlüsselanhänger)  
zu Eurer Software Bestellung gratis dazu.

NUR BEI UNS-MIT ENGLISCHER ANLEITUNG-

# Die Ultimative Spielkonsole Dreamcast™



Virtua Fighter 3  
Sega Rally 2  
Pen Pen Triathlon  
Godzilla Generations  
July

Incl. Spannungswandler auf 220V  
und Englischer Anleitung

+ 3 Spiele Ihrer Wahl

Dreamcast Preise nur gültig bei Vorbestellungen bis zum 30 November.

lassen Sie sich nicht auf die leeren Versprechungen anderer,  
ndern sichern Sie sich jetzt Ihre Dreamcast Console bei uns.  
nd erleben Sie als einer der ersten den Ultimativen Spielspass!

Unverbind. Preisemp.  
1398,95 DM

Die DREAMCAST HOTLINE.....Tägliche News.....Ruft uns jetzt an! ...02352/953284

Rufen Sie uns an, und stellen Sie sich Ihr Dreamcast Set zusammen!  
zb mit einem Spiel Ihrer Wahl + Rgb Kabel + Spannungswandler



## 120 Block Memory Card

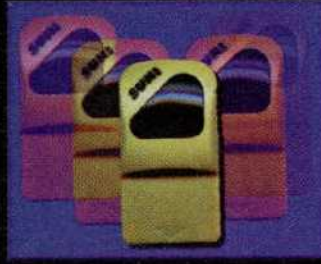
## 360 Block Memory Card

## 1080 Block Memory Card



Memory Card  
mit 120 Blocks  
(8 Seiten a' 15 Blocks)  
Led Display  
Erhältlich in 5  
verschiedenen Farben

Unverbind. Preisemp.  
39,95 DM



Memory Card  
mit 360 Blocks  
(24 Seiten a' 15 Blocks)  
Led Display  
Erhältlich in 5  
verschiedenen Farben

Unverbind. Preisemp.  
59,95 DM



Memory Card  
mit 1080 Blocks  
(72 Seiten a' 15 Blocks)  
Led Display  
Erhältlich in 5  
verschiedenen Farben

Unverbind. Preisemp.  
89,95 DM

## Double Shock Analog Controller

NEU!

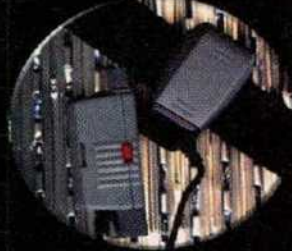
## Jolting Pack

## Classic Controller



Double Shock Controller  
2 Motoren Technik  
Erhältlich in 5  
verschiedenen Farben  
Transparent Look

Unverbind. Preisemp.  
39,95 DM



Vibration am Handgelenk  
Verstärkt den realistischen  
Spielspass  
Beliebig erweiterbar  
Kompatibel zu Digital sowie Standard  
Analogpads

Unverbind. Preisemp.  
29,95 DM



Digitaler Controller  
im bewährten  
Classic - Design  
Erhältlich in 5  
verschiedenen Farben

Unverbind. Preisemp.  
19,95 DM

## Rgb Kabel Pro Plus Audio

## 15 Block Memory Cards



Rgb Kabel mit  
zusätzlichem Audio - und Video  
Ausgang  
Exzellente Bild - & Tonqualität

Unverbind. Preisemp.  
19,95 DM

CONTACT

Sämtliche Produkte  
sind im gut sortierten  
Fachhandel erhältlich

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex - Schubertstr. 7 - D58762 Altena



15 Block Memory Card  
mit physikalischem Speicher  
Erhältlich in 5  
verschiedenen Farben

Unverbind. Preisemp.  
19,95 DM

Öffnungszeiten: Mo-Fr 11.00 Uhr - 18.00 Uhr

Mail: Sunflex@GetMoreSun.com

Fax: 02352/953349  
(24Std Bestellfax für Endkunden)

Händler Tel: 02352/953279  
Händler Fax: 02352/953280  
(Händlernachweis erforderlich)

HTTP:// www.GetMoreSun.com

Alle Preise in DM inklusive der gesetzlichen MwSt. - Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale  
Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht - Sendungen ins Ausland nur gegen Vorkasse - Import Produkte sind Kursabhängig - Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen - Porto und Verpackung 9,90 DM zzgl. NN  
Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen gerne auf Wunsch zusenden. Verwendete Logos und Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller.



# TEST DRIVE 5

STEPHAN GIRLICH



|               |                           |
|---------------|---------------------------|
| Genre         | Rennspiel                 |
| Hersteller    | Electronic Arts, Accolade |
| Entwickler    | Pitbull Syndicate         |
| Testmuster    | Electronic Arts           |
| Erhältlich ab | sofort                    |
| Preis         | ca. 99,- DM               |



Ließ die Preview-Version von Test Drive 5 in play 10/98 noch reichlich Potential erkennen, der hauseigenen Konkurrenz The Need For Speed III den Rang der Arcade Racer-Referenz ablaufen zu können, entpuppte sich entgegen unserer Hoffnung auf einen Toptitel das Rezensionsmuster als ein Spiel von fast schon unverschämt unfairm Kaliber - doch dazu später mehr.

Der Einstieg in die wilde Pistenhatz geschieht über ein rasant geschnittenes FMV-Intro, in dem Ausschnitte eines

Pitchshifter-Musikvideos in der Kombination mit spektakulären Rennsituationen zu sehen sind. Im Hauptmenü angelangt, wird in den Optionen zunächst die Konfiguration von Controller und Sound vollzogen, auch der Bildschirm darf hier justiert werden. Spielstände lädt, speichert oder löscht man im vorbildlich zu bedienenden Memory Card-Manager. Die Spielparameter umfassen neben der Art der Tachoanzeige (m/h, km/h) optionale Features wie Zeitnahme, Verkehr und Polizei, die sich allerdings nur in Einzelrennen oder beim Fahren gegen die Stoppuhr auswirken. In leicht, normal und schwierig ist der Schwierigkeitsgrad gegliedert. Grundsätzlich gilt: je höher die Spielstufe,

umso aggressiver verhalten sich Gegner und Gesetzeshüter. Test Drive 5 läßt einem die Wahl zwischen Arcade- und Simulations-Modus, wobei in letzterem das Handling der Wagen etwas realistischer anmutend ausfällt. Mit dem Menüpunkt 3D-Kollisionen sind die spektakulären Überschläge bei einem Crash gemeint, die genauso wie die Catch up-Funktion im Zwei-Spieler-Modus zu deaktivieren sind.

Die ersten Fahreindrücke sammelt man in einem sogenannten Schnellen-Rennen, für das Strecke und Wagen sehr einfach zu bestimmen sind. Um jedoch an Boni wie weitere Wagen oder Strecken zu gelangen, ist es erforderlich, im Hauptmenü Komplettes Rennen und mindestens den mittleren Schwierig-



Beim Driften werden dicke Gummispuren in den Asphalt radiert.

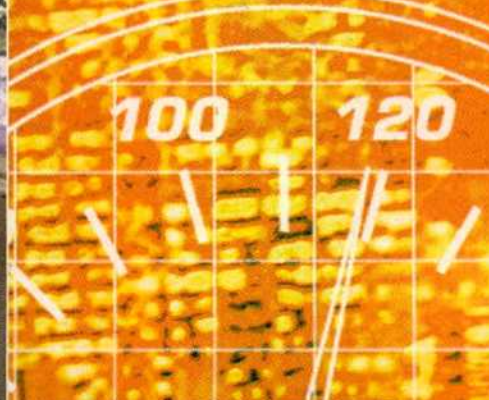


Bis zum Ultima Pokal sind die Nerven schon arg strapaziert.



Die Bonuswagen sind in den Wettbewerben nicht anwählbar.





Spielerische Unterschiede sind durch die Wahl der Perspektive nicht zu befürchten.



Die Zeitlimits sind durchweg sehr großzügig bemessen.



Viele Strecken sind mit Sprüngen gespickt, die nicht immer einfach zu meistern sind.

keitsgrad zu wählen. Für ein Einzelrennen sind zu Beginn nur wenige Kurse geöffnet. Beendet man eine Rennen als erster, wird eine Rückwärts-Strecke oder ein geheimes Auto verfügbar. Das Zeitrennen wird bei laufendem Verkehr gegen die Uhr ausgetragen, außer Bestzeiten kann hier sonst nichts erfahren werden. In den Pokalrennen balgt man sich mit fünf CPU-Piloten abhängig vom gewählten Cup um Plazierung, Gesamtzeiten und Punkte. Der Meisterschafts-Pokal führt über vier Rennen und wird mit einem speziellen Punktesystem bewertet, dessen Logik wir jedoch bis heute nicht verstanden haben. Beim Gewinn wird das Polizei-Rennen freigeschalten. Für den Ära-Pokal sind die Wagen in die Kategorien Schönheit (neue Wagen) und Biest (alte Wagen) gegliedert, über die Plazierung nach insgesamt sechs Rennen entscheidet die Gesamtzeit. Geht man aus diesem Wettbewerb als Sieger hervor, sind der Challenge- und Pitbull-Pokal anwählbar, zudem öffnen sich zwei Bonusstrecken. Wiederum um die höchste Gesamtpunktzahl wird im Challenge-Pokal auf

sechs Kursen gestritten, gleich fünf weitere Strecken winken für den Champion. Unendlich Continues helfen einem, den Pibull Pokal zu meistern, in dem man sich nur dann für das nächste Rennen qualifiziert, wenn man die Ziellinie als erster überquert. Ist dies acht Mal der Fall gewesen, öffnen sich mit dem Master- und dem Ultima-Pokal die finalen Meisterschaften, die auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad bewältigt wer-

**„SELTEN HABEN WIR EINEN RACER GETESTET, BEI DEM SICH DER SPIELER OFTMALS DERART VERSCHAUKELT FÜHLT WIE IN TEST DRIVE 5.“**

den müssen, will man wirklich alle Secrets von Test Drive 5 erreichen. Im Master - Pokal ist die Wahl des Wagens nicht frei. Für die zehn Strecken stehen einem ebenso viele, zufällig ausgewählte Boliden aus der Gegenwart und Vergangenheit zur Verfügung. Jedes Fahrzeug darf nur einmal verwendet werden - pro Strecke also ein Wagen. Gewertet wird die Gesamtzeit, zwei Bonuskurse sind zu erspielen. Schlußendlich setzt sich im Ultima Pokal über

zwölf Rennen hinweg nur der an die Spitze, der sich ohne größere Fehler an Gegnern, Polizei und Verkehr vorbeizumogeln weiß. Jeder Crash und jeder Remppler ziehen einen sofortigen Punktabzug nach sich, wodurch man zu einer



Von diesem Endschalldämpfer träumt unser FG-Kollege Fabian heute noch.



Die Strecken sind grafisch sehr schön gestaltet.



Das kleine Radar hilft besonders bei aktiviertem Verkehr.





Die Gegner sind über alle Maßen aggressiv und bei einem Crash stets im Vorteil.



Alex Zanardi im Polizeiauto?



Per Knopfdruck behält man den rückwärtigen Verkehr im Auge.



Das Mini-Setup steht nur für Einzel- oder Zeitrennen zur Verfügung.



defensiven Fahrweise angehalten ist. Mitentscheidend für den Gesamtsieg und die damit verbundenen letzten beiden geheimen Strecken ist es hierbei, unbedingt einen der Wagen zu wählen, die relativ easy zu beherrschen sind, wie beispielsweise die Viper GTS-R oder der TVR Speed 12 (beide Bonus).

Die 19 Kurse (plus Rückwärtsstrecken) sind über den gesamten Erdball verteilt und stellen die unterschiedlichsten Anforderungen an den Spieler. In Moskau und Bern sind es plötzlich einsetzender strömender Regen bzw. dichter Schneefall, welche die Kontrolle der Wagen teilweise ins schier Unmögliche abdriften lassen, während auf der Blue Ridge Parkway in den USA durch superschmales Serpentinengeschlängel trotz hoher Ge-

schwindigkeiten äußerstes Feingefühl beim Lenken verlangt wird. Erschwerend beim Streckenlayout kommt hinzu, daß einige Kurse durch ihr ständiges Auf und Ab regelrecht einer Achterbahnfahrt gleichen. Sehr oft katalysieren heftige Bodenwellen den Wagen ein paar Meter in die Luft, was es nicht unbedingt erleichtert, vernünftige Rundenzeiten zu erzielen. Zahlreiche Abkürzungen und Weggabelungen helfen einem dagegen, Gegnern wie Polizei letztlich doch noch ein Schnäppchen zu schlagen.

► In technischer Hinsicht ist Test Drive 5 mit Sicherheit kein schlechter Genrevertreter. Grafisch präsentiert sich das Sequel im attraktiven Hires-Modus, die Framerate hält das bleifußträchtige Geschehen zu jeder Zeit auf konstant hohem Niveau. Die schon im Preview angesprochenen Blitzer in den zahlreichen Tunneldurchfahrten sind allerdings auch in der Tesversion immer noch zu bemängeln, der Grafikaufbau hält sich jedoch in durchaus erträglichen Grenzen. Akustisch erreicht Test Drive 5 ein ähnliches Niveau wie The Need For

Speed III. Manche Wagen klingen satt und kernig - hier bleibt die ordentlich röhrende Shelby Cobra unser Favorit -, während andere eher an einen leise surrenden Föhn oder ähnliches erinnern. Grundsätzlich lobenswert ist der gesamte Spielbau, der durch die zahlreichen Secrets lange anhaltenden Spielspaß garantieren hätte können - wären da nicht die eingangs angesprochenen gravierenden Schwächen im Gameplay, die letztlich drastisch auf die Spielspaßbremse drücken. Lassen wir also unserem Ärger freien Lauf. Selten haben wir einen Racer getestet, bei dem sich der Spieler oftmals derart verschaukelt fühlt wie in Test Drive 5. Fangen wir bei den gegnerischen Fahrzeugen an, die praktisch nicht von der Bahn zu rempeln sind, umgekehrt aber schon beim kleinsten Rempeln das Auto des Spielers ins Schleudern bringen, in die verkehrte Richtung oder sogar aufs Dach drehen. In solchen Situationen, die auffallend häufig erst kurz vor der Ziellinie passieren und einem gezielten Abschluß gleichen, möchte man ab und an sogar System dahinter vermuten. Doch nicht



Bei den Bonuswagen geraten Spoiler-Fans in Verückung.



## DIE ALTERNATIVE The Need For Speed III Hot Pursuit Electronic Arts



Bis auf den teilweise etwas hohen Schwierigkeitsgrad und den übersensiblen Simulationsmodus präsentiert sich The Need For Speed III als ein überaus spaßiges und motivierendes

des Rennerlebnis. Anspruchsvolle und abwechslungsreiche Strecken, hohes Spieltempo und zahlreiche Variationsmöglichkeiten garantieren dem Titel bis zum heutigen Tag die Spitzenposition unter den Arcade-Racern.





Die Überschläge bei einem Zusammenstoß können deaktiviert werden.



Splitscreen-Rennen können mit vertikaler oder horizontaler Teilung bestritten werden.



Die Fehlerquote der Gegner ist extrem hoch. Nur dadurch hat man aber eine reelle Chance auf den Sieg.

genug damit, daß man in seinem Vorwärtsdrang zum x-ten Mal unfair gestoppt wurde, rauscht meist auch noch das gesamte restliche Fahrerfeld ungebremst in die eigene Hilflosigkeit hinein und kickt den Spielerwagen wild umherwirbelnd von der Strecke. In solchen Fällen helfen dann auch überragende Beschleunigungswerte nicht mehr weiter. Bis man das Rennen wieder aufnehmen kann, ist es mit gehörigem Abstand schon lange verloren. Noch nerviger aber ist, daß die Herren von der Polizei völlig einseitig ausschließlich den menschlichen Piloten vehement attackieren, während die CPU-Konkurrenz völlig schadlos durch den dichten Verkehr wüten darf. Dabei entwickeln die Gesetzeshüter einen derartigen Eifer, daß einem oftmals nur noch der Mund offen stehenbleibt. Wenn man bei über 350km/h von einer alten verrosteten,

mit Blaulicht daherkommenden Lada-Schüssel überholt wird, als wäre das das Normalste von der Welt, und wenn man dadurch auch noch unausweichlich zum Anhalten gezwungen wird, dann fällt einem in solchen Momenten wirklich nichts mehr ein. Und als Krönung bleiben die Jungs von der Autobahnpolizei nach einer solchen Aktion meist noch mit Motorschaden liegen - der blanke Hohn! Mit den meisten Wagen, speziell mit den gigantischen US-Straßenkreuzern, ist das Kontrollieren der Kutschen im Grenzbereich erneut eine Wissenschaft für sich, regt einen oftmals nur noch zum Kopfschütteln an und bringt neben einer Überstrapazierung des eigenen Nervenkostüms auch noch das Steuergerät in arge Gefahr. Es gibt schlichtweg viel zu viele „Haßmomente“ im Spiel, die nichts mit Spannungssteigerung, Anspruch,

**„ES GIBT SCHLICHTWEG VIEL ZU VIELE „HASSMOMENTE“ IM SPIEL, DIE NICHTS MIT SPANNUNGSSTEIGERUNG, ANSPRUCH, HERAUSFORDERUNG ODER ADRENALINSCHUB ZU TUN HABEN, SONDERN EINZIG DAZU DIENEN, DIE MOTIVATION UNAUFHÖRLICH IN DEN KELLER ZU TREIBEN.“**

Herausforderung oder Adrenalinschub zu tun haben, sondern einzig dazu dienen, die Motivation unaufhörlich in den Keller zu treiben. All' die Unwägbarkeiten sollen durch das eigenwillige Verhalten der CPU-Konkurrenz aufgefangen werden, die - wie vom Prequel bekannt - kein eigenes Rennen fahren, sondern sich immer an der Fahrweise des Spielers orientieren. Dies gelingt zumindest insofern, als daß mit viel Geduld und unendlicher innerer Ruhe

daß durchaus Spielspaß aufkommen kann. Wer sich dann nämlich auf Einzel- und Zeitrennen beschränkt, vornehmlich mit Viper, TVR und Cobra an den Start geht und vor allen Dingen die Polizei deaktiviert - der zumindest könnte durchaus Gefallen an Test Drive 5 finden. Aber wollen wir uns ernsthaft mit einer solchen Selbstbeschränkung zufriedengeben?

#### POSITIV

- tadellose Grafikengine
- hohe Spielgeschwindigkeit

#### NEGATIV

- unfairer Spielablauf

|   |   |   |   |   |   |   |   |          |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|----------|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9        | 10 |
|   |   |   |   |   |   |   |   | 8        |    |
|   |   |   |   |   |   |   |   | GRAFIK   |    |
|   |   |   |   |   |   |   |   | 8        |    |
|   |   |   |   |   |   |   |   | SOUND FX |    |
|   |   |   |   |   |   |   |   | 7        |    |
|   |   |   |   |   |   |   |   | RATING   |    |

EXTREME  
HARDCORE



Der Pitbull-Mini schaukelt wie ein Kinderwagen.





MISCHA STRECKER

# LEGEND



CLOSE UP View

Das geflügelte Ungeheuer ist, wie sollte es anders sein, ein Drache, der selbstverständlich seinen gewaltigen Feueratem gegen Euch einsetzt.



Auch die Gegner setzen ab einem bestimmten Level Magie ein.

|               |              |
|---------------|--------------|
| Genre         | Beat'em Up   |
| Hersteller    | Funsoft      |
| Entwickler    | TOCA         |
| Testmuster    | Funsoft      |
| Erhältlich ab | sofort       |
| Preis         | ca. 109,- DM |



Nach einem Boß geht es zum Zielschießen. Neben Geld gibt es auch Futter, mit dem man seine Lebensenergie wieder auffüllt.

Seit jeher hausen im Königreich Tokavia Monster. Seit der weise König seinen bössartigen Bruder ins Exil geschickt hat, leben die Menschen in Frieden und Eintracht miteinander und das Land blüht und gedeiht. Doch der Verbannte sinnt auf Rache und erlernt schon bald die Kunst der schwarzen Magie. Als er mit dem Seelendieb Morlock ein Bündnis eingeht, sieht er seine Zeit gekommen und läßt seinen Bruder, den König, entführen. Hilflos müssen Axel und Tara mitansehen, wie ein geflügeltes Ungeheuer ihren geliebten Herrscher verschleppt. Zusammen mit Karo, dem Paladin, machen sich die beiden auf den Weg, ihren Gebieter zu retten und die dunkle Allianz zwischen Morlock und dem verräterischen Bruder zu zerstören.

Dem Spieler wird die ehrenvolle Aufgabe zuteil, einen der drei Recken durch Tokavias Landschaften zu steuern und dafür Sorge zu tragen, daß der Held die fünf Level mit insgesamt 25 Stages in einem Stück überlebt. Gleich von Anbeginn wollen Orks und fiese Söldner Tara ans Leder, doch sie weiß sich mit einigen wohlgezielten Tritten und Hieben zu wehren und schickt die Feinde zu ihrem Schöpfer. Ab und an findet sie Power Ups in Form von Waffen und Lebensmitteln. Magic Phials schließlich ermöglichen es der Heldin, drei Zaubersprüche anzu-

wenden, mit denen sie die Gegner wahlweise einfrieren, abfackeln oder in Frösche verwandeln kann.

Das Spielprinzip bleibt von Anfang bis Ende gleich: Laufen, Feinde klatschen, weiterlaufen - selbst Special Moves ändern da nicht viel. Abwechslung bieten nur die Schauplätze. Die Helden prügeln sich durch die dunklen Gassen einer Stadt, über die schwankenden Decksplanken eines Schiffes oder durch finstere Dungeons. Am Ende eines Levels wartet schließlich der obligatorische Endgegner. Hat man diesen besiegt, übt man seine Zielsicherheit mit der Armbrust und schießt Fässer, Truhen und Diebe ab. Anschließend bietet der Krämer die Möglichkeit, die Ausrüstung auf den neuesten Stand zu bringen.

Die drei Schwierigkeitsstufen sind wohl eher ein Scherz. Im leichten Modus bietet Legend keine Herausforderung, während im normalen Modus das Spiel dermaßen anzieht, daß man froh sein muß, den zweiten Boß zu erreichen. Ein bißchen mehr Ausgewogenheit hätte wirklich nicht geschadet.

Die Grafik ist für PlayStation-Verhältnisse ausreichend - nicht besonders toll, aber auch nicht schlecht. Die Charaktere wurden im Motion Capturing-Verfahren animiert, was aber nur in der Intro- und Endsequenz auffällt. Ansonsten bewegen sich die Spielfiguren nämlich ziemlich bescheiden durch die Gegend. Auch in puncto Übersicht zeigt Legend deutliche Schwächen. Die Charaktere und Gegner werden einfach viel zu groß dargestellt. Lediglich ein Kompaß zeigt die ungefähre Richtung von Gegenständen und Gegnern an. Die Musik hebt sich vom Rest des Spiels ab. Ein Orchester begleitet die Metzelorgie von Anfang an und sorgt mit bombastischen Klängen à la Conan für eine angemessene Untermalung. Die Soundkulisse ist akzeptabel, nur verwundert es, daß beim Parieren ohne Waffen ebenfalls ein metallisches Klingen zu hören ist. Am Ende ist und bleibt Legend aber eine tumbe Prügelei, die wenig Neues zu bieten hat. Durchschnitt eben - nicht weniger, aber auch nicht mehr. Da kann auch der Zwei-Spieler-Modus nicht mehr viel retten.



Gefundene Nahrung erhöht Eure Lebensenergie.

| POSITIV                                                                     | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10     |
|-----------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------|
| • nette Musik                                                               |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 6      |
| NEGATIV                                                                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |        |
| • nichts Neues                                                              |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 7      |
| • Unterschied zwischen den Schwierigkeitsstufen klappt zu sehr auseinander. |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 6      |
|                                                                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   | RATING |





## CONTROLLER DUAL JOLT ANALOG

• Voll Playstation™ kompatibel  
• 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel  
• analoge und digitale Controller-Funktion  
• „Dual Force Feedback“ bei entspr. Software  
• Erhältlich in grau, schwarz, weiß, rot und transparent-schwarz

## CONTROLLER PLUS SE

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- Zeitlupe- und Dauerfeuer
- Erhältlich in grau, silber, weiß, blau, rot, schwarz und transparent-schwarz

## REAL ARCADE GUN

- Für Playstation™ & Sega Saturn
- Voll GunCon™ kompatibel
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- robustes Spielhallen-Feeling
- Dauerfeuer und Auto „Reload“
- Rückschlag-Funktion
- Mit Arcade-Fußpedalen
- Erhältlich in grau, silber und als Tarnfarben-Edition



## JORDAN-GP-LENKRAD

• Playstation™ kompatibel  
• Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team  
• entwickelt  
• GunCon™-Analog und Sony™-Digital kompatibel  
• 8 Knöpfe und zusätzliches Steuerkreuz für maximale Kontrolle  
• Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System  
• Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand  
• 3 m Kabel zum Lenkrad  
• 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

Erhältlich bei



und im gut  
sortiertem  
Fachhandel

Tel. 0931/3545219

Im Exclusivvertrieb durch

**dynatex**

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund  
<http://www.dynatex.de>

|                                    |            |
|------------------------------------|------------|
| Playstation + Dualshock            | 245,00     |
| Dualshock Pad                      | 65,00      |
| Nintendo 64 + Mario                | 245,00     |
| Passport Adapter (N64)             | 80,00      |
| Equalizer Gamebuster Deluxe        | 79,90      |
| All Star Tennis '99 (N64/PSK)      | 140/100,00 |
| Apocalypse (PSK)                   | 105,00     |
| Atlantis (PSK)                     | 100,00     |
| Banjo-Kazooie (N64)                | 95,00      |
| Bio-Freaks (N64/PSK)               | 110/90,00  |
| Brave Fencer JAP                   | 145,00     |
| Breath of Fire III (PSK)           | 100,00     |
| Buck Bumble (N64)                  | 125,00     |
| Cardinal Syn (PSK)                 | 90,00      |
| Cool Boarders 3 (PSK)              | 95,00      |
| C&C: Gegenschlag (PSK)             | 100,00     |
| Colin McRae Rally (PSK)            | 100,00     |
| Colony Wars: Vengeance (PSK)       | 100,00     |
| Constructor inkl. Memo (PSK)       | 105,00     |
| Crash Bandicoot 3 (PSK)            | 100,00     |
| Dream (PSK)                        | 100,00     |
| F-1 World Grand Prix (N64)         | 95,00      |
| FIFA Soccer '99 (PSK)              | 95,00      |
| F-Zero X (N64)                     | 100,00     |
| Game Buster (N64)                  | 100,00     |
| Gran Turismo (PSK)                 | 90,00      |
| Heart of Darkness (PSK)            | 100,00     |
| Hercules (PSK)                     | 50,00      |
| Holy Magic Century (N64)           | 135,00     |
| Hugo (PSK)                         | 100,00     |
| International Soccer '98 (N64/PSK) | 100,00     |
| Lunar the Silver Star (PSK)        | 130,00     |
| MediEvil (PSK)                     | 100,00     |
| Mission Impossible (N64)           | 110,00     |
| Motor Racer 2 (PSK)                | 100,00     |
| Nascar '99 (N64/PSK)               | 120/100,00 |
| NBA Jam '99 (N64)                  | 100,00     |
| NBA Live (PSK)                     | 100,00     |
| Need for Speed 3                   | 100,00     |
| NHL '99 (N64/PSK)                  | 130/95,00  |
| Ninja Tengu (PSK)                  | 105,00     |
| O.D.T. (PSK)                       | 95,00      |
| Odd World 2 (PSK)                  | 100,00     |
| Parasite Eve US                    | 120,00     |
| Psybadek (PSK)                     | 100,00     |
| Rival School (PSK)                 | 100,00     |

**Kleiner  
Auszug  
aus unserem  
Programme**



**GAME BOY  
COLOR** 140,00



|                        |        |
|------------------------|--------|
| Sega Dreamcast         |        |
| incl. Spannungswandler | 769,90 |
| RGB-Kabel              | 60,00  |
| Memory Card UMS        | 90,00  |
| Pen Pen Triason        | 140,00 |
| Seven Cross            | 140,00 |
| Sonic Adventure        | 140,00 |
| Virtua Fighter 3       | 140,00 |
| Sega Rally 2           | 140,00 |
| July                   | 140,00 |
| Blue Stinger           | 140,00 |

**Alle Sendungen  
versandkostenfrei!**

**ORDER  
IN  
TIME**

**VIDEO & PC GAMES**

Täglich Neuheiten aus:



F-1 '98 (PSK) 105,00

|                               |            |
|-------------------------------|------------|
| Saga Frontier US (PSK)        | 110,00     |
| 1080° Snowboarding (N64)      | 100,00     |
| Soukaigi JAP                  | 140,00     |
| Spyro the Dragon (PSK)        | 100,00     |
| Tales of Destiny US (PSK)     | 130,00     |
| Tekken 3 (PSK)                | 100,00     |
| Tomb Raider 3 (PSK)           | 110,00     |
| Toca Touring Car Teil 2 (PSK) | 100,00     |
| Turok 2 ENG (N64/PAL)         | 110,00     |
| Ubik (PSK)                    | 100,00     |
| Urus (PSK)                    | 100,00     |
| WCW vs NWO Revenge (N64)      | 130,00     |
| Wild Arms (PSK)               | 100,00     |
| Wipe Out (N64)                | 135,00     |
| WWF: Warzone (N64/PSK)        | 110/100,00 |
| Xenogears (PSK)               | 130,00     |
| Zelda (N64)                   | 115,00     |

**MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche**

|         |         |             |
|---------|---------|-------------|
| LADEN   | Mo- Fr: | 10.00-18.30 |
|         | Sa:     | 10.00-16.00 |
| VERSAND | Mo- Fr: | 10.00-18.00 |

|             |                       |
|-------------|-----------------------|
| GROSSHANDEL | nur für Händler!!!    |
| Telefon     | 07 11 . 22 29 10 - 10 |
|             | 07 11 . 22 29 10 - 20 |

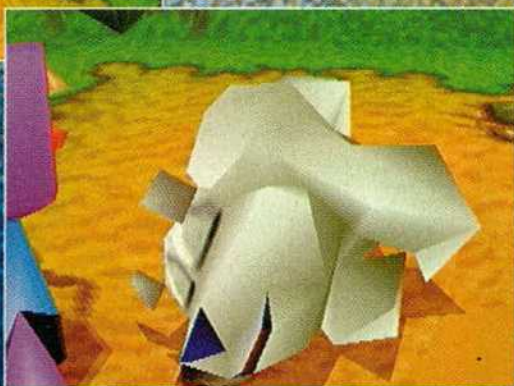
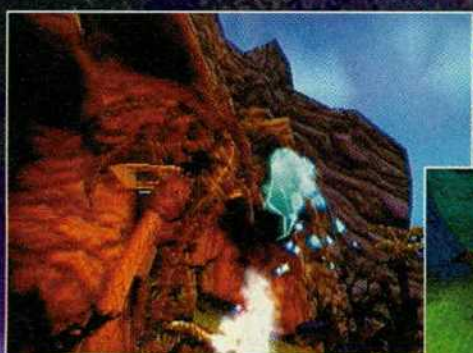
**Telefon 07 11 . 22 29 10-30/50**

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Jetzt auch in Heilbronn • Kilian Strasse 7  
[Kilian Passage] • 74072 Heilbronn • [kein Versand]

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerung von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.



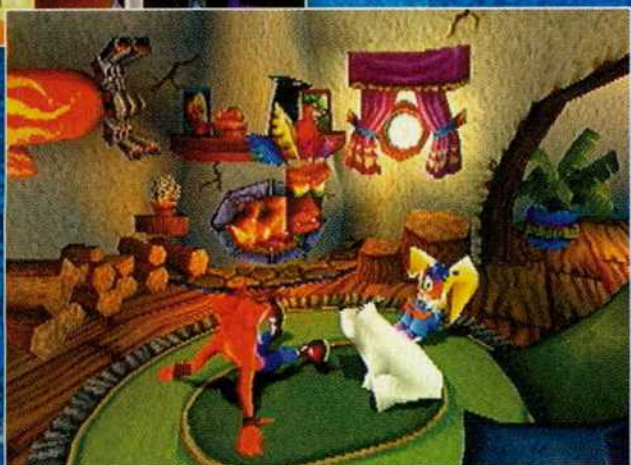




# CRASH BANDICOOT™ WARPED™

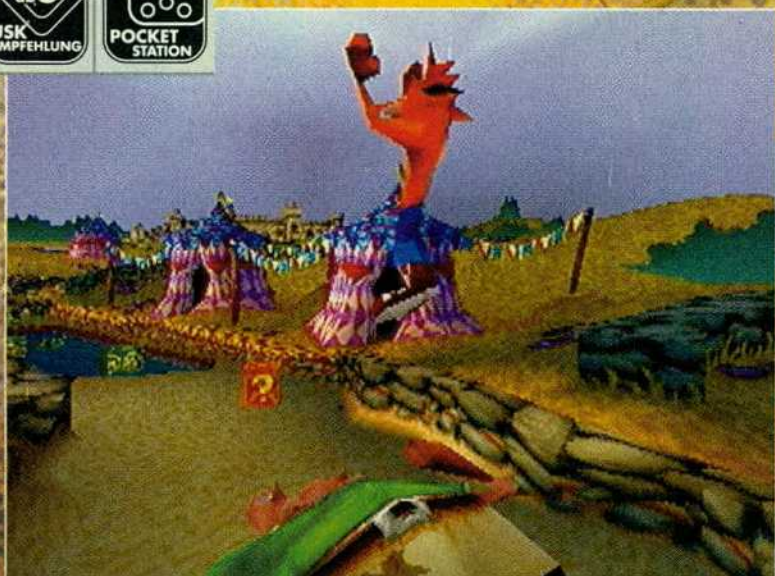
**SVEN LIEBOLD**

Aller guten Dinge sind drei. Nachdem sich die Indiana Jones Komplex geplagte Lara Croft ebenfalls zum dritten Mal in hautenge Adventurekluft wirft und die schneidigen Cool Boarders die Trilogie vervollständigen, geht dieses Jahr auch der quirlige Crash in seinen dritten Kampf gegen den Schurken Dr. Neo Cortex. Das inoffizielle Maskottchen der PlayStation erfreut sich mittlerweile weltweit allergrößter Beliebtheit. Der erste Teil des Jump'n Runs, welcher im November 1996 die Regale in Europa füllte, verkaufte sich international bis Mitte März '98 über 2,8 Millionen mal, was wohl den Beweggrund für weitere Sequels mehr als rechtfertigte. Zumindest vom Standpunkt der Industrie aus. Alleine in Japan konnte man bis Mitte März 800.000 Exemplare an den Mann bringen, was für ein „ausländisches“ Produkt eine herausragende Leistung darstellte. Im März diesen Jahres zählte man mehr als 5 Millionen Einheiten der Crash Serie, die bisher über den Ladentisch gegangen sind. Crash Bandicoot hat sich einen festen Namen auf Sonys Konsole gemacht, den er auch dieses Jahr erneut zu untermauern versucht.

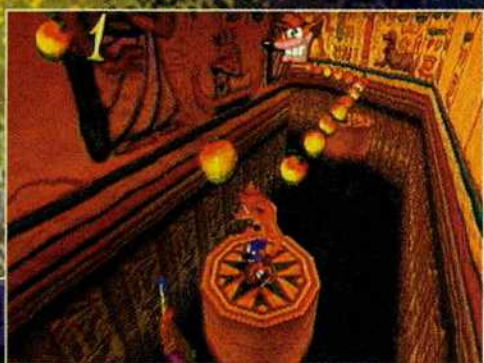




Genre Jump'n Run  
Hersteller SCEE  
Entwickler UIS, Naughty Dog  
Testmuster SCED  
Erhältlich ab 11. Dezember  
Preis ca. 99,- DM inkl. CD-Tasche



Nach seinem Ableben läßt sich der Riese als prima Trampolin zu verwenden.



## TINY TIGER:



Wie eigentlich alle Endgegner sollte dieser Obermütz mit der richtigen Taktik kein Problem sein. Einfach nur seinen wilden Sprüngen ausweichen. Wenn er seinen Speer in den Boden rammt ist der richtige „Wirbel-Moment“ gekommen. Vorsichtig agieren muß man nur bei den darauf anstürmenden Löwen.



Um die durchsichtigen Kisten zu materialisieren muß zunächst Box mit Ausrufezeichen gefunden werden.

Crash Bandicoot: Warped schließt nahtlos an seinen Vorgänger an. Am Ende des zweiten Teils wird das Raumschiff von Dr. Cortex zerstört - die Trümmer verglühn in der Erdatmosphäre. Das größte der Frackteile schafft es dennoch, auf den Planeten zu krachen. Mit einem gewaltigen Donner-schlag prallt es auf einer der Inseln auf, die wir bereits aus Crash 1 und Crash 2 kennen. Durch den Aufprall wird ein nahegelegener Tempel zerstört, aus dessen Rauchschilden sich ein dunkler beängstigender Schatten erhebt. Im späteren Verlauf stellt sich heraus, daß es sich bei dem Wesen um Uka Uka handelt, den Todfeind und gleichzeitigen Bruder von Aku Aku, der wiederum den Schutzpatron in Form einer Medizinmann-Maske für Crash mimt.

Uka Uka ist äußerst aufgebrach über die Mißerfolge von Dr. Neo Cortex, der sich ehrfürchtig für sein Versagen, die Weltherrschaft nicht an sich reißen zu können, entschuldigt. Der böse Bruder von Aku Aku gewährt dem Wissenschaftler eine letzte Chance,

endgültig den lange verfolgten Plan durchzuführen. Der rachsüchtige Uka Uka macht Cortex mit dem Meister der Zeitreise, Nefarious Trophy bekannt. Mit seiner Hilfe macht sich das Trio Infernale auf, um die fehlenden Kristalle und Edelsteine aus verschiedenen Zeitepochen zu sammeln und damit letztendlich die Macht an sich zu reißen. Wie immer haben die finsternen Gesellen die Rechnung ohne Crash gemacht.

Nach einem schön inszenierten Intro findet sich Crash auf N.Trophys Zeitmaschine wieder. Diese gestaltet sich als kreisrunde Plattform mit fünf Portalen, wovon allerdings nur ein Zugang bei Spielbeginn betretbar ist. Die anderen Eingänge sind per Energieschranken versperrt und werden erst im Verlauf des Games freigeschaltet. Hinter den Portalen verstecken sich fünf große Buttons, die für jeweils einen Spielabschnitt stehen. Crash hat also

## DIE VORGÄNGER

### Crash Bandicoot



Im November '96 feiert Crash Bandicoot in Europa sein Debüt. Trotz des relativ hohen Schwierigkeitsgrades, eroberte das wilde Turnschuh-Tier im Nu die Herzen der Spieler. Grafisch und spielerisch

definierte das Game einen neuen Standard auf der PlayStation. Besonders die 3D-Sequenzen waren zu diesem Zeitpunkt einzigartig auf Sonys Wunderkonsole.

### Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back



Ein Jahr später präsentierten uns die Jungs von Naughty Dog das erste Sequel. Im November '97 erschien der Nachfolger des mittlerweile sehr populären Jump'n Run. Der Schwierigkeitsgrad wurde austariert und neue Features en masse implementiert (unter anderem ein haarsträubender Raketenrucksack-Flug).



An den Luftballons sind wertvolle Extras befestigt.





KAWUMM! Unter seinem „Super-Slam“ brechen selbst die härtesten Kisten.

die freie Wahl, in welcher Reihenfolge er die fünf Level abarbeitet, bevor er in einem sechsten Abschnitt dem Endgegner in das Auge sieht.

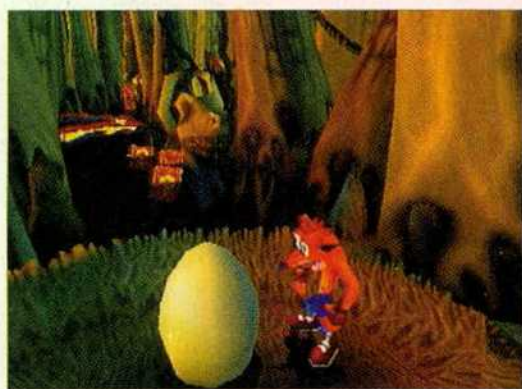
Die neuen Spielabschnitte sind jetzt wesentlich 3D orientierter als bei den Vorgängern. Trotz des linearen Grundaufbaus der einzelnen Spielabschnitte teilt sich öfters mal der Weg, oder Crash kann eine kleine Abkürzung einlegen. Die Grafiker bekamen durch die Thematik der Zeitreise auch endlich die Gelegenheit, sich von den vorwiegenden Dschungel- und Eiswelten des Vorgängers zu entfernen. Die Zeitmaschine des Nefarious Trophy ermöglicht beispielsweise einen Ausflug in die prähistorischen Welten der Urzeit, futuristische Welten in weiter Zukunft sowie eine Stippvisite bei König Artus im mittelalterlichen England.

Wie auch in allen anderen Crash-Games geht es vorrangig darum, die wertvollen lila Kristalle zu ergattern, welche innerhalb der einzelnen Spielabschnitte auf den quirligen Bandicoot warten. Insgesamt sind es 25 Kristalle, die sich der Spieler unter den Nagel reißen muß, bevor er sich das erstmal dem verschlagenen Uka Uka und Dr. Neo Cortex stellen kann. Auf seinem Weg gibt es natürlich auch noch allerhand andere Dinge zu sammeln - allen voran die bekannten, meist mit Äpfeln gefüllten Kisten. Schafft es Crash, sein Apfelkonto, welches links oben im Screen zu sehen ist, auf hundert zu bringen, gibt es zur Belohnung ein Extra-Leben. Ferner findet man natürlich wie-



der seinen Helfer Aku Aku, der Crash im sicheren Abstand umkreist und eine gegnerische Attacke abwehrt. Hört man wieder drei dieser Masken, wird der Held unverwundbar und rennt wie ein Berserker durch die anstürmende Gegnerschar.

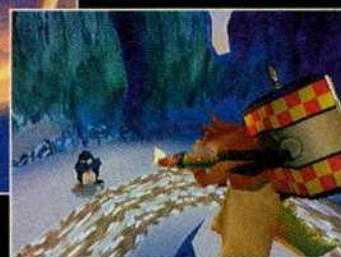
Die Spielfigur wirbelt mit denselben hochklassigen Animationen wie auch in Teil 1 und 2 über den Bildschirm - neu hinzugekommen sind sechs „Super-Moves“, die man jeweils nach dem Erledigen eines Obermotzes erlernt. Ähnlich dem Klassiker Ghouls'n Ghosts gibt es einen Doppel-Sprung, der es dem Spieler erlaubt, in der Luft noch einen zusätzlichen Satz durchzuführen. Per „Super-Bauchplatscher“ werden auch hartnäckige Kisten geöffnet. Zusätzliche Geschwindigkeit erhält man nach dem „Extra Speed“ Icon, welches Crash nach



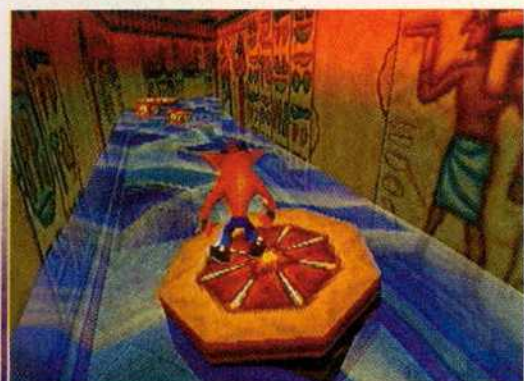
Der Baby-Dino muß erst aus dem Ei befreit werden.



DINGODILE



Crash sollte sich nur möglichst schnell und geschickt bewegen, um seinen Schüssen auszuweichen. Hat er seinen eigenen Schutzkranz sichtbar durchbrochen, kann man einfach auf den Gegner zuwirbeln.



Der ständig wechselnde Wasserpegel hält Crash in Bewegung.





## NAUGHTY DOG

Naughty Dog kreieren bereits seit über 10 Jahren Computer- und Videospiele. Die Firmengründer Andy Gavin und Jason Rubin begannen schon als Teenager unter dem Namen JAM Software mit dem Programmieren. Ihr erstes Produkt, ein Apple II-Spiel namens Ski Crazed verkauften sie 1986 an Baudville. In ihrer High School-Zeit brachten die beiden auch Dream Zone heraus, das als eines der ersten Programme den PC VGA Standard unterstützte.

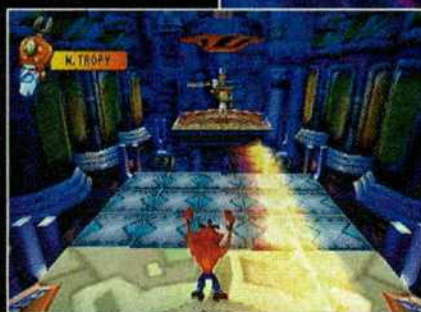
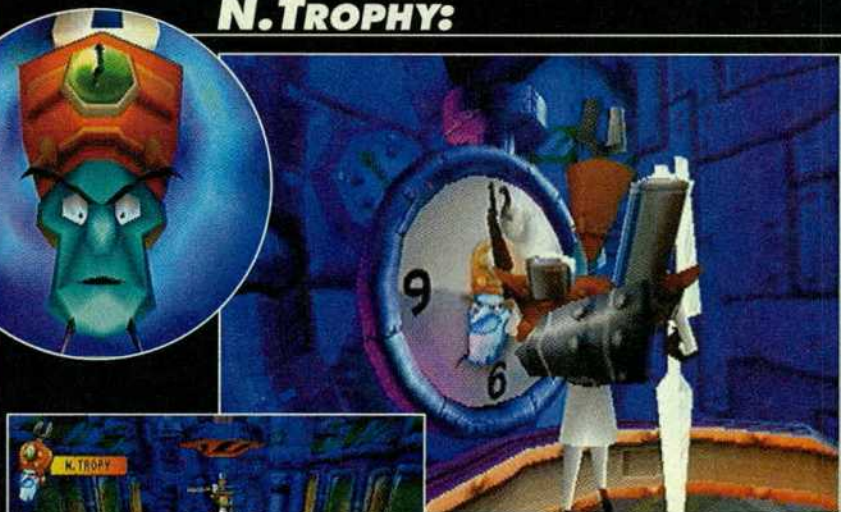
Das Duo arbeitete weiter während der College Zeit, der Sommer- und Semesterferien und produzierte einige Titel für Electronic Arts unter dem neuen Namen Naughty Dog Software. 1989 stellten die beiden eine Rollenspiel - Grafikadventure-Mixtur für den Apple II GS, Amiga, Atari und PC, namens Keef the Thief, fertig. Diesem Titel folgte 1992 Rings of Power, welches eines der ersten drei Mega-Drive-Spiele für Electronic Arts war.

1992 beschloß Gavin, sich in Boston in Sachen künstlicher Intelligenz fortzubilden, während Rubin nach Los Angeles zog, um sich High End Computer-Spezialeffekten zu widmen. Nach einem Jahr trafen sich die zwei wieder in Boston und entwickelten für das 3DO ein Kampfspiel namens Way of the Warrior. Die bestechenden Grafiken, Sound, künstliche Intelligenz und Musik zogen die Aufmerksamkeit einiger Publisher auf sich. Unter ihnen auch Universal Interactive Studios, bei denen Naughty Dog schließlich 1994 einen Vertrag über drei Projekte unterschrieb.

In Boston trafen Rubin und Gavin einen weiteren Absolventen des künstlichen Intelligenz-Programms: Dave Bagget. Er hatte ebenfalls schon einige Spiele in seiner High School-Zeit geschrieben und verkauft. Während Rubin und Gavin Way of the Warrior fertigstellten, begann Bagget unterdessen damit, für Naughty Dog einen Prototyp einer neuen Grafiktechnologie zu programmieren. Er und Gavin verbesserten unentwegt diese Technik, bis sie schließlich in Crash Bandicoot zum Tragen kam, und durch ihre hochauflösende Optik alle bis dato veröffentlichten PlayStation-Spiele in den Schatten stellte.

Mitte 1994 bezogen Rubin und Gavin in Los Angeles bei Universal ihr Quartier, und rekrutierten Anfang 1995 das Crash Bandicoot-Team. Am Ende waren es acht hochtalentierte Profis, die in weniger als eineinhalb Jahren einen bahnbrechenden Plattformer auf die Beine stellten, der sich bis jetzt in den Köpfen der Fans gehalten hat.

## N. TROPHY:



Der Meister der Zeitreise hat eigentlich nur seine zielsuchenden Feuerbälle, als echte Waffe. Den anstürmenden Feuerbarrieren kann Crash mit Leichtigkeit ausweichen. Nachdem sich Trophy ausgetobt hat, kann man auch ihn mit Leichtigkeit vom Bildschirm putzen.



Die Fassade im Hintergrund spiegelt das komplette Szenario wieder.



Haarige Sprungpassagen sucht man in Crash 3 vergebens.

Betätigen der R2-Taste nochmals beschleunigt. Nützlich ist auch die Fähigkeit, durch schnelles Drücken der Quadrat-Taste wirbelnd, aber dennoch langsam durch die Luft zu schweben. Absolutes Highlight ist jedoch die Apfel-Bazooka: Per Ziellaser und genügend Munition wird im Nu der Bildschirm von Ärgernissen gereinigt. Die gut gelöste Analog Kontrolle sorgt für keinerlei Frust am Bildschirm und wird durch nette Force Feedback-Effekte untermalt.

Die Stages sind sehr abwechslungsreich gestaltet und legen deutlich den Schwerpunkt, noch mehr als die Vorgänger, auf 3D-orientierte Action. Statt den Charakter nur von hinten oder der Seite zu sehen, wechseln die Perspektiven innerhalb eines Levels mehrmals hin und her, um den Eindruck einer echten 3D-Welt zu erzeugen. In einem der Urzeit-Abschnitte wird Crash beispielsweise zunächst von einem riesigen Saurier verfolgt, dann schwenkt die Kamera zur Seite und unser Held muß einige deftige Jump'n Run Einlagen bestehen, bevor die Sicht wieder in die Frontale wechselt und man erneut die Beine in die Hand nehmen muß, da einem ein gefräßiger Triceratops an den Hacken hängt.

Neben Aku Aku hat Crash auch diesmal seine aus dem 2. Teil bekannte Schwester Coco mitgebracht, die jetzt einen weitaus aktiveren Part spielt als in dem Prequel. Coco ist ständig auf der Zeitmaschine zu sehen, bedient den Options-Screen und übernimmt auch

die eine oder andere Action-Runde. Beispielsweise müßt Ihr auf dem Tigerbaby Purra einen waghalsigen Ritt über die chinesische Mauer bestehen, die mit Hindernissen nur so gespickt ist. Traditionelle Drachen huschen quer über den Weg und benötigen schnelle Reflexe, will man noch rechtzeitig ausweichen. Des weiteren tummeln sich noch allerlei Fußvolk und Gegenstände in Form von Gardisten, Fässern und Rikschas auf dem historischen Bauwerk. Manchmal taucht auch unerwartet ein Soldat aus einer Bodenluke auf, die im richtigen Moment als eine Art Sprungschanze genutzt werden kann, um in einen höher gelegenen Turm zu gelangen, der meist noch einige Extra-Pick-Ups bereit hält. Besonders in Verbindung mit der „Extra-Speed“-Option erfährt man in diesem Spielabschnitt einen wahren Sprung- und Geschwindigkeitsrausch.

Die Betonung dieser sonst netten „Extraspielchen“ ist in Crashs neuestem Abenteuer derart stark ausgefallen, daß diese nun fester Bestandteil des Ablaufs geworden sind. Die Entwickler gaben sich redlich Mühe, viel Abwechslung in das Geschehen zu bringen und die



Crash wurde von dem doppelköpfigen Riesen an den Bildschirm gekleistert!







Coco unterwegs über die chinesische Mauer.

Spielfigur hinter das Steuer der verschiedensten Vehikel zu setzen. Ob am Steuerknüppel eines Doppeldeckers, wild mit einem Jet-Ski durch die Wellen preschend oder auch am Rücken eines Babydinos - Crash und Coco bleiben immer in Bewegung. Die Inszenierung dieser „Spiel-im-Spiel“-Abschnitte ist hervorragend gelungen und integriert sich nahtlos in das Gesamtkonzept. Der Spieler bekommt nie den Eindruck, völlig fehl am Platze zu sein, sondern begrüßt die überraschende Abwechslung. Es fällt auch wirklich schwer, eine dieser Sequenzen besonders herauszuheben, da jede auf ihre Art einfach brillant umgesetzt wurde. Die Wellen der Jet-Ski Runde wirken sehr authentisch und können so manch' anderem Vollprodukt dieses Genres durchaus das Wasser reichen. Man driftet durch einen

**„NEUEINSTEIGERN ODER AUCH GELEGENHEITSOCKERN  
WIR HIER EIN LEICHTER EINSTIEG IN DIE BUNTE  
WELT DER JUMP'N RUNS GEBOTEN.“**

mit Bojen abgesteckten Kurs, der um Inseln und Piratenschiffe herumführt und natürlich mit allerlei Gefahren versehen wurde. Auf den Wogen treiben beispielsweise Strandgut und Minen, oder wütende Matrosen schlagen aus einem Boot mit dem Ruder nach Euch. Die Physik des Wassergefahrts wurde dabei äußerst gut nachempfunden und erinnert wagen an das Vorzeigeprodukt „Wave Race“ auf Nintendos 64-Bit-Konsole.

Bleiben wir gleich im kühlen Naß, da der wackere Bandicoot ebenfalls in



Autsch! Coco ist hier wohl von ihrem Tiger gefallen.

einem spektakulären Tauchgang sein Können unter Beweis stellen muß. Der erste Anblick der sagenhaften Unterwasseroptik wird auf jeden Fall für offene Münder sorgen. Selten wurde ein PlayStation-Titel so farbenprächtigt und intensiv präsentiert wie das neueste Werk der Naughty Dogs aus Santa Monica. Am oberen Bildschirmrand bewundert man die kräuselnde Wasseroberfläche, während sich Algen und andere Pflanzen anmutig in den Wogen schwingen. Ab und an findet man auch

ein kleines Tauchfahrzeug, mit dem man sich unliebsame Wassermimen und Moränen aus dem Weg torpedieren kann.

► Die technische Seite von Crash Bandicoot: Warped zeigt sich überwältigender denn je. Die gesamte Optik gestaltet sich noch farbenprächtiger und sehr viel offener, da man dank einer überarbeiteten Grafikengine eine beachtliche Weitsicht genießen kann. Die Entwickler stellten sogar einen beeindruckenden Software Z-Buffer auf die Beine, der den Unterwasserlevel in sei-



Crash kann nur auf den Buchstaben laufen, da alle anderen Plattformen unter ihm wegbrechen.



Dem wütenden Schwertkämpfer kann man nur in den Rücken fallen.



N. GIN



Mit gedrücktem Feuerknopf versucht man die jeweils blinkenden Stellen des Mechs und des darauffolgenden Raumschiffs auszuschalten. Obacht ist nur bei den Raketen und dem Dauerfeuer der Laserkanonen geboten.



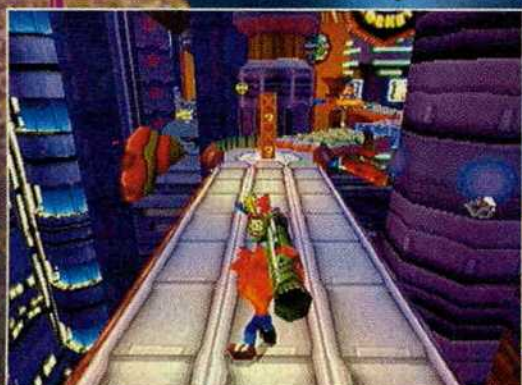
95







Crash als Roter Baron: Es müssen beide Motoren des mächtigen Doppeldeckers abgeschossen werden.



Hat man das Spiel das erste mal geknackt, kann jeder Level auf Zeit durchgespielt werden.



Nachdem man seinen Raketen ausgewichen ist, reißt einem der Mech das einladende Hinterteil zu.



## N. CORTEX



Während sich Uka Uka und Aku Aku einen mächtigen Zweikampf liefern, muß Crash aufpassen, daß er nicht zwischen die Fronten gerät. Gleichzeitig gilt es, auch dem Beschuß von Cortex auszuweichen. Nachdem der verrückte Professor seine Minen abgelegt hat, fällt sein Schild für einen kurzen Augenblick.

nem ganzen Glanz erst ermöglicht. In einer echten 3D-Runde genießt der Spieler sogar einen spannenden Luftkampf über einer Berglandschaft, über der man sich völlig frei bewegen kann. Hier kommt speziell die Akustik zu Geltung, wenn der eigene Doppeldecker an gewaltigen Luftschiffen vorbeisauert oder man unter MG-Feuer anderer Flugzeuge gerät. Aber auch im Rest des Spiels paaren sich hervorragende Soundeffekte mit atmosphärischen Musikstücken, die wie gewohnt etwas in den Hintergrund gerückt worden sind.

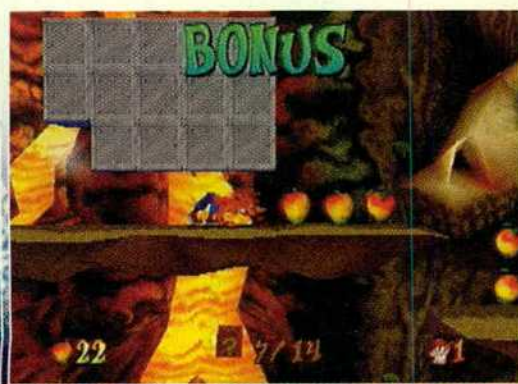
Als besonders imposant erweist sich auch der Spielabschnitt in einer futuristischen City. Wie auch in allen vorherigen Teilen des Jump'n Run findet Crash des öfteren eine mit einem Fragezeichen markierte Plattform, die ihn zu einer der zahlreichen Bonus-Stages befördert, in denen meist vielerlei Extra-Leben zu holen sind. Beeindruckend wirkt dies deshalb, da eine wilde Fahrt durch die gesamte Stadt beginnt, sobald sich unser Held auf eine dieser

Plattformen begibt, um an die jeweilige Goodie-Örtlichkeit zu gelangen. Dabei muß die Konsole kein einziges Mal nachladen und gerät auch nicht ins Stocken. Aufgrund der textur- und vor allem objektabwechslungsreichen Grafik werden viele der Level direkt von CD gestreamt, was jedoch zu keiner Zeit den Spielfluß hemmt.

Dies alles klingt natürlich absolut verführerisch und schon fast nach dem Spiel des Jahres. Warum wurde das Game dann nur mit 8 von 10 möglichen Punkten bewertet? Mehrere unweigerliche Kritikaspekte führten uns zu dieser Beurteilung. Zum einem ist es uns unverständlich, wie der Schwierigkeitsgrad derartig sinken konnte. Zugegebenermaßen war der erste Teil wirklich etwas für Hardcore-Zocker, jedoch glich man dies löblich im folgenden Sequel aus. Crash 3 spielt man locker innerhalb von vier bis fünf Stunden bis zum ersten finalen Kampf. Sicherlich beginnt dann die wilde Suche nach allen Kisten eines Levels, da es hierfür am Ende einen Diamanten zur Belohnung gibt. Sammelt man genug der begehrten Edelsteine schalten sich auch noch weitere drei Level frei. Dennoch kann es doch nicht im Sinne der Entwickler sein, den Spielspaß somit mehr oder weniger künstlich in die Länge zu ziehen, denn auch die Hatz nach den Secrets ist weit aus unproblematischer als bei den Prequels. Für richtige Crash Bandicoot- oder generelle Jump'n Run-Fans wird der Titel weitaus nicht die erwartete Langzeitmotivation bieten. Ferner scheint



Crash auf seinem Weg zu der Bonuspassage.



Back to the roots! Manche Levelpassagen kann der quirlige Crash nur auf allen Vieren bewältigen.





Wer zu dicht an dem Strudel schwimmt, gerät unweigerlich in den Sog.



vationen, auf der anderen Seite wollte man sich dadurch bestimmt nicht ein sicheres Konzept gefährden. Der zweite Teil bot auf jeden Fall gegenüber seinem Vorgänger eine weitaus größere Zahl an inspirativen Ideen.

Man kann es drehen und wenden wie man will: Crash Bandicoot: Warped ist auf jeden Fall mehr als einen Blick

**„MAN KANN ES DREHEN UND WENDEN WIE MAN WILL: CRASH BANDICOOT: WARPED IST AUF JEDEN FALL MEHR ALS EINEN BLICK WERT UND KANN MIT GARANTIE ALS EIN WAHRES AUDIOVISUELLES MEISTERWERK BEZEICHNET WERDEN.“**

Auszeichnung. Ansonsten beschränken sich die frischen Elemente auf einige neue und durchaus witzige Sterbeanimationen, abwechslungsreichere Kisten und eben die erlernbaren Super-Moves.

Einige originelle Ideen bei den eigentlichen Jump'n Run-Abschnitten wären wesentlich wünschenswerter gewesen statt nur per Kameraschwenk die Perspektiven zu verbinden. Hier liegt auch der eigentliche Knackpunkt. Wollen die Fans eigentlich einen anderen Crash? Einerseits freut man sich doch immer über neue Ideen und Inno-

wert und kann mit Garantie als ein wahres audiovisuelles Meisterwerk bezeichnet werden. Neueinsteigern oder auch Gelegenheitszockern wird hier ein leichter Einstieg in die bunte Welt der Jump'n Runs geboten. Natürlich soll das jetzt nicht heißen, daß altbackene Bandicoot-Fans nicht auf ihre Kosten kommen werden. Egal, ob das Game nun zu einfach geraten ist oder nicht - es macht immer noch einen Heiden Spaß, den putzigen Crash durch seine Welt wirbeln zu lassen. Ein weiteres Sequel im selben Stile würde uns jedoch mit Sicherheit etwas sauer aufstoßen.



Betrifft Crash einen der Levelbuttons, erhält man Informationen über die bisher erzielten Leistungen.



Feuer frei! Mit seinem Tauchfahrzeug torpediert sich unser Held den Weg frei.



An günstig positionierten Schanzen erlangt man schnell einen guten Vorsprung.

#### POSITIV

- bestechende Optik mit „Wow!“-Effekten
- makellose Steuerung
- abwechslungsreiche Spielabschnitte

#### NEGATIV

- selbst für Durchschnittszocker nicht sehr anspruchsvoll
- insgesamt zu kurz
- spürbare „Sequel“-Müdigkeit

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |         |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10      |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 9       |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | GRAFIK  |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 10      |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | SOUNDFX |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 8       |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | RATING  |



# LEMMINGS

OH NO! MORE LEMMINGS!



„...Lemminge: Die Heimat der possierlichen Tiere sind die weitläufigen Wälder Norwegens. Zur Erhaltung ihrer Art in Zeiten großer Überpopulation, stürzen sich die tapferen Nager von den gewaltigen Steilklippen, um dann sehr hart mit dem Kopf auf den Felsen am Grund der nordischen Fjorde aufzuprallen. Autsch! ...“

So lautete wohl die Antwort eines verwirrten Professors, würde man ihn nach Lemmings! fragen. Aber wir wissen es besser: Lemmings sind winzig kleine Nasenbären mit struppigen grünen Haaren, die mit Vorliebe in blaue Nachthemden schlüpfen und stur geradeaus gehen, es sei denn ein Hindernis blockiert den Weg. Zusätzlich besitzen



**Ein „PLOP“, und der Lemming ist gegen seine letzte Wand gelaufen.**



**Die beste Taktik besteht darin, einen einzelnen Lemming vorzuschicken und schufteln zu lassen und, wenn alles soweit ist, die anderen nachfolgen zu lassen.**

sie eine wahnsinnig schnelle Auffassungsgabe und erlernen selbst schwierigste Fähigkeiten in Sekundenbruchteilen.

Wer hat nicht das verzweifelte „OH NO!“ im Ohr, das sie ausstießen, kurz bevor sie in einem gewaltigen Funkenregen und mit einem schlichten „PLOP“ auseinanderplatzten. Wer litt nicht mit ihnen, wenn man den Cursor nicht rechtzeitig in Position oder die falsche Fähigkeit zuwies, und so gleich Dutzende in einen Abgrund lotste?

Wenn die Antwort hier „Lemmings? Nie gehört!“ lautet, dann lest weiter, denn das witzigste, beste und kultigste Denkspiel aller Zeiten hält endlich auf der PlayStation Einzug.

Wieder einmal wollen bis zu 99 Lemminge von der großen Falltür nach Hause geleitet werden. Sie buddeln, klettern, spielen Stopper für ihre allzu eifrig nach vorne drängende Verwandtschaft und schließlich entwickeln sie auch Sprengfähigkeiten, mit denen sie selbst die unpassierbarsten Hindernisse aus dem Weg räumen.

Satte 200 Level entwickeln sich für den Lemmingologen in uns zum wahrsten Gehirnmarathon, denn die einsetzbaren Fähigkeiten sind nur in begrenztem Maße verfügbar und es will gut überlegt sein, wo und vor allem wann man diese am besten einsetzt. Und sollte einmal der Fall eintreten, daß



Je nach Schwierigkeit und Level bekommt man ziemlich klare Vorgaben, welche Fertigkeiten man einsetzen darf und welche nicht. Dummerweise sind genau die verboten, die am dringendsten benötigt werden.

es überhaupt nicht weiter geht, bleibt noch der Doppelklick auf den Atompilz, wodurch dann sämtliche Lemmings in einem Feuerwerk aus Farben ins Nirwana eingehen. Zurück bleibt ein ruiniertes Level und ein schwermütiges Gefühl in der Herzgegend, welches nur durch die Tatsache gemildert wird, daß man den Level jederzeit wiederholen kann.

► Auf der schwarzen Scheibe, die seit Anfang November in den Läden zu finden ist, befinden sich der erste und zweite Teil der Lemmings-Trilogie. Grafisch bleibt alles beim alten. Auch soundmäßig wurden die alten Synthieklänge beibehalten. So erhält man mit Lemmings ein Spiel der guten alten Schule, welches Erinnerungen aufleben läßt und vielleicht sogar neue schafft. Schade nur, daß der Zwei-Spieler-Modus nicht übernommen wurde.



|                                    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |                    |
|------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|--------------------|
| <b>POSITIV</b>                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | <b>entfällt</b>    |
| • gutes Preis-/Leistungsverhältnis |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | <b>GRAFIK</b>      |
| • kultiges Denkspiel               |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | <b>entfällt</b>    |
| <b>NEGATIV</b>                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | <b>SOUND FX</b>    |
| • veraltete Grafik                 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | <b>9</b>           |
| • veralteter Sound                 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |                    |
|                                    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | <b>KULT-RATING</b> |



# NFL EXTREME

MARK LIEBOLD

Genre: Sportspiel  
Hersteller: 989 Studios  
Entwickler: 989 Studios  
Testmuster: SCED  
Erhältlich ab: Januar  
Preis: ca. 99,- DM



Zwei gegen Zwei: Noch besteht die Chance, den Cardinals-Spieler R. Moore vor der Endzone zu stoppen.

Für viele Deutsche ist American Football brutal, langwierig und vor allem kompliziert. Um die breite, unerfahrene Spielerschaft näher an den amerikanischen Nationalsport heranzuführen, hat 989 Studios, das arca-

delastige Footballgame NFL Extreme entwickelt. Bis auf die Original-

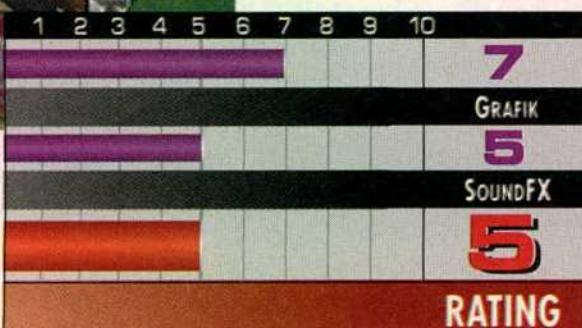
lizenzen aller 30 Mannschaften und die anwählbaren Spielzugtaktiken hat NFL Extreme nicht sehr viel mit dem realen Vorbild gemein. Ähnlich wie ein EAs Madden-Serie können vor dem Spielzug die Offensiv-Defensiv-Taktiken ausgewählt werden. Ob Lauf- oder Paßspiel, man muß immer versuchen, das Lederei in die gegnerische Endzone zu tragen bzw. das gegnerische Team durch ein Fumble, eine Interception oder einen einfachen Turnover, von ihrem Versuch abhalten. Hierfür stehen aber nicht, wie normalerweise üblich, elf, sondern nur fünf Spieler zur Verfügung.

Trotz des recht einfachen Gameplays, mit dem jeder Footballneuling zurechtkommt, gestaltet sich die Grafik von NFL Extreme überraschenderweise sehr aufwendig. Mit Hilfe feinsten Motion Capturings und detaillierten Texturen sprinten die Spieler lebensecht über das Footballfeld. Die Geräuschkulisse hingegen ist ein wahrer Graus. Immerzu wiederholt sich dasselbe zwei Sekunden lange Soundsample eines tobenden Publikums und bildet zusammen mit der 16-Bit Musik Monotonie pur. Im Großen und Ganzen bietet NFL Extreme einen relativ leichten Einstieg in die große, weite Welt des Foot-

balls-Madden-verwöhnten Spielern hingegen ist von einem Kauf abzura-



Mit Hilfe des Player-Editors kann man sich auch einen eigenen Wunsch-Footballer erstellen.



Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!



### Neuheiten

#### Dreamcast

|                     |        |
|---------------------|--------|
| Konsole JP          | 899,00 |
| Joypad Original JP  | 89,95  |
| RGB-Kabel JP        | 54,95  |
| Memory Card JP      | 74,95  |
| Modem JP            | 99,95  |
| Blue Stinger JP     | 149,95 |
| P. Pen Triathlon JP | 149,95 |
| Sega Rally 2 JP     | 149,95 |
| Seventh Cross JP    | 149,95 |
| Sonic Advent. JP    | 149,95 |
| Virtua Fighter 3 JP | 149,95 |

#### Test Drive 4X4

|                    |       |
|--------------------|-------|
| Tiger Woods 99     | 79,95 |
| TOCA 2             | 84,95 |
| Tomb Raider 3      | 94,95 |
| Wild Arms          | 79,95 |
| X-Files            | *     |
| X-Men vs. Streetf. | 89,85 |

#### GB

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| Konsole COLOR         | 149,95 |
| B. Bunny & Lola (c)   | 59,95  |
| Conker's P.Tales (c)  | 59,95  |
| G. & W. Gallery 2 (c) | 39,95  |
| Gex 3 (Color)         | 59,95  |
| Harvest Moon (c)      | 59,95  |
| Men in Black (c)      | 59,95  |
| Montezuma's Ret.      | 34,95  |
| Mulan Classic         | 59,95  |
| NBA Jam 99 (color)    | 44,95  |
| NFL Blitz (color)     | 54,95  |
| Pocket Bomb. (col)    | 39,95  |
| Power Quest (col)     | 59,95  |
| Quest Camelot (c)     | 59,95  |
| Rampage (color)       | 54,95  |
| Reservoir Rat         | 34,95  |
| Shanghai Pock. (c)    | 59,95  |
| South Park (color)    | 54,95  |
| Tetris Deluxe (col)   | 39,95  |
| Turok 2 PAL (color)   | 44,95  |
| Tweety & Sylv. (col)  | 59,95  |

#### PSX

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| Apocalypse            | 89,95  |
| Atlantis              | 79,95  |
| Blaze n Blade         | 89,95  |
| B-Movie               | 79,95  |
| Box Champions         | 79,95  |
| Breath of Fire 3      | 89,95  |
| Breath o. Fire 3 S.E. | 104,95 |
| Bust-a-Move 4         | 59,95  |
| Colony Wars 2: Ve.    | 84,95  |
| Cool Boarders 3       | 89,95  |
| Crash Bandicoot 3     | 89,95  |
| Croc: Legend Gob.     | 39,95  |
| FIFA 99               | 79,95  |
| G-Police 2            | *      |
| Hercules              | 44,95  |
| Lemmings              | 44,95  |
| Mickeys Wild Adv.     | 44,95  |
| NBA Live 99           | 79,95  |
| NFL Blitz             | 74,95  |
| Oddworld-Exoddus      | 79,95  |
| Ridge Racer 4 JP      | 129,95 |
| Rival School - Leg.   | 79,95  |
| Rogue Trip            | 79,95  |
| Shaolin               | *      |

#### PC

|                     |        |
|---------------------|--------|
| Lenk. Side. F.Feed. | 389,95 |
| Lenk. TM F.Feedb.   | 339,95 |
| Age of Emp. Rise.   | 59,95  |
| Anno 1602-Inseln    | 34,95  |
| Baldurs Gate        | 74,95  |
| Bundesliga 99-Man.  | 69,95  |

|                     |       |
|---------------------|-------|
| Combat Flight Sim.  | 99,95 |
| Delta Force         | 69,95 |
| Die Siedler 3       | 74,95 |
| Dune 2000 - Desert  | 24,95 |
| European Air War    | 64,95 |
| Extreme-G 2         | 79,95 |
| F-16 MRF v. MiG-29  | 69,95 |
| Fallout 2           | 79,95 |
| FIFA 99             | 74,95 |
| Gabriel Knight 3    | *     |
| Gangsters           | 74,95 |
| Grand Prix 500cc    | 74,85 |
| Half-Life (MMX)     | 84,95 |
| Have a NICE Day 2   | 79,85 |
| Heavy Gear 2        | *     |
| J. Madden NFL 99    | 69,95 |
| Kings Quest 8       | *     |
| Land of Lore 3      | 79,95 |
| Links LS 99         | 74,95 |
| Moto Racer 2        | 79,95 |
| Myth 2              | 79,95 |
| NBA Live 99         | 69,95 |
| Oddworld-Exoddus    | 69,95 |
| Outcast             | 89,95 |
| Pol. Quest-Swat 2   | 79,95 |
| Populous 3-Schöpf.  | 79,85 |
| Railroad Tycoon 2   | 74,95 |
| Requiem - Wrath o.  | 74,95 |
| Star Craft-Brood W. | 39,95 |
| Test Drive 5        | 69,95 |
| Tomb Raider 3       | 79,95 |
| Trespasser: J. Park | 69,95 |
| Turok 2             | 79,95 |
| Unreal - Level Ed.  | 29,95 |
| Unreal - Level Pack | 34,85 |
| Wet Attack - Empire | 89,95 |
| Worms 3 - Armag.    | 64,95 |

## Extreme • Top 20 • Extreme

|                                |        |
|--------------------------------|--------|
| 1. Formel 1 '98                | 89,95  |
| 2. Parasite Eve US             | 114,95 |
| 3. C&C 2 - Gegenschlag         | 84,95  |
| 4. Ninja Tenchu - S. Assassins | 84,95  |
| 5. Medi Evil                   | 84,95  |
| 6. Tekken 3                    | 89,95  |
| 7. Test Drive 5                | 79,95  |
| 8. Spyro - The Dragon          | 89,95  |
| 9. O.D.T.                      | 84,95  |
| 10. Victory Boxing 2           | 79,95  |

|                                 |        |
|---------------------------------|--------|
| 11. Bio Freaks                  | 79,95  |
| 12. Xenogears US                | 99,95  |
| 13. NHL 99                      | 79,95  |
| 14. Hugo 1                      | 84,95  |
| 15. Constructor (inkl. M. Card) | 84,95  |
| 16. Cool Boarders 3 US          | 114,95 |
| 17. Ninja - Shadow of Darkness  | 89,95  |
| 18. Nascar Racing 99            | 84,95  |
| 19. Alundra                     | 89,95  |
| 20. Moto Racer 2                | 79,95  |

### Hardware • Zubehör

|                 |       |                   |        |                 |        |
|-----------------|-------|-------------------|--------|-----------------|--------|
| Equalizer       | 79,95 | Gun SCORPION      | 64,95  | Lenk. Top Drive | 139,95 |
| Gamebuster      | 79,85 | Dual Shock Pad    | 49,95  | Memory Card 1M  | 19,95  |
| Xploder         | 79,95 | Stat. Shock 2 Pad | 39,95  | Memory Card 4M  | 39,95  |
| Gun G-Con 45    | 79,85 | Lenk. Gamester    | 149,95 | Memory Card 24M | 64,95  |
| Gun Real Arcade | 94,95 | Lenk. R.S.Shock 2 | 119,95 | Memory Card 48M | 89,95  |

### Angebote

Spielerberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

|                    |       |                      |       |                    |       |
|--------------------|-------|----------------------|-------|--------------------|-------|
| Bug Riders US      | 39,85 | Test Drive 4         | 39,95 | Forsaken           | 44,95 |
| Slamscape          | 39,85 | TOCA Tour. Car Ch.   | 39,95 | Oddworld-Oddysee   | 44,95 |
| Agent Armstrong    | 39,95 | Total Drivin         | 39,95 | Panzer General 2   | 44,95 |
| Destr. Derby 2     | 39,95 | Alien Trilogy        | 44,85 | Spider             | 44,95 |
| Fifa Soccer 96     | 39,95 | Bust-a-Move 2        | 44,85 | V-Rally            | 44,95 |
| Fifa Soccer 97     | 39,95 | Int. S.S. Soccer Pro | 44,85 | Crash Bandicoot 1  | 49,85 |
| Gex 2 -Enter Gecko | 39,95 | Tomb Raider 1        | 44,85 | Formel 1 95        | 49,85 |
| Grand Theft Auto   | 39,95 | Worms                | 44,85 | Tekken 2           | 49,85 |
| MDK                | 39,95 | Bust-a-Move 3        | 44,95 | Crime Killer       | 49,95 |
| Rayman             | 39,95 | C&C 1: Tiberiumk.    | 44,95 | Frankreich 98 - WM | 49,95 |
| Resident Evil      | 39,95 | Disruptor            | 44,95 | R-Types JP         | 49,95 |
| Return Fire        | 39,95 | Exhumed              | 44,95 | Wrecking Crew      | 49,95 |

Preisliste für alle 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-sendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

### Ladenpreise variieren

**MASTER SERVICE**  
Bestellungen bis 18:00 Uhr,  
werden am selben Tag versandt  
und sollten am nächsten Tag  
bei Euch sein!!!  
**Karlsruhe (ca. 300m<sup>2</sup>)**  
**ZENTRALE**  
Kriegsstr. 27 - 29  
76133 Karlsruhe

**DAS ORIGINAL**  
**Oberhausen (ca. 200m<sup>2</sup>)**  
Havensteinstr. 46 - 48  
46045 Oberhausen  
0208 - 20518 - 33/44

**IM GP-VERBUND**  
PlayStation  
**HIFI - Fabrik St. Leon**  
Kirrlacherstr. 12a  
68789 St. Leon - Rot  
06227 - 51029

**JETZT VORBESTELLEN**  
**DEM NÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE!**

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

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an!!!

Telefax: 0721-93357 28





# ACTUA SOCCER 3

STEPHAN GIRLICH

|               |             |
|---------------|-------------|
| Genre         | Sportspiel  |
| Hersteller    | Gremlin     |
| Entwickler    | Gremlin     |
| Testmuster    | Acclaim     |
| Erhältlich ab | November    |
| Preis         | ca. 99,- DM |



Die Stadionkulisse ist meist sehr beeindruckend, trotz teils leerer Ränge.

Was für den Normalbürger das Taschentuch, ist für Amateur- wie Profikicker der Einfachheit halber gleich der ganze Rasen. Effektiv von der Kamera in Großaufnahme und Super Slow Motion eingefangen, werden die Atemwege immerzu und überall schamlos freigeblasen - ein Feature, das bisher noch keine Fußballsimulation zu würdigen wußte. Da macht auch Actua Soccer 3 - dem Nasengott sei Dank - keine Ausnahme.



Die Witterungseinflüsse beeinflussen das Ballverhalten nur marginal.



Über die Game Options läßt sich der Schwierigkeitsgrad in vielerlei Hinsicht beeinflussen.

Vielmehr kümmerte man sich bei Gremlin in Form von Oliver Bierhoff, George Weah und Ibrahim Ba für das Sequel um ein multinationales Cover-Trio, um auch außerhalb Englands den Verkauf ordentlich anzukurbeln. Die nackten Zahlen von Actua Soccer 3 sind beeindruckend und umfassen 450 Original Teams aus den stärksten Ligen dieser Welt mit über 10.000 Spielern; ein immenser Datenaufwand, den es erst einmal zu verwalten und bis zum Release ständig zu aktualisieren galt. Laut Gremlin ein Full Time-Job für einen Mitarbeiter, der allerdings ab und an böse danebengegriffen hat. Daß Bayern München mit Azizi, der unseres Wissens nach immer noch beim 1. FC Köln spielt, neben Elber im Sturmzentrum antritt, ist ein verschmerzbarer Faux Pas, weil durch eine Auswechslung sim-



Köpke pariert einen Elfmeter.



Vor dem Anpfiff sieht man die Spieler aufs Feld laufen.

pel zu beheben. Daß Dortmunds Dede über Nacht ein Weißer geworden ist - who cares! Weit schlimmer wiegt, daß die vorgegebenen Spielstärken der Mannschaften häufig nicht der Realität entsprechen. In der Bundesliga bspw. stehen die Münchner Bayern mit Gladbach, 1860 und der Berliner Hertha auf einer Stufe, Dortmund, Schalke und Leverkusen sind gar eine Klasse besser. Dies mag den Bayern-Hasser freuen, nicht aber den objektiven Betrachter. Gekickt wird in 30 Stadien, die sich ebenfalls ausschließlich an echten Vorbildern orientieren - darunter so bekannte wie das Mailänder San Siro Stadion. Im Skill Levels-Menü läßt sich der Schwierigkeitsgrad neben der Wahl für Amateur, Semi Pro und International über die Custom-Option in 9 Parametern

## DER VORGÄNGER

### Actua Soccer 2

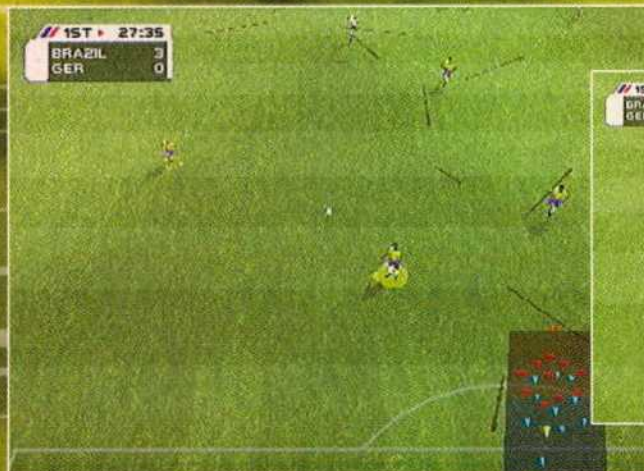
Gremlin



Action pur statt Realismus - Actua Soccer 2 konnte durch sein schnörkelloses Gameplay und die hübsche Grafik vor knapp einem Jahr durchaus

unser Gefallen finden. In bester Kick & Rush-Manier fallen Tore wie am Fließband, werden die Torhüter mit sensationellen Flutterbällen vernascht und die Emotionen des Spielers geschürt. Auch heute noch empfehlenswert!





Im Editor werden eigene Mannschaften zusammengestellt.



Die Menüs sind sehr übersichtlich aufgebaut.



Im Trainingsmodus können Moves und Standardsituation ohne störenden Gegner einstudiert werden.

zusätzlich verändern. Spieldauer, mögliche Verlängerung, Schiedsrichter, Windstärke und Spielgeschwindigkeit sind variabel. Zudem obliegt es dem Spieler, ob ein Match mit Freistößen, Verletzungen, Verwarnungen, Wiederholungen, Auswechslungen und Abseits ausgetragen wird. Auf dem Trainingsplatz wird man der Steuerung Herr, die allerdings eh schon ziemlich unkompliziert ausgefallen ist. Flacher Pass, hoher Pass, Schuß und Sprint müssen in der Offensive genügen, um das Leder finesenreich in des Gegners Kasten zu platzieren. Die Option, über die L1- und R1-Tasten einen Mitspieler direkt markieren zu können, hat sich in der Praxis leider als absolut unbrauchbar erwiesen. In der Verteidigung muß der Spieler umständlich über L2 gewechselt werden, was uns nicht in Fleisch und Blut übergehen wollte und außerdem nicht hundertprozentig funktionierte, da auch die CPU oftmals im gleichen Moment einen anderen Spieler aktivieren möchte. Von den zehn Perspektiven sind nur

die richtig gut spielbar, die auch eine entsprechende Übersicht zulassen, und das sind gerade mal vier.

► Actua Soccer 3 ist im direkten Vergleich - trotz aller Ambitionen, die wir Gremlin gerne attestieren wollen - zum actiongeladenen und simpler gestrickten Vorgänger ein definitiver Rückschritt. Sowohl grafisch wie auch spielerisch blieb der als FIFA 99-Killer apostrophierte Titel weit hinter den Erwartungen zurück. Actua Soccer 3 hat seine Highlights in gewaltigen Fernschüssen, die sich aus bis zu 50m (!) ins Netz donnern lassen. Dies liegt zum einen in der enormen Schußkraft der virtuellen Kicker begründet und zum

Gegner ohne Bedrängnis völlig unmotiviert und scheinbar wie irr ins Seitenaus geschlagen werden. Ein ähnliches Niveau muß man in vielen Situationen den Feldspielern bescheinigen, deren Engagement eher an Arbeitsverweigerung denn an ein Mitspielen erinnert. Vom Ball weg heißt die Devise, statt sich für ein Anspiel freizulaufen. Erschwerend kommt hinzu, daß im direkten Zweikampf keinerlei Moves möglich sind, um die gegnerischen

**„SO ERWEIST SICH ACTUA SOCCER 3 LETZTLICH ALS EINE ÜBERAUS HEKTISCHE UND SPIELERISCH EINSEITIGE PSEUDO-SIMULATION, DIE IN ÄNGSTLICHES KICK & RUSH MÜNDET, WEIL KEIN ORDENTLICHES PASS- ODER GAR KOMBINATIONSSPIEL AUFZUZIEHEN IST.“**

anderen nicht unerheblich an den ständig zwischen Welt- und Kreisklasse schwankenden Torhütern. Auf der Linie teilweise echte Teufelskerle, lassen sich die Burschen dagegen aus der Distanz nur allzu häufig mit immer dem gleichen Trick linken. Kurz bevor der Keeper den Ball parieren will, drückt man auf dem Pad die Richtungstasten in die entgegengesetzte Richtung zur anvisierten Torecke, und schon kommt dem Torwart der Part eines Fliegenfängers zu. Beim Herauslaufen beweisen die Männer mit der 1 auf dem Rücken oftmals einen ebensolchen IQ, da selbst Zuspiele vom

Kicker austricksen zu können. Dadurch ist man immer versucht, das Leder rasch weiterzuspielen, um der Verteidigung erst gar keine Chance für ein Tackle zu lassen. So erweist sich Actua Soccer 3 letztlich als eine überaus hektische und spielerisch einseitige Pseudo-Simulation, die in ängstliches Kick & Rush mündet, weil kein ordentliches Pass- oder gar Kombinationsspiel aufzuziehen ist. Das ist doppelt schade, weil zumindest die Soundkulisse mit zum besten im Sportspielbereich gehört und wenigstens in dieser Hinsicht das Prequel weit zu übertrumpfen vermag.



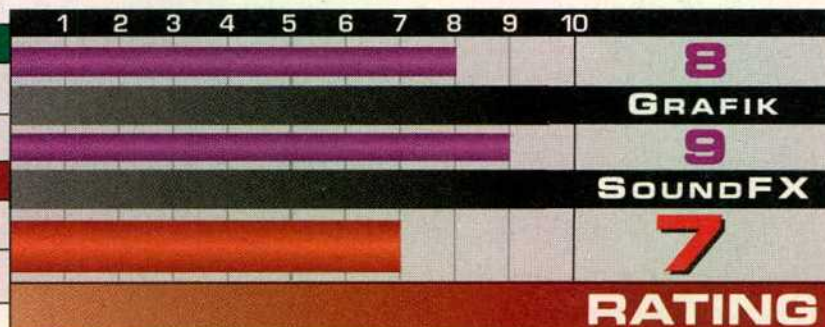
In der Wiederholung wird die Flugbahn des Balles grafisch sichtbar gemacht.

#### POSITIV

- gute Soundkulisse
- über 450 Original Teams

#### NEGATIV

- hektischer Spielablauf
- kein Simulationscharakter







**JASON**  
FREITAG DER ...  
ORIGINAL  
MASKEN

- 1. METAL LOOK
- 2. NIGHT GLOW

je 39,90 DM



**MICHAEL MYERS**  
HELLOWEEN H2o

ORIGINAL  
"DON POST"  
MASKE

je 79,90 DM



**SCREAM**  
ORIGINAL  
MASKE

je 39,90 DM



Scream Kostüm  
inkl. Maske

nur 89,90 DM



Scream  
Gummi-Machete

nur 19,90 DM



OFFIZIELLER  
SNK NEO\*GEO  
DISTRIBUTOR

**TIP DES MONATS**



Formel 1 '98  
für Playstation  
99.90 DM



TUROK 2  
SEEDS OF EVIL  
NINTENDO 64

NUR 99,90 DM

**N64 TIP DES MONATS**



179,90

NEO\*GEO POCKET



**SEGA Dreamcast**

|                 |           |
|-----------------|-----------|
| DREAMCAST jp.   | 999,90 DM |
| VMS Memory Card | 79,90 DM  |
| Joypad          | 89,90 DM  |
| Joystick        | 179,90 DM |

|                  |           |
|------------------|-----------|
| Virtua Fighter 3 | 169,90 DM |
| Sega Rally 2     | 169,90 DM |
| Pen Pen          | 169,90 DM |
| July             | 169,90 DM |
| Godzilla         | 189,90 DM |
| Blue Stinger     | 169,90 DM |
| Geistforce       | 169,90 DM |
| Sonic Adventures | 169,90 DM |



**NINTENDO 64**

|               |           |
|---------------|-----------|
| Nintendo 64   |           |
| Mario Package |           |
| inkl Mario 64 | 249,90 DM |

|                  |           |
|------------------|-----------|
| Joypad farbig    | 59,90 DM  |
| Memory Card      | 19,90 DM  |
| 1080 Snowboard   | 99,90 DM  |
| Allstar Baseb.98 | 109,90 DM |
| Allstar Tennis   | 109,90 DM |
| Banjo Kazooie    | 89,90 DM  |
| Buck Bumble      | 109,90 DM |
| Earthw. Jim 3d   | 109,90 DM |
| Extreme G 2      | 119,90 DM |
| Glover           | 89,90 DM  |
| H.M.Century      | 139,90 DM |
| John Madden 99   | 119,90 DM |
| NFL QB Club 99   | 119,90 DM |
| NBA Live 99      | 119,90 DM |
| NBA Jam 99       | 119,90 DM |
| NHL 99           | 119,90 DM |
| V-Rally 64       | 119,90 DM |
| Wipeout 64       | 149,90 DM |
| WCW Revenge      | 149,90 DM |
| Zelda 64         | 119,90 DM |



**SONY Playstation**

|                  |           |
|------------------|-----------|
| Sony Playstation |           |
| inkl.            |           |
| Dual Shock Pad   | 249,90 DM |

|                  |          |
|------------------|----------|
| Antennenkabel    | 29,90 DM |
| Controller       | 29,90 DM |
| Controller Dual  | 69,90 DM |
| Memory Card      | 29,90 DM |
| RGB Kabel        | 29,90 DM |
| Abes Exodus      | 89,90 DM |
| Breath of Fire 3 | 99,90 DM |
| Cool Boarders 3  | 99,90 DM |
| C. Bandicoot 3   | 99,90 DM |
| Earthworm Jim 3d | 99,90 DM |
| Fifa Soccer 99   | 99,90 DM |
| John Madden 99   | 89,90 DM |
| Midi Evil        | 89,90 DM |
| Moto Racer 2     | 99,90 DM |
| NBA Live 99      | 99,90 DM |
| Premiere Man. 99 | 99,90 DM |
| Rouge Trip       | 99,90 DM |
| Small Soldiers   | 99,90 DM |
| TOCA Champ. 2    | 99,90 DM |
| Wild Arms        | 99,90 DM |



**SNK NEO GEO Cd**

|                |           |
|----------------|-----------|
| Neo Geo CD Pal |           |
| Single Speed   | 469,90 DM |
| Joypad         | 69,90 DM  |
| Antennenkabel  | 49,90 DM  |
| RGB Kabel      | 39,90 DM  |

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| Alpha Mission 2   | 59,90 DM  |
| Art of Fighting 2 | 59,90 DM  |
| Baseball Stars    | 49,90 DM  |
| Cyberlip          | 49,90 DM  |
| Double Dragon     | 49,90 DM  |
| FF Real Bout 2    | 139,90 DM |
| KoF 95            | 69,90 DM  |
| KoF 97            | 139,90 DM |
| Last Blade        | 99,90 DM  |



|                |           |
|----------------|-----------|
| Last Blade     | 99,90 DM  |
| Metal Slug 2   | 139,90 DM |
| Pulstar        | 49,90 DM  |
| Puzzled        | 49,90 DM  |
| Samurai S. RPG | 139,90 DM |
| Savage Reign   | 39,90 DM  |
| S. Sidekicks 3 | 79,90 DM  |
| Trash Rally    | 49,90 DM  |
| Viewpoint      | 49,90 DM  |



**SNK Neo Geo Pocket**

|                  |           |
|------------------|-----------|
| NEO GEO Pocket   | 179,90 DM |
| King of Fighters | 129,90 DM |
| NEO GEO Cup 98   | 119,90 DM |
| Pocket Tennis    | 119,90 DM |
| Baseball Star    | 119,90 DM |
| Puzzled          | 119,90 DM |



**MARO**

**VIDEOSPIELE**

www.maro-gmbh.com

www.maro-gmbh.com  
Aktuellste Infos  
und Bilder im  
Internet ...

SOLANGE DER VORRAT REICHT. DRUCKFEHLER & PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN  
LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN  
BEI ANNABMEVERWEIGERUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM  
UNFREIE SENDUNGEN WERDEN NICHT ANGENOMMEN. UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST AUSGESCHLOSSEN



## NEU BEI MARO ...



ALLE DVD FILME SIND ORIGINAL  
U.S. VERSIONEN  
UND ENGLISCHSPRACHIG  
UND ENTHALTEN ZUSÄTZLICH  
BILDMATERIAL ZUM FILM  
( MAKING OF ... , TRAILER etc. )

Alle abgebildeten Titel je DM 69,90 - U.S. Marshals DM 59,90



REALISTIC ACTION FIGURES

**ALIEN 4** je Figur 49,90 DM



REALISTIC ACTION FIGURES

**FINAL FANTASY 7**



REALISTIC ACTION FIGURES

**RESIDENT EVIL** je Set ab 39,90 DM



REALISTIC ACTION FIGURES

**Akte X** je Set ab 39,90 DM



REALISTIC ACTION FIGURES

**STREET FIGHTER vs X-MEN** je Set 49,90

# BESTELL HOTLINE : 07151 / 956 46 46

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtprospekt an  
( Action Figuren , DVD , Merchandise Produkte , Videospiele )

LADEN + VERLEIH

STUTTGART

**MARO**

KOENIGSTR. 16  
70173 STUTTGART  
TEL. 0711 221 422  
FAX 0711 221 425

LADEN + VERLEIH

ULM

**MARO**

ZEITBLUMSTR. 31  
89073 ULM  
TEL. 0731 6020 755  
FAX 0731 6020 756

LADEN + VERLEIH

REUTLINGEN

**MARO**

WILHELMSTR. 8  
72764 REUTLINGEN  
TEL. 07121 320 014  
FAX 07121 320 045

LADEN + VERLEIH

SPAICHINGEN

**MARO**

OBERE WIESEN 1  
( GROSSO )  
78549 SPAICHINGEN  
TEL. & FAX. 07424 503763

LADEN + VERLEIH

ERLANGEN

**MARO**

GOETHESTR. 32  
91054 ERLANGEN  
TEL. 09131 816 880  
FAX 09131 816 881

LADEN + VERLEIH

BADENBADEN

**MARO**

BUETTENSTR. 4  
76530 BADENBADEN  
TEL. 07221 381 30  
FAX 07221 335 68

LADEN + VERLEIH

LUDWIGSBURG

**MARO / Topmedia**

SOLITUDESTR. 3  
71638 LUDWIGSBURG  
TEL. 07141 902 242  
FAX 07141 902 342

LADEN

MUERNBERG

**STAGE 1**

GLOGAUER STR. 30/98  
FRANKENCENTER  
90473 MUERNBERG  
TEL. 0911 800 2886

LADEN

HAMBURG

**N.R.G.**

WANDSBECKER  
CHAUSSEE 28  
22089 HAMBURG  
TEL. & FAX  
040 255 663

LADEN

TRIER

**MELLS**

**GAMESHOP**

METTERNICHSTR. 40  
54282 TRIER  
TEL. 0651 991 3021  
FAX 0651 991 3022

PC  
CD  
ROM

NEO  
GAME SYSTEM  
GEO

NINTENDO 64



GAME BOY



Händleranfragen  
Erwünscht

Kooperationspartner  
gesucht

Ratenkauf von N64 , Playstation  
Dreamcast , Neo Geo & Saturn  
möglich

Bestellungen ab 200,- DM  
sind versandkostenfrei

Ladenpreise können  
abweichen

Telefonische Bestellung unter  
07151 956 46 46  
Montag - Freitag 10 - 18 Uhr





STEPHAN GIRLICH

## FIFA

|               |                 |
|---------------|-----------------|
| Genre         | Sportspiel      |
| Hersteller    | Electronic Arts |
| Entwickler    | EA Sports       |
| Testmuster    | Electronic Arts |
| Erhältlich ab | 26. November    |
| Preis         | ca. 99,- DM     |



Anfang des Jahres FIFA 98, zur Fußballweltmeisterschaft Mitte des Jahres Frankreich 98 - und jetzt zum Jahresende hin FIFA 99: Zum dritten Mal schon präsentiert uns EA im Jahr 1998 eine Fußballsimulation - und zum dritten Mal schon sind wir hin und weg ob der kontinuierlich steigenden Qualität des Kulttitels. Ließ die Preview-Version zumindest erahnen, welch' Meisterwerk uns mit FIFA 99 erwarten könnte, vermochte die vorliegende Review-CD unsere hochgesteckten Erwartungen letztlich sogar noch zu übertreffen. Technisch wie spielerisch

setzt der Titel im Vergleich zum Prequel die Meßlatte wiederum ein gehöriges Stückchen höher und wird wohl in naher Zukunft nur von EA Sports selbst zu übertreffen sein.

FIFA 99 startet wie alle aktuellen EA Sports-Titel mit einem rasant geschnittenen Trailer zu den '99er Sportspielen der kanadischen Edelentwickler, das eigentliche FIFA 99-Render/FMV-Intro folgt nahezu übergangslos. Brilliant inszeniert, erzeugt der einleitende Clip beim Betrachter alleine durch die orchestralen Klänge Gänsehaut. Zu sehen ist ein digitaler Kicker vor der real abgefilmten, nur in schwarz/weiß gehaltenen Kulisse des gigantischen Turiner Stadions. In dichte Nebelschwaden gehüllt, gleicht der Auftritt des Digi-

Akteurs dem heroischen Einmarsch eines Gladiators in die Kampfarena. Urplötzlich aber wechselt die Musik, werden zu den rhythmischen Klängen von Fatboyslim dynamisch eingefangene Szenen aus dem Gameplay eingespielt, die einen Vorgeschmack auf das eigentliche Spiel geben. Derart angeheizt, ist die Versuchung groß, über die Option Schnellstart ohne jegliches Voreinstellen ein Match auszutragen. Die Paarung war in unserer Testversion mit Gladbach gegen Bayern vorbe-



Mit robustem Körpereinsatz trennt der französische Spieler Effenberg vom Ball.

| SAISON LEISTUNGS-TABELLEN |                |      |
|---------------------------|----------------|------|
| Spitzenr. Insgesamt:      |                |      |
| Spieler                   | Mannsch.       | Tore |
| 1. Janker                 | Bayern München | 32   |
| 2. Ulber                  | Bayern München | 32   |
| 3. Nerlinger              | Dortmund       | 13   |
| 4. Basler                 | Bayern München | 12   |
| 5. Soldo                  | Stuttgart      | 12   |
| 6. Serginho               | Leverkusen     | 11   |
| 7. Legat                  | Stuttgart      | 11   |
| 8. Kmersch                | Schalke        | 11   |

Bayerns Sturmduo erwies sich als äußerst treffsicher und dominiert die Torschützenliste.

## SAISON LIGA-ENDERGEBNISSE

FFA

|                  | S  | S  | U  | N  | T  | GT | Pkte |
|------------------|----|----|----|----|----|----|------|
| Bayern München   | 34 | 21 | 7  | 6  | 89 | 26 | 70   |
| Stuttgart        | 34 | 21 | 6  | 7  | 46 | 32 | 69   |
| Kaiserslautern   | 34 | 20 | 7  | 7  | 46 | 33 | 67   |
| Dortmund         | 34 | 16 | 8  | 10 | 42 | 29 | 56   |
| Leverkusen       | 34 | 15 | 11 | 8  | 47 | 44 | 56   |
| Hansa Rostock    | 34 | 15 | 10 | 9  | 36 | 34 | 55   |
| TSV 1860 München | 34 | 14 | 12 | 8  | 38 | 36 | 54   |
| Schalke          | 34 | 13 | 7  | 12 | 41 | 39 | 52   |
| Duisburg         | 34 | 13 | 12 | 9  | 38 | 35 | 51   |
| Werder Bremen    | 34 | 14 | 9  | 11 | 38 | 43 | 51   |
| Bochum           | 34 | 13 | 8  | 13 | 46 | 46 | 47   |

FFA

Die Bayern gewinnen im Virtuellen die Meisterschaft, allerdings nur hauchdünn vor den Stuttgartern.



# 99



Bei jedem Foul wird wie wild gestikuliert.

stimmt, die Optionen können unkompliziert im Pause-Menü verändert werden - oder im eigentlichen Hauptmenü. Von den Möglichkeiten her sind hier im Vergleich zum Vorgänger kaum Unterschiede auszumachen. Neu sind die Features „Trikotverschmutzung“, „Vibration“ bei Verwendung eines Dual Shock Controllers und „Spiel-Sequenzen“, die den lebendigen Charakter von FIFA 99 noch zusätzlich unterstreichen sollen, jedoch mit einer kurzen Ladezeit einhergehen, weswegen man auf Wunsch auf diese Szenen verzichten kann. Nicht mehr in den Options zu finden sind dagegen die „Übertriebenen Eigenschaften“ - Arcade Freaks wird's schmerzen. Im Team Management werden die Startaufstellung, drei Strategien, die während eines laufenden Spiels jederzeit per Tastendruck

aufzurufen sind, und Schützen für Standardsituationen definiert. Ist man mit seinem Kader nicht rundum zufrieden, kauft man neue Spieler ins Team. Die Transfersummen orientieren sich dabei nur wenig an der Wirklichkeit. Der Etat von Ligakrösus Bayern München beläuft sich in FIFA 99 auf läppische 60.000 DM, Spieler wie Häßler oder Möller von Borussia Dortmund schlagen bei einem Kauf mit gut 10.000 DM zu Buche und zählen damit schon zu den teuersten der Liga. Natürlich lassen sich nicht nur die Teams, sondern erneut auch die Spieler bearbeiten. Von der Position über das Aussehen bis hin zu den persönlichen Attributen ist nach eigenem Gusto alles erlaubt, was gefällt. Neu ist der Menüpunkt, in dem die Trikots der

**TEAM-MANAGEMENT**  
START-AUFSTELLUNG

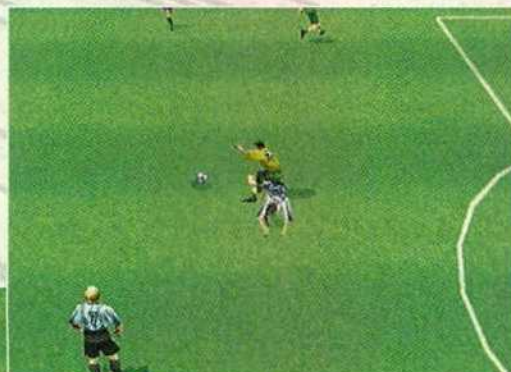
Hertha BSC

Eigenschaften

| Spielername   | Pos. | Status | Tempo | Skr. | Sgn. |
|---------------|------|--------|-------|------|------|
| 1 C. Fiedler  | TW   | Anf.   | 8     | 3    | 3    |
| 2 S. H. Vural | RIV  | Anf.   | 6     | 7    | 7    |
| 10 K. Rekdal  | IV   | Anf.   | 13    | 9    | 10   |
| 5 S. Karl     | LIV  | Anf.   | 9     | 11   | 10   |
| 2 H. Herzog   | RM   | Anf.   | 10    | 10   | 8    |
| 11 M. Preetz  | RZM  | Anf.   | 12    | 12   | 9    |
| 3 R. Maas     | LZM  | Anf.   | 13    | 9    | 12   |
| 7 S. Mandreko | LM   | Anf.   | 10    | 7    | 9    |
| 8 D. Wozz     | RMS  | Anf.   | 12    | 9    | 10   |

SPIELER-AUSWAHL

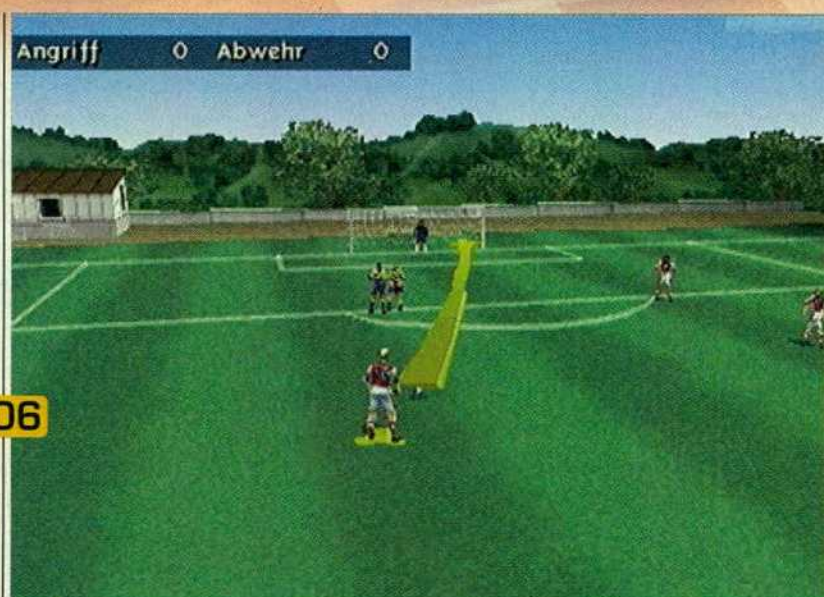
Vor einer Saison bestimmt, wird über die gesamte Saison hinweg die Startaufstellung nur bei Verwarnungen oder Verletzungen geändert.







Nach jedem Tor laufen die Spieler zusammen, um sich gemeinsam über den Erfolg zu freuen.



Die Trainingsoption sollte man vorrangig für das Berechnen der Flugbahn bei Freistößen nutzen.

Teams in drei Grundfarben anders zu gestalten sind und das Stadion für die Heimspiele festgelegt werden darf.

Neben dem Schnellstart finden Neulinge auf dem Trainingsplatz den optimalen Einstieg ins harte FIFA 99-Fußballerleben. Standardsituationen wie Elfmeter, Frei- und Eckstöße können ausprobiert und verfeinert, ein Trainingsspiel in beliebiger Konstellation bestritten werden. Als weitere Spielmodi stehen außer freundschaftlichen Auseinandersetzungen eine komplette Saison, die europäische Dream-Liga, für die nur die 20 stärksten Mannschaften unseres Kontinents zugelassen sind, und der Golden Goal Contest zur Wahl. In letzterem muß von einem Team eine vorher bestimmte Anzahl an Toren erzielt werden, will man den Platz als Sieger verlassen - völlig unabhängig davon, wie lange das letztlich dauern mag. Aus 246 Teams, darunter auch 43 Nationalmannschaften, darf der Spieler wählen, die jeweils einer von 12 nationen

zugesetzt sind. Die Informationen während einer Saison beschränken sich auf den Spielplan, eine Torschützenliste und die Tabelle nach jedem Spieltag. Auf Teammanagement und das Optionsmenü kann freilich jederzeit zugegriffen werden, Stadion, Spieldauer und -geschwindigkeit, Schwierigkeitsgrad, nander

**„IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME!“**

EA Sports Slogan

nalen Ligen zugeordnet sind. Die Informationen während einer Saison beschränken sich auf den Spielplan, eine Torschützenliste und die Tabelle nach jedem Spieltag. Auf Teammanagement und das Optionsmenü kann freilich jederzeit zugegriffen werden, Stadion, Spieldauer und -geschwindigkeit, Schwierigkeitsgrad,



Der Torwart hat den Ball schon sicher in den Händen, rutscht aber aufgrund der widrigen Umstände damit ins Tor. Dumm gelaufen!

| TEAM-MANAGEMENT |                 |      |      |    |
|-----------------|-----------------|------|------|----|
| TRANSFERS       |                 |      |      |    |
| DEUTSCHLAND     | M. Arnold       | RV   | 776  | 10 |
| A. Covic        | LA              | 684  | 9    |    |
| Hertha BSC      | C. Fiedler      | TW   | 1914 | 8  |
| H. Herzog       | RM              | 2012 | 10   |    |
| Erst            | S. Karl         | LIB  | 606  | 9  |
| Bilanz: 40000DM |                 |      |      |    |
| DEUTSCHLAND     | M. Babbel       | RIV  | 1813 | 9  |
| S. Barbares     | LZM             | 992  | 9    |    |
| Bayern München  | M. Basler       | RM   | 7809 | 14 |
| A. Dael         | LA              | 2819 | 11   |    |
| B. Dreher       | TW              | 738  | 7    |    |
| Erst            | Bilanz: 60000DM |      |      |    |

Durch die Transferoption läßt sich der eigene Traumkader weitestgehend realisieren.

| EUROPÄISCHE DREAM-LIGA    |       |                |        |                  |
|---------------------------|-------|----------------|--------|------------------|
| SPIELPLAN                 |       |                |        |                  |
| Datum                     | Zeit  | Heim           | Gast   |                  |
| 11. OKT                   | 13.30 | Paris SC       | 1-1    | Inter            |
| 11. OKT                   | 19.00 | AC Mailand     | 2-3    | Monaco           |
| 11. OKT                   | 19.00 | R. Madrid      | 4-3    | Feyenoord        |
| 11. OKT                   | 19.30 | Dortmund       | -      | B. München       |
| 18. OKT                   | 12.30 | Liverpool      | -      | Galatasara       |
| 18. OKT                   | 12.30 | Rangers        | -      | Dynamo Kie       |
| 18. OKT                   | 12.30 | Inter          | -      | Barcelona        |
| 18. OKT                   | 12.30 | Feyenoord      | -      | Juventus         |
|                           |       | Bayern München | Nächst | Spiel simulieren |
| NACHSTES SPIEL SIMULIEREN |       |                |        |                  |

Spiele lassen sich jederzeit auch simulieren.

Wetter und Tageszeit sind vor jedem Anpfiff variabel. Während man nun die Mannschaften ins Stadion einlaufen sieht, wird man von Martin Siebel begrüßt, der dann an das Kommentatorduo Wolf-Dieter Poschmann/Werner Hansch weitergibt. Die acht Kameraperspektiven hätte man sich getrost schenken können - perfekt spielbar ist eh nur die Turm-Perspektive. Womit wir beim Gameplay angelangt wären, dem Punkt, dem die FIFA-Serie ihre Ausnahmestellung zu verdanken hat. Wie im Special der letzten Ausgabe nachzulesen, überlegten die

## DIE VORGÄNGER

### FIFA 98: Die WM-Qualifikation

#### Electronic Arts, EA Sports

Mit FIFA 98 gelang EA Sports nach einem zwanzigjährigen Durchhängen mit FIFA 96 und FIFA 97 endlich auch auf der PlayStation der spielerische Durchbruch. Insgesamt, zumindest

heutigen Maßstäben, zwar noch etwas statisch und leblos, war die hervorragende Spielbarkeit der große Pluspunkt von FIFA 98. Die Torhüter aber entpuppten sich als ziemlich Fliegenfänger.

## Frankreich 98 Die Weltmeisterschaft

### Electronic Arts, EA Sports

Die unverständliche Beschränkung auf Nationalteams verhinderte einen Erfolg von Frankreich 98 auf breiter Front. Ordentliche, aber nicht überragende Verkaufszahlen waren

Folge. Eigentlich schade, denn Frankreich 98 war FIFA 98 in spielerischer Hinsicht schon wieder sehr weit voraus. Das gereifte Gameplay konnte aber das magere Drumherum nicht wettmachen.



**S&S COMPUTER GMBH+CO.KG**  
**WEBERSTR.79 - 45879 GELSENKIRCHEN**  
 (MO.-FR. VON 10-19 UHR / SA. VON 10-14 UHR)  
**BESTELHOTLINE 0209 / 179610 - FAXLINE 0209 / 1796199**

PLAYSTATION UMBAU  
 BEI UNS MIT GARANTIE **39,90 DM**

**100 % Original**  
 FÜR ALLE PLAYSTATIONS !!!



DER UMBAUTSATZ WIRD  
 ZUSÄTZLICH IN DIE PLAYSTATION  
 EINGEBAUT UND ERMÖGLICHT DAS  
 SPIELEN VON IMPORT SPIELEN !  
**1 CHIP STK. 19,90DM**



PLAYSTATION  
 ERSATZLAUFWERK  
 85,00 DM

MEHR  
 PLAYSTATION  
 SPECIAL ZUBEHÖR  
 AUF ANFRAGE !



AS ENDE  
 NOVEMBER  
 LIEFERBAR,  
 JETZT  
 VORBESTELLEN!

PLAYSTATION GRUNDGERÄT MIT **100 % Original**  
 + DUALSHOCK PAD  
 + 6 MON. GARANTIE  
 + VERSANDKOSTEN

**279,00 DM**

PLAYSTATION GRUNDGERÄT MIT **100 % Original**  
 + DUALSHOCK PAD  
 + DOUBLESOCK PAD  
 + RGB KABEL  
 + 15BLOCK MEMORY CARD  
 + 6 MON. GARANTIE  
 + VERSANDKOSTEN

**349,00 DM**

DAS MC PLAYSTATION SPARMENÜ\*:

- ANALOG DOUBLESOCK PAD MIT 2 SHOCK MOTOREN
- RGB KABEL ZUM SPIELEN DER IMPORTSPIELE IN FARBE
- UMBAUTSATZ FÜR DIE PLAYSTATION
- 15 BLOCK MIGHTY MIC MEMORY KARTE

~~119,00 DM~~

**85,00 DM**

## SEGA DREAMCAST 669.- Softwareliste abvordern

|                                    |                                |                                |                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sony Playstation dt 239,-          | Maus original Sony 54,-        | RGB Scart Kabel 15,-           | Apocalypse 84.-                                                                                                                                                                                                            |
| PlayStation Analog Dual Shock 49.- | <b>COLONY WARS 2 82.-</b>      | RGB Scart Kabel 24.-           | NHL 99 84.-                                                                                                                                                                                                                |
| Control Pad (farbig) 25.-          | <b>MediEvil + CD-Case 84.-</b> | mit 2 m Audio Kabel            | Ninja 84.-                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Tomb Raider 3 94.-</b>          | V3 Racing Wheel 129.-          | Boot-Chip & RGB Kabel 25.-     | Test Drive 3 84.-                                                                                                                                                                                                          |
| <b>FIFA Soccer 99 84.-</b>         | X-Ploder 79.-                  | <b>Psybadek 84.-</b>           | AKUJI 84.-                                                                                                                                                                                                                 |
| Infrarot Pad 2 Stück 56.-          | Game Buster 79.-               | <b>Oddworld Abe's EXO 84.-</b> | TOCA 2 YourinCar 84.-                                                                                                                                                                                                      |
| Pad Verlängerung 14.-              | <b>Parasite EVE 9.-</b>        | Memory Card mit LED Display    | B-Movie 84.-                                                                                                                                                                                                               |
| Link Kabel 14.-                    | <b>Crash Bandicoot 3 84.-</b>  | 360 Speicherplätze 49.-        | nach mehr Hardware, Software,<br>Brett & Rollenspiele, Sommerarten,<br>Zinnminiaturen ACTION-FIGUREN<br>und Zubehör in unserer Liste.<br>Bitte kostenlos anfordern!<br>Versand per Nachnahme.<br>Porto & Verpackung 9,00DM |
| <b>Construtor 84.-</b>             | Multi Tab (4spielerAd.) 64.-   | 720 Speicherplätze 84.-        |                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Spyro the Dragon 84.-</b>       | Einbau des Boot-Chip 29.-      | Memory Card 15 Block 22.-      |                                                                                                                                                                                                                            |

## PSX Multinorm-Boot Chip 9,95.-

Der Einbau ermöglicht das Abspielen von US-/Japan-Importen u.s.w. Einbau in  
 alle Playstation Modelle incl. deutscher bebildeter Anleitung, Kabel und Zubehör !  
 Chip wird an nur 4 Lötunkte mit der Platine verbunden. **neuste Technologie !**

**PLAY SOFT**

Teichweg 6  
 35043 Marburg

Tel.: 06421 / 94100  
 Fax: 06421 / 47526

Internet Online-Bestellung! <http://www.playsoft.de> E-mail: verkauf@playsoft.de



**SPACE SOFT Int. Computer GmbH**

**\* Hardware Production \* Service Center \***

## SSI - MULTICHIP ! NUR: 14.- DM

Läuft in JEDER Play Station - 10XXX - 50XXX - 70XXX ! Incl. Einbauanleitung !  
 \*\*\* Nach dem Einbau lassen sich auch Importe Booten ! \*\*\*

- SSI - MEMORY CARD  
1080 Blöcke - NUR: 89 DM
- SSI - RGB KABEL  
Importe in Color - NUR: 15 DM
- SSI - JOYPAD  
Transparent Blau - NUR: 25 DM
- SSI - LINKKABEL  
Verbindet Stations-NUR: 15 DM
- SSI - JOY VERLÄNGERUNG  
High Quality - NUR: 12 DM
- PLAY STATION MULTIBOOT  
Kompl. Umgebaut NUR: 289 DM

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

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

**SSI - Einbau Service !**  
**Chipeinbau incl. Chip !**  
**NUR: 39.-**

Space Soft Int. Computer GmbH  
 Kirchstrasse 31 - 31A  
 38229 Salzgitter  
 Tel. 05341-179 - 171  
 Fax.05341-179 - 633  
[www.SpaceSoft.de](http://www.SpaceSoft.de)

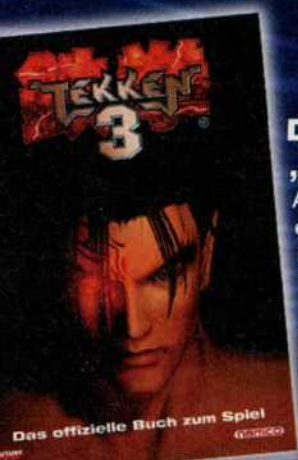
# Rock 'n' Rumble



### The Glove

Fühle Dein Spiel! Analoges  
 und digitales Steuern direkt  
 mit Deiner Hand.  
 Für PlayStation!  
**Unverb.  
 Preisempf.  
 129,95 DM**

**Das offizielle  
 „Tekken 3“-Buch**  
 Auf 200 farbigen Seiten  
 erfährst Du alles über  
 Namcos grandioses  
 PlayStation-Spiel.  
**Nur 24,95 DM**



**Rumble  
 Force Lenkrad**  
 Das erste PlayStation-  
 Lenkrad, mit dem Du  
 bei jedem (!) Spiel  
 Vibrationen und  
 Rüttel effekte spürst.  
 Benötigt keine  
 Batterien!  
**Unverb. Preisempf.  
 199,95 DM**



### PSX Lenkrad MK II

Das beliebte PSX-Lenkrad  
 jetzt mit verbessertem Handling.  
**Unverb. Preisempf. 139,95 DM**

### DUAL RUMBLE FORCE



### Dual-Analog Joypad mit Rumble-Technik

Mit zwei analogen Mini-Joysticks  
 und integrierter Rumble Funktion.  
 Für jedes PlayStation-Spiel verwendbar.  
**Unverb. Preisempf. 49,95 DM**

**Jetzt im gut sortierten Fachhandel**

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48







Anders als im Realen wird die Grätsche weit weniger häufig vom Schiri geahndet.



Auf der Spielstufe „Amateur“ werden die Spiele zum Schützenfest.



Frustriert sitzt der Keeper am Boden und ärgert sich über ein Tor.

Entwickler von EA Sports immer wieder, wie eine wirklich existierende Sportart zu simulieren sei. So realistisch wie möglich, aber auch nur so realistisch als nötig - nach diesem Motto ging man ans Werk. Speziell eine deutlich gesteigerte AI war das Ziel, ohne dabei die technische Komponente aus den Augen zu verlieren. Was nutzen einem superintelligenten Mitspieler, wenn dadurch die CPU die Grafik nicht mehr flüssig halten kann? Nun, den Entwicklern gelang dieses Kunststück in beeindruckender

Manier. Die Aussage von AI-Guru Matt Brown, die FIFA 99-Kicker müßten nicht mehr grübeln, wie sie spielen sollen, sondern sie wüßten es einfach, können wir definitiv nur bestätigen. FIFA 99 spielt sich spürbar schneller und weit direkter, die Framerate bleibt stabil bei 25 fps - selbst bei maximaler Spielgeschwindigkeit. Dann wird's fast schon zu flott, weil überaus hektisch - nicht aber für die Grafikengine, die das Geschehen auch dann souverän darzustellen in der Lage ist. Überhaupt ist das Sequel ein Beweis dafür, welche Fortschritte innerhalb weniger Monate in technischer Hinsicht zu erzielen ist. Grafisch wirkt FIFA 99 realistischer denn je, die Vielzahl der Animationen ist wahrlich beeindruckend. Über 1.500

**„FIFA 99 IST DAS, WAS MAN SICH IN VIRTUELLER FORM VON EINEM FUßBALLSPIEL ERHOFFT. TECHNISCHE STATE OF THE ART, ERLAUBT DER TITEL ES DURCH SEINE VIELFÄLTIGKEIT, DAS SPIEL SO AUSZURICHTEN, DASS VOM EINSTEIGER BIS HIN ZUM ERFAHRENEN FIFA-PROFI DEFINITIV JEDER ÜBER MONATE HINWEG SEINEN SPASS HABEN WIRD.“**

Bewegungsabläufe wurden zu verschiedenen Animationsketten zusammengefügt, die im Spiel situationsbedingt dem jeweiligen Akteur zugewiesen werden. Die Interaktion der Spieler hierbei untereinander regt immer wieder zum Schmunzeln an, insbesondere bei den kollektiven Jubelszenarios. Akustisch bleibt FIFA 99 im Bereich der

**GOLDEN GOAL**

| Dortmund    |     | Bayern München |           |
|-------------|-----|----------------|-----------|
| Klos        | TW  | TW             | Kahn      |
| Nijhuis     | LV  | LV             | Jeremies  |
| Feiersinger | LIV | LIV            | Uzarazu   |
| Shaykovsky  | RIV | RIV            | Kuffner   |
| Kohler      | RV  | RV             | Babbel    |
| Nerlinger   | LM  | LM             | Effenberg |
| Freund      | LZM | LZM            | Basler    |
| Hässler     | RZM | RZM            | Zickler   |
| Reuter      | RM  | RM             | Strunz    |
| Chapuisat   | LMS | LMS            | Janker    |
| Salou       | RMS | RMS            | Elber     |

LADE ...

In FIFA 99 hat Häßler bei Dortmund einen Stammspielerplatz sicher.

Fußballsimulationen das Nonplusultra, wenn auch die im Special versprochenen multiplen Zuschauerrufe ausgeblieben sind. Der erbitterte Kampf nach Lautstärke zweier Fanblocks wäre nicht mehr als das i-Tüpfelchen gewesen. Das Kommentatoren-Duo dagegen ist nun



Der Stürmer versucht, den Verteidiger mit einem Übersteiger zu täuschen.



Das Outfit der Teams darf beliebig verändert werden.



30 Original-Stadien sind in FIFA 99 enthalten, darunter das Dortmunder Westfalen-Stadion und das Münchner Olympiastadion.



Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

# VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00

Internet: www.videogame.de

Fax 030 425 48 62

**N 64 Adapter +  
Modemmodul**  
nur 99,90 DM

**An- & Verkauf**  
Auszüge aus unserer Preisliste

**Cooler Preise**  
Importspiele Hier!

## Manga Videos



B.  
Angel of Darkness 1+2 je 69  
Bubblegum Crisis 1-4 je 49  
Countdown Stories 1+2 je 59  
Devil Hunter Yoko 1+2 je 49  
Hazard Vol.1 + 2 je 39  
Neogenesis Evangelion 79  
Streetfighter II Die Serie Box 2-4 je 59  
Tekken 39

## Sonstiges

**Soundtracks**  
B.Final Fantasy VII Reunion 59  
Final Fantasy VII 99  
Final Fantasy Tactics 99  
Parasite Eve 79  
Resonance 99  
Schlüsselanhänger 9,90  
**Players Guide's**  
B. Tekken 3 29  
Oddworld 2 19  
Final Fantasy VII 29  
Final Fantasy Tactics 39  
Mace the Dark Age 39  
Diddy Kong Racing 34  
Parasite Eve 34  
Saga Frontier 39  
Turok 34  
Tomb Raider 2 19  
Metal Gear Solid 34  
Nightmare Creatures 34  
WCW vs. NWO 34  
Final Fantasy Action-Set 89  
Yoshi's Story 29  
Gran Turismo 39  
Breath of Fire 3 29  
Diverse "Magic Line" Lösungen ab 10  
Aufwerk PSX 99  
Einbau auf Anfrage

## Dreamcast

Daytona 2-Battle on the Edge JP 159  
Godzilla Generations JP 159  
Memory Card (VMS) JP 79  
Men Pen Triathlon JP 159  
Mega Rally 2 JP 159  
Seven Cross JP 159  
Tonic Adventure JP 159  
Super GT JP 159  
Ultimate Fighter 3 JP 159

## Game Boy

Drucker Dt 119  
Final Fantasy Adventure US 69  
Final Fantasy Leg. I-III je US 69  
Game Boy Color + 2 Games 349  
Kamera Dt 89  
Pokémon US 69

## Sega Saturn

Deep Fear Dt 94  
Magic Knight Rayearth US 139  
SEGA Touring Car Dt 109  
Shining Force III Dt 89  
Shining Force III Part 2+3 JP je 139  
Diverse Spiele ab 9,90

Diablo Dt 79  
F 1 Racing Simulation Dt 99  
Fighting Force Dt 89  
Frenzy Dt 79  
Formel 1 '98 Dt 89  
Future Cop L.A.P.D. Dt 79  
Another Mind JP 149

One Dt 49  
O.D.T. Dt 89  
Parasite Eve US 129  
Pax Corpus Dt 49  
Point Blank Dt 89  
Premier Manager '98 Dt 89  
Pro Pinball - Big Race USA Dt 79

R-Type Collection Dt 89  
Return Fire Dt 59  
Riven Dt 89  
Road Rash 3D US/Dt 99/79  
Rogue Trip Dt 89  
Rumble für den Arm 29  
Saga Frontier US 119  
San Francisco Rush Dt 79  
Small Soldiers Dt 89  
Spyro-The Dragon Dt 89  
Star Ocean 2nd Story JP 149  
Streetfighter Collection Dt 85  
Superstar Soccer '98+Metal Gear Demo Dt 95  
Syndicate Wars PV 69  
**Tactics Ogre** US 119  
Tales of Destiny US 119  
Tekken 3 Dt 99  
Tenchu Dt 94  
Test Drive 5 Dt 89  
Thunderforce V US 119

Tomb Raider 2 incl. Speicherkarte PV 99  
Tomb Raider 3 Dt 89  
Tommi Mäkinen Rally Dt 59  
TOCA 2 Dt 79  
Transport Tycoon Dt 89  
Treasure of the Deep Dt 89  
UBIK Dt 89  
V-Ball Dt 89  
Victory Boxing 2 Dt 89  
Vigilante 8 Dt 89  
War Games Dt 79  
Warhammer 2-Dark Omen Dt 79  
WCW Nitro Dt 89  
Wild 9's Dt 89  
Wild Arms Dt 99  
X-Men vs Streetfighter US 79

**SEGA-Dreamcast JP** 799,90 DM  
**Turok 2 uncut Pal** 99,90 DM  
**mit Speichererweiterung** 149,90 DM  
**Speichererweiterung 4MB** 55,00 DM

## Nintendo 64

1080° Snowboard Dt 89  
Airboarder 64 Dt 99  
Banjo Kazooie Dt 89  
Bio Freaks Dt 109  
Body Harvest Dt 119  
Chameleone Twist Dt 49  
Clayfighter 63 1/3 PV 49  
Diddy Kong Racing Dt 89  
Dual Heroes Dt 79  
Extreme G 2 PV 119  
F-Zero X Dt 89  
F 1 Grand Prix Dt 94  
FIFA '98-Frankreich Edition Dt 109  
Fighter's Destiny Dt 99  
Forsaken Dt 99  
Gamebuster Dt 99  
Gex 3D Dt 119  
GT 64 Championship Dt 99  
Holy Magic Century Dt 119  
Infrarot Pad's Dt 109  
Konsole + Spiel Dt 249  
Lamborghini Dt 99  
Mace the Dark Age Dt 79  
Madden '99 Dt 119  
Mission Impossible Dt 119  
Multi Racing Championship Dt 99  
NASCAR '99 Dt 119  
NBA Courtside Dt 89  
NBA In the Zone '98 US 59  
NFL Quarterback Club '99 Dt 129  
NHL '99 Dt 119  
NHL Breakaway '98 Dt 99  
Off Road Challenge Dt 119  
San Francisco Rush Dt 99  
Silicon Valley Dt 99  
Superstar Soccer 98 Dt 89  
Top Gear Rally Dt 79  
Turok 2 PV 99  
Virtual Chess 64 Dt 109  
V-Rally Dt 119  
WCW vs NWO Revenge Dt 129  
WWF Warzone Dt 109  
Yoshi's Story Dt 89  
Zelda Dt 109

## Sony Playstation

5th Element Dt 89  
Assault Dt 89  
Abe's Odysee 2 Dt 79  
Alundra Dt 89  
Apocalypse Dt 94  
Armored Core Dt 39  
Ayrton Senna 2 Dt 49  
Azure Dreams Dt 89  
Batman & Robin Dt 79  
Bio Freaks Dt 89  
Blaze & Blade Dt 94  
Bloody Roar Dt 59  
Box Champion Dt 89  
Brave Fencer Musashiden US 119  
Breath of Fire 3 Dt 89  
Bushido Blade 2 US 109  
C-Conträ The Adventure US 119  
Caesars Palace 2 Dt 79  
Cardinal Syn Dt 89  
Colin McRae Rally Dt 89  
Colony Wars 2 Dt 89  
Command & Conquer Gegenschlag Dt 89  
Constructor + 1Meg Speichermodul Dt 89  
Control Pad ab 25  
Cool Boarders 3 Dt 89

G-Police Dt 89  
Game Gun 007 PV 69  
Gex 3D-Return of the Gekko Dt 49  
Gran Turismo Dt 89  
Heart of Darkness Dt 89  
Hugo Dt 89  
Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 89  
Kartia US 119  
Lenkrad für 3 Systeme 139  
Lucky Luke Dt 89  
Lunar US 119  
Master of Teräs Käsi Dt 79  
Medieval Dt 89  
**Men in Black** PV 79  
Micro Machines V 3 Dt 45  
Moto Racer 2 Dt 79  
Mr. Domino Dt 79  
N<sub>2</sub>O Dt 89  
NASCAR '99 Dt 79  
NBA live '99 Dt 79  
**NBA Pro '98** Dt 95  
Need for Speed 3 Dt 79  
NHL '99 Dt 79  
NHL Powerplay '98 Dt 85  
Nightmare Creatures\* Dt 89  
Ninja Dt 94  
Ogre Battle US 119

## Sony Playstation unter 50 DM

Abe's Odysee Dt 49  
Command & Conquer Dt 49  
Croc Dt 49  
Forsaken Dt 39  
Mega Man X 3 Dt 49  
Motor Mash Dt 39  
Pro Pinball-Timeshock Dt 49  
Skull Monkeys Dt 49  
Suikoden Dt 49  
Test Drive 4 Dt 49  
TOCA (Dual Shock tauglich) Dt 49  
Total Drivin Dt 39  
V-Rally (Dual Shock tauglich) Dt 49  
Versus -Vs.- Dt 49  
Warhammer Dt 49

**ANGEBOT DES MONATS**

Dual Shock NB... 39  
Speicherkarte 1 Meg... 19  
RGB- + HIFI-Kabel... 29  
Speicherkarte 72 Meg... 79  
Pistole 007 Gun mit Rumba... 69  
X-Ploder Modemmodul... 89

**PSX-Umbauchip**  
für JP u. US-Games  
zum Selbsteinbau  
incl. Anlgt.  
**nur 15,90**

**Top des Jahres**

Tomb Raider 3 89,- DM  
F1 Formula One '98 89,- DM

# Unsere Multimedia Shops in Berlin

**SPANDAU**  
Seegefeller Str. 75  
nahe Rathaus

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

**Laden/Versand**  
Danziger Str. 124  
Ecke Greifswalder Str.

**PRENZ' L BERG**  
Hans-Otto-Str. 28  
nahe Danziger Str.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nicht abgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US-Import • GV-gebraucht • Dt-Deutsch • PV-Pal  
Alle Dt-Titel auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!! Indizierte Spiele gegen Altersnachweis!  
\* Versand kostenfrei





zur Spielsituation paßten, absolut in Grenzen, wodurch die gesamte Übertragung weit kompetenter und „livehafter“ wirkt. Doch wäre das alles nur Makulatur, könnte FIFA 99 nicht auch in spielerischer Hinsicht überzeugen. Speziell in diesem Punkt war Frankreich 98 schon nahe an der Perfektion, wobei man diese ja angeblich nie erreichen kann. Und tatsächlich, in vielerlei Hinsicht vermag FIFA 99 das Prequel zu übertrumpfen. Speziell der gesteigerte Schwierigkeitsgrad ist dringend nötig gewesen, war man doch in Frankreich 98 mit zunehmender Spielpraxis den CPU-Gegnern, zumindest optisch, fast ausnahmslos haushoch überlegen – selbst auf der Spielstufe Weltklasse. Der Gegner war permanent in die Defensive gedrängt und kam nur durch geschickt vorgetragene Konter zu Treffern. Jetzt aber stehen die gegnerischen Reihen schön gestaffelt im Raum, attackieren aggressiv den ballführenden Mann und beherrschen die gesamte Palette des Fußballspiels. Schwindelerregendes Kurzpaßspiel, schnell vorgetragene Flügelläufe oder traumhafte Seitenwechsel – ab dem mittleren Schwierigkeitsgrad kombinieren und tricksen die CPU-Kicker teilweise schöner als man selbst. Die niedrigste Spielstufe dage-



Beim Golden Goal müssen bis zu zehn Tore geschossen werden.

gen ist eher als Trainingsspiel anzusehen, sind doch hier die Gegner deutlich langsamer als die eigenen Mannen und nicht mehr als problemlos auszuspielende Hindernisse, wodurch solche Begegnungen in ein regelrechtes Preisschießen ausarten; ein Chancenverhältnis von xx:0 ist Normalität. Jede Mannschaft verfolgt eine individuelle Spielweise, die zudem davon abhängig ist, ob man im heimischen Stadion oder auswärts antritt. Der Heimvorteil ist spürbar, der Gegner meist defensiv eingestellt und mehr darauf bedacht, Tore zu verhindern, statt selber eines zu schießen. Auffällig ist, daß die Entwickler die wirklich spektakulären Strafraumszenen in den Vordergrund

| EUROPÄISCHE DREAM-LIGA |   |   |   |   |    |    |     |  |  |  |
|------------------------|---|---|---|---|----|----|-----|--|--|--|
| TABELLE                |   |   |   |   |    |    |     |  |  |  |
|                        | S | S | U | N | T  | GT | Pkt |  |  |  |
| Juventus               | 5 | 3 | 2 | 0 | 10 | 6  | 11  |  |  |  |
| Real Madrid            | 5 | 3 | 2 | 0 | 12 | 9  | 11  |  |  |  |
| Inter Mailand          | 5 | 3 | 1 | 1 | 9  | 7  | 10  |  |  |  |
| FC Barcelona           | 5 | 2 | 2 | 1 | 7  | 7  | 8   |  |  |  |
| Paris SG               | 5 | 1 | 3 | 1 | 6  | 6  | 6   |  |  |  |
| Bayern München         | 4 | 1 | 2 | 1 | 17 | 6  | 5   |  |  |  |
| AC Mailand             | 5 | 1 | 2 | 2 | 4  | 14 | 5   |  |  |  |
| Monaco                 | 5 | 1 | 1 | 3 | 10 | 12 | 4   |  |  |  |
| Feyenoord              | 5 | 1 | 0 | 4 | 5  | 8  | 3   |  |  |  |
| Dortmund               | 4 | 0 | 1 | 3 | 4  | 7  | 1   |  |  |  |



In FIFA 99 ist die europäische Superliga schon Realität.

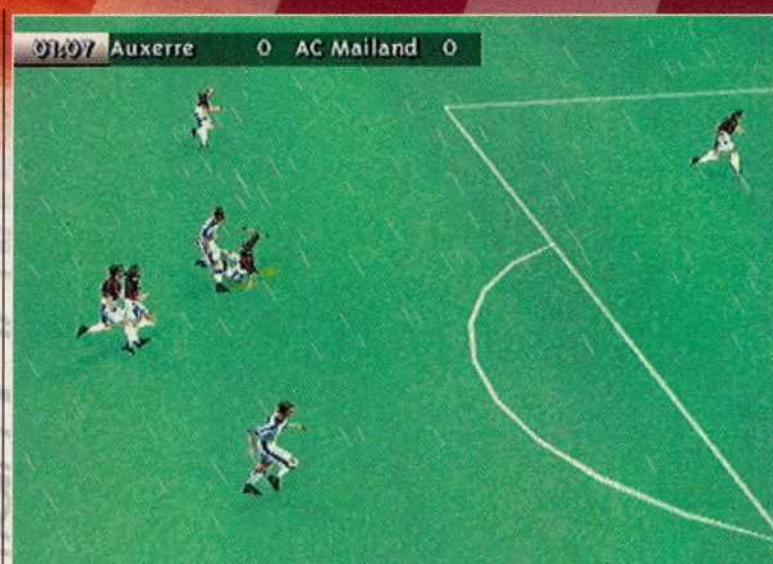




**Bei hohen Flanken ist die Verteidigung stets im Vorteil.**



Da kann sich der Torwart noch so strecken, das Ding landet im Winkel.



Bei Regen oder Schnee wird das Ballverhalten nachhaltig beeinflusst.

rückten. Die Latte oder der Pfosten verhindern einen Torerfolg genauso häufig wie ein im letzten Moment grätschender Abwehrspieler, ein Roller entlang der Torlinie von Innenpfosten zu Innenpfosten, der dann dummerweise auch noch ins Spielfeld zurückspringt, ist wahrlich keine Seltenheit. Leichter ausführbar sind die Volleys, deren Erfolgsquote insgesamt aber recht niedrig ausfällt. Auch dann, wenn man nur wenige Meter vor dem Kasten stehend abzieht. Gleiches gilt für Fernschüsse, die nicht einmal Kanonier Mario Basler mit einem seiner berühmten Kunstschüsse in den Winkel zu setzen weiß. Aus der Distanz scheinen die Keeper unüberwindbar, die insgesamt an Klasse zugelegt haben. Wie schon im Preview ange-

prochen, wurde besonders am Herauslaufen gefeilt, mit unübersehbarem Erfolg.

Spielern gleichzeitig wird FIFA 99 zu einem Erlebnis der ganz besonderen Art. Schwächen? Nun, zwei komplette Meisterschaften haben wir gespielt, und bis auf die Tatsache, daß einige Spiele verloren wurden (glaubt es uns, manchmal will die Kugel einfach nicht ins Tor!), ist uns grundsätzlich nichts aufgefallen,

**„FIFA 99 IST NAHE AN DER PERFEKTION, AUCH WENN UNS EA SPORTS MIT FIFA 2000 WOHL WIEDERUM EINES BESSEREN BELEHREN WIRD - DARAUF SOLLTEN WIR UNS WOHL SCHON MAL EINSTELLEN!“**

► FIFA 99 ist das, was man sich in virtueller Form von einem Fußballspiel erhofft. Technisch State Of The Art, erlaubt der Titel es durch seine Vielfältigkeit, das Spiel so auszurichten, daß vom Einsteiger bis hin zum erfahrenen FIFA-Profi definitiv jeder über Monate hinweg seinen Spaß haben wird. Im Zwei-Spieler-Modus ist naturgemäß eh kein Motivationschwund absehbar, bei bis zu acht

was wir kritisieren möchten. Warum verzweifelt nach dem Haar in der Suppe suchen, wenn schlicht und ergreifend keines zu finden ist? Deshalb nur für die notorischen Nörgler: die Dual Shock-Unterstützung ist sehr mager ausgefallen - ein schrecklicher Fauxpas! FIFA 99 ist nahe an der Perfektion, auch wenn uns EA Sports mit FIFA 2000 wohl wiederum eines besseren belehren wird - darauf sollten wir uns wohl schon mal einstellen!

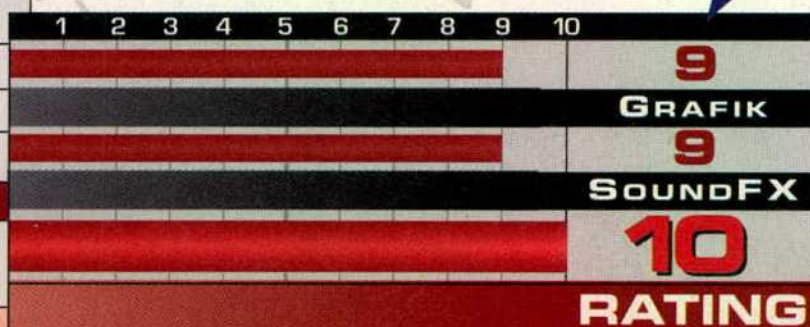


**POSITIV**

- anspruchsvolles Gameplay
- professionelle Präsentation
- hohe künstliche Intelligenz
- sehr variabler Schwierigkeitsgrad

**NEGATIV**

- magere Dual Shock Unterstützung



**PLAY** STATION  
**BEST BUY!**







# TOMB RAIDER III

## ADVENTURES OF LARA CROFT

MARK LIEBOLD

AM 04. NOVEMBER WURDE LARA CROFT VON DEM BRITISCHEN DESIGN COUNCIL MIT DER AUSZEICHNUNG „MILLENIUM PRODUCT“ BEDACHT. SELBST TONY BLAIR, DER BRITISCHE PREMIERMINISTER WÜRDIGTE DIESEN AWARD, DA ER BESONDERS GROSSBRITANNIENS RUF ALS KREATIVHOCHBURG IN DER WELT FESTIGE. DER GRUND FÜR DIESE AUSZEICHNUNG WAREN NICHT NUR DIE INSGESAMT 8 MILLIONEN VERKAUFTEN EXEMPLARE VON TOMB RAIDER I & II, SONDERN AUCH DER KULTSTATUS, DEN LARA CROFT WEIT ÜBER DIE WELT DER VIDEOSPIELE HINAUS AUF DEM GESAMTEN ERDBALL BESITZT.

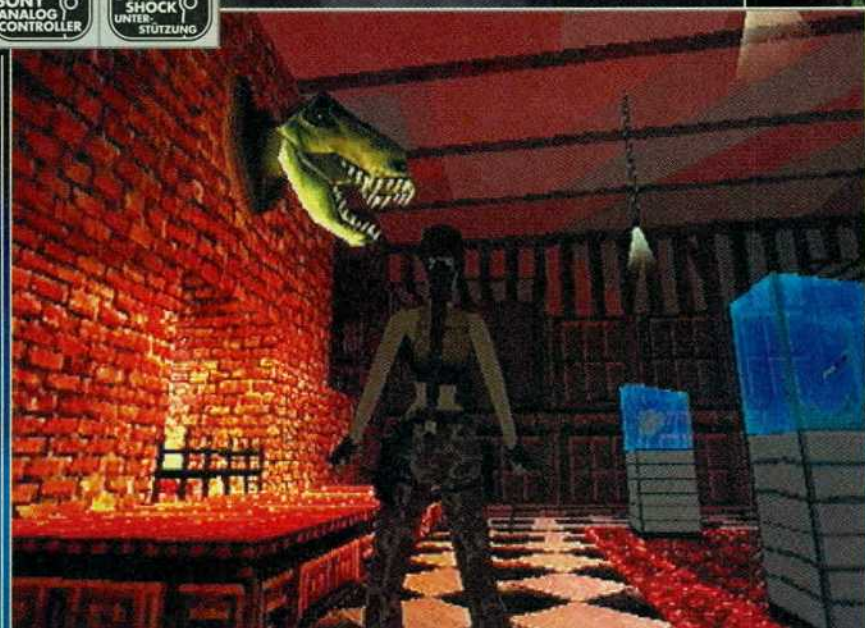
113

TEST SCREEN

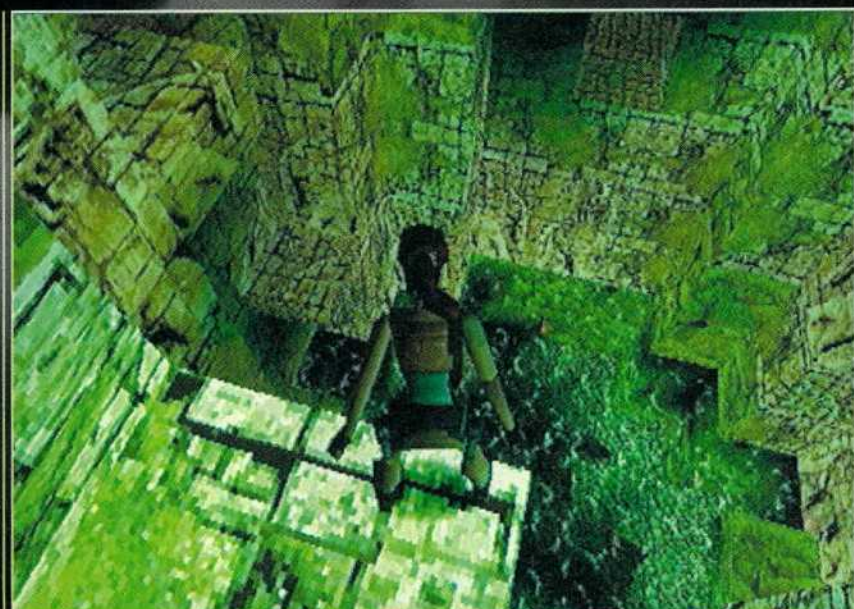




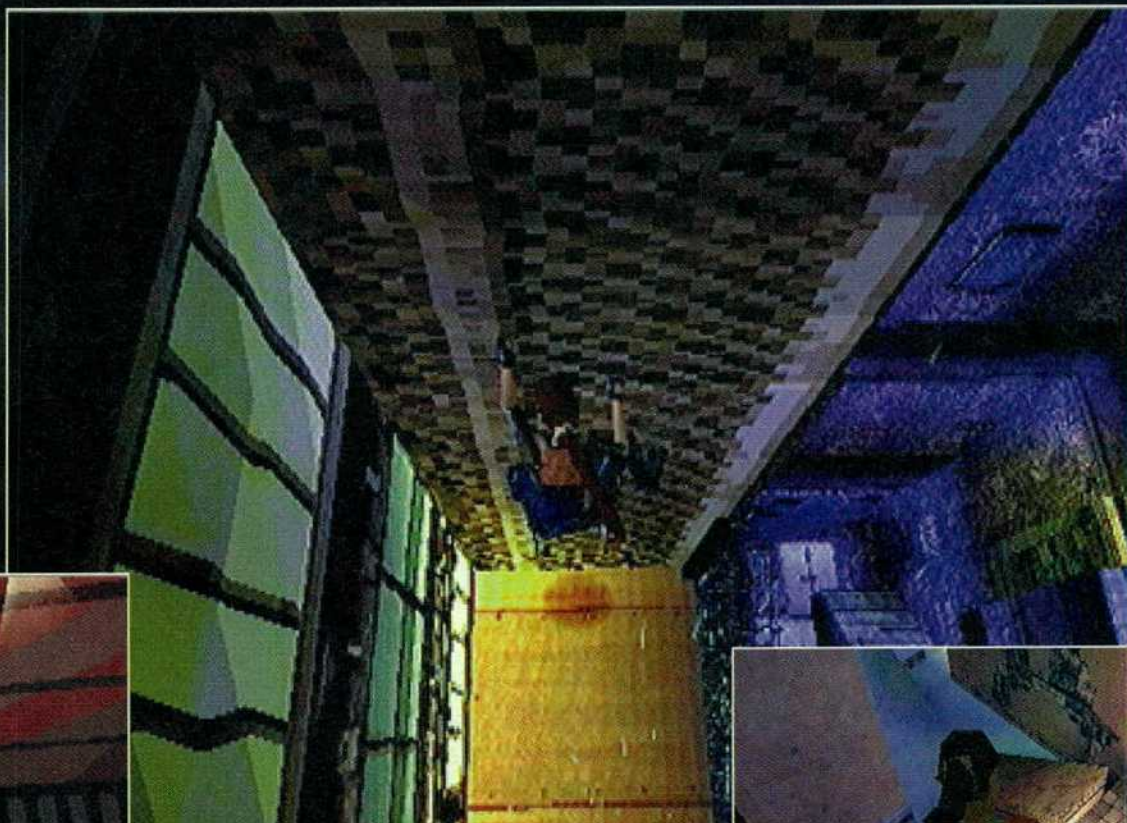
|               |                   |
|---------------|-------------------|
| Genre         | Action-Adventure  |
| Hersteller    | Eidos Interactive |
| Entwickler    | Core Design       |
| Testmuster    | Eidos Interactive |
| Erhältlich ab | sofort            |
| Preis         | ca. 99,- DM       |



In Laras Sammlung befindet sich auch der Kopf eines T-Rex.



Ohne das rettende Wasser würde jeder gescheiterte Sprung tödlich enden.



Als gnadenloser Hardcore-Zocker darf man jedoch nicht vergessen, daß nicht nur Lara als reines Objekt der Begierde, das sie ja zweifelsohne darstellt, zählt, sondern eigentlich das Spiel Tomb Raider mit all seinen Stärken und Schwächen wichtig ist. Gerade Fortsetzungen bauen meist nicht auf, sonder eher ab. Tomb Raider III Adventures of Lara Croft sollte man allerdings von vornherein nicht mit in diesen Topf werfen.

Eisige Windböen fegen über die unendlichen Eiswüsten der Antarktis hinweg. Soweit man blicken kann, erstreckt sich das schier endlose Weiß der antarktischen Steppe. In dem internationalen Forschungscamp sind die Probebohrungen unter der Leitung von Dr. Willert in vollem Gange - jeden Moment kann das Wetter wieder umschwenken und ein Schneesturm die Arbeit eines ganzen Tages zunichte machen. Mit lautem Gedröhne treibt der Motor der Schneeraupe den schweren stählernen Bohrkopf durch die meterdicke Eisschicht immer tiefer in das Erdinnere. Mit lautem Krachen kommt das Bohrgestänge zu einem abrupten Stillstand. Vollkommen macht-

los müssen die Forscher zusehen, wie das Getriebe der Maschine heiß läuft und den Keilriemen durch die ungeheure Hitzeentwicklung zum Reißen bringt. Als das Team vorsichtig die langen Gewinde des Bohrers aus dem Loch hebt, kommen schwarze, seltsam schimmernde Felsbrocken zum Vorschein. Im selben Augenblick erscheint ein Schneemobil im Camp, um Dr. Willert zu einer anderen Ausgrabungsstätte zu bringen. Allem Anschein nach wurde dort etwas Außergewöhnliches entdeckt. Kurz bevor Dr. Willert zu der Fundstätte aufbricht, ordnet er die Sprengung des Bohrgeländes an, da es dort nichts mehr zu holen gibt.

Bereits von weitem kann der Doktor den Grund der Benachrichtigung erkennen. Gigantische Steinköpfe, wie sie auch auf den Osterinseln zu finden sind, ragen aus den Schneeverwehungen. Gedanken schießen durch seinen Kopf: „Polynesishe Statuen,

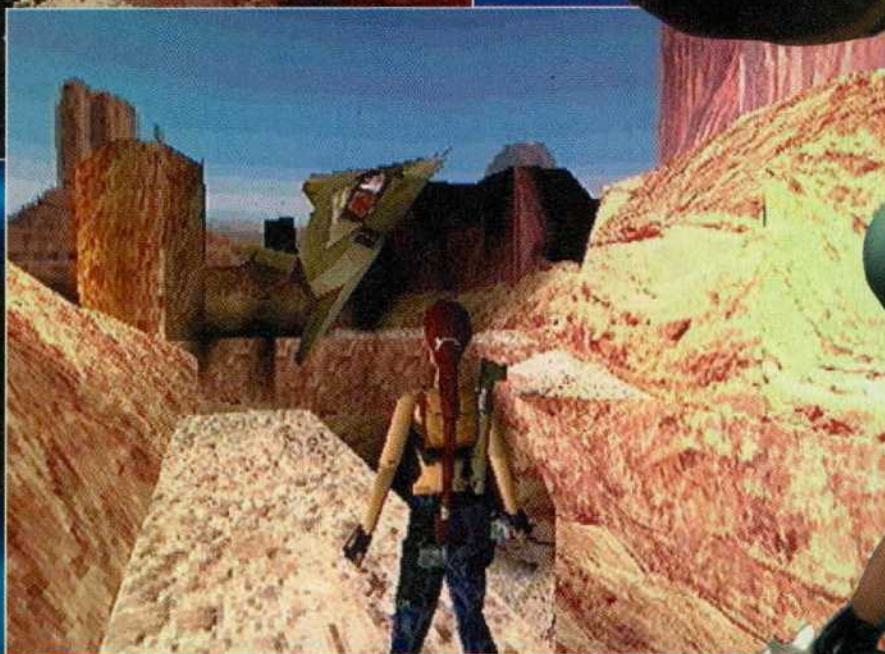
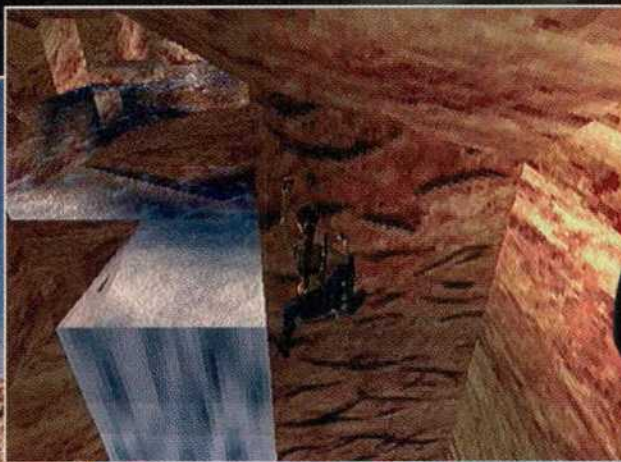


Je nach Windstärke und -richtung wird Laras Pferdeschwanz in die Höhe geblasen.





Das Militär versucht mit sämtlichen Mitteln, Lara davon abzuhalten in die Area 51 einzudringen.



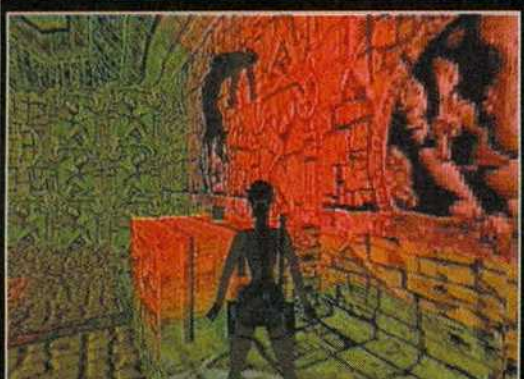
Welt kam und 1854 verstarb, außerdem diente er auf der HMS Beagle. Eine polynesishe Siedlung, ein toter engli-

**„BLITZSCHNELL ZIEHT LARA DIE BEIDEN BARETTAS AUS IHREN HOLSTERN, DIE SIE MIT DÜNNEN LEDERBÄNDCHEN STRAFF UM IHRE FESTEN, DURCHTRAINIERTEN OBERSCHENKEL GEBUNDEN HAT UND IN DENEN SIE NOCH VIELE WEITERE WAFFEN WIE ETWA DIE ISRAELISCHE UZI ODER EINEN GRANATWERFER VERSTAUEN KANN.“**

zweite Team hatte nämlich nicht nur die polynesischen Steinköpfe, sondern auch ein Grab eines englischen Seefahrers entdeckt. Dem grobschlächtig gearbeiteten Grabstein kann man entnehmen, daß der junge Seemann den Namen Paul Caulfield trug, im Jahre 1812 zu

scher Seefahrer und alles zusammen hier in der Antarktis. Besteht zwischen den beiden Funden ein Zusammenhang oder ist dies alles nur ein Zufall?

Das grafisch hochwertige Intro gewährt nur erste Eindrücke in die umfangreiche Story von Tomb Raider III und zeigt quasi nur den Stein des Anstoßes. Nach dem Vorspann kann man, genau wie in den beiden Prequels, im Hauptmenü wählen, ob man sich gleich ins Abenteuer stürzen will oder in Laras Anwesen ein paar Übungsrunden drehen möchte. Hier macht man sich mit der Steuerung vertraut, die im Großen und Ganzen gleich geblieben ist. Rennen, Gehen, Springen oder



Die beiden Leichen der Wissenschaftler wurden in der deutschen Version von den Pfählen befreit.

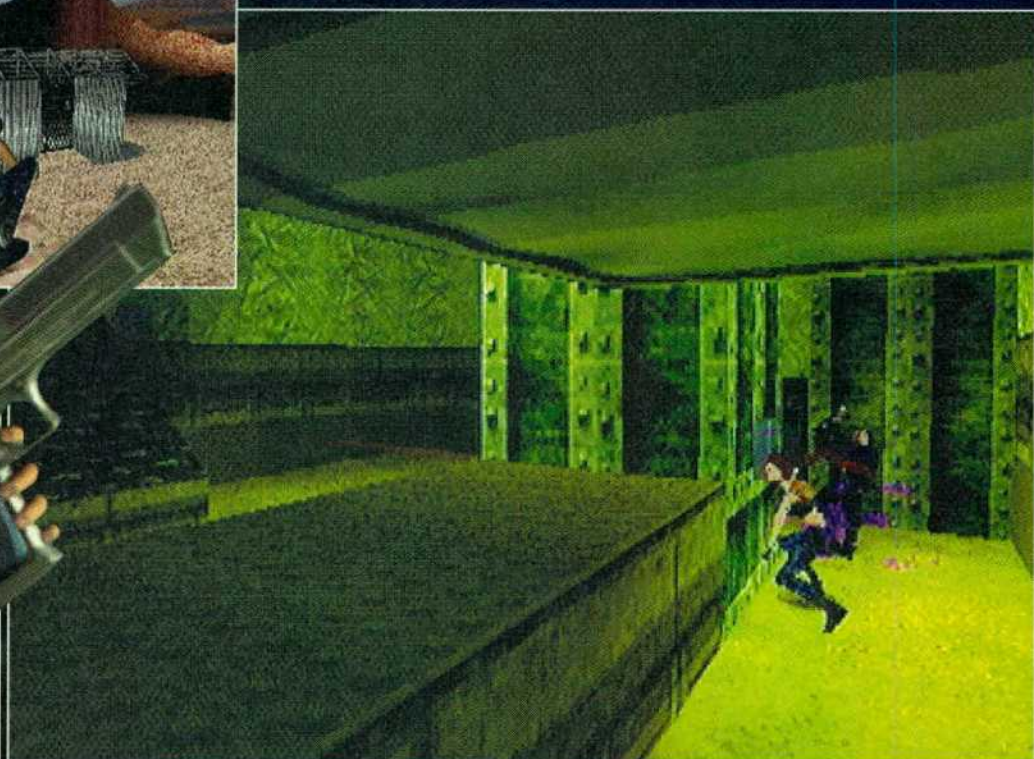
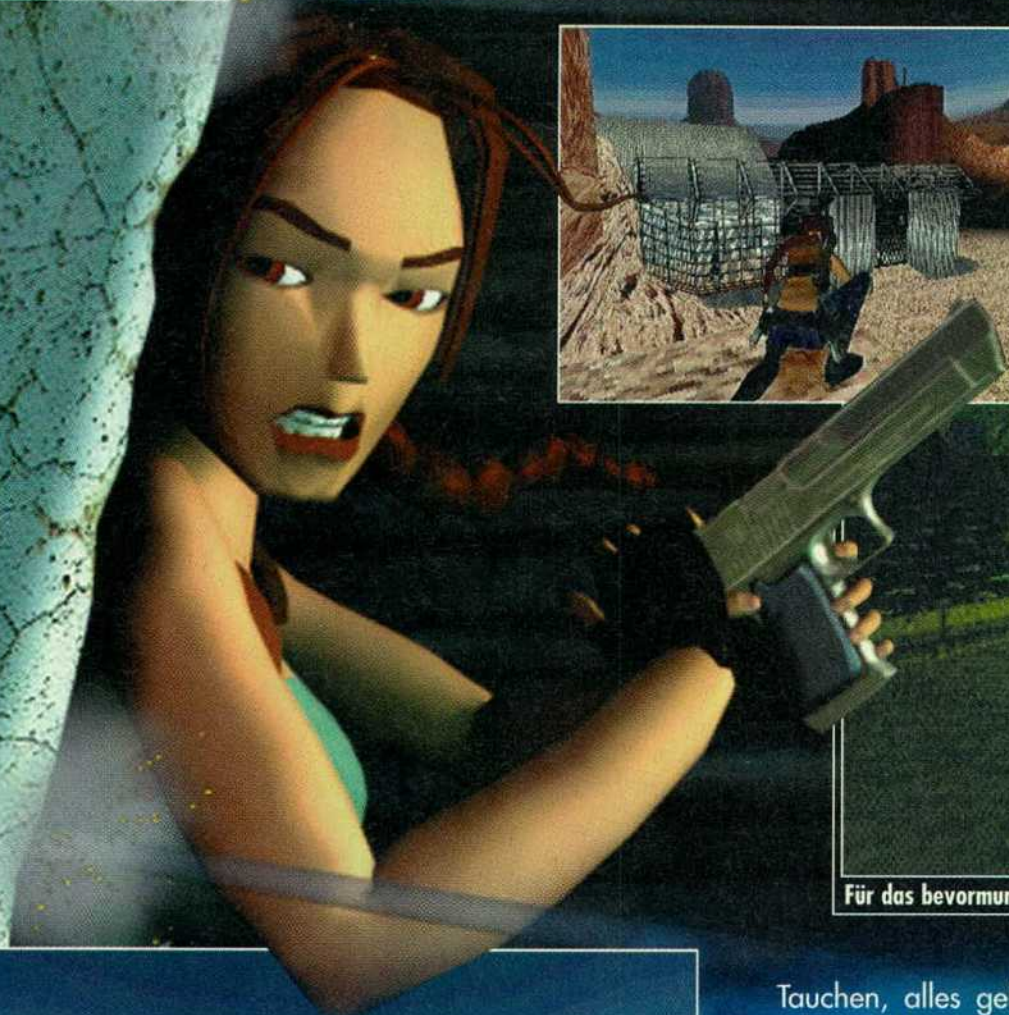


Mit Hilfe der Fackeln kann selbst in die dunkelsten Ecken Licht gebracht werden.



In einer wilden Verfolgungsjagd flieht Lara vor den gefräßigen Piranhas.

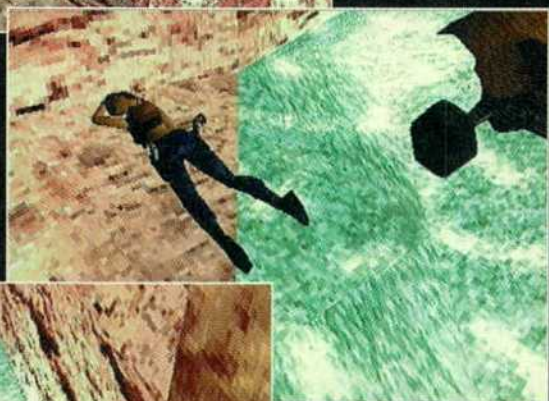




Für das bevormundete deutsche Publikum wurde in TRIII das rote Blut durch eine lila Flüssigkeit ersetzt.



Zwischen den einzelnen Stages wird eine kurze Sequenz abgespielt die den weiteren Verlauf der Story erzählt.



Tauchen, alles geht, wahlweise digital oder analog ganz leicht von der Hand. Das Team von Core Design brachte Lara für ihr drittes Abenteuer noch ein paar neue Moves bei. Durch das Drücken der L1-Taste kann sie sich jetzt abknien und gegebenenfalls auch kriechen. Mit Hilfe des R2-Tasters kann die wohlproportionierte „Grabräuberin“ einen kurzen Sprint - sowohl an Land als auch im Wasser - einlegen. Betätigt man während des Spurts den Jump-Button, hechtet Lara mit einem gewaltigen Satz

**„DIE STORY IST VERZWEIGT UND SCHLÄGT IMMER WIEDER NEUE, MEIST UNERWARTETE RICHTUNGEN EIN.“**

nach vorne, rollt sich graziös vom Boden ab und kommt wieder ganz normal zum stehen, als ob nichts passiert wäre. Des weiteren vermag die Abenteurerin sich jetzt auch noch einem Affen gleich an Decken und Abhängen entlangzuhangeln, insofern eine geeignete Oberfläche mit genügend Griffmöglichkeiten vorhanden ist. In dem Übungsraum, der sich gleich zwischen Eingangs- und Schwimmhalle befindet, können alle Moves akribisch geübt werden. Sobald man sich der Steuerung gewachsen fühlt, kann man sich noch etwas in der Villa umsehen. Hier und da sind Schalter in die Wand eingelassen, die versteckte Türen oder Extras freigeben. So kann Lara schon vor dem eigentlichen Abenteuer ausgiebig ausgerüstet werden. In der ersten

rechten Tür des Foyers befindet sich Laras „Allerheiligstes“, die Schatzkammer. Hier sind alle wertvollen Artefakte, die sie während der letzten Jahre erbeutet hat, ausgestellt. In den Glasvitrinen finden sich etwa das Scion aus dem ersten und der Dolch von Xian aus dem zweiten Teil wieder. Aber genug Gedanken an vergangene Zeiten und überstandene Gefahren verschwendet - das nächste große Abenteuer wartet.

Vor wenigen Tagen erfuhr Lara aus zuverlässigen Quellen, daß im tiefen

Dschungel Indiens eine längst vergessene Reliquie des Invada-Stammes verborgen liegt. Zusammen mit ein paar

## DIE ALTERNATIVEN Tenchu Stealth Assassins

Activision



Im feudalen Japan soll man in die Rolle der Rikimaru oder Ayame, ihren Auftraggeber, die Oberhaupt der Gohda-Familie, müssen die verschiedensten Aufträge erledigen, v

Beschaffen wichtiger Kräuter zur Erstellung eines Heilmittels bis zur Liquidierung eines korrupten Politikers. Das Action-Adventure ist spannend und aufwendig gestaltet. Besonders die musikalische Untermalung hebt das Game positiv ab. Die Kameraführung leidet an manchen Stellen und die beiden Ninja im wahrsten Sinne des Wortes im Dunklen stehen.

## Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon

Eidos Interactive



„Mehr Action, mehr Gewalt und schwieriger als alle anderen Spiele zusammen“ - so oder ähnlich könnte der Untertitel zu Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon lauten. In d

mit Fallen übersäten Kerkern muß man als Red Lotus oder Chaindog eigentlich nur überleben und den Ausgang finden. Doch dies ist leichter gesagt als getan. Extrem schwere Gefallen, verwinkelte Dungeons und eine wirre Kameraführung machen dieses Vorhaben zu einem äußerst schweren Unterfangen; nur für besonders harte Jungs und Mädels.



High-Tech-Waffen mit Laserpointer-Zieleinrichtungen: Die Ausrüstung der Security-Guard übertrifft sogar das Gerät der Armee.





Die Turnhalle ermöglicht das Trainieren sämtlicher Moves, die Lara zur Verfügung stehen.

abgehalfterten Forschern macht sie sich also auf den Weg, um ein weiteres, unbezahlbares Sammlerstück so bald wie möglich ihr Eigen nennen zu können. Da Lara stets allein arbeitet und die drei restlichen Mitglieder ihres Teams nur zur eventuellen Unterstützung benötigt, macht sie sich allein auf den Weg durch den dichten Dschungel. Nach einer heftigen Rutschpartie findet sie sich am Fuße eines Abhangs wieder. Um in die Tempelanlage einzudringen, in der sich das Artefakt theoretisch befinden müsste, muß man Indiana Jones' weibliches Pendant über meterhohe Abgründe und stachelbewehrte Gruben führen, und durch piranhaverseuchte Strömungen dirigieren. Aber nicht nur Fallen und heikle Sprungpassagen machen der Heldin das Leben schwer. Immer wieder tauchen Königskobras unter dem dichten Gestrüpp auf, um ihre giftigen Fangzähne in Laras zartes Fleisch zu rammen. Manchmal versuchen auch kleine Affen, Medipacks und Munition, die über die gesamten Level verstreut wurden, zu stehlen. In der Tempelanlage scheint alles ganz einfach. Man muß nur das große verschlossene Gatter mit Hilfe von zwei Schlüsseln öffnen - kein Problem. Doch im selben Augenblick hallen markerschütternde Geräusche durch den Tempel, so als ob zwei gewaltige Felsblöcke gegeneinander reiben. In ihrem Augenwinkel kann Lara erkennen, wie ganz langsam die Statue der sechsarmigen Hindugöttin Shiva von ihrem Sockel herunter steigt. Mit gezückten Schwertern nähert sich der Avatar, der in seiner Bewegung sehr der Shiva des Stop Motion-Gurus Ray Harryhausen erinnert, Schritt für Schritt Lara. Gegen solch ein Monstrum hilft nur noch rohe Gewalt. Blitzschnell zieht Lara die beiden Baretas aus ihren Holstern, die sie mit dünnen Lederbändchen strafft um ihre festen, durchtrainierten Oberschenkel gebunden hat und in denen sie noch viele weitere Waffen wie etwa die israelische Uzi oder einen Granatwerfer verstauen kann. Unzählige Feuerstöße und Ausweichaktionen später liegt die Shiva wie ein kaputtes Spielzeug am Boden - nichts rührt sich mehr. Laras Suche



Egal wie brenzlig die Situation auch ist, Lara weiß, wie man die Spieler erfreut.

# Game It!

① 0180/522 5300  
0831/57 51 57  
② Telefax: 0831 / 57 51 555  
③ Internet: <http://www.gameit.de>  
④ email: [info@gameit.com](mailto:info@gameit.com)  
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 durch Verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisstabilität 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 6.11.98  
\* = noch nicht verfügbar am 6.11.  
N = Neu! 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                |        |
|-------------------------|--------|
| 360*                    | 89,99  |
| 5th Element             | 79,99  |
| Abe's Oddysee           | 42,99  |
| Abe's Oddysee 2*        | 79,99  |
| ACM 1918*               | 84,99  |
| Actua Golf 3            | 79,99  |
| Actua Pool*             | 79,99  |
| Actua NHL Hockey 99*    | 79,99  |
| Actua Soccer 3*         | 79,99  |
| Actua Tennis            | 79,99  |
| Air Combat Plat.        | 39,99  |
| Alien Trilogy           | 42,99  |
| All Star Tennis 99      | 84,99  |
| Alundra                 | 89,99  |
| American Football 99*   | 84,99  |
| N                       |        |
| Apocalypse*             | 79,99  |
| Armored Core*           | 79,99  |
| Asterix*                | 89,99  |
| Atlantis*               | 84,99  |
| Azure Dreams            | 89,99  |
| B-Movie*                | 79,99  |
| Baby Universe           | 69,99  |
| Baphomets Fluch         | 279,99 |
| Batman & Robin          | 89,99  |
| Battle Arena Toshinden  | 39,99  |
| Beast Wars              | 79,99  |
| Big Air*                | 89,99  |
| Blasto                  | 77,99  |
| Blaze & Blade*          | 94,99  |
| Bloody Roar             | 79,99  |
| Bombberman              | 79,99  |
| Box Champions*          | 89,99  |
| Breath of Fire 3*       | 87,99  |
| dto. Special Ed.        | 104,99 |
| Buggy*                  | 79,99  |
| Bushido Blade           | 79,99  |
| Bust a Move 2           | 42,99  |
| Bust a Move 3           | 59,99  |
| Bust a Move 4*          | a.A.   |
| C3 Racing               | 79,99  |
| Car Combat Game*        | 79,99  |
| Cardinal Syn            | 77,99  |
| Castlevania             | 79,99  |
| Caesar's Palace         | 44,99  |
| Caesar's World 2*       | 79,99  |
| Cart World Series*      | 74,99  |
| Centipede*              | 89,99  |
| C & C 1 Platinum        | 39,99  |
| C & C 2                 | 79,99  |
| C & C 2 Gegenschlag     | 79,99  |
| Colin McRae             | 84,99  |
| World Rally             | 84,99  |
| Colony Wars: Veng.      | 84,99  |
| Constructor             | 89,99  |
| Cool Boarders 2         | 79,99  |
| Crash Bandicoot 1       | 39,99  |
| Crash Bandicoot 3*      | 84,99  |
| N                       |        |
| Crime Killer            | 79,99  |
| Croc                    | 39,99  |
| Cy Ball Zone            | 79,99  |
| Dead of Alive           | 79,99  |
| Deathtrap Dungeon       | 89,99  |
| Deer Stalker*           | 79,99  |
| Destruction Derby 2     | 39,99  |
| Diablo                  | 89,99  |
| Discworld 2             | 87,99  |
| Dogdem Arena*           | 79,99  |
| Dreams*                 | 84,99  |
| Dungeon Keeper 2*       | 79,99  |
| Earthworm Jim 3D*       | 79,99  |
| Everybody's Golf        | 77,99  |
| Extreme Snowbreak       | 79,99  |
| Fifa 99*                | 89,99  |
| Final Fantasy 7         | 89,99  |
| Firetrap                | 84,99  |
| Flottenmanöver*         | 79,99  |
| Fluid siehe Pulse!      |        |
| Football 99*            | 79,99  |
| Formel 1 Platinum       | 39,99  |
| Formel 1 98             | 89,99  |
| Forsaken                | 84,99  |
| Frezy                   | 89,99  |
| Future Cop              | 89,99  |
| G-Police                | 89,99  |
| Gex 3D                  | 87,99  |
| Ghost in the Shell*     | 84,99  |
| Global Domination*      | 87,99  |
| Glover*                 | 72,99  |
| Gran Turismo            | 89,99  |
| Grand Theft Auto        | 42,99  |
| Hardball 6              | 89,99  |
| Heart of Darkness       | 87,99  |
| Hercules*               | 39,99  |
| Hugo 1*                 | 84,99  |
| Indy 500                | 79,99  |
| I.S.S. Pro Platinum     | 39,99  |
| I.S.S. Pro 98           | 84,99  |
| International           |        |
| Track & Field           | 39,99  |
| John Madden NFL 99*     | 89,99  |
| KKND*                   | 79,99  |
| Klonoa                  | 79,99  |
| Kula World              | 79,99  |
| Lemmings*               | 39,99  |
| Lucky Luke              | 89,99  |
| Match Day 3*            | 89,99  |
| Mechwarrior 2           | 44,99  |
| Medieval                | 79,99  |
| Megaman 8               | 79,99  |
| Megaman                 |        |
| Battle & Chase*         | 79,99  |
| Megaman Legends*        | 79,99  |
| Megaman X4*             | 79,99  |
| Men in Black            | 89,99  |
| Micro Machines V3       | 39,99  |
| Midway's Arcade         |        |
| Gr. Hits 2*             | 89,99  |
| Monopoly                | 79,99  |
| Moto Racer 2*           | 79,99  |
| Mr. Domino*             | 79,99  |
| Myst                    | 77,99  |
| N20 Adrenalin           | 79,99  |
| Nascar 99*              | 89,99  |
| NBA Hangtime*           | 84,99  |
| NBA in the Zone 98*     | a.A.   |
| NBA Live 99*            | 89,99  |
| Need 4 Speed 3          | 89,99  |
| Newman Haas Racing      | 89,99  |
| NFL Blitz*              | 74,99  |
| NHL Hockey 99           | 89,99  |
| Nightmare Creatures     | 79,99  |
| Ninja                   | 89,99  |
| O.D.T.*                 | 87,99  |
| Off Road Challenge*     | 69,99  |
| Overboard               | 79,99  |
| Pandemonium             | 42,99  |
| Panzer General 2        | 49,99  |
| Perihellian*            | 79,99  |
| Pet in TV               | 77,99  |
| Phat Air Snowball       | 89,99  |
| Player Manager          | 84,99  |
| Pitfall 3D-Beyond       | 84,99  |
| Pocket Fighter*         | 79,99  |
| Point Blank             | 79,99  |
| Pool Shark*             | 84,99  |
| Porsche Challenge       | 39,99  |
| Pro 18 Golf*            | 87,99  |
| Pro Pinball             |        |
| Timeshock               | 84,99  |
| Psybadek*               | 87,99  |
| Pulse (Depth)*          | 74,99  |
| Puma Street Soccer*     | 79,99  |
| Premier Manager 99*     | 79,99  |
| R-Type*                 | 79,99  |
| Racing Simul. 2         | 84,99  |
| Rage Racer              | 84,99  |
| Rayman                  | 39,99  |
| RC Stunt Copter*        | 79,99  |
| Rebel Assault 2         | 84,99  |
| Resident Evil           |        |
| Directors Cut           | 79,99  |
| Teil 1 Platinum*        | 39,99  |
| Ridge Racer Revolution  | 39,99  |
| Risiko                  | 79,99  |
| Rival School*           | 79,99  |
| Riven                   | 79,99  |
| Road Rash               | 44,99  |
| Road Rash 3D            | 89,99  |
| Rogue Trip*             | 84,99  |
| Rushdown*               | 79,99  |
| S.C.A.R.S.              | 84,99  |
| Sentinel 2              | 77,99  |
| Shadow Gunner           | 79,99  |
| Small Soldiers*         | 89,99  |
| Soul Blade*             | 39,99  |
| Soviet Strike           | 39,99  |
| Spice World             | 49,99  |
| Spyro the Dragon        | 79,99  |
| Street                  | 84,99  |
| Street Fighter Coll.    | 79,99  |
| Street Fighter EX Plus  | 74,99  |
| Supercross 98           | 79,99  |
| Super Match Soccer*     | 89,99  |
| Super Pang Coll.*       | 89,99  |
| Super Pocket Fight      | 79,99  |
| Tekken 2 Platinum       | 39,99  |
| Tekken 3                | 79,99  |
| Tenchu                  | 79,99  |
| Tennis Arena*           | 79,99  |
| Test Drive 4            | 39,99  |
| Test Drive 5*           | 89,99  |
| Test Drive 4 x 4*       | 89,99  |
| The unholy War*         | 79,99  |
| Theme Hospital          | 89,99  |
| Tiger Woods 99*         | 89,99  |
| Tilt                    | 69,99  |
| TOCA Platinum           | 42,99  |
| TOCA 2*                 | 39,99  |
| Tomb Raider 1           | 89,99  |
| Tomb Raider 2           | 89,99  |
| Tomb Raider 3           | 89,99  |
| Tombi*                  | 79,99  |
| Total NBA 98*           | 74,99  |
| Treasures of the Deep   | 79,99  |
| Tunguska*               | 84,99  |
| Ubik*                   | 84,99  |
| V-Rallye                | 39,99  |
| V 2000                  | 79,99  |
| Victory Boxing 2        | 79,99  |
| Vigilante 8             | 84,99  |
| Viper                   | 79,99  |
| Virtual Baseball 99     | 79,99  |
| Virus*                  | 79,99  |
| Vs.                     | 89,99  |
| War Games               | 89,99  |
| Warhammer 2 (Dark O.)   | 89,99  |
| Wild 9's                | 79,99  |
| Wild Arms*              | 79,99  |
| Wing Over 2*            | 79,99  |
| WipeOut 2097            | 39,99  |
| World Rallye Mäkinen    | 79,99  |
| World League            |        |
| Soccer 98*              | 84,99  |
| Worms Platinum          | 44,99  |
| WWF Warzone             | 74,99  |
| X-Men vs. Streetfighter | 89,99  |
| Youngblood*             | 79,99  |
| Z                       |        |
| Zero Devide 2*          | 79,99  |

Titel des Monats  
Dezember (PSX):  
Tomb Raider 3  
79,99

Knallhart kalkuliert  
Unsere

## PSX TOP 10

|                   |       |
|-------------------|-------|
| Box Champions*    | 89,99 |
| Breath of Fire 3* | 87,99 |
| C & C 1           | 39,99 |
| C&C 2 Gegenschlag | 79,99 |
| F1 98             | 89,99 |
| Final Fantasy 7   | 89,99 |
| Gran Turismo      | 89,99 |
| Spyro the Dragon  | 79,99 |
| Tekken 3          | 79,99 |
| WWF Warzone       | 74,99 |

### PSX HARDWARE

|                                 |        |
|---------------------------------|--------|
| Adapter Gameboy (Power F)       | 89,99  |
| Controller Sony                 | 29,99  |
| Sony Dual Shock                 | 49,99  |
| Controller                      | 19,99  |
| Controller Infrarot             | 59,99  |
| Gamebuster Modul                | 79,99  |
| Lenkrad Mad Catz                | 119,99 |
| Link Kabel                      | 19,99  |
| Memory Cards                    |        |
| Sony 15 Slot                    | 29,99  |
| 15 Slot                         | 19,99  |
| 120 Slot                        | 39,99  |
| 360 Slot                        | 49,99  |
| 720 Slot                        | 59,99  |
| Mouse Sony                      | 47,99  |
| Multi Tap Sony                  | 54,99  |
| neGcon                          | 69,99  |
| PC-Link Paket                   | 69,99  |
| Playstation (incl. Dual Sh.)    | 249,99 |
| Playstation Multinorm           | 319,99 |
| 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  |
| Space Station                   | 39,99  |
| Verlängerungskabel für Pads     | 19,99  |

### SEGA SATURN

|                      |       |
|----------------------|-------|
| X-Plorer             | 69,99 |
| Atlantis             | 84,99 |
| Bombberman           | 59,99 |
| Burning Rangers      | 84,99 |
| Darius 2             | 19,99 |
| Daytona USA          | 49,99 |
| Deep Fear            | 79,99 |
| Formular Karts       | 34,99 |
| Last Bronx           | 79,99 |
| Manx TT              | 59,99 |
| Marvel Super Heroes  | 84,99 |
| Mass Destruction     | 39,99 |
| Megaman X3           | 69,99 |
| Mr. Bones            | 29,99 |
| NBA Action 98        | 59,99 |
| NIGHTS 3D            | 29,99 |
| Panzer Dräe. Saga    | 84,99 |
| Riven                | 84,99 |
| Scorch               | 84,99 |
| SEGA Rally           | 59,99 |
| Sega Soccer 98       | 79,99 |
| Sega Touring Car     | 79,99 |
| Shining Force III    | 84,99 |
| Sonic Jam            | 69,99 |
| Sonic R              | 69,99 |
| The House o. t. Dead | 84,99 |
| Three Dirty Dwarfs   | 39,99 |
| Tomb Raider          | 69,99 |
| Virtual Fighter 2    | 39,99 |
| Winterheat           | 79,99 |

### SATURN HARDWARE

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| Wipeout 2097                 | 59,99 |
| 3D Controlpad*               | 49,99 |
| 6 Spieler Adapter            | 19,99 |
| Antennenkabel mit Bildfilter | 49,99 |
| Arcade Racer Lenkrad         | 84,99 |
| Backup Memory                | 39,99 |
| Control Pad                  | 39,99 |
| MPEG Karte                   | 99,99 |
| Tilt                         |       |

### NINTENDO N64

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| Virtual Gun           | 32,99  |
| 1080° Snow Board      | 89,99  |
| Aero Grange           | 139,99 |
| All Star Baseball 99  | 99,99  |
| All Star Tennis 99    | 109,99 |
| Banjo Kazooie         | 84,99  |
| Body Harvest*         | 99,99  |
| Bomber Man Hero       | 89,99  |
| Breakaway 99          | 99,99  |
| Buck Bomb*            | 109,99 |
| Bust a Move 3*        | 99,99  |
| Chameleon Twist       | 114,99 |
| Chopper Attack*       | 129,99 |
| Clayfighter 63 1/3    | 84,99  |
| Cruis'n USA           | 84,99  |
| Cruis'n World         | 84,99  |
| Diddy Kong Racing     | 84,99  |
| Earthworm Jim 3D      | 104,99 |
| Extreme G 2*          | 99,99  |
| F1 Pole Position      | 89,99  |
| F1 World Grand        | 89,99  |
| F Zero X              | 89,99  |
| Fifa 99               | 109,99 |
| Forsaken              | 109,99 |
| G.A.S.F.              | 134,99 |
| Glover*               | 89,99  |
| Hexen                 | 69,99  |
| Iggy's Reckling Balls | 99,99  |
| ISS 98                | 94,99  |
| John Madden 99*       | 99,99  |
| Lamborghini           | 129,99 |

### N64 HARDWARE

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| N64 Konsole                   | 259,99 |
| Controller grau               | 49,99  |
| Controller Pak                | 34,99  |
| Controller bunt               | 49,99  |
| Gamebuster                    | 79,99  |
| Joypad Mad Catz               | 57,99  |
| Joypad                        |        |
| Lenkräder                     |        |
| + mit Rumble Effekt           | 99,99  |
| + Top Gear Rally              | 89,99  |
| Memory Card 1MB               | 22,99  |
| dto. farbig                   | 24,99  |
| Multinorm Adapter             | 27,99  |
| Powerflash                    | 79,99  |
| RF Set (Nintendo)             | 39,99  |
| RF-Unit                       | 27,99  |
| RGB-Kabel                     | 14,99  |
| Rumble Pack (Nint)            | 32,99  |
| Rumble Pack + 256 K Memory C. | 34,99  |
| Verlängerungskabel            | 14,99  |

### LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!  
Händleranfragen willkommen!

Fragen Sie nach unserem  
Händler-  
Partnerschaftsmodell!

**12277 Berlin**  
JE Computer Marienfelde  
EKZ Südmeile - 030/72325248

**16761 Henningsdorf**  
JE Computer  
EKZ „Das Ziel“ - 03302/272706

**21335 Lüneburg**  
Heiligengeiststr. 26/27-  
04131/735386

**37327 Leinefelde**  
Bergstr. 7 - 0551/70536

**63667 Nidda**  
Am Wehr 6 - 06043/950915

**66953 Pirmasens**  
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

**71032 Böblingen**  
Poststr. 36 - 07031/2319140

**72070 Tübingen**  
Metzgergasse 1 - 07071/21847

**76726 Gernersheim**  
Marktsr. 22 - 07274/778045

**76829 Landau**  
Lindlbrennst. 34 - 06341/930570

**87435 Kempten**  
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

**87700 Memmingen**  
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

**87719 Mindelheim**  
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036

**88131 Lindau**  
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

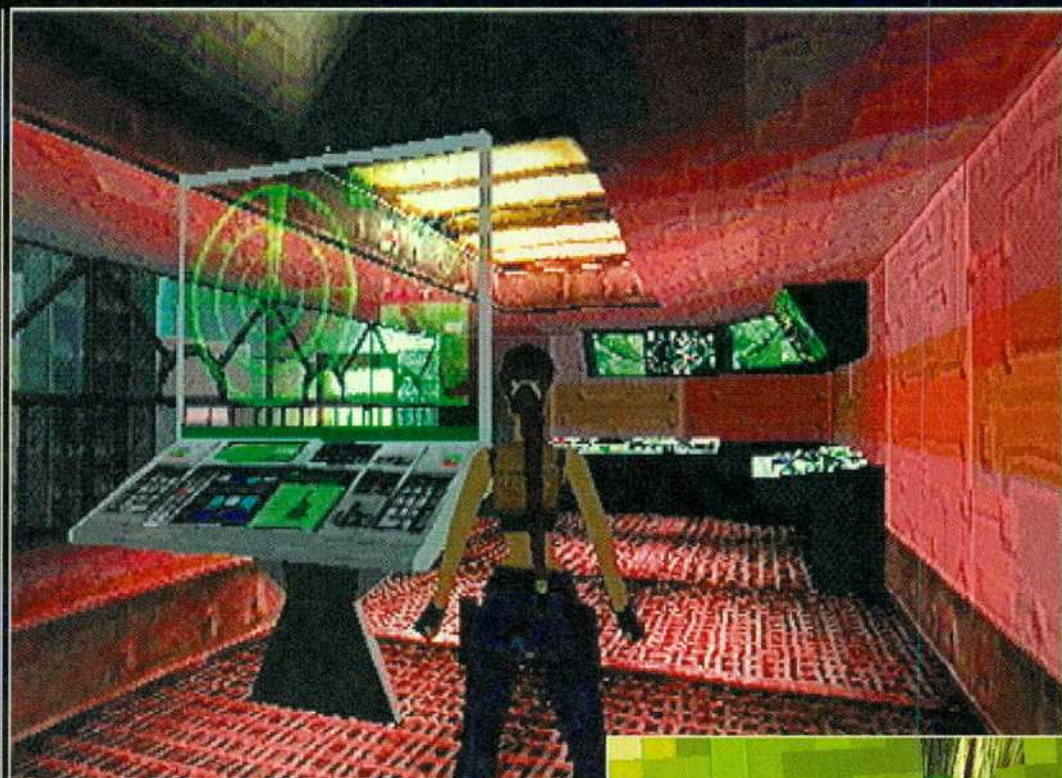
**89073 Ulm**  
Frauenstr. 118 - 0731/9216497

**90762 Fürth**  
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811

**95028 Hof**  
Karolinenstr. 35

**95615 Marktredwitz**  
Leopoldstr. 7 - 09231/3161





In den High-Tech-Zentralen findet sich so mancher Schalter, der eine geheime Tür öffnen könnte.



Nur mit den Pistolen kann man den Affen von der Herausgabe des Schlüssels „überzeugen“.

nach den beiden Schlüsseln erweist sich als äußerst kompliziert. Etliche halsbrecherische Sprünge und knifflige Rätseln müssen gemeistert werden, bevor endlich die beiden Schlüssel, die das Konterfei des Elefantengottes Ganesha tragen, in die Löcher gesteckt werden können. Nur noch wenige Meter, und die Tempelanlage scheint überstanden - doch weit gefehlt. Hinter dem Portal eröffnen sich neue Räume und Tunnel, mit noch mehr Rätseln und insgesamt drei weiteren Shivas. In der letzten großen Kammer des Tempels wartet nicht nur eine dieser drei Statuen, sondern auch zwei Mitglieder des Forscherteams, allerdings sind beide

zu schwingen und die Verfolgung aufzunehmen. Über Stock und Stein, immer dicht am reißenden Fluß entlang, durch Höhlen und über hohe Klippen, bis zu einem großen Wasserfall geht die Jagd. Am Ende der Kaskade kann man Tonis zerschelltes Behelfsboot erkennen, doch von ihm ist keine Spur zu sehen.

**„FÜR EINGEFLEISCHTE TOMB RAIDER-FANS IST DER GRIFF ZU ADVENTURES OF LARA CROFT SELBSTVERSTÄNDLICH UND SELBST SPIELER, DIE VON LARA GAR NICHTS HALTEN, KÖNNTEN MIT TOMB RAIDER III AUF DEN GESCHMACK KOMMEN.“**

tot. Ihre gepfählten Leiber und der herrliche Sonnenschein lassen die ganze Szenerie äußerst grotesk wirken. Aber wo ist Toni, der dritte des Teams. Er ist gerade dabei, sich mit der Reliquie allein davonzumachen. Mit einem selbst gebautem Floß versucht der Wahnsinnige, über den heiligen Ganges zu entkommen. Lara bleibt keine andere Wahl als sich auf das Quad, das Toni benutzte, um zum Tempel zu gelangen,

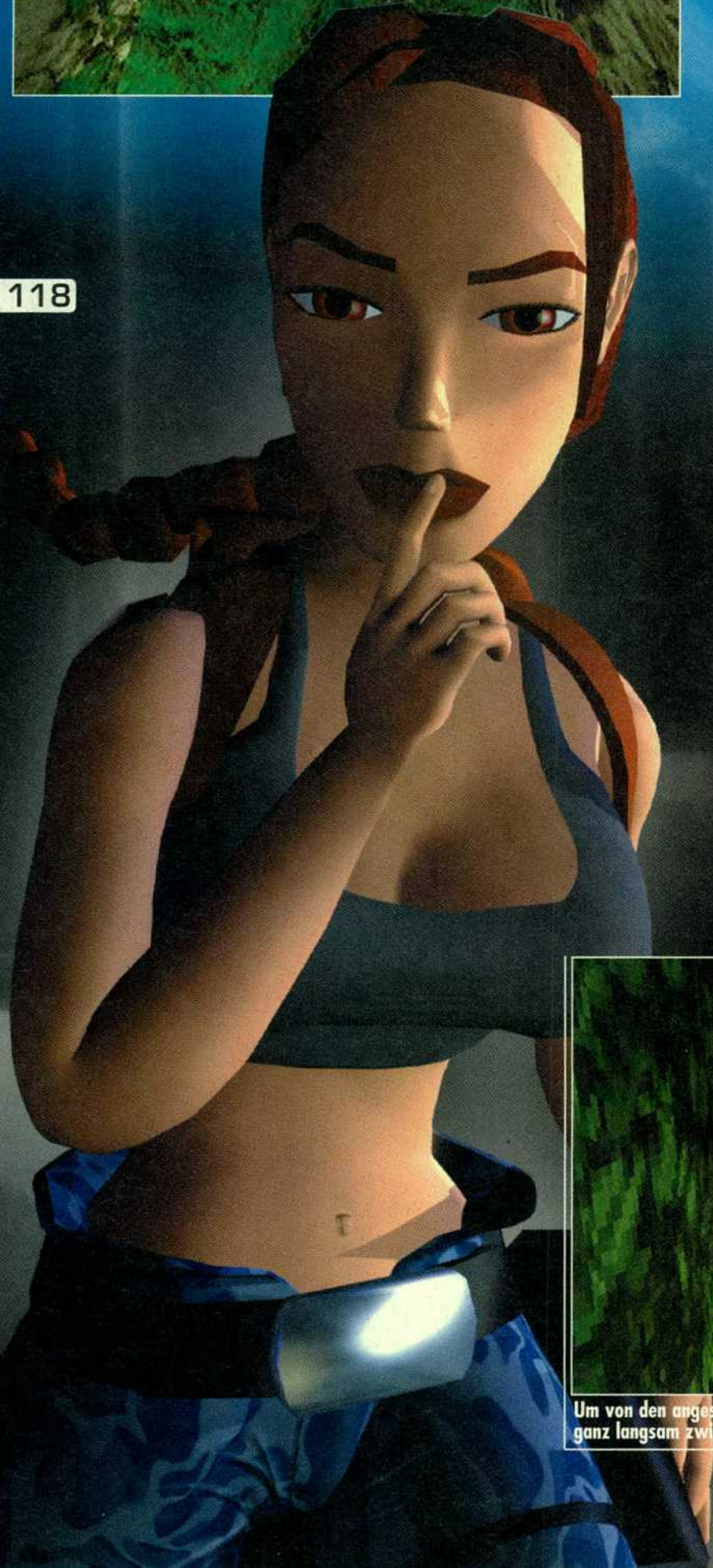
Vorsichtig nimmt Lara an der Felsnase Position und schließt ihre Augen. Mit einem kräftigen Satz stößt sie sich vom blanken Gestein ab und rauscht kopfüber in die Tiefe. Kaum ein Wassertropfen spritzt empor, als Lara in das kühle Naß eintaucht. Mit ein paar kräftigen Zügen taucht sie unter dem Wasserfall hindurch. Dahinter verbirgt sich ein kleiner Durchgang, der weiter hinab in den unerforschten Untergrund des indischen Dschungels führt. Die schmalen Gänge sind kaum beleuchtet und führen direkt zu Tonis Versteck, einer kleinen, überfluteten Kammer, in



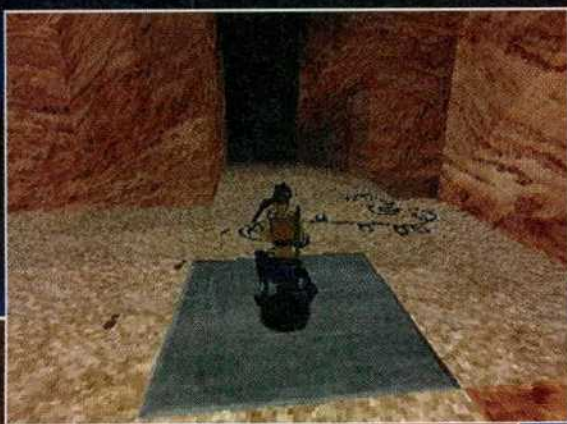
Um von den angespitzten Holzpfeilen keinen Schaden zu nehmen, muß Lara ganz langsam zwischen ihnen hindurchschreiten.



Der idyllische Strand der Südseeinsel lädt zum Hinlegen und Entspannen ein, doch dafür bleibt Lara nach dem Auffinden der drei Artefakte noch genug Zeit.







Die TNT-Ladung sieht gefährlicher aus, als sie in Wirklichkeit ist.

der nur ein paar wenige Plattformen Halt bieten. Toni wartet bereits in der Mitte des Raumes auf Lara. Irgend etwas stimmt nicht mit ihm. Flammenzungen strömen aus seinem Mund - er scheint innerlich zu verbrennen. Mit einer gewaltigen Flammenwalze verwandelt er das Wasser in eine kochende, rötliche Substanz, die Lara auf jeden Fall meiden sollte, um nicht in ein Blasen schlagendes, zerkochtes Stück leblosen Fleisches verwandelt zu werden. Doch Lara wäre nicht Lara, wenn sie sich nicht mit einer unnachahmlichen, katzenartigen Agilität von Plattform zu Plattform bewegen würde, stets den Lauf ihrer Waffe auf Toni gerichtet. Mit glühend heißen Feuerbällen versucht er, die Amazone in ein Häufchen Asche zu verwandeln. Doch der Feuerteufel hat nicht mit ihrer unglaublichen Beweglichkeit gerechnet und wird wieder und wieder von den Bleiprojektilen aus ihrer Waffe getroffen. Nach einer Weile kann er nicht mehr standhalten, sackt leblos auf dem heißen Steinboden zusammen und verglüht. Zurück bleibt nur noch das geheiligte Artefakt des Invada-Stammes, ein reich verzierter, grünlich schimmernder Steinstab.

Mit dem Artefakt im Gepäck macht sich Lara auf den Weg zurück zum Camp, als plötzlich auf dem Ganges ein Motorboot auftaucht, in dem ein älterer Herr sitzt und der „Grabräuberin“ freundlich zuwinkt. Vorsichtig steigt Lara in das Boot. Der Mann, der in einem hellbraunen Tropenanzug gekleidet ist, stellt sich selbst als Dr. Willert vor. Er bittet Lara um einen Gefallen. Das Artefakt, von dem sie annimmt, es sei das einzige auf der Welt, ist nur eines von insgesamt vier Reliquien. Voller Verwunderung beginnt Lara der Erzählung des Doktors zu lauschen: „Fünf Seemänner, die im Jahre 1854 zusammen mit Charles Darwin auf der HMS Beagle aussegelten, um das Verhalten von Vögeln zu erforschen, fanden diese Artefakte in der Antarktis, wo unser Team vor kurzem auf Überreste einer polynesischen Kolonie und auf das Grab eines dieser Seemänner stieß. Jeder



Vom dicken Packeis eingeschlossen liegt in der Antarktis ein schweres Transportschiff, das von Lara erkundet werden will.

# Boot-Chip

(für jap und us)

## ★6,99 DM★

Memorycard 1MB 16,99 DM

Memorycard 2MB 24,99 DM

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 (Sony) 55,90 DM

Twin Shock Pad (analog) 35,99 DM

(extra starke Vibration)

LightGun 35,99 DM

LightGun + Pointer 69,99 DM

Lenkrad (Top Drive) 139,99 DM

PSX-Maus 29,99 DM

PalBooster 49,99 DM

Playstation 249,99 DM

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

Lasereinheiten 79,99 DM

(für alle Modelle)

## 05331-99590

BauConTec

Triftweg 12

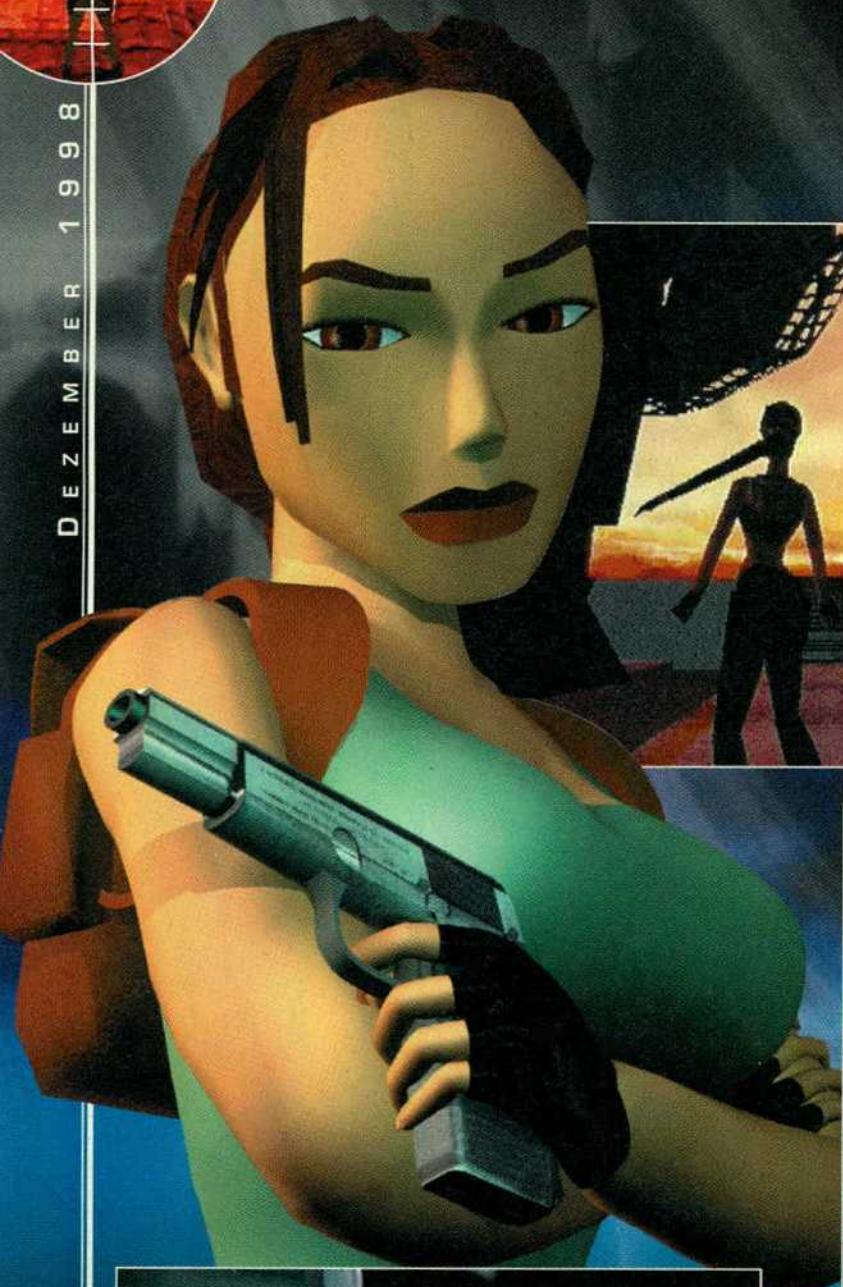
38321 Denkte

<http://www.baucontec.de>

FAX 05331-995928

Händleranfragen erwünscht!





lauern andere Gegner, z.B. hartgesottene Rocker in ihrem Quartier, in der Wüste Nevadas oder bis an die Zähne bewaffnete Security Guards in den Konzernkomplexen Londons. Je nach Situation stehen dem Spieler verschiedene Fahrzeuge, wie etwa das Quad oder ein Scubadiver (eine Art Unterwassermotorrad), zur Verfügung. Aber nicht nur Level- und Gegnerdesign ändern sich. Auch Lara wirft sich immer wieder in eine neue, noch knappere Schale. Von ihrem Standarddress, den kurzen Khaki-Hotpants, und dem darunterliegenden türkisen Body weicht sie diesmal etwas ab, denn dieses Jahr bevorzugt sie bauchfrei. Allerdings kann man ihr Bauchnabelpiercing nicht erkennen. Besonders ansprechend ist ihr Outfit in England. In einer schwarzen, hautengen Latex-Catsuit schwingt sie sich von Dach zu Dach und läßt mit ihrem daraus hervorgehenden Erscheinungsbild jeden Gegner für wenige Sekunden vollkommen gebannt und regungslos dastehen.

Sobald Lara alle vier Artefakte geborgen hat, führt sie der Weg in die Antarktis. Leider nicht mehr ganz so knapp bekleidet, macht sie sich auf die

dieser vier Männer war im Besitz einer dieser uralten Kostbarkeiten, die von den polynesischen Ureinwohnern aus einem Meteoriten gefertigt wurden. Drei der Seefahrer starben zusammen mit ihren Artefakten. Einer in Nevada, einer im Südpazifik und einer hier in Indien. Der Vierte, Steven, dessen Tagebuch wir ausfindig machen konnten, verkaufte seinen Fund in London, da er befürchtete, genau wie seine Kameraden umzukommen. Sie, verehrte Ms. Croft, sollen für mich die drei restlichen Artefakte beschaffen. Wo und wie sie anfangen, ist mir egal, aber ich benötige diese Reliquien so bald wie möglich!"

Die Worte des Wissenschaftlers zeigen, neben der erweiterten Move-Liste die nächste Neuerung in Tomb Raider III. In Lara Crofts drittem Abenteuer müssen die Level nicht stur nacheinander durchgespielt, sondern können gezielt ausgewählt werden. Ob man in Nevada, London oder Indonesien beginnt, bleibt einem vollkommen selbst überlassen. Gespielt müssen alle Level werden und keiner ist besonders einfach. Jeder der drei Hauptstages setzt sich, ähnlich wie in den beiden vorherigen Teilen, aus mehreren Unterleveln zusammen. In Nevada warten drei, im Südpazifik vier und in London gar fünf Stages auf das unerschrockene Cyberbabe. Jeder Level wartet mit seinen eigenen, meist fieseren Tücken auf. In Indonesien muß man mit unkontrollierbaren Naturkräften zurechtkommen, in Nevada und London hingegen warten High Tech-Anlagen auf Lara. Überall



## EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT

### Metal Gear Solid

Konami, KCET



In letzter Zeit gab es viel Gerede um Konamis Spionage-Game. Mit gutem Grund: Aufwendige Grafik und Sound, hervorragendes Gameplay und eine tolle Story. Mit Sicherheit kann man jetzt

schon sagen, daß Metal Gear Solid ohne Zweifel eine neue Referenz auf dem deutschen PlayStation-Markt darstellen wird. Leider darf man erst Anfang nächsten Jahres offiziell in den Genuß des hervorragenden Action-Adventures kommen.



**UNGLAUBLICH!**  
Nutzbare  
Alientechnologie

# ATTACK FROM OUTER SPACE!

...wir suchten außerirdisches Leben - und fanden DIE.

**SENSATION!**  
GT veröffentlicht 'B-Movie'

**SCHOCKIEREND!**  
60 Bilder pro Sekunde

**AUGENZEUGE:**  
Unglaubliche Lichteffekte"

**UNFASSBAR!**  
Unterstützung von Dual-Shock  
und Analog-Controller

**B-Movie:** Willkommen auf der Erde!  
Die Trash-Aliens erobern unseren Planeten! Also, sieh nicht tatenlos zu, sondern schnapp Dir eines  
von zwölf unterschiedlichen Raumschiffen und zeig den grünen Giftzwergen, was 'terrestrischer  
Widerstand' bedeutet. Zur völligen Zerstörung der gemeinen Invasoren und der kompletten Umgebung  
nutzt Du Dein riesiges Waffenarsenal oder baust Dir Deine eigenen Kanonen zusammen. In zwanzig  
Leveln und acht Regionen läßt Du die Marsianer in 3D Explosionen verglühen - und besuchst Sie so-  
gar zu Hause - auf dem Mars!

**B-Movie:** Action wie im Kino

**B-Movie**  
ATTACK FROM BEYOND



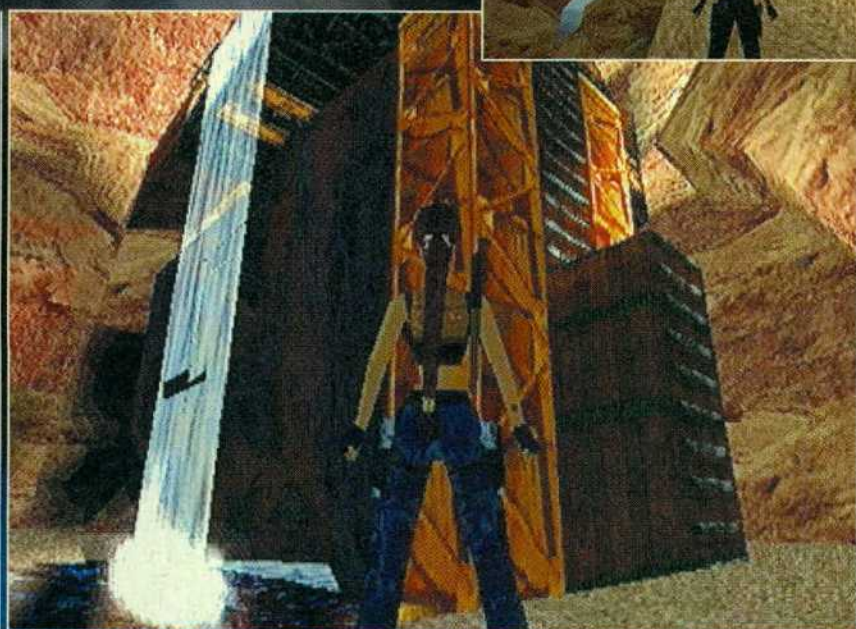
PlayStation and the 'PlayStation logo' are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

© 1997 King of the Jungle Limited. All rights reserved. King of the Jungle and the King of the Jungle logo are trademarks of King of the Jungle Limited. B-Movie uses Quick 3D technology. B-Movie™ is a trademark of GT Interactive Software (Europe) Limited. Published and distributed by GT Interactive under license. GT is a trademark and the GT™ logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are property of their respective companies.

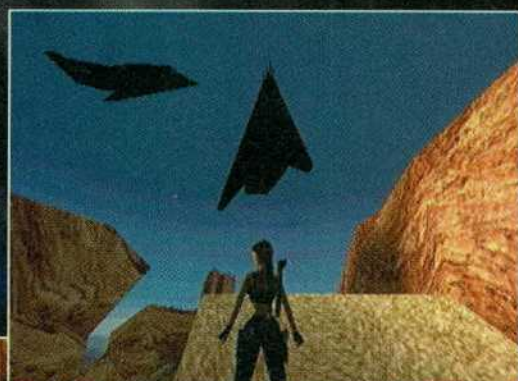


GT Interactive  
Expect the unexpected.

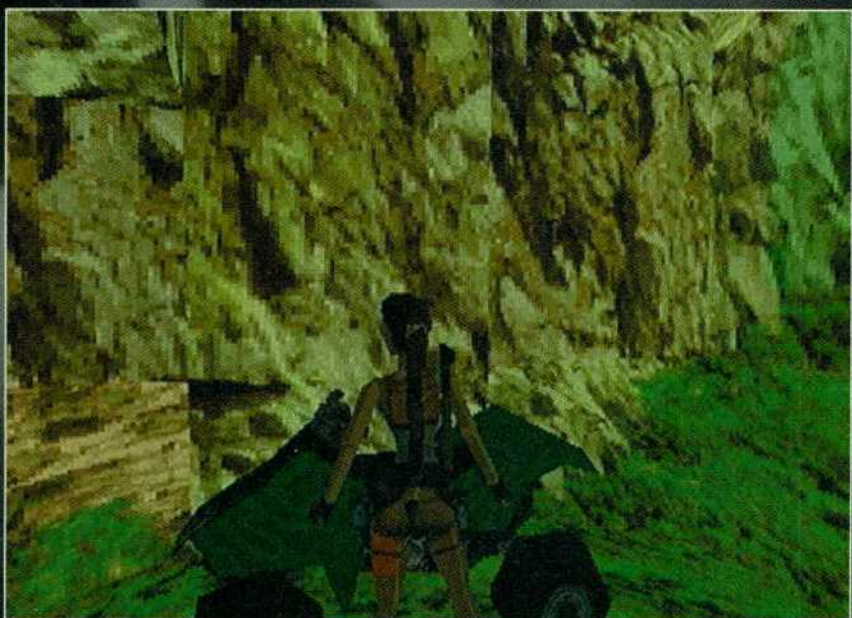
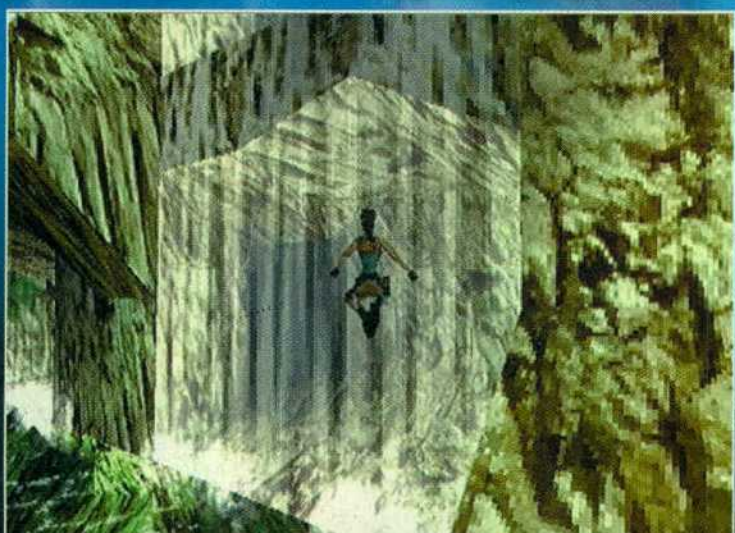




Durch die Reaktivierung des Wasserrades wird der Förderkorb nach oben gezogen und ermöglicht Lara die Beschaffung des Zündschlüssels.



Hoch über den Dächern von London: Von hier aus muß sich Lara einen Weg nach unten bahnen.

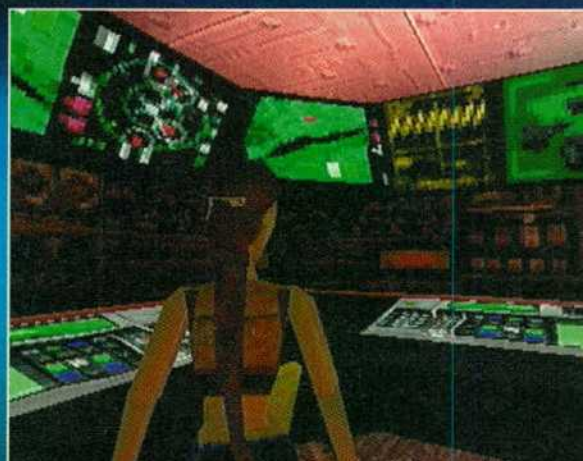


Mit dem Quad kann sich Lara schnell und effektiv selbst über die größten Abgründe hinweg bewegen.

Suche nach der verlorenen Stadt von Tinnos und der eigentlichen Absturzstelle des Meteors. Dort erfährt Lara von der tatsächlichen Macht des außerirdischen Gesteinsbrocken. Natürlich wollen wir das Ende nicht vorwegnehmen, um allen Spielern spannungsgeladene Stunden mit Tomb Raider III zu garantieren.

► Kaum ein anderes Spiel schaffte es, die Gefühle in der Redaktion im Vorfeld so aufzuwühlen wie Tomb Raider III. Lara spaltete uns in zwei Lager. Die eine Seite (Stephan, Sven, Mark, Mischa, Wonz und Fränk) dachte, daß der dritte Teil nur ein Abklatsch der beiden Prequels werden würde, die andere Partei (Martin) stand wie ein Fels in der Brandung hinter Lara. Am Ende mußten jedoch alle Schwarzseher trotz ihrer Vorurteile eingestehen, daß Adventures of Lara Croft ein würdiger Nachfolger und vor allem ein wirklich großartiges Spiel ist.

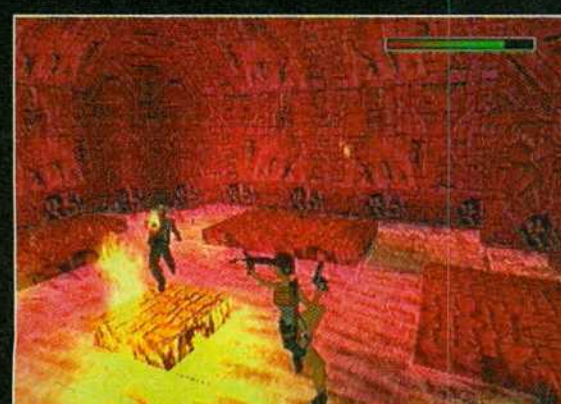
Bereits die ersten Minuten zeigen die grafische Qualität von Tomb Raider III. Herrliche Hires-Grafik, wunderbare, vielfältige Texturen und sauberste Animationen zeichnen sich vor den Augen ab. Nur hier und da gibt es kleine Grafikblitzer, die jedoch meist auf versteckte Secrets oder auf den Verlauf des weiteren Weges hinweisen. Die Entwickler von Core ließen sich auch bei den Effekten in keinsten Weise lumpen. Besonders das Wasser wurde deutlich schöner inszeniert. Das glasklare Naß scheint durch gezielte Reflektionen stets leicht auf und ab zu



schwabbern und auf der Oberfläche ziehen die einschlagenden Wassertropfen des Regens leichte Kräusel. Die Licht-/Schatteneffekte, die besonders gut unter Wasser oder wenn Lara eine Fackel entzündet, zur Geltung kommen, sind ein wahrer Augenschmaus. Der Sound von Tomb Raider III beschränkt sich größtenteils auf Effekte, nur ab und zu setzt in extrem spannenden bzw. heiklen Situationen die Musik ein, die die ohnehin nervenaufreibende Passage noch um ein Vielfaches steigert.

Die Story ist verzweigt und schlägt immer wieder neue, meist unerwartete Richtungen ein. Core Design bediente sich diesmal nicht eines gewöhnlichen 08/15-Themas oder einer simplen Schatzsuche. Die Entwickler versuchten, eine spannende und anspruchsvolle Geschichte zu erzählen und setzten sich mit den Gefahren der Genmanipulation auf spielerische Art und Weise auseinander.

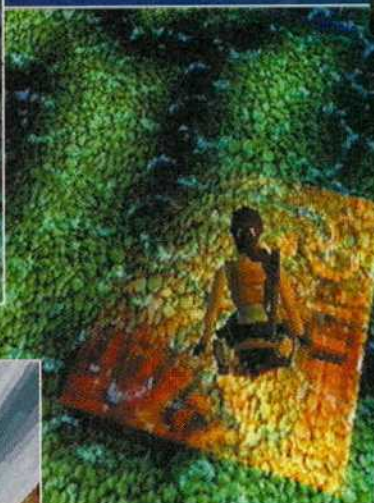
Im Vergleich zum zweiten Teil ist Tomb Raider III eher ein Schritt zurück. Dies ist aber auf keinen Fall als negativ







Nur im Schein der Flammen können die unsichtbaren Plattformen entdeckt werden.



anzusehen. Vielen Lara-Fans war das Sequel einfach zu actionlastig. In Adventures Of Lara Croft besinnten sich die Entwickler auf den ersten Teil und bauten statt unzähliger Shoot Outs lieber etliche, schwierige Rätsel und Sprungpassagen ein. Natürlich gibt es nachwievor viel Action. Allerdings beschränkt sich diese mehr auf kurze, harte Kampfszenen als auf wilde Ballereien. Schade ist nur, daß Lara ohne Waffen vollkommen wehrlos ist und nicht einmal treten und mit ihren Fäusten auf die Gegner einschlagen kann. Eine weitere Verbesserung ist die künstliche Intelligenz der Feinde, die jetzt nicht mehr blindlings in irgendwelche Fallen laufen und Lara sogar über mehrere Kletterpassagen hinweg verfolgen.

Aber auch Tomb Raider III ist vom Fehlerteufel, jedoch nur von einem ganz kleinen heimgesucht worden. Manchmal rückt die Kamera in eine so ungünstige Position, daß man ins Nichts springen bzw. laufen muß und nur hoffen kann, auf der anderen Seite heil und gesund anzukommen. Erschwert werden solche Situationen durch die Steuerung, die zwar im Großen und Ganzen recht genau ist, doch ab und zu ihre Aussetzer hat, besonders wenn die Kamera anfängt wild herumzuschwenken. Um mit Lara bzw. der Steuerung zurechtzukommen, bedarf es etwas Übung, doch spätestens nach dem zweiten Level beherrscht man sie blind. Ein weiteres Manko ist der hohe Schwierigkeitsgrad. Nicht nur knüppelharte Rätsel und kernige Sprung-, Hüpf- und Ausweichpassagen machen dem unerfahrenen Jungabenteurer zu schaf-

fen, auch das Abspeichern trägt seinen Teil zur Extreme Hardcore-"Auszeichnung" bei. Zum Sichern des Spielstandes benötigt man einen Speicherkristall. Anfänglich liegen zwei dieser wertvollen Kristalle im Rucksack. Ab und zu kann man in den Leveln auch

zu beachten.

Lara Croft - irgendwie verbindet jeder PlayStation-Besitzer mit ihr eine Haßliebe. Niemand kann sie leiden - zumindest bekennt sich kaum einer dazu - doch sobald er das Joypad in der Hand hat, kann er nicht mehr

**„UM IN TOMB RAIDER III ZU BESTEHEN, BEDARF ES NICHT NUR EINER GESCHICKTEN HAND, EINES HELLEN KOPFES UND EINER ORDENTLICHEN PORTION GLÜCK, SONDERN AUCH EINES WACHSAMEN AUGES.“**

einen oder zwei weitere finden. Doch wenn man zu viel speichert, steht Lara am Ende vor einer ellenlangen Durststrecke, die erst einmal geschafft werden will, ohne dabei in eine Falle oder in den Abgrund zu stürzen. Um in Tomb Raider III zu bestehen, bedarf es nicht nur einer geschickten Hand, eines hellen Kopfes und einer ordentlichen Portion Glück, sondern auch eines wachsamten Auges. Hinter jeder Mauer, an jeder Decke und unter kleinsten Felsnasen könnte sich ein Extra oder der nächste Schalter befinden. Nur allzu oft rennt man an schmalen Durchgängen und verschiebbaren Gesteinsblöcken vorbei, ohne sie auch nur im geringsten

von ihr lassen. Für eingefleischte Tomb Raider-Fans ist der Griff zu Adventures of Lara Croft selbstverständlich und selbst Spieler, die von Lara gar nichts halten, könnten mit Tomb Raider III auf den Geschmack kommen.



#### POSITIV

- spannende Storyline
- sehr gute Grafik
- Lara Croft

#### NEGATIV

- zu hoher Schwierigkeitsgrad
- mitunter schlechte Kameraführung

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

10

GRAFIK

9

SOUNDFX

10

RATING

EXTREME  
HARDCORE

play  
PLAY STATION  
BEST  
BUY!



STEPHAN GIRLICH

# C3 RACING

Genre Rennspiel  
 Hersteller Infogrames  
 Entwickler Eutechnix  
 Testmuster Infogrames  
 Erhältlich ab Dezember  
 Preis ca. 99,- DM



Nur aus der Egoperspektive entfaltet C3 Racing sein gesamtes Spielspaßpotential.

Wenn man sich, wie bei C3 Racing der Fall, an solch' überragenden Vorbildern wie Gran Turismo oder Colin McRae Rally orientiert, dann sollte das Ergebnis schon mehr als nur ordentlich sein, um sich letztlich neben genau diesen Titeln profilieren zu können. Ob's denn geklappt hat, erfahren wir zum Schluß.

Die Total Drivin-Macher erwarben für ihr neuestes Produkt Lizenzen der Autohersteller Mitsubishi, Nissan, Toyota, Peugeot, Renault und Skoda; je ein



Die italienischen Strecken sind die attraktivsten im gesamten Spiel.

Cabrio und Coupé des Exoten Marcos vervollständigen die wie schon bei GT deutschlandlose Markenvielfalt. 24 Wagen insgesamt, zu je zwölf in zwei Leistungsklassen aufgeteilt, stehen dem Spieler nach dem kompletten Durchspielen offen - weitere Bonuswagen oder gar -strecken waren in unserer Testversion leider nicht enthalten. Ganz zu Anfang schnallt man sich gezwungenermaßen in einem mit gerade mal 74 PS „leicht“ untermotorisiert wirkenden Nissan Micra den Sicherheitsgurt über die Schultern - unabhängig von der Spielmodi-Wahl. Mit Arcade-Rennen und Meisterschaft gibt es deren zwei. In ersterem ist der Start auf die Holperpisten Afrikas fixiert, um dann über den gesamten Erdball verstreut in Indonesien, China, verschiedenen Ländern Europas und den USA schließlich in den südamerikanischen Rennmetropolen Brasiliens und Perus an den finalen Rennen teilzunehmen. Jeweils drei Strecken müssen bewältigt, fünf Gegner besiegt werden. Nahezu für jeden Sieg winkt ein neues, meist leistungsstärkeres Fahrzeug - ein Umsteigen ist jederzeit erlaubt. Allerdings sollte man die Fahrwerte der Kutschen schon ganz genau vergleichen, um nicht



Im Arcade Modus sind schließlich 30 Strecken anwählbar.



Der Abstand zum Vordermann wird in Metern angegeben.

vorschnell handelnd in einem letztlich deutlich langsameren Flitzer antreten zu müssen. Eine spezielle Teststrecke ist für das Austüfteln der Fahrzeugeinstellungen gedacht. Lenkgeschwindigkeit, Stoßdämpfer, Bremsbalance und Getriebeübersetzung können feinjustiert und den Streckenbedürfnissen angepaßt werden - zumindest in der Theorie. In der Praxis aber ist das Setup getrost zu vernachlässigen - alle Herausforderungen von C3 Racing sind selbst mit den Standardeinstellungen problemlos zu meistern. Wer's trotzdem nicht lassen kann, überprüft die Wirkung der Änderungen im Time Trial. Die Meisterschaft wird in GTI und High Performance unterschieden, die jeweils in Amateur (5

## DIE ALTERNATIVE Gran Turismo

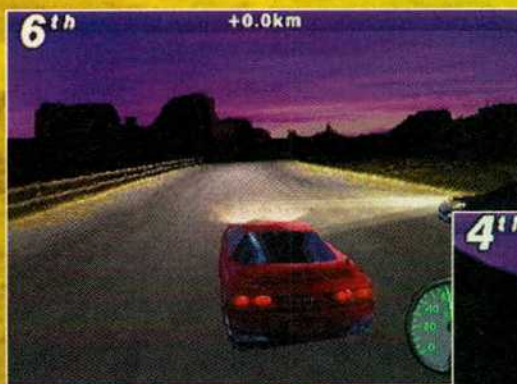
SCEI, Team Yamauchi



das sensationelle Drumherum eines Gran Turismo. Über Monaco hinweg lassen sich Wagen tunen, können Bestzeiten verbessert und Autoträume in virtueller Form erfüllt werden. Freuen wir uns alle auf das endlich offiziell angekündigte Sequel!

Sony's ultimative Drivin Experience bleibt im Konsolenbereich die unaufgefochtene Nummer 1. Andere Titel wie Colin McRae Rally bieten zwar ein ähnlich dramatisches Fahrerlebnis, nicht aber





Nachts kann zwischen Abblend- und Fernlicht gewechselt werden. Wie man aber erkennen kann, ist's nur mit Fernlicht ordentlich hell.

Rennen) und Pro (10 Rennen) zu bestreiten sind. Wie aus der Formel 1 bekannt, bekommt man abhängig von der Platzierung für seine Leistung minimal 1 bis maximal 10 Punkte auf sein Konto gutgeschrieben.

► C3 Racing ist ein solider Racer mit Stärken und Schwächen, der es jedoch in der Flut an Rennspielen schwer haben wird, sich gegen die mannigfaltigen und hochklassigen Konkurrenzprodukte durchzusetzen. Das von GT vorgegebene Patentrezept, aus dem Alltag bekannte Familienkutschen in drifflastiger Manier über Stock und Stein jagen zu dürfen, funktioniert durch viele kleinere Schwächen, die sich letztlich zu einer umfassenden Fehlerliste aufaddieren, was bei C3 Racing jedoch definitiv nicht hundertprozentig der Fall ist. Grafisch

| PEUGEOT 206       |                          |                   |
|-------------------|--------------------------|-------------------|
| Ruhig             | Lenkung                  | Aggressiv         |
| Kurze Übersetzung | Normale Übersetzung      | Lange Übersetzung |
| Low               | Damping                  | High              |
| Niedrig           | Vordere Aufhängung Höher | Hoch              |
| Niedrig           | Hintere Aufhängung Höher | Hoch              |
| Niedrig           | Stossdämpferlänge Vorne  | Hoch              |
| Niedrig           | Stossdämpferlänge Hinten | Hoch              |
| Niedrig           | Bremskraft               | Hoch              |
| Front             | Bremsausrichtung         | Heck              |
| Niedrig           | Rückwärtsangabberstzung  | Hoch              |
| Niedrig           | Übersetzung 1. Gang      | Hoch              |

wie spielerisch sind zwar gute Ansätze erkennbar, der dringend nötige Feinschliff wurde aber in beiden Fällen verpennt - zumindest teilweise. Die 3D-Engine verrichtet ihren Dienst träge und zäh, von Souveränität keine Spur - trotz grobpixeliger Texturen. Speziell bei

Kurve.

Der vermeintliche Platz zum spektakulären Drift wird zur plötzlichen Stolperfalle, der Vortrieb drastisch gebremst, selbst wenn nur über ein bißchen Gras gerutscht wird. Nervig sind die vielen Fahrten bei Nacht, weil man trotz Fernlicht nur 20m weit sehen kann. Treffen all' diese Kritikpunkte vorrangig beim Spielen aus einer der beiden Außenperspektiven zu, wird C3 Racing aus der Egoansicht urplötzlich rasant und richtig dynamisch. Weit smoother lassen sich die Wagen dann um die Ecken jagen, auch die Kollisionsabfrage scheint etwas

**„STEIFE ANIMATIONEN, DIE DURCH DAS SPRINGEN UND HÜPFEN DES WAGENS BEI EINEM CRASH AN EINEN BOCKIGEN ESEL ERINNERN, VERSTÄRKEN DEN EINDRUCK, DAB FÜR C3 RACING MEHR GEWOLLT ALS REALISIERT WERDEN KONNTE.“**

Nachtfahrten wird's regelrecht schleppend. Optische Glanzpunkte sind über die 30 Strecken hinweg nur wenige zu finden, die Pisten wirken phasenweise nackt und langweilig - schlichtweg nicht attraktiv. Auch das Design der Wagen kann man nicht als detailverliebt bezeichnen. Steife Animationen, die durch das Springen und Hüpfen des Wagens bei einem Crash an einen bockigen Esel erinnern, verstärken den Eindruck, daß für C3 Racing mehr gewollt als realisiert werden konnte. Überschlüge laufen wie in Zeitlupe ab, die Interaktion mit den Fahrbahnbegrenzungen ist nicht immer nachvollziehbar, insbesondere beim Anschneiden einer

großzügiger. Mit einem analogen Controller hat man die Kutschen meist gut im Griff, die Fahrgeräusche sind dabei nicht überragend, aber besser als bei vielen anderen Rennspielen. Unterm Strich bestimmt also primär die Wahl der Perspektive über das Spielspaßpotential von C3 Racing. Von innen hui, von außen pfui - die Entscheidung liegt bei Euch!



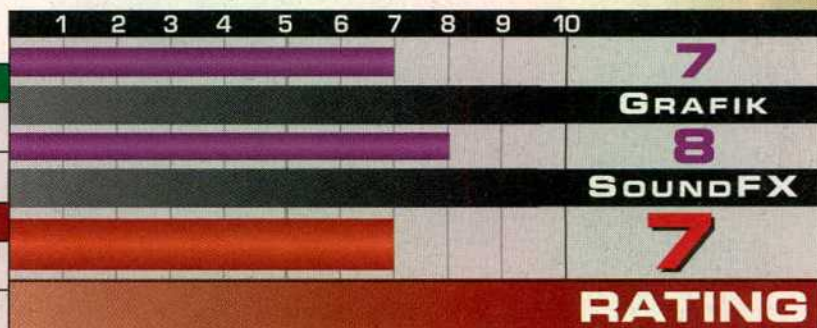
Der Toyota MR2 ist in der Einstiegsklasse der schnellste Wagen. Die Meisterschaft ist in vier Kategorien gegliedert.

#### POSITIV

- unterschiedliche Antriebsarten
- gute Steuerung

#### NEGATIV

- Außenperspektiven recht träge
- recht monoton wirkende Streckenlayouts





# Blaze & Blade

MARK LIEBOLD

|               |                 |
|---------------|-----------------|
| Genre         | RPG - Adventure |
| Hersteller    | Funsoft         |
| Entwickler    | T&E Soft        |
| Testmuster    | Funsoft         |
| Erhältlich ab | November        |
| Preis         | ca. 109,- DM    |



Für eine bestmögliche Übersicht kann die Kameraperspektive kontinuierlich verändert werden.

Vor vielen Jahren lag im hohen Norden des Kontinents Mabressia das sagenumwobene Land Foresia. Regiert wurde Foresia von zwölf mächtigen Magiern. Mit der Hilfe ihrer Zauberkräfte beschworen sie Ungeheuer herauf, die der Bevölkerung als Sklaven dienen sollten. In ihrem Machtwahn riefen die zwölf Weisen nach und nach immer größere Dämonen und besiegelten damit den Untergang von Foresia. Die Kreaturen der Hölle waren für die überheblichen Magier zu mächtig und brachen den Bann der Sklaverei. In einem Rausch der Zerstörung ver-

wüsteten die Ungetüme Foresia, das seither nur noch unter dem Namen „Das verwunschene Land“ bekannt ist und mit seinen vielen Ruinen und verborgenen Schätzen einen lohnendes Ziel für viele Abenteurergruppen bildet.

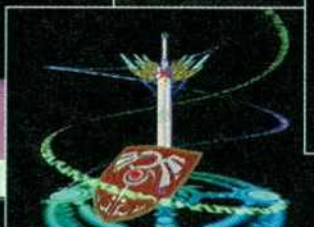
In Blaze & Blade übernimmt man die Führung einer solchen, anfänglich noch recht unerfahrenen Gruppe, die nach Ruhm und vor allem nach Reichtum strebt. Die Partie besteht aus vier Helden, die, bevor man sich ins Abenteuer stürzt, erst noch kreiert werden müssen. Insgesamt stehen acht Rassen-Klassen (Krieger, Priester, Dieb, Zauberer, Waldläufer, Elf, Zwerg und Fee) in männlicher oder weiblicher Form zur Auswahl. Hinzu kommen noch acht Charakterzüge (Normal, Höflich, Weise, Kindlich, Heißblütig, Cool, Eigenwillig und Ruhig) und acht Schutzelemente (Bosheit, Feuer, Wasser, Erde, Wind, Licht, Nacht, Götter). Ist der Abenteurer erst einmal soweit fertig gestellt, können noch Zusatzpunkte auf Stärke, Intelligenz, Willenskraft, Gewandheit, Ausdauer, Magiekunde und Glück verteilt werden. Eine ausgewogene Helden-gruppe sollte immer einen Kämpfer, einen Magiekundigen, einen Wald-

läufer und einen Dieb enthalten.

Den Startpunkt für die Abenteuerpartie bildet ein großes Gasthaus, zu dem die Helden auch im späteren Verlauf des Spieles immer wieder zurückkehren müssen. Der Barkeeper und die Gäste versorgen die Gruppe stets mit neuen Gerüchten über gefährliche, unerforschte Dungeons und Ruinen, in denen es von Monstern und Schätzen nur so wimmeln soll. Das erste Ziel der Abenteurer sind die verwunschenen Ruinen der verlassenen Inseln. Um unverseht über das mit Strömungen und Strudeln durchsetzte Flußbett zu gelangen, müssen die vier Helden an den



Zum Glück ist der Drache noch jung: Mit wenigen Schlägen radierte er binnen weniger Sekunden fast die ganze Gruppe aus.



In Blaze & Blade wird wie in einem Adventure oder Beat'em up in Echtzeit gekämpft.

## Ein Blick in die Zukunft Brave Fencer Musashiden Squaresoft



Bereits in der play 09/98 stellten wir Euch Square-softs Brave Fencer Musashiden vor. Schon in der Vorab-Version wies Brave Fencer

in jeglicher Hinsicht höhere Qualitäten als B&B auf. Ein ausführlicher Test über die Abenteuer des japanischen Volkshelden, der seit wenigen Tagen den amerikanischen Markt unsicher macht, folgt in einer der nächsten Ausgaben.





| Der Empfänger dieses Zauberspruchs wird schneller. |       |
|----------------------------------------------------|-------|
| 100/100                                            | 31/31 |
| 100/100                                            | 30/30 |
| 100/100                                            | 34/34 |
| 100/100                                            | 30/30 |

Klasse: Krieger

Name: Sodan

Charakter: Normal, Höflich, Weise, Kindlich, Heißblütig, Cool, Eigenwillig, Ruhig

Heißblütig

Bitte wähle den Sprachstil.

The screenshot shows Link and Tingle in a grassy field. Two scoreboards are visible at the bottom:

|         |       |       |
|---------|-------|-------|
| Score 1 | 03/10 | 03/00 |
| Time 1  | 03/10 | 03/10 |

|         |       |       |
|---------|-------|-------|
| Score 2 | 03/10 | 03/00 |
| Time 2  | 03/10 | 03/10 |

grobschlächtige, ebenso pixelige Landschaften und Dungeons, die von grafischen Interferenzen nur so wimmeln. Die drei computergesteuerten Mitstreiter stehen in Kampfsituationen meist nur herum, weichen den Angriffen der Gegner kaum aus und machen nur von ihrer Waffen Gebrauch, wenn der Feind unmittelbar vor ihnen steht. Leider kommt es auch vor, daß einer oder alle Helden in den kantigen Dungeons stecken bleiben und die ganze Partie umkehren muß, weil sie nicht selbstständig einen Schritt nach rechts oder links gehen können, um dem

Im Gashaus eingetroffen, fragen die Helden den Gelehrten, der sich im ersten Stock einquartiert hat über das seltsame steinerne Artefakt aus. Nach einer ausführlichen Begutachtung steht fest, daß die Steinplatte, ein geheiligtes Relikt, aus Foresia stammen muß - aber

irgendetwas fehlt. In der Tafel befinden sich Ausbuchtungen, in denen einst neun Diamanten eingebettet waren. Um den wertvollen Fund zu vervollständigen, muß die Heldengruppe erst noch die verschollenen Edelsteine finden, die von den verlassenen Minen bis zu den Labyrinthen der Toten über ganz Mabressia verstreut sind.

► Das besondere an Blaze & Blade ist der Mehrspieler-Modus. Bis zu vier reale Helden können sich via Multitap zusammen ins Abenteuer stürzen. Man muß sagen, daß Blaze & Blade in grafischer Hinsicht nicht gerade der Renner ist. Pixelige Polygone stapfen durch

Hindernis auszuweichen. Auch das Austauschen aufgesammlter Gegenstände unter den Mitglieder der „Heldengruppe“ ist zu aufwendig - ablegen, aufsammeln, versteigern - das reinste Chaos. Nur die ansprechende Story und der Mehr-Spieler-Modus sorgen für etwas Abwechslung. In Japan erfreute sich Blaze & Blade: The Eternal Quest so großer Beliebtheit, daß im Land der aufgehenden Sonne seit kurzer Zeit der Nachfolgetitel erhältlich ist. Das sich Blaze & Blade in Deutschland ebenso durchsetzen können wird, ist eher unwahrscheinlich.



Das Bärenmonster hat den Holzfäller böse zugerichtet.

- Lange Ladezeiten

|          | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |   |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|
| GRAPHICS |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 6 |
| GRAFIK   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 6 |
| SOUND    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 6 |
| SOUNDFX  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 6 |
| RATING   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 6 |





MARK LIEBOLD

# NFL BLITZ

Genre . . . . . Sportspiel  
Hersteller . . . . . GT Interactive  
Entwickler . . . . . Midway

Testmuster . . . . . GT Interactive  
Erhältlich ab . . . . . 27. November  
Preis . . . . . ca. 89,- DM



Nach und nach werden im Theater Mode weitere Filme freigeschaltet.



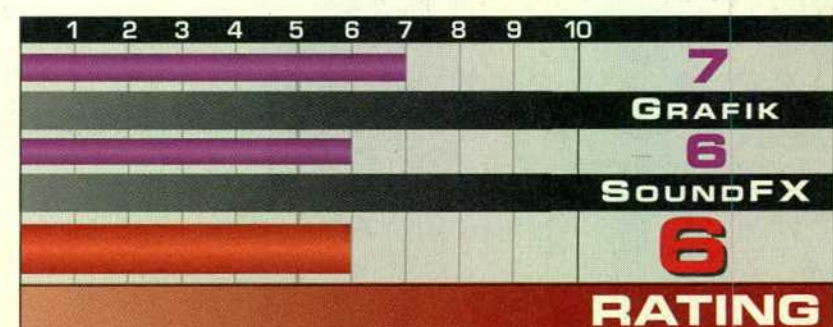
Dan Marino, der Star-Quarterback der Miami Dolphins, kurz vor dem Führungs-Touchdown.

Der bekannte Spielhallengigant Midway setzte auch bei seinem letzten NFL-Automaten, der jetzt als Umsetzung für die PlayStation erhältlich ist, wieder auf ein altbewährtes Mittel - viel Action. Drei Buttons müssen für das Football-Spektakel genügen, und das tun sie auch. Befindet man sich in der Offensive kann man sich drehen, springen und den Ball passen, der allerdings, genau wie im realen Football -, nur hinter der Line of Scrimmage geworfen werden darf. Im Defensive-Mode hingegen verändert sich die Belegung des Joypads geringfügig. Die Buttons für das

Passen, Ausweichen und Springen werden nur noch zum Blocken benötigt. Der Versuch einen gegnerischen Feldspieler zu Fall zu bringen, erinnert mehr an Wrestling als an Football. Mit ungeheurer Brutalität stürzt sich das verteidigende Team auf die Angreifer. Es scheint, daß sie vielmehr versuchen, die gegnerischen Spieler zu verletzen als den Football in ihren Besitz zu bringen. Selbst nach dem Tackle kann man noch nach Lust und Laune auf dem gegnerischen Feldspieler herumtrampeln und springen. Ähnlich wie in Sonys NFL Extreme stehen in NFL Blitz weniger Spieler als beim realen Football auf dem Feld. Allerdings sind es nicht nur fünf, sondern sieben muskelbepackte Footballstars. Sowohl in grafischer als auch in soundtechnischer Hinsicht kann sich Midways NFL Blitz ohne weiteres sehen lassen. Die sehr schön animierten Polygonspieler und die abwechslungsreiche Soundkulisse lassen Blitz, zusammen mit der einfachen, aber trotzdem actiongeladenen Steuerung zu einem wahren Highlight unter den ansonsten eher schlechten Arcade-Sportspielen avancieren.



4th Down und noch 10 Yards bis zur Endzone - jetzt kann nur noch ein Field Goal helfen.



**KILLERPREISE**  
ZUM WEIHNACHTSFEST

**BOOT / CHIP\* 007 • PISTOLE**  
Autolader + Autofire  
**DM 4.90** DM 39.90

\*nur für US+Japan Version

**Memorycard 1M**  
DM 9.90

**PSX • Maus DM 19.90**  
**RGB • Kabel DM 6.90**  
RGB • Kabel + Audio DM 9.90

Händleranfragen erwünscht. Alle Bestellungen gehen am selben Tag raus.

**Weitere Artikel auf Anfrage!**

**Tasty Meadow**  
Handelsunternehmen

**HOTLINE:**  
**0172 • 462 30 96**



**MISCHA STRECKER**

# HUGO

|                      |            |                         |             |
|----------------------|------------|-------------------------|-------------|
| Genre . . . . .      | Jump'n Run | Testmuster . . . . .    | ITE Media   |
| Hersteller . . . . . | ITE Media  | Erhältlich ab . . . . . | sofort      |
| Entwickler . . . . . | ITE Media  | Preis . . . . .         | ca. 99,- DM |



**Fliiiiieeger, grüß mir die Sonneeee. Selbst in die Luft erhebt sich der Troll, um seine Familie aus Hexans Klauen zu retten.**

In mehr als 20 Ländern erreicht er seit Jahren Rekordeinschaltquoten, auf dem PC Markt schlug dieses Spiel wie eine Bombe ein, und jetzt kommt auch die PlayStation-Fangemeinde in den Genuß des kleinen Trolls Hugo.

In bester Tradition - denn geändert wurde am Gameplay wahr-

lich nichts - schlägt er sich durch die insgesamt sieben Level des Spiels, bis er schließlich vor der bösen Hexe Hexana steht, die seine Familie entführte.

Zwei Spielmodi bieten sich dem geneigten Opfer an, wenn er die PlayStation startet. Der TV-Modus ist eine exakte Adaption der Show, will heißen, man drückt dann und wann einen Knopf, um wieder einmal einem Hindernis auszuweichen. Im Arcade Modus schließlich präsentiert sich Hugo als Jump'n Run, in dem - man höre und staune - der Spieler die komplette Kontrolle über den Troll hat.

Die Schwierigkeitsgrade reichen von Ultra-Leicht bis Mega-Unfair, und das, obwohl man in dieser Beziehung keine Einstellmöglichkeit hat. Wahrhaft glücklich kann sich da der Spieler schätzen, dem die Glücksfee die Hindernisse einigermaßen passend hingelegt hat.

Grafisch ist Hugo weniger als eine Augenweide. Schlicht animiert, schlicht gezeichnet - dadurch zeichnet sich Hugo aus. Der Sound beschränkt sich auf die im Gegensatz zum restlichen Spiel gut gelungenen Hintergrundgeräusche. Aber dies ist nur ein winzig kleines Plus auf einer ansonsten langen Liste von Minuspunkten.



**Der Beweis: Hugo ist ein Kapitalistenschw... . Wieso sonst sollte er andauernd Schatzkisten und Goldsäcke einsacken...**



**Warum ausgerechnet ein Fluß auf Hexanas Vulkan hinauf führt, bleibt wohl für immer ein Geheimnis der Spieldesigner.**

# FREAK'S SHOP

## PLAYSTATION:

|                                                      |        |                          |       |                           |       |
|------------------------------------------------------|--------|--------------------------|-------|---------------------------|-------|
| 5th Element                                          | 84,95  | Syndicate Wars           | 69,95 | Occ                       | 39,95 |
| Abe's Exodus - Oddworld 2                            | 84,95  | Tekken 3                 | 89,95 | Crow, The                 | 44,95 |
| Actua Golf 3 (11)                                    | 79,95  | Tenchu                   | 89,95 | Oxygeneel                 | 29,95 |
| Actua NHL Ice Hockey 99                              | 79,95  | Test Drive 5             | 84,95 | Dark Night Conflict       | 39,95 |
| Actua Pool (11)                                      | 79,95  | Toca Touring Car 2 (11)  | 89,95 | Dark Night Conflict - car | 29,95 |
| Actua Soccer 3 (11)                                  | 79,95  | Tomb Raider 2 & Berater  | 89,95 | Darkstalkers              | 39,95 |
| Actua Tennis                                         | 79,95  | Tomb Raider 3 (11)       | 89,95 | Dynasty Warriors          | 29,95 |
| All Star Tennis (11)                                 | 84,95  | Tombi                    | 79,95 | Excalibur                 | 44,95 |
| Alundra                                              | 79,95  | Transport Tycoon         | 89,95 | Extreme Snowbreak         | 49,95 |
| Apocalypse (11)                                      | 89,95  | UEFA Soccer (11)         | 89,95 | Felony 11-79              | 44,95 |
| Armored Core                                         | 39,95  | Unholy War, The          | 79,95 | FIFA '97                  | 49,95 |
| Asteroids 3D (12)                                    | 79,95  | & Demo Blood Omen 2      |       | Formel 1                  | 39,95 |
| Atlantis (11)                                        | 84,95  | Victory Boxing 2         | 79,95 | Formula Karts             | 39,95 |
| Azure Dreams                                         | 89,95  | Virtual Baseball 97      | 59,95 | Franken                   | 44,95 |
| B-Movie (11)                                         | 84,95  | Virtual Baseball 98      | 79,95 | Frankreich '98            | 44,95 |
| Batman & Robin                                       | 79,95  | Viva Fußball (11)        | 84,95 | Gex 3D                    | 49,95 |
| Bio Freaks                                           | 79,95  | WDR Racing               | 39,95 | Goal Storm                | 39,95 |
| Blasto                                               | 74,95  | War Games                | 84,95 | Golden Goal 98            | 39,95 |
| Blaze'n Blade (11)                                   | 89,95  | WCW Nitro                | 89,95 | Grand Theft Auto          | 44,95 |
| Box Champions (12)                                   | 84,95  | Wild 9                   | 79,95 | Grid Run                  | 29,95 |
| Breath of Fire 3 (11)                                | 84,95  | Wild Arms (11)           | 79,95 | Herc's Adventure <a>      | 39,95 |
| Breath of Fire 3 & T-Shirt & Pin & Drachenfigur*     | 109,95 | Wing Commander 4 <gebr>  | 59,95 | Hercules (I)              | 44,95 |
| Buggy                                                | 79,95  | WWF Warzone              | 79,95 | Hercules & CD-Case*       | 49,95 |
| Bust A Groove                                        | 89,95  | X-Com 1 <a>              | 89,95 | Johnny Bazzooka tone      | 39,95 |
| Bust A Move 4 (11)                                   | 79,95  | X-Men vs Streetfighter   | 89,95 | Kurama Open Golf          | 29,95 |
| Caesars Palace 2                                     | 79,95  | Xevious 3D/G+            | 59,95 | Lemmings Compilation*     | 44,95 |
| Cardinal Syn                                         | 69,95  | Zero Divide 2            | 79,95 | Lake City Adventure       | 49,95 |
| Chill                                                | 59,95  | .....und viele andere!!! |       | Lost Vikings 2            | 44,95 |
| Colin McRae Rally                                    | 84,95  |                          |       | MDK & Soundtrack          | 39,95 |
| C & C 2 Alarmstufe Rot                               | 89,95  |                          |       | Mechwarrior               | 44,95 |
| C & C 2 Gegenschlag                                  | 89,95  |                          |       | Megaman X3                | 49,95 |
| Colony Wars 2 (11)                                   | 84,95  |                          |       | Mickey & Ark & CD-Case    | 49,95 |
| Constructor & Memory Card                            | 89,95  |                          |       | Mickey & Ark & Ark        | 39,95 |
| Cool Boarders 3 & CD Tray                            | 84,95  |                          |       | Micro Machines V3         | 39,95 |
| Crash Bandicoot 3 & CD Tray*                         | 89,95  |                          |       | Nanotek Warrior           | 29,95 |
| Deathtrap Dungeon                                    | 69,95  |                          |       | NBA Live '96              | 39,95 |
| Deer Stalker (12)                                    | 79,95  |                          |       | NHL Hockey '97            | 49,95 |
| Dodgem Arena (11)                                    | 79,95  |                          |       | NHL Powerplay Hockey 98   | 39,95 |
| Dreams (12)                                          | 84,95  |                          |       | Novastorm                 | 39,95 |
| Earthworm Jim 3D (11)                                | 79,95  |                          |       | Olympic Games             | 49,95 |
| FIFA '99 (11)                                        | 84,95  |                          |       | Pandemonium               | 39,95 |
| Final Fantasy 7 & dt. 4c Spieleberater <1000 Bilder> | 104,95 |                          |       | Panzer General 2          | 39,95 |
| Firetrap (11)                                        | 84,95  |                          |       | Parodius Deluxe           | 39,95 |
| Fluch (Depth, Pulse)                                 | 74,95  |                          |       | Perfect Weapon            | 29,95 |
| Football '99 (11)                                    | 79,95  |                          |       | Pitball                   | 39,95 |
| Formel 1 '98 & Demo                                  | 89,95  |                          |       | Powerboat Racing          | 39,95 |
| Full Metal Pidgeon (11)                              | 89,95  |                          |       | Pro Pinball - Timeshock   | 49,95 |
| Future Cop - LAPD 2100                               | 84,95  |                          |       | Rapid Racer               | 49,95 |
| G-Dance                                              | 84,95  |                          |       | Raven Project             | 39,95 |
| Gran Turismo                                         | 79,95  |                          |       | Rayman                    | 39,95 |
| Heart of Darkness                                    | 89,95  |                          |       | Resident Evil             | 39,95 |
| Highway Havoc (11)                                   | 89,95  |                          |       | Road Rash                 | 44,95 |
| Hugo                                                 | 84,95  |                          |       | Robot                     | 29,95 |
| Int. Superstar Soccer 98                             | 89,95  |                          |       | Rock n Roll Racing 2      | 39,95 |
| Invasion (11)                                        | 89,95  |                          |       | Skeleton Warriors         | 39,95 |
| Joe Blow (11)                                        | 89,95  |                          |       | Slam Jam                  | 29,95 |
| Legend (11)                                          | 89,95  |                          |       | Soul Blade (11)           | 39,95 |
| Medieval & CD-Case                                   | 89,95  |                          |       | Soviet Strike             | 39,95 |
| Mega Man Battle & Chase*                             | 79,95  |                          |       | Spot goes to Hollywood    | 39,95 |
| Mega Man Legends (11)                                | 79,95  |                          |       | Star Gladiator            | 39,95 |
| Mega Man X4 (11)                                     | 89,95  |                          |       | Star Wars Masters of Kasi | 49,95 |
| Nascar '99                                           | 84,95  |                          |       | Strike Force              | 39,95 |
| NBA Live '99 (12)                                    | 84,95  |                          |       | Striker                   | 39,95 |
| NHL Hockey '99                                       | 84,95  |                          |       | Super Football Champ      | 49,95 |
| Nightmare Creatures                                  | 89,95  |                          |       | Super Match Soccer        | 39,95 |
| <dt. & ungeschnitten-rot/blau>                       |        |                          |       | Supersonic Racers <cd>    | 29,95 |
| Ninja                                                | 89,95  |                          |       | Swagman                   | 49,95 |
| O.D.T.                                               | 89,95  |                          |       | Test Drive 4              | 44,95 |
| Oddworld 2: Abe's Exodus*                            | 84,95  |                          |       | Thunderhawk 2             | 39,95 |

\* geplante  
Neuheit / Preissenkung

**Franchise-Partner:  
Game Paradise,  
Windthorststr. 13,  
48143 Münster  
Tel.: 0251-5105789**

**GameParadise,  
City-Passage  
Zimmerstr.15  
33602 Bielefeld  
Tel.: 0521-5215206**

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

## An-und Verkauf

Alfred-Krupp-Str.24/48291 Telgte

**Fax: 02504-9330-99**



# THE UNHOLY WAR

MARK LIEBOLD

|               |                      |
|---------------|----------------------|
| Genre         | Beat'em up/Strategie |
| Hersteller    | Eidos Interactive    |
| Entwickler    | Crystal Dynamics     |
| Testmuster    | Eidos Interactive    |
| Erhältlich ab | sofort               |
| Preis         | ca. 109,- DM         |



Der Zweck heiligt die Mittel: Die Firewitch liefert sich mit dem Jaeger ein erbittertes Duell.

Das Angebot an innovativen, neuartigen Spieleideen schrumpft von Jahr zu Jahr. Um die Spielerschaft auf Dauer mit abwechslungsreicher Software zu versorgen, versuchen seit geraumer Zeit immer mehr Entwickler, die klassischen Genres in einem Spiel miteinander zu kombinieren. Besonders japanische Programmierer sind Meister im Verweben verschiedener Genres, wie man unschwer an Sqareshs Parasite Eve oder Whoopee Camps Tombi! erkennen kann. Ein Jump'n Run mit Adventure-Elementen zu garnieren, scheint noch relativ simpel zu sein. Crystal Dynamics, die ihren Sitz in Menlo Park Kalifornien haben, wagten sich, im Vergleich zu ihren japanischen Kollegen, mit The Unholy War an eine durchaus riskantere Mixtur aus Action-Beat'em up und Strategieteil.

In einem der äußeren Spiralarmen einer weit entfernten Galaxie liegt der Planet Xsarra. Vor hunderten von Jahren jagten Brontuherden über die schier endlosen, saftigen Graslandschaften, Feuerhexen tanzten in wilder Extase um brennende Lavatümpel und mächtige Echsenmagier beteten zu jedem vollen Mondzyklus zu den Sternen für eine reiche Ernte. Doch brachten ihnen die Götter keine vollen Kammern, sondern nur Tod und Verwüstung.

Urplötzlich und ohne jegliche Vorwarnung erschien ein rotglühender Körper am Himmel. Alle dachten, es sei ein Meteor. Aber es war kein

Gesteinsbrocken, sondern ein schwer beschädigtes Raumschiff, das gerade in die Atmosphäre von Xsarra eingetreten war und in wenigen Augenblicken mit dem Planeten kollidieren würde. Mit ungeheurer Geschwindigkeit schlug der Gigant aus geschmolzenem Metall auf der Oberfläche ein. An Bord des Schiffes war ein Völkerverband kybernetischer Rassen, die sich selbst die Teknos nannten. Die wenigen Überlebenden der hochtechnisierten Spezies weinten ihren verstorbenen Artgenossen keine Träne nach, sondern fingen sofort mit der Eroberung ihrer zukünftigen Heimatwelt an. Zur großen Überraschung der Teknos gaben sich die Ureinwohner von Xsarra nicht ihrem Schicksal hin. Stattdessen kämpften sie bis heute mit allen Mitteln gegen die Invasoren aus dem All, die sie ausrotten wollen. Seither tobt zwischen den Arcanes und den Teknos der unheilige Krieg.

In dieser Schlacht kann man sich auf

## DIE ALTERNATIVE WarGames

MGM Interactive



MGMs Filmadaption WarGames scheint sich auf den ersten Blick zu vollkommen von Crystal Dynamics' The Unholy War zu unterscheiden, doch können beide im Grunde das selbe Rezipienten aufweisen: Strategie und Action. WarGames besticht besonders durch knallharte Action und abwechslungsreiche Missionen, bei The Unholy War leider fehlen.





Um die Prana-Horde am Überqueren des Flusses zu hindern, beschwor der Razorfane eine Klingenwand herauf, die den schmalen Übergang erfolgreich blockiert.



Der Magus der Echsenmenschen ist in der Lage, einen Meteoritenschauer heraufzubeschwören, allerdings nimmt dies ein ganzes Stückchen Zeit für sich in Anspruch.

zweierlei Art und Weise entweder auf die Seite der eigentlich friedliebenden Arcanes oder die der bitterbösen und kriegslüsternden Teknos schlagen. Zum einen besteht die Möglichkeit für einen schnellen Kampf beider Parteien gegeneinander. Zum anderen können die Truppen auch in einen Feldzug geführt werden, der sich über zwölf Level hinweg erstreckt und nicht nur schnelle, kampferprobte Finger, sondern auch das strategische Kalkül des Spielers erfordert. Im Duell Mode, in dem man seine Fähigkeiten auch mit denen eines Freundes messen kann, treten die beiden Völker in den 14 verschiedenen Arenen, die jeweils das Lebenshabitat

oder damit eine unüberwindbare Barriere erschaffen. Viele der Charaktere sind in der Lage fliegen zu können. Dies verschafft ihnen aber nicht immer einen Vorteil, da sie, um ihre verbrauchte Energie wieder zu erlangen, auf dem Boden landen müssen, wo sie gefräßigen Pranas oder tödlichen Quicksilver Kriegerinnen hilflos ausgeliefert sind. Die Areale, in denen die Kämpfer aufeinander treffen, reichen von Giftmüllhalden, über Himmelstempel, bis hin zu Vulkankratern oder Fabrikanlagen. In jeder Arena gibt es verschiedenen Specials, wie etwa Teleporter, Lasertürme, Luftströme, welche die beiden Streiter auf eine höhere

## THE UNHOLY WAR BRINGT EINE MENGE SPASS UND VOR ALLEM LANGE ERSEHTE ABWECHSLUNG INS HEIMISCHE WOHNZIMMER.

jeder Rasse repräsentieren, gegeneinander an. Jeder der insgesamt 14 Krieger, sieben pro Partei, verfügt über rassenspezifische Fähigkeiten. Der Einsatz dieser bedarf einer Energiemenge, die vom Vorrat des Protagonisten abgezogen wird. Besonders schlagkräftige Moves, wie etwa der Slammer oder der Firewitch, erschöpfen das gesamte Energiepensum der Charaktere. Das soll allerdings nicht bedeuten, daß die Kämpfer den Großteil ihrer Moves nur einmal ausführen können, da sich die Energieleiste nach und nach wieder auflädt. Die Razorfanes der Teknos sind beispielsweise von Kopf bis Fuß mit Klingen und Metallspitzen versehen. Der metallene Derwisch kann seine Kreissägenblätter wild herumwirbeln, wegschleudern

Plattform tragen, oder Wespennester, die, falls man sie angreift, einen Schwarm wütender Insekten gegen den Protagonisten entsenden. Neben den örtlichen Besonderheiten tauchen auch hin und wieder Power Ups in den Leveln auf, die das ungleiche Kriegerpaar heilen, für kurze Zeit mit unbegrenzter Energie versorgen oder sie für ein paar Sekunden unverwundbar werden lassen.

Das besonders an The Unholy War ist zweifelsohne der Strategie Mode. Hier muß man in einer langwierigen Offensive entweder den Planeten von den Eindringlingen befreien oder ihn erobern. Wie bereits erwähnt, zieht sich der Krieg durch zwölf Planetengebiete. Die Kratersee bildet den Anfang. Das Schlachtfeld ist in Hexagonfelder unter-





Herrliche Lichteffekte, wie diese Energiestrahlen, gehören in *The Unholy War* zur Tagesordnung.



Am Ende der Strategie-Kampagne winkt eine neue Duell-Stage als Belohnung.

teilt, auf dem jeweils ein Kämpfer Platz hat. Der strategische Part läuft rundenweise ab. Abwechselnd dürfen die beiden Generäle bis zu drei Handlungen, zu denen Bewegungen und das Anwenden von Spezialfertigkeiten, über die jeder Charakter im Kartenmode verfügt, anwenden. Treffen zwei oder mehrere der Kontrahenten aufeinander, kommt es, genau wie im Duell-Mode, zum Kampf. Nachdem einer der beiden getötet wurde, sind die verbündeten Krieger des Besiegten, die an das umkämpfte Hexagon angrenzen, in der Lage, für ihn weiterzukämpfen. Anfänglich gilt es nur, die gegnerischen Krieger auszulöschen. In späteren Levels, wie etwa in der großen Wüste, sind beide Parteien im Besitz einer Base. Hier können bis zu maximal zehn Kämpfer erschaffen werden. Hierfür und für die Spezialfertigkeiten der Teknos und Arcanes, die sie nur im Kartenmode benutzen können, benötigt man AUR, eine mysteriöse Energieform. Pro Runde erhalten beide Parteien 10 AUR. Hinzu kommen noch jeweils 20 AUR für jedes besetzte Energiefeld, das durch eine gelblich leuchtende Lichtkuppel gekennzeichnet ist. Sollte ein Jaeger oder

Brontu diese Felder besetzen, wird sogar das Doppelte an Energie, also 40 AUR, auf dem eigenen Konto verbucht. Um den Gegner an der weiteren Produktion neuer Krieger zu hindern, muß man mit einem der eigenen Leute in die feindliche Base gelangen, die sich anschließend selbst zerstört. Hat man sich endlich um den ganzen Planeten gekämpft und schließlich die zwölfte und letzte Provinz - Kenai - eingenommen bzw. verteidigt, erhält man zur Belohnung bis zu zwei neue Kampfarenen - eine für den normalen und eine für den harten Schwierigkeitsgrad.

► *The Unholy War* ist ein faszinierendes Spiel. Die gewagte Mischung zweier Genres, die unterschiedlicher kaum sein könnten, ist dem Team von Crystal Dynamics wahrlich gelungen. Anfänglich gibt es noch leichte Steuerungs- und Orientierungsprobleme, die allerdings binnen weniger Minuten verschwunden sind. Dafür beschleicht einen nach und nach das Gefühl, daß man so ein Spiel schon einmal vor langer, langer Zeit



Das Volk der Killcycle kann in einem letzten Versuch den Gegner zu eliminieren Kamikaze begehen und versuchen den Feind „mitzunehmen“.



Mit den L- und R-Tastern kann die Karte zur besseren Übersicht gedreht und gekippt werden.







Selbst einfache Effekte, wie der Teleportstrahl des Tesla-Priester, fordern immer wieder zum Hingucken auf.



Aus den kräftigen Kiefern des Prana mag sich kaum ein Tekno zu befreien.



Die AUR-Quellen sind stets ein hart umkämpftes Gebiet.



gespielt hat. Und nach kurzer Zeit fällt es einem ein: das Game, welches uns allen so viele endlose Stunden auf dem guten, alten C64 abverlangte, war Archon. Damals zuckelten pixelige Sprites in Minimalanimation über die heimischen Monitore, doch diese Zeiten sind längst vergangen. Die Krieger in The Unholy War präsentieren sich jetzt als herrliche Polygonkämpfer mit höchst detaillierten Texturen. Die Arenen, in denen die Arcanes und die Teknos um den Planeten kämpfen, sind aufwendig und abwechslungsreich gestaltet. Die musische Untermalung ist zwar recht einfach gehalten, schafft aber trotz allem eine recht stimmungsvolle und heroische Atmosphäre. Soundeffekt-technisch hingegen haben sich die Entwickler richtig Mühe gegeben. Schreie des Triumphs oder der Nieder-

bewaffnet, dafür sind sie träge und in schwerem, unwegsamem Gelände der Arkane-Arenen sehr verwundbar. In der Silbermine, der Heimat der Quicksilvers haben Fußtruppen das Problem, stets gegen den Rand der Schüsselförmigen Stage gedrückt zu werden; hier sollten immer fliegende Arcanes und Teknos zum Einsatz kommen. Auch auf der großen Karte, mit ihren hexförmigen Feldern, sollte man immer abwägen, wie man den Feind angreift und wie man am besten in seine Basis gelangt. Ob eine starker Vormarsch durch die Mitte, schnelle Flankenbewegungen mit den Wasps oder Blockadetaktiken mit

# **DIE GEWAGTE MISCHUNG ZWEIER GENERE, DIE UNTERSCHIEDLICHER KAUM SEIN KÖNNEN, IST DEM TEAM VON CRYSTAL DYNAMICS WAHRLLICH GELUNGEN.**

lage und Kampfgeräusche dröhnen glasklar und fein abgestimmt aus den Lautsprecherboxen. Auf den ersten Blick scheint The Unholy War überhaupt keine großartigen strategischen Elemente zu enthalten. Einfach die Truppen aufeinander zu bewegen und fertig - aber dem ist nicht so! Man muß immer abwägen, mit welchem Charakter man in welcher Arena gegen den Feind antritt. Es gibt keinen ultimativen Superkrieger, jeder besitzt seine Stärken und Schwächen. Die Jaeger sind zwar stark gepanzert und hochgradig

Hilfe der Feuerwände der Firewitches, der Gegner reagiert prompt und sendet Truppen, um den Weg zu versperren oder eventuelle Blockaden zu umgehen. Im Großen und Ganzen ist The Unholy War wirklich gelungen. Allerdings kann im Ein-Spieler-Modus relativ schnell Langeweile aufkommen, da man sich mit der Zeit auf die Taktiken der KI eingestellt hat und grundsätzlich nur die gegnerischen Truppen vernichten muß. Dafür bietet der Zwei-Spieler-Mode schier grenzenlosen Spaß - man kann nie wissen, welchen finsternen Pläne im Kopf des Gegenübers gerade ausgebrütet werden. The Unholy War bringt eine Menge Spaß und vor allem lang ersehnte Abwechslung ins heimische Wohnzimmer.



Die Pranas können versuchen, sich während des Strategie-Modus zu vermehren, doch leider klappt dies nicht immer auf Anhieb.

| POSITIV                               | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |               |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---------------|
| • innovative Spielidee                |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 8             |
| • gute Grafik und guter Sound         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 7             |
| NEGATIV                               |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |               |
| • keine abwechslungsreichen Missionen |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 8             |
|                                       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | <b>RATING</b> |



Die

# Geschichte der Adventures

RENÉ MEYER

**IN JAPAN, DEM GEBURTSLAND DER PLAYSTATION, GEHÖREN ADVENTURES ZU DEN BELIEBTESTEN SPIELEN. OBWOHL DIESES GENRE HIER EHER EINE NISCHENSTELLUNG EINNIMMT, VOR ALLEM IM REICH DER KONSOLEN, GEHÖRT ES DOCH EINER GATTUNG AUF DIE KULTTITEL WIE KAUM EINE ANDERE GEBAR, UND WO EIN BLICK AUF DIE ENTWICKLUNG LOHNT, SCHON ALLEIN, WEIL SIE PARALLEL MIT DEM FORTSCHRITT DER COMPUTER EINHERGING.**

Öffne

Nimm

Gib

## [ ANFÄNGE ]

Das Adventure ist eines der ältesten Spielegenres. Seinen Namen erbte es vom ersten Vertreter, „Colossal Cave Adventure“, einem Spiel, das allein aus Text bestand: Das Programm beschrieb Satz für Satz eine Umgebung, und der Spieler mußte seine Anweisungen eintippen, um das Abenteuer voranzutreiben.

Ein sogenannter Parser verarbeitete diese Eingaben wie „GO NORTH“, „OPEN DOOR“ oder „GET LAMP“. Das ist jetzt drei Jahrzehnte her, die Zeit, als Großrechner regierten, aber die Prinzipien, die das Spiel charakterisierten, gelten heute noch.

Ein Adventure ist den strengen Regeln unterworfen, die vom Programmierer festgelegt sind. Die Welt, in die der Spieler eingeladen wird, mag flexibel erscheinen, ist aber in Wirklichkeit relativ starr. Probleme lassen sich meist nicht so lösen, wie sie die Phantasie vorschlägt, sondern nur so, wie es vorgesehen wurde. Die einzige Wahlmöglichkeit besteht meist darin, Teilaufgaben in verschiedener Reihenfolge anzugehen.

Das frustriert manchmal, regt aber auf der anderen Seite die grauen Zellen an und macht den Reiz der Spiele aus: Das Knobeln, wie es nun weitergeht, welcher Hinweis verfolgt wird, welcher Gegenstand wie verwendet wird, das macht Adventures beliebt. Hinzu

kommt, daß Adventures neben Rollenspielen naturgemäß eine dichte Story besitzen; in kaum einem anderen Genre läßt es sich so intensiv in das Geschehen eintauchen. Manche Titel regten gleich einem Buch die Phantasie derart an, daß sich die fehlenden Bilder im Kopf formten.

Die Faszination für die neue Spielgattung führte zur Gründung der legendären Firma Infocom, deren Textadventures wie „Zork“ (dessen Nachfolger bis in die heutige Zeit reichen) und „The Hitchhiker's Guide To The Galaxy“ (die Versoftung der Science-Fiction-Parodie „Per Anhalter durch die Galaxis“) Kultstatus erzielten. Der Parser der Infocom-Spiele verstand selbst komplexere Befehle wie „OPEN THE MAILBOX AND LOOK INSIDE“ - Öffne den Briefkasten und schau hinein. Von „Zork“ gab es auch eine deutsche Version, die aber über das Teststadium nicht hinauswuchs und nie in die Geschäfte gelangte.

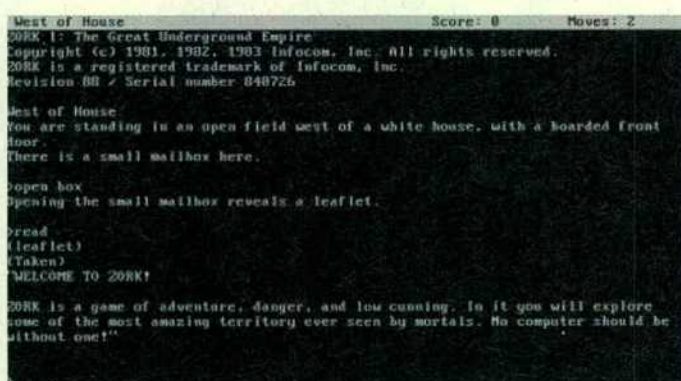
## [ GRAFIKEN ]

Die nächste Entwicklungsstufe war die Anreicherung um Grafiken. Zwar mußten immer noch Befehle eingetippt werden, aber die Beschreibungen wurden um Bilder ergänzt. Vorreiter war die junge Firma Sierra mit ihrem Debut „Mystery House“ im Jahre 1980. Das erste Sierra-Spiel erschien nur

für den Apple II, aber der zweite Titel, „Wizard and the Princess“, wurde 1982 auch für den IBM PC und andere Rechner umgesetzt.

Inspiziert durch die Infocom-Spiele, schlossen sich 1983 vier Schulfreunde zusammen, um selber Textadventures zu entwickeln. Ihr Erstlingswerk „The Pawn“ hatte einen sehr leistungsfähigen Parser, der rund 1000 Begriffe verstand. Den Entwicklern bot sich die Möglichkeit einer kommerziellen Verwertung, und in letzter Minute wurden die Texte um rund dreißig - für damalige Verhältnisse - aufsehenerregende Grafiken ergänzt. So erschien „The Pawn“ 1985 als Debutspiel der jungen Firma Magnetic Scrolls - und errang einen Achtungserfolg. Ihr zweites Werk „The Guild of Thieves“, 1987, war noch besser; die Rezensenten überschlugen sich mit Lob. Die Grafiken waren revolutionär, sie unterstrichen die guten textuellen Beschreibungen, und der Parser für die Eingaben übertraf sogar den von Infocom.

Der Spielebuchautor Theodor Isporidi, Adventurespieler seit den frühen Achtzigern, ruft sich ins Gedächtnis: „Ich erinnere mich noch sehr gut daran, wie ich den Parser des



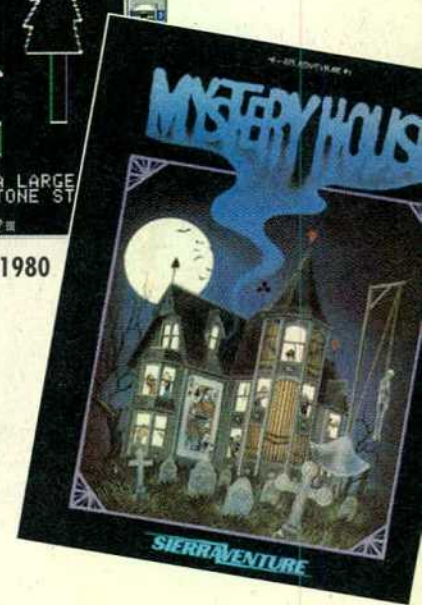
Zork I: The Great Underground Empire, 1978



Wizard and the Princess, 1981



Mystery House, 1980





a white house

Ziehe

Drücke

Schau

Spiels einmal überfordern wollte. Ich stand in einem Raum, in dem mehrere Gemälde hingen. Ein Rubens, Picasso, und noch ein paar andere, ich kann mich nicht mehr an alle Maler erinnern. Ich gab grinsend folgendes ein: „GET ALL PAINTINGS EXCEPT THE RUBENS PAINTING AND PUT THEM INTO YOUR BACKPACK.“ („Nimm alle Bilder, außer den Rubens, und stecke sie in deinen Rucksack.“) Anschließend wäre ich fast vom Stuhl gefallen, weil er genau das gemacht hat, was ich ihm angeschafft habe. Das werde ich wohl nie vergessen.“

Entwicklerteams, die sich auf Textadventures spezialisierten, schossen ab Mitte der 80er Jahre wie Pilze aus dem Boden. Telarium versicherte sich der Mitarbeit prominenter Autoren wie Michael Crichton („Jurassic Park“), die teilweise ihre Bücher umsetzen ließen, teilweise sogar eigene Geschichten speziell für Adventures erdachten. Synapse schuf einen Parser, der mit 1200 besonders viele Wörter verstand, und setzte ihn erstmals in dem Adventure „Mindwheel“ ein. Für den Commodore 64 erschien das Spiel „Dallas Quest“, das auf der erfolgreichen TV-Serie „Dallas“ basierte. Auch Interplay feierte frühe Erfolge mit dem Genre, etwa mit dem schrägen „Tass Times in Tene Town“.

Nach und nach gaben die Unternehmen den Spielern weitere Hilfsmittel mit auf den Weg. Die Eingabe des Textes wurde durch Wortlisten erleichtert. Die Abbildungen, die zunächst nur schmückendes Beiwerk waren, entwickelten sich langsam zu einem tragenden Element des Spiels. Einer der Vorreiter war wieder einmal Sierra mit Spielen wie „King's Quest“, wo der Spieler sich zusätzlich im Bild bewegen konnte (und mußte). Besondere Kommandos galt es weiterhin einzutippen.



King's Quest I: Quest For The Crown, 1984



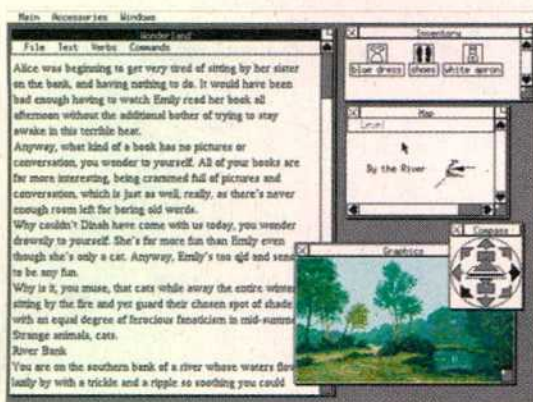
King's Quest II: Romancing The Throne, 1985

TMQ Software, die sich später in Icom Simulation umbenannte, entwickelte mehrere Spiele mit einer sehr bedienerfreundlichen Engine: „DejaVu“ (das auch für Nintendos NES umgesetzt wurde), „Uninvited“ und „ShadowGate“ besaßen Kompaß, Karte, Inventar, Eingabefenster, Grafik jeweils in eigenem Fenster, wobei Größe und Position frei wählbar waren. Sätze wurden eingegeben oder aus Wortlisten zusammengekllickt, wobei man auch ins Bild klicken konnte.



DejaVu, 1985 (zu sehen ist die 1990 erschienene NES-Version)

Nach einer längeren Pause meldete sich Magnetic Scrolls mit „Wonderland“ zurück, einem schönen Beispiel für illustrierte Textadventures. Auch hier ließen sich Windows-like in der 1990 erschienenen Umsetzung des Buches „Alice im Wonderland“ die Fenster für Text, Bild, Karte, Kompaß und Inventar in Größe und Position frei anordnen. Adventures mit einem ähnlichen Komfort, wie „Spellcasting 101“ und „Eric the Unready“, entwickelte die Anfang der 90er Jahre von einem Infocom-Veteran gegründete Spieleschmiede Legend.



Wonderland, 1990

Auch aus Deutschland haben drei Spiele dieser Gattung ein wenig Unsterblichkeit erlangt: „Das Stundenglas“, „Die Kathedrale“ und „Hexuma“ von der Weltenschmiede, bestehend aus Harald Evers und Andreas Niedermeier. Sie sind in den frühen 90er Jahren bei Software 2000 erschienen.



Das Stundenglas, 1990

Doch Textadventures waren zu dieser Zeit immer weniger gefragt, und viele ehemals bekannte Namen verschwanden von der Bildfläche.

## [ ABSCHIED VOM PARSE ]

Denn 1987 übernahm LucasFilm Games (später LucasArts), nach den Anläufen „Koronis Rift“ und „Labyrinth“ die Führungsrolle für Innovationen: „Maniac Mansion“ verabschiedete sich vom Text-Parser; es gab keine Befehle mehr einzutippen; Aktionen wurden durch die Kombination einer Reihe abgedruckter Verben mit den Elementen der Grafik ausgeführt: Wenn mit einem Schlüssel eine Tür geöffnet werden soll, klickt man auf das Wort „Benutze“, kramt aus den Hosentaschen (im Adventure-Jargon Inventar genannt) den Schlüssel hervor und klickt dann auf die Tür: „Benutze Schlüssel an Tür“. Mit „klickt“ war in den 80er Jahren zunächst nicht die Maus gemeint, die erst 1984 mit dem Macintosh von Apple ihr Debut hatte, sondern ein schnöder Joystick.



Maniac Mansion, 1987



Indiana Jones And The Fate Of Atlantis, 1992



Hexuma - Das Auge des Kal, 1992



Die Kathedrale, 1991



Ziehe

Drücke

Schau

Diese SCUMM-Technik (Script Utility for Maniac Mansion) wurde in weiteren Spielen wie „Zak McKracken“, „Monkey Island“ oder „Indiana Jones And The Fate Of Atlantis“ verbessert und in ähnlicher Weise von anderen Herstellern übernommen. Mit seinem vollständigen Lösen von der Eingabezeile und seiner filmartigen Präsentation war „Maniac Mansion“ das erste Spiel einer neuen Generation, mit ihm begann langsam das Ende der Textadventures.

Allerdings verschwanden die soliden Anweisungen ebenfalls vor einigen Jahren. Sie wurden ersetzt durch einen verbalen Kannibalismus ohne explizite Verbauswahl, bei der ein Mausklick „Betrachte“, „Nimm“ oder „Öffne“ gleichzeitig sein kann. Dafür wurden, eingehend mit der wachsenden Leistungsfähigkeit der Computer, Spiele immer lebendiger.

Obwohl einige der genannten PC-Spiele schon älter als zehn Jahre sind, werden sie zum Teil noch angeboten. „The Lost Treasures of Infocom“ vereint zahlreiche Infocom-Perlen. Die Firma Activision bietet im Internet die Infocom-Spiele „Zork 1-3“ zum freien Download an. „The Roberta Williams Anthology“ enthält vierzehn Spiele von Sierra, darunter die frühen Titel sowie die ersten sieben Teile der King's-Quest-Saga. „10 Adventures“ ist eine Zusammenstellung der hervorragenden Adventure-Klassiker von LucasArts.

### [ DAS ZEITALTER DER CD ]

Die Einführung der CD-ROM brachte Neuerungen in zweierlei Hinsicht: Der große Speicherplatz und die weitflächige Etablierung von Soundkarten erlaubten, Spielen eine Stimme zu geben. Heute ist die Synchronisation aller Sprecher Standardmerkmal eines Adventures. Und dank der erhöhten Leistungsfähigkeit der 386er und 486er PC sorgten hochauflösende Standbilder oder gar gefilmte Animationen für Bewunderung. Als erstes Spiel, das speziell für CD-ROM entwickelt wurde, wurde 1993 „The 7th Guest“ von Trilobyte bekannt, eher ein Rätselspiel denn ein Adventure.



The 7th Guest, 1993



Doch das multimediale Zeitalter sorgte nicht nur für Freude. Ein Spielfilm ist zwar nett anzuschauen, eignet sich aber nicht sonderlich gut für Interaktionen. „The 7th Guest“ war im Grunde genommen nur eine Sammlung von Knobelaufgaben, die durch Videosequenzen miteinander verbunden wurden. Die folgenden Spiele, bei denen Videos dominierten, zeigten endgültig, daß der Realismus mit verringerten Eingriffsmöglichkeiten erkaufte wurde. Nur wenige dieser Titel, zu nennen etwa „Phantasmagoria“, wurden erfolgreich.

Deswegen besann sich die Industrie wieder auf gezeichnete Grafiken, wobei Auflösung und Farbtiefe verbessert wurden, wie etwa bei „Baphomets Fluch“ von Revolution Software oder „The Last Express“ von Broderbund.

Eine gelungene Kombination aus Pinsel und Kamera präsentierte 1995 Sanctuary Woods mit „Das Rätsel des Master Lu“. Vor detailreich in hochauflösend gezeichneten Bildern agieren „echte“ Schauspieler; dank erstklassiger Lokalisation - der Held des Spiels wird von Lutz Mackensy, der deutschen Stimme von Philip Michael Thomas, gesprochen - zählt es noch heute zu den besten Adventures.



Das Rätsel des Master Lu, 1995



Baphomets Fluch, 1996

Fast immer blieben deutsche Softwarehäuser bei der Entwicklung außen vor - keine auf Adventures zu beschränkende Beobachtung, denn die hiesigen Unternehmen schauen bei fast allen Genres der ausländischen Konkurrenz hinterher. Außer den erwähnten Textadventures der Weltenschmiede, den Comic-Adventures „Chewy - Esc von F5“ (Blue Byte) und „Bazooka Sue“ (Starbyte) sowie einigen Werbespielen wie „Time Trouble - Die Jagd nach der Formel“ (westka) oder „Dunkle Schatten“ (art department), Spielen, die zwar nett waren, aber nicht

zum Bestseller avancieren konnten, hatte Deutschland lange in diesem Genre nichts zu bieten.



Chewy - Esc von F5, 1995



Dunkle Schatten 2, 1996

Dem setzte Topware mit „Jack Orlando“ (1997) ein Ende. Das liebevoll gestaltete (und eigentlich in Polen entwickelte) Adventure bietet Technik vom Feinsten: Detailreiche, handgemalte und digitalisierte Zeichentrückgrafik mit 65.000 Farben, Sprachausgabe, der Synchronstimme von Don Johnson sowie einen Soundtrack von Klangkünstler Harold Faltermeyer. Jüngstes Beispiel für Programmierkunst aus deutschsprachigen Landen ist „Rent A Hero“ von Neo Design, das mit einer exzellenten Grafik in 16,7 Millionen Farben und einer schönen Story aufwartet.



Jack Orlando, 1997

### [ UND DIE PLAYSTATION? ]

Nun haben wir die ganze Zeit von Adventures geredet, aber gar nicht von der PlayStation. Das hat Gründe: Das Genre ist in den vergangenen Jahren immer bedeutungsloser geworden. Früher, als Computerspiele ein Hobby von Freaks waren, die sich ausgiebig in virtuellen Welten verlieren konnten und wollten, hatte das Tüftelgenre Hochkonjunktur. Die meisten Spieler von heute suchen offenbar schnelle Erfolge, und die kann ein Adventure nicht bie-





## [ COLOSSAL CAVE - DAS ERSTE ADVENTURE ]

Die erste Fassung von „Colossal Cave Adventure“ wurde 1972 von dem amerikanischen Höhlenforscher und Programmierer William Crowther geschrieben. Er untersuchte und kartographierte ein Grottensystem in Kentucky; dabei entwickelte er eine Software, um die Karten einen Plotter zeichnen zu lassen. Als Nebenprodukt dieser Arbeit programmierte er eine spielerische Simulation, die auf diesen Karten basierte. Mit einzutippenden Richtungsanweisungen navigierte man sich durch das Programm, das für jeden Ort eine Beschreibung lieferte.

Die Programmiersprache hieß Fortran, das zugrundeliegende Betriebssystem TOPS-10, und der Rechner war ein PDP-10 (Programmed Data Processor) der Firma DEC, ein 36 Bit verarbeitender Großrechner, der so teuer war, daß Firmen davon leben konnten, indem sie Rechenzeit an andere Unternehmen verkauften, und zugleich ein Computer, an dem der jugendliche Bill Gates viele Stunden verbrachte.

Weil der Rechner nur sechsstellige Dateinamen verkraftete, wurde das Spiel auch unter dem Namen ADVENT bekannt. (Ein ähnliches Schicksal, aber auf einem IBM-Rechner, der nur fünf Buchstaben verkraftete, wurde der Programmiersprache FORTH zuteil, die eigentlich FOURTH heißen sollte.)

Im Laufe der Jahre wurde „Colossal Cave“ erweitert und auf die verschiedensten Rechnersysteme portiert. 1976 bereicherte Don Woods das Programm um Elemente, wie sie in den Büchern von Tolkien („Der Herr der Ringe“) zu finden sind. Im gleichen Jahr wurde „Colossal Cave“ in die Programmiersprache C umgeschrieben, die es für praktisch jeden Computertyp gibt. 1981 wurde das Spiel als „The Original Adventure“ von The Software Toolworks, die später von Mindscape gekauft wurden, für den IBM PC auf den Markt gebracht.

„Colossal Cave“ war nicht die erste Unterhaltungssoftware, denn Textspiele wie „Star Trek“ oder „Hunt The Wumpus“ entstanden Jahre eher, aber es war das erste Spiel, bei dem es ein Abenteuer zu erleben galt, es war der Vater des Adventures.

ten. Seit 1995, dem Jahr, in dem die PlayStation in Europa erschien, gab es keine nennenswerte Weiterentwicklung des Genres. Hinzu kommt, daß Adventures nur mit Maus vernünftig zu spielen sind, ein Zubehörteil, das sich nur an wenigen Konsolen findet. Aus diesem Grund sind nahezu alle Adventures für die PlayStation, die hier erschienen sind, Portierungen vom PC. Diese Entwicklung gilt nicht nur für die PlayStation, sondern für alle Konsolen. Die frühen Textadventures waren für Konsolen wegen ihrer fehlenden Tastatur und mangels optischer Attraktivität ohnehin nicht geeignet. Und als die ersten Grafiken erschienen, ging es mit den Spielkonsolen in den USA massiv bergab - bis zum Zusammenbruch.

Erst auf der nächsten, von Nintendo eingeläuteten Konsolengeneration waren Adventures bekannt - fast immer waren es Portierungen erfolgreicher Home-Computer-Spiele wie die Titel von LucasArts, die sich vollständig mit dem Joystick bedienen ließen.

In Japan sieht die Sache ganz anders aus. Dort gibt es keinen allmächtigen PC, es dominieren Konsolen. Im Land der aufgehenden Sonne sind Rollenspiele und Adventures überaus beliebt. Der Haken: Wir werden die meisten dieser Titel wohl nie zu sehen bekommen. Allenfalls die Sahnehäubchen der Action-Adventures wie „Resident Evil“ und „Metal Gear Solid“ sowie der Rollenspiele wie „Final Fantasy VII“ mutet man uns zu.

Nur einmal, Ende 1997, wagte

Bomco (jetzt: Infogrames) den Versuch, mit „Takeru“ ein typisch japanisches Adventure für den PC auf den Markt zu bringen, nachdem es ein Jahr lang zurückgehalten wurde - es wurde ein totaler Flop.

Zudem werden immer wenige klassische Adventures entwickelt, bei denen die Spielfigur mit der Maus navigiert wird, kein Wunder bei der geringen Nachfrage: Unter den 33 Spielen, die der VUD zur CeBIT Home auszeichnete, da sie sich mehr als 100.000mal verkauft haben, war mit „The Curse of Monkey Island“ gerademal ein einziges Adventure.

Nicht ohne Grund hat Blizzard sein (beinahe vollendetes) Spiel „WarCraft Adventures“ mit Motiven seines zweiteiligen Echtzeitstrategie-Spiels eingestellt - Presse und Kunden gab man dazu nur eine undurchsichtige Erklärung. Und nicht ohne Grund werden sich die lang erwarteten Titel „King's Quest 8“ sowie „Indiana Jones und der Turm von Babel“ von der klassischen Ausführung trennen und Action-Adventures à la „Tomb Raider“ werden. Freilich wird es weiterhin hervorragende Adventures der alten Schule geben.

## [ Überblick: Adventures für die PlayStation ]

Die hierzulande erschienenen Adventures für die PlayStation lassen sich an zwei Händen aufzählen und sind praktisch allesamt Umsetzungen vom PC. Wer noch nie ein Adventure in der Hand gehalten hat, aber sich selber mal durch eine Rätselwelt klicken will, dem

Welcome to ADVENTURE!

Original development by Willie Crowther.

Major features added by Don Woods.

Conversion to BDS C by J. R. Jaeger

Unix standardization by Jerry D. Pohl

Conversion to MS C and minor corrections by John W. Kennedy

Would you like instructions?

>yes

Somewhere nearby is Colossal Cave, where others have found fortunes in treasure and gold, though it is rumored that some who enter are never seen again. Magic is said to work in the cave. I will be your eyes and hands. Direct me with commands of 1 or 2 words. (Should you get stuck, type „help“ for some general hints. For information on how to end your adventure, etc., type „info“.)

You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.

>east

You are inside a building, a well house for a large spring.

There are some keys on the ground here.  
There is a shiny brass lamp nearby.  
There is tasty food here.  
There is a bottle of water here.

>get keys

ok.

>get lamp

ok.

>get food

ok.

>get bottle

ok.

>west

You're at end of road again.

>follow stream

You are in a valley in the forest beside a stream tumbling along a rocky bed.

>down

At your feet all the water of the stream splashes into a 2-inch slit in the rock. Downstream the streambed is bare rock.

>south

You are in a 20-foot depression floored with bare dirt. Set into the dirt is a strong steel grate mounted in concrete. A dry streambed leads into the depression.

The grate is locked.

>unlock grate

The grate is now unlocked.

>enter

You are in a small chamber beneath a 3x3 steel grate to the surface. A low crawl over cobbles leads inward to the West.

The grate is open.

>light lamp

Your lamp is now on.

...



## [ ADVENTURE-TRIVIA ]

• Das Rätsel, das die Adventuregemeinde wohl am meisten beschäftigt hat, war die Frage, wo die Entwickler in dem Klassiker „Maniac Mansion“ das Benzin für eine Kettensäge versteckt hatten. Die Diskussionen hatten einen ähnlichen Stellenwert wie vor einem Jahr die Frage, ob es einen „Nackt-Cheat“ für Lara Croft gibt. Das Geheimnis wurde erst im nächsten Spiel „Zak McKracken“ gelöst - dort gab es den begehrten Treibstoff mit dem süffisanten Hinweis, daß er in einem anderen Spiel benötigt wird.



Zak McKracken, 1988

• Einer der populärsten Designer von Adventures ist der Schriftsteller Scott Adams („Per Anhalter durch die Galaxis“, „Die letzten ihrer Art“). Er schrieb, zum Teil mit seiner Frau, zahlreiche Text-Adventures für das 8-Bit-Zeitalter.

• Keine Freude machte die Firma Millennium ihren Kunden, indem sie das lasche PC-Adventure „The Daughter of Serpents“ drei Jahre später in nahezu identischer Ausführung 1995 als „The Scroll“ wiederveröffentlichte.

• Zwei Adventures, „The Hobbit“ (mit Motiven des gleichnamigen Tolkien-Romans) und „Zork“, wurden so populär, daß sogar Parodien entwickelt wurden. Die „Zork“-Satire hieß treffend „Pork“.

• Eine Liste mit Entwicklern klassischer Adventures findet sich im Internet auf <http://bang.ml.org/raif/1/msg01165.html>.

• Zahlreiche Adventures dürften für Nervenzusammenbrüche gesorgt haben, da bei der Übertragung ins Deutsche Fehler auftraten, die das Weiterkommen erschwerten oder gar verhinderten. Bei „Woodruff and the Schnipple of Azimuth“ wird dem Spieler versehentlich ein falscher Code genannt, bei „Torin's Passage“ würfelte der Übersetzer Wortfragmente durcheinander, so daß sich ein Rätsel nicht logisch lösen läßt. In „Monkey Island II“ konnte ein hypnotisierter Affe („monkey“) als Schraubenzieher („monkey wrench“) mißbraucht werden - das war allerdings nur Spielern der englischen Version klar. In „Kyrandia II“ wurde der Begriff „toadstool“ als Giftpilz übersetzt, was zwar faktisch richtig ist, aber im speziellen Fall auf eine falsche Fährte lockte, weil ein Krötenhocker gefragt war („toad“ = Kröte, „stool“ = Hocker).



Monkey Island II, 1991

\*Anlässlich des 20. Geburtstages von „Zork“ beauftragte Activision zwei Infocom-Veteranen mit der Entwicklung des Textadventures „The Unexpected Underground“. Es kann aus dem Internet gesaugt werden.

seien das leicht zugängliche Detektivspiel „Baphomets Fluch“ und sein Nachfolger empfohlen. Obwohl eine Maus empfehlenswert ist, lassen sich Adventures auch mit dem Controller bedienen.

**Baphomets Fluch 1+2**

Thema: Detektiv-Adventure

Der Amerikaner George wird während seines Paris-Urlaubs Zeuge eines Attentats. Zusammen mit der attraktiven Journalistin Nico versucht er, das Verbrechen zu klären. Dabei wird er immer mehr mit den geheimnisvollen Templern, einem mittelalterlichen Ritterorden, konfrontiert: Die Überreste der Verbindung planen die große Weltverschwörung. Die spannende Story, gewürzt mit vielen Informationen über den Templerorden, feine Zeichnungen sowie deutsche Sprachausgabe zogen viele Spieler in den Bann.

Dem Spiel folgte „Baphomets Fluch 2“. Wieder gibt es eine Mixtur aus farbenfrohen Grafiken im Zeichentrick-Stil und waghalsige Aktionen, und wieder werden George und seine Freundin Nico mit haarsträubenden Plänen konfrontiert: Ein Drogenboß will mit Hilfe einer Mayagottheit die Weltherrschaft erobern. Gleich zu Beginn wird es turbulent: George wird niedergeschlagen. Als er aufwacht, sitzt er gefesselt an einem Stuhl. Der Raum steht in Flammen, und eine Giftspinne tapst auf ihn zu. Nach seiner Befreiung klickt sich George wie durch die halbe Welt - Frankreich, London, Karibik, Mexiko -, um durch Dialoge (die weniger langatmig als beim ersten Teil sind) Informationen zu sammeln und durch geeignete Kombination von Gegenständen den Spielverlauf voranzubringen. Gelegentlich wird der Spielfluß durch selbstablaufende Trickfilmsequenzen unterbrochen, welche die Geschichte ein Stück vorantreiben.



Baphomets Fluch 2, 1997

Weitere Adventures für die PlayStation:

**Discworld 1+2**

Thema: Fantasy

Discworld setzte Terry Pratchetts Buchzyklus um die Scheibenwelt liebevoll in ein Zeichentrick-Adventure um. Bedauerlicherweise sind manche Rätsel unlogisch und eine zu große Hürde für Einsteiger. Discworld folgte ein zweiter Teil, der die Geschichte um den Magier Rincewind weitererzählt.



Discworld, 1995

**Myst / Riven**

Thema: Rätsel über Rätsel

In Myst, einem der erfolgreichsten Spiele, die es je gab, muß das Geheimnis einer menschenleeren Insel gelöst werden. Das langwierige Probieren lohnt sich nur für Leute, die sich durch die traumhaften, gerenderten Bilder genug belohnt fühlen. Riven ist der Nachfolger von Myst - wer das eine mag, wird das andere lieben.



Myst, 1994

**Clock Tower**

Thema: Horror

In Clock Tower hat sich der Spieler eines Ungeheuers zu erwehren; Gruselspiel à la Resident Evil.

**D**

Thema: Krimi

Zwei Stunden Zeit hat der Spieler in der Rolle der jungen Laura, um einen Mörder zu finden - Speichern oder Pausieren ist nicht erlaubt.

**The Last Report**

Thema: Krimi

Detektiv-Adventure: Journalist auf der Suche nach dem Mörder seiner Freundin.

**Sentient**

Thema: Science Fiction

Als Mediziner steht der Spieler vor der Aufgabe, die Besatzung einer Raumstation vor tödlichen Gefahren zu schützen.

**Chronicles of the Sword**

Thema: Mittelalter

König Artus und die Ritter der Tafelrunde sind Thema des grafisch aufwendigen Spiels.

**Ark of Time**

Thema: Mystic

Archäologie- und Detektiv-Adventure auf den Spuren von Atlantis.

**Blazing Dragons**

Thema: Fantasy

In diesem Comic-Adventure schlüpft der Spieler in die Rolle eines Drachens, um die Gunst einer Königsstochter zu erringen.





Breath of Fire\*  
Special Edition  
115,00

|                           |          |
|---------------------------|----------|
| Int. Superstar Soccer '98 | 89,95 DM |
| Legend                    | 89,95    |
| Medieval                  | 79,95    |
| Mega Slayer               | 89,95    |
| Moto Racer 2              | 89,95    |



|                    |       |
|--------------------|-------|
| Tomb Raider 3      | 99,95 |
| Need for Speed 3   | 89,95 |
| NHL 99             | 89,95 |
| Ninja              | 95,00 |
| O.D.T.             | 89,95 |
| Rayman 2           | 89,95 |
| Rival School       | 89,95 |
| Riven              | 49,95 |
| Psybadeck          | 89,95 |
| Small Soldiers     | 89,95 |
| Spyro the Dragon   | 79,95 |
| Tekken 3           | 99,95 |
| Toca Touring Car 2 | 89,95 |
| Tenchu Ninja       | 95,00 |
| Wild 9             | 79,95 |

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| Acclaim Sports Soccer    | 129,95 |
| Banjo & Kazooie          | 89,95  |
| Bio Freaks               | 125,00 |
| Bust-A-Move 2            | 59,95  |
| Castlevania 3D           | 139,95 |
| Cruisin World            | 89,95  |
| Extreme G                | 75,00  |
| Extreme G 2              | 109,95 |
| F-1 Racing Simulation    | 129,95 |
| F-1 World Grand Prix     | 89,95  |
| Forsaken                 | 129,95 |
| Frankreich 98            | 119,95 |
| G.A.S.P.                 | 135,00 |
| Goemon Mystical Ninja    | 139,95 |
| GT 64                    | 139,95 |
| Int. Superstar Soccer 64 | 89,95  |
| Int. Superstar Soccer 98 | 89,95  |
| Lamborghini              | 129,95 |
| Lylat Wars               | 59,95  |
| Mario 64                 | 89,95  |
| Mario Kart 64            | 89,95  |
| Mischief Makers          | 39,95  |
| Mission Impossible       | 99,95  |
| NBA Courtside            | 89,95  |

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| NBA Pro 98                | 59,95  |
| NFL Quarterback Club      | 99,95  |
| NHL Breakaway             | 99,95  |
| Reckling Balls            | 129,95 |
| Snowboard Kids            | 89,95  |
| Tennis Arena 2            | 139,95 |
| Tetrispear                | 89,95  |
| Turok                     | 59,95  |
| Turok 2                   | 99,95  |
| Turok 2 UK                | 109,95 |
| Wayne Gretzky             | 49,95  |
| Yoshi's Story             | 89,95  |
| Zelda 64 Okarina of Time* | 109,95 |



JAP. 799,-- DM

Fordern Sie unsere  
kostenlose Preisliste an

Karl-Helfferich-Str. 2  
67433 Neustadt/Wstr.

Schützenstr. 20  
67061 Ludwigshafen

**GAMES ISLAND**

Die Nummer zu den Spielen

**0621 - 52 96 265**



jetzt vorbestellen

Alle mit \* gekennzeichneten Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar.  
Nutzen Sie unseren **kostenlosen Vorbestellservice!!!**

Händleranfragen erwünscht  
Preislisten gegen schriftliche  
Gewerbeanmeldung

FAX 0621-5296387

Fragen Sie nach

unserem Kooperationsmodell

Reduziert Playstation Reduziert Playstation Playstation Platinum

|                      |       |                  |       |                         |       |
|----------------------|-------|------------------|-------|-------------------------|-------|
| h Senna Kart Duell 2 | 39,95 | Iron & Blood     | 49,95 | Command & Conquer       | 49,95 |
| am                   | 49,95 | Mass Destruction | 49,95 | Crash Bandicoot         | 49,95 |
| Chamber              | 49,95 | MDK              | 49,95 | Croc                    | 49,95 |
| Point Tennis         | 49,95 | NBA i.t.Zone 2   | 49,95 | Formel 1                | 49,95 |
| Tower                | 39,95 | Pitfall 3D       | 49,95 | GTA- Grand Theft Auto   | 49,95 |
| onheart              | 49,95 | Rascal           | 49,95 | Int. Supers. Soccer Pro | 49,95 |
| y 11-79              | 39,95 | Robotron X       | 39,95 | Pandemonium             | 49,95 |
| ula Karls            | 39,95 | Soviet Strike    | 49,95 | Resident Evil           | 49,95 |
| ken                  | 59,95 | Virtual Golf     | 49,95 | Tekken 2                | 49,95 |
| ore 4X4              | 49,95 | Whizz            | 49,95 | Toca Touring Car        | 49,95 |
|                      |       |                  |       | Tomb Raider             | 49,95 |
|                      |       |                  |       | V-Rally                 | 49,95 |

Besuchen Sie auch unsere Partner

Straubing Game Express  
Im Stadtgraben 45 \* 09421-87514  
Landau Gamers Dreamworld  
Ostbahnstr 14 \* 06431-980477  
Offenbach Pfalz I.O.S.  
Obergrasse 16 \* 06348-940989  
Wildeck-Obersuhl HiFi-Corner  
Gewerbegeb. Nord \* 06626-919016  
Weil der Stadt Line Edition  
07033-80237  
Rees Enjoy Us  
Melatenweg 159\* 02851-917992

Ladenpreise können abweichen

Gameboy Color und Spiele ab November

Alle Lieferungen erfolgen per Post Nachnahme: versandkostenfrei zzgl NN-Entgelte. Auf Wunsch versenden wir auch Per UPS Nachnahme  
ware versenden wir am selben Tag bei Bestellung bis 15 Uhr. Annahmeverweigerern berechnen wir die uns entstandenen Versankosten pauschal mit 20 DM  
änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten Ladenpreise können abweichen **UNFREIE SENDUNGEN WERDEN GRUNDSÄTZLICH NICHT ANGENOMMEN**







Bei Software-Bestellungen über 200 DM gibt es eine der 14 Final-Fantasy-Keyrings zum Sammeln kostenlos dazu!

**GOD BLESS THE RING**  
**エアガイ**  
**EHRGE**

**AM LARASDAY 3**  
(VORAUSSICHTLICH 20. NOV. 98)  
VERLOSEN WIR EINE  
AIRBRUSH-LARASTATION  
IN UNSEREM KÖLNER LADEN!

**YOUR  
IMPORTANT  
DEALER**

**ACME**  
Alle Sendungen ab DM 50  
Bestellungen bis  
17Uhr gehen am  
gleichen Tag zur  
POST  
VERSANDKOSTENFREI

**ACME**  
the game company

**PLAYSTATION DUAL SHOCK**  
**+GRAN TURISMO**  
**+RGB-KABEL INCL. CAN**  
**+MEMORY CARD**

**ジョグコン登場!**

**0221-240 88 00**

**0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89**

Bei jeder PlayStation-Software/Zubehörbestellung dabei: 15 aktuelle Sticker für Deine Memory-Cards!

**Dreamcast**

**Dreamcast**

Powered by  
**Microsoft**  
**Windows CE**

- Dreamcast jp.....799,-  
Controller.....99,90  
Racing Controller.....109,90  
Arcade Stick.....139,90  
Keyboard.....109,90  
VMS Memory Card.....59,90

- Blue Stinger (Action-Adventure).....179,90  
D2 (Horror Adventure).....179,90  
Daytona 2 (Race).....179,90  
Evolution (Rollenspiel).....179,90  
Godzilla Generations (Action).....179,90  
Ghost Force (3D-Shooter).....159,90  
Incoming (Shooter).....159,90  
July (Adventure).....169,90  
Monaco GP (Race).....179,90  
Pen Pen Triathlon (Race?).....159,90  
Seventh Cross (Adventure).....169,90  
Sonic Adventure (3D-Adventure).....179,90  
Super GT (Race).....179,90  
Streetfighter III (3D-Fighting).....179,90  
Virtua Fighter III (3D-Fighting).....179,90

**NEOGEO POCKET**

16bit CPU/160x152dot/16kbyte RAM/Kalender/Uhr  
NEOGEO POCKET.....149,90  
hältlich in 8 Farben



- Netzteill(220V).....39,90  
Linkkabel.....39,90

- King of Fighters R-1 (Fighting).....99,90  
Neo Geo Cup '98 (Sports).....89,90  
Baseball Stars (Sports).....89,90  
Pocket Tennis (Sports).....89,90  
Tsunagete-bonn (Puzzle).....89,90  
Arunchan (Simulation).....89,90

**NINTENDO 64**

- 80' Snowboarding.....99,90  
Mission Impossible.....119,90  
NBA 2 (engl. PAL).....109,90  
NBA 64.....119,90  
Poker Pack incl. Memory.....19,90  
Memory Card.....9,90  
Controllerverlängerung gibt es bei jeder  
4-Software-Bestellung kostenlos dazu!!

**PlayStation**

**PlayStation**

**プレイステーション**

- PlayStation + Dual Shock Controller.....249,00  
PlayStation+2.Contr.+Mem.Card.....299,00  
PocketStation (PDA-jp).....89,90  
Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel.....229,90  
Arcade Joyboard (Namco).....109,90  
Controller (Sony) schwarz, weiß.....29,90  
Controller Dual-Shock (Sony) grau.....59,90  
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß.....69,90  
Controller Dual-Shock (Sony) grün, blau.....69,90  
Controller NeGcon (grau, schwarz).....89,90  
Controller JogCon (Namco).....99,90  
CD-Case+Mickey's Wild Adv. oder Herkules.....49,90  
Guncon.....89,90  
Memory Card 1MEG (EXOM).....19,90  
Memory Card 1MEG (Sony).....29,90  
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter).....69,90  
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations).....29,90  
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out.....29,90  
RGB Umschaltbox (4-Fach).....99,90  
Controller-Verlängerungskabel.....19,90  
Umbausatz (jp/us) in Verbindung mit Software: 1,00  
Umbau (jp/us) mit Lifetime-Garantie.....89,90  
Umbau (jp/us) in Verbindung mit Software.....50,00  
Laufwerk incl. Einbau und Justierung.....99,90

- Abe's Odyssey (3D-Adventure).....49,90  
Abe's Exodus (3D-Adventure 2.Teil).....99,90  
Alundra (Rollenspiel).....99,90  
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90  
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll).....99,90  
Atlantis (Adventure).....99,90  
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90  
Blaze & Blade (Adventure).....99,90  
Bomberman World (Action).....89,90  
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90  
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....99,90  
Bregandine us (RPG).....139,90  
Breath of Fire 3 Ltd.Ed. (Drachen 15cm,Pin...).....139,90  
Bush-a-Groove (Dance-Action).....89,90  
Clock Tower II us (Adventure).....129,90  
Colin McRae Rally (Race).....99,90  
Colony Wars:Vengeance (Space Combat).....99,90  
Crash Bandicoot III (3D-Adventure).....99,90  
Cool Boarders 3 (Snowboard-Action).....99,90  
Crime Killer (Action).....99,90  
C&C II + Gegenschlag (Strategy).....99,90  
Dragon Seeds us (Strategy).....129,90  
Driver (Race).....99,90  
Fluid/Depth (Music-Adventure).....89,90  
Flottenmanöver (Strategy).....99,90  
Formel 1 '98 (Race -29.10.98).....109,90  
Future Cop LAPD 2100 (Action).....99,90  
G-Darius (Shooter).....99,90  
Ghost in the Shell (3D-Shooter).....99,90  
Gran Turismo (3D Race).....99,90  
Grand Stream Saga us (Rollenspiel).....129,90  
Guilty Gear us (Action).....139,90  
Heart of Darkness (Adventure).....99,90  
Kagero us (Strategy-Adventure).....129,90  
Kartia us (Rollenspiel).....129,90

**PlayStation**

**METAL GEAR**  
Original Zippo\* with Cigarettecase.....299,00  
Chronograph\* 599,- (\*tlid. auf 1000 Stück weltweit)  
Baseballcaps.....59,90 T-Shirts.....39,90 Pins.....19,90

- Nascar Racing '99 (Race).....99,90  
NHL '99 (Eishockey).....99,90  
Ninja (Adventure).....109,90  
O.D.T. (Action-Rollenspiel).....99,90  
Parasite Eve us (Adventure - (Sept).....129,90  
R-Types (Shooter).....99,90  
Resident Evil D.C us (Dual Shock).....59,90  
Rival School us (Fighting).....129,90  
Rockman Legends (Action).....129,90  
Rogue Trip us (Strategy).....129,90  
Saga Frontier us (Rollenspiel).....129,90  
Small Soldiers (Action).....99,90  
Spyro the Dragon (3D-Adventure).....99,90  
Streetfighter Collection (2D-Fighting).....99,90  
Tales of Destiny us (Rollenspiel).....139,90  
Tekken III (3D-Fighting + Keyring).....109,90  
Tenchu us (Adventure).....119,90  
Test Drive 4x4 (Offroad-Race).....99,90  
Test Drive 5 (Race).....99,90  
Theme Hospital (Simulation).....99,90  
Thunderforce 5 us (Shooter).....119,90  
Toca 2 (Tourenwagenrennen).....99,90  
Tomb Raider III (3D-Adventure).....109,90  
Unholy War (Strategy-Beat'em up).....89,90  
Wild 9 Ltd. Ed.+T-Shirt (Action Adventure).....99,90  
Wild Arms (Rollenspiel).....99,90  
Xenogears us (Rollenspiel).....139,90

**ANIME** VHS-VIDEO

- Armitage III Vol. 1-3.....je 39,90  
Battle Angel Alita (dt).....29,90  
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  
Ghost in the Shell (dt).....39,90  
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  
Mokdiver Vol.1-3 (dt).....je 39,90  
Evangelion Box (OmU).....79,90  
Evangelion (OmU) Ltd. Edition.....129,90  
Patlabor Vol.1-2 (dt).....je 39,90  
Plastic Little (OmU).....39,90  
Record of Lodoss War 1-4.....je 49,90  
Streetfighter II TV Box 2-4.....je 59,90  
Tekken (OmU).....39,90  
The Hokkenden Vol.1-4.....je 49,90

**DEMNÄCHST AUCH DVD VIDEO**

- Beat Mania jp (DJ-Action).....129,90  
Bishibashi Special jp (46 Spiele - Action).....109,90  
Blue Breaker Burst jp (Action-RPG).....129,90  
Bomberman Classic jp (Action).....129,90  
Bomberman Fantasy Race jp (Race).....129,90  
Bomberman Was jp (Strategy).....129,90  
Bugi jp (Action).....129,90  
Bushido Blade 2 (3D-Fighting).....119,90  
Capcom Generations 1-4 (Collection).....je 129,90  
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG - Square).....99,90  
Chocobo's M. Dungeon 2 jp (RPG).....139,90  
Dancing Blade jp.....139,90  
Destrega jp (3D-Fighting).....139,90  
Dragon Ball Z Final Bout jp (Fighting).....79,90  
Ehrgeiz jp (3D-Fighting - Dezember).....139,90  
Echo-Night jp (Adventure).....119,90  
Epica Stella jp (Rollenspiel).....129,90  
Eve the last one jp (Anime-Adventure).....139,90  
Exodus Guilty (Adventure).....139,90  
Final Fantasy VIII jp (Rollenspiel - Dezember).....139,90  
Frontmission 2 jp (Strategy).....129,90  
Gran Turismo jp (Race) +Memory Card.....89,90  
Gubble jp (Puzzle).....109,90  
Guardian Recall jp (Simulation/RPG).....149,90  
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter).....109,90  
King of Fighters '97 (Fighting).....129,90  
Legend of Heroes 1&2/3/4 jp (RPG).....je 139,90  
Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel).....139,90  
Metal Slug jp (Jump'n Shoot).....129,90  
Namco Anthologies 1/2 jp (Collection).....je 109,90  
Neon Genesis Evangelion jp (Anime-Adv).....119,90  
Overblood 2 jp (Horror-Adventure).....139,90  
Puzzle Bobble 4 jp (Tüftelspiel).....99,90  
Rally de Affica jp (Race).....129,90  
R-Types Delta jp (Shooter).....129,90  
Rama jp (Adventure).....109,90  
Ridge Racer 4 jp (Race-Dezember).....129,90  
Samurai Shodown I & II (Beat'em Up).....139,90  
Sakaban Basic 2 jp (Tüftelspiel).....89,90  
Streetfighter Zero 3 (Fighting).....129,90  
Tales of Fantasia (RPG).....139,90  
Touge Max 2 jp (Race).....129,90  
U.P.P. jp (Puzzle).....109,90  
Twinbee RPG jp (Rollenspiel).....119,90  
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting).....109,90

**ACME**  
the game company

**Deutschland:(Versand & Laden)**  
Zülpicher Str. 17  
D - 50674 Köln-City  
Tel.: 0221-240 88 00  
Fax: 0221-240 00 81

**Niederlande: (nur Versand)**  
Tyrellsestraat 13  
NL - 6291 AK Vaals(Aachen)  
Tel.: 0177 - 888 35 33 (e-plus)  
D1,D2 und E2 folgen!

Mo-Fr.:10.00-19.00 Uhr  
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

**Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!**  
Wir liefern sofort 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 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.

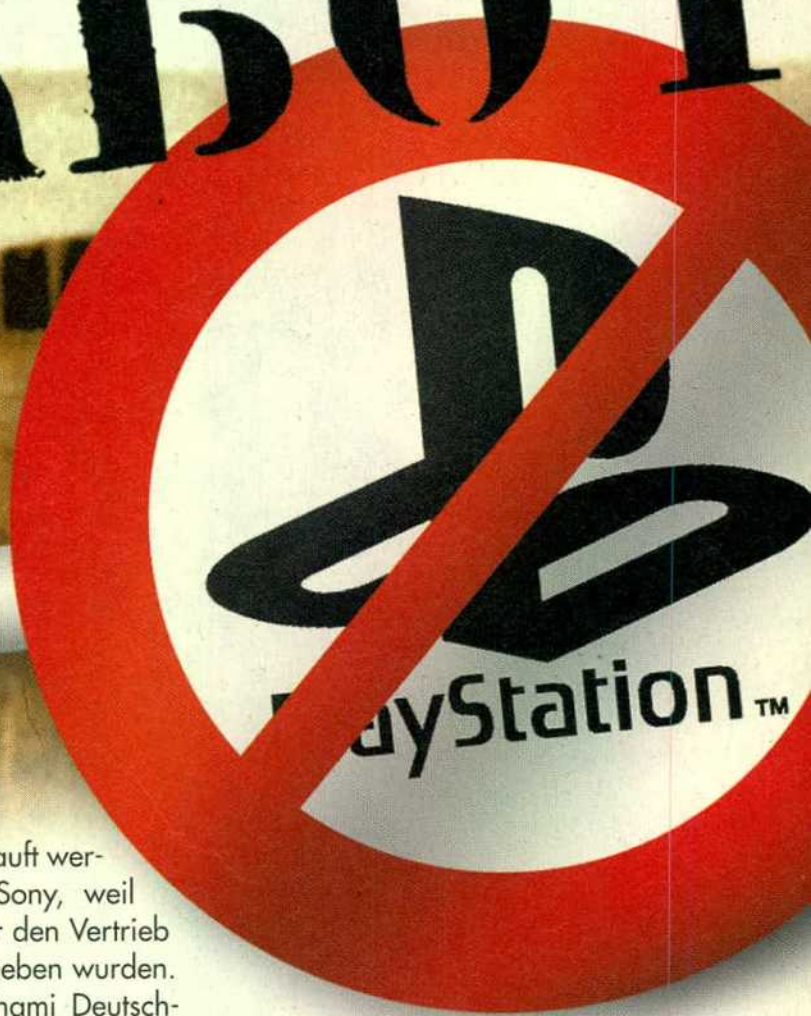


# IMPORT VERBOT

RENÉ MEYER

**Es geistert derzeit in aller Munde:**

**Der Import von NTSC-Versionen ist verboten, und einige Hersteller gehen massiv gegen Händler vor. play PLAYSTATION deckt die Hintergründe auf.**



Die deutschen Videospieler sind nicht zu beneiden: Indizierungen, entschärfte Versionen, lausige Übersetzungen, lieblose PAL-Konvertierungen und monatelanges Warten, bis ein Hit aus den USA oder Japan in den hiesigen Läden zu haben ist. „Es braucht halt seine Zeit, ein Spiel langsamer zu machen und die PAL-Balken grafisch zu designen.“, meinte eine sarkastische Stimme in einem elektronischen Diskussionsforum. Wenn der Hit denn überhaupt kommt: In Japan sind dreimal so viele Spiele für die PlayStation erhältlich.

Kein Wunder, daß sich ein Teil der Spieler einen Ausweg aus dem Los sucht und Originalfassungen aus den USA oder aus Japan erwirbt. Doch damit soll nun Schluß sein: Wollte Konami Deutschland ursprünglich selbst die US-Fassung des Edel-Actionspiels „Metal Gear Solid“ vertreiben, beschloß das Unternehmen nun, mit der Auslieferung bis zur vollständigen Lokalisierung zu warten. Man droht Händlern sogar mit rechtlichen Schritten, sollten sie auf eigene Faust Importversionen ordern und verkaufen. Sony zog nach und informierte die Händlerschar, daß Importfassungen nur noch bis zum Jahresende verkauft werden dürfen.

## [ Hintergrund ]

Die Hintergründe für diese überraschende Wendung haben rechtliche und moralische Erwägungen, die ihre Erklärung im Urheberrechtsgesetz finden. Führt ein Händler die NTSC-Version von „Metal Gear Solid“ ein, verletzt er gleich die Interessen von drei Unternehmen: Die von Konami Deutschland, weil dort die exklusiven Vertriebsrechte für den europäischen Raum liegen. Die von Konami Japan, weil die Muttergesellschaft das Copyright für den Titel besitzt und ent-

scheidet, wo das Spiel verkauft werden darf. Und die von Sony, weil Lizenzen an Konami nur für den Vertrieb in bestimmten Ländern vergeben wurden.

Die Ansprüche von Konami Deutschland, um bei „Metal Gear Solid“ zu bleiben, sind im Urheberrechtsgesetz verankert, das durch EU-Richtlinien 1995 einige Änderungen erfahren hat. Danach kann ein Händler zu bis zu fünf Jahren Freiheitsstrafe verurteilt werden, wenn er ein Spiel ohne die Erlaubnis des Rechteinhabers vertreibt. Die Genehmigung ist zwar nur erforderlich, wenn der Titel noch nicht „mit Zustimmung des zur Verbreitung Berechtigten im Gebiet der Europäischen Union oder eines anderen Vertragsstaates des Abkommens über den Europäischen Wirtschaftsraum im Wege der Veräußerung in Verkehr gebracht“ wurde (§ 17 UrhG), doch darum geht es bei diesen Importen ja.

## [ Contra Import ]

Nun ist das Urheberrecht eine Seite, die Geschäftspolitik aber eine andere. In anderen Bereichen gibt es durchaus ein harmonisches Zusammenleben zwischen amerikanischer und deutscher Fassung eines Produktes. Bei PC-Spielen ist es nicht selten, daß zunächst die Originalfassung und später eine übersetzte Version zu haben ist; einträchtig liegen englischsprachige Versionen von Filmen neben den deutschen im Kaufhaus. Warum sträubt man sich also, Importfassungen von Spielen anzubieten?

Von einer Importversion, die ein Geschäft einführt, sieht die deutsche Niederlassung des Herstellers keinen Pfennig - obwohl sie zum Teil sechsstellige Beträge in die Lokalisation und Millionen in die Werbung, in die Unterstützung des Handels und in den Support steckt. So schätzt Sony Deutschland die Einnahmen, die durch Importe von Tekken 3 entgangen sind, auf bis zu vier Millionen Mark;

die Vermutungen der anderen Publisher liegen in ähnlichen Regionen.

Kein Wunder: Wenn ein Top-Titel erst viele Monate später in Deutschland erscheint, haben sich die Freaks anderweitig bedient, durch Importe oder durch Raubkopien.

Denn Kopien bilden einen weiteren Grund, weshalb Importversionen nicht erwünscht sind: Es ist schlimm genug, daß Kopien auftauchen, sobald die PAL-Version auf dem Markt ist. Die Verbreitung von Kopien Monate vorher kann aber maßgeblich dafür verantwortlich sein, daß die reguläre Fassung wie Blei in den Regalen liegt.

Außerdem lenkt eine Importversion, die Monate vor der regulären PAL-Fassung zu haben ist, womöglich die Aufmerksamkeit der Bundesprüfstelle auf sich; Beispiele der jüngeren Zeit, wo Spiele kurz nach dem Erscheinen auf dem Index landeten, haben vorsichtig gemacht.

Und für Sony zieht die Akzeptanz von NTSC-Versionen auf dem deutschen Markt die Zustimmung zum Umbau der PlayStation nach sich - obwohl man durchaus NTSC-PlayStations verkaufen könnte -, und der ist laut Bedienungsanleitung verboten, zudem bei der Nennung des Begriffs „Mod-Chip“ der schale Beigeschmack des Schlagworts „Raubkopie“ mitschwingt.

Auch die anderen Publisher sind Grauiporten gegenüber nicht wohlgesonnen, treten aber noch nicht so resolut auf.



## Drei Fragen an Manfred Gerdes, Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment Deutschland:

**play:** Weshalb geht Sony gegen den Import von Spielen vor?

Manfred Gerdes: Die PlayStation verliert durch NTSC-Importe beträchtliche Stückzahlen im Verkauf. An Sony vorbei importierte Produkte werden nicht mehr ausschließlich an den „Freak“ oder an den „Early Adopter“ verkauft, sondern sind in die Massenvermarktung einge-

treten. Hier werden teilweise Stückzahlen verkauft, die von vielen Softwaretiteln als PAL-Version nicht erreicht werden! Im konkreten Fall von Tekken 3 schätzen wir, daß über 50.000 Stück NTSC-Versionen vor Veröffentlichung in Deutschland vermarktet wurden.

**play:** Besteht nicht die Gefahr, daß sich Liebhaber von Importen verstärkt Raubkopien besorgen, da sie ihre Versionen nur noch schwer im Handel erwerben können?

Manfred Gerdes: Sollten sich Liebhaber von NTSC-Versionen Raubkopien besorgen, kann man sie kaum noch als Liebhaber der PlayStation bezeichnen, denn alle Raubkopien bedeuten eine eindeutige Urheberrechtsverletzung mit entsprechenden strafrechtlichen Konsequenzen. NTSC-Versionen können jederzeit in Japan oder in den USA für den privaten Bedarf eingekauft werden.

**play:** Was empfiehlt Sony Freunden von amerikanischen und japanischen Originalversionen?

Manfred Gerdes: Sony Computer Entertainment Deutschland (SCED) ist weder gegen „Freaks“, die sich NTSC-Versionen in Japan oder in den USA für den privaten Bedarf kaufen, noch gegen die Videospiele-Presse eingestellt. Zusammen mit SCED tragen beide Gruppen zum Erfolg der PlayStation bei, so wie auch die PlayStation massiv zum Erfolg der Pressepublikationen beiträgt. Wenn jemand gern NTSC-Spiele sein eigen nennen will, hat er alle Möglichkeiten, in den USA oder Japan direkt einzukaufen. Wir sind nicht gegen den privaten Einkauf, lediglich gegen eine professionelle Vermarktung, da diese Stückzahlen den Verkauf von PAL-Versionen reduzieren.

## [ Pro Import ]

Auf der anderen Seite gibt es eine Reihe von Gründen, die für Importe sprechen und vor allem die Spieler berühren. Da es wesentlich mehr Importspiele als in Deutschland eingeführte PAL-Versionen gibt, hat der Käufer eine größere Auswahl. Die Wahrscheinlichkeit, daß er mehr Programme kauft, wächst damit. Zudem schränkt das Importverbot nicht die Gelegenheitskäufer ein, sondern vor allem die Hardcore-Spieler, die

verhältnismäßig viele Titel erwerben. Viele von ihnen werden sich, wenn sie ihre Originalversionen nicht mehr im Geschäft nebenan erhalten und ihnen Postbestellungen aus dem Ausland zu aufwendig sind, mit Raubkopien versorgen.

Zudem ist nicht einzusehen, wieso potentielle Käufer nicht die Version haben sollen, die sie möchten. In den 80er Jahren, als deutsche Übersetzungen allenfalls eine Ausnahme waren, haben viele durch ihr Hobby Computerspiele die englische Sprache erlernt. Auch die bessere Atmosphäre, die beim Spielen der Originalfassung oftmals empfunden wird, ist nicht von der Hand zu weisen.

## [ Was tun? ]

Für Liebhaber von Originalversionen bleiben zwei Möglichkeiten: Zum Eigenbedarf dürfen Endverbraucher weiterhin Spiele importieren, indem sie bei einem ausländischen Versender bestellen. Dank Internet, Kreditkarte und Paketdiensten wie UPS geht das in der Regel unproblematisch, auch wenn Versandkosten anfallen, die beim Händler um die Ecke nicht zu berappen wären.

Versionen, die innerhalb Europas offiziell erschienen sind, darf der Händler problemlos anbieten, etwa englische PAL-Fassungen aus Großbritannien oder Spiele, die nur in Nachbarländern, aber nicht in Deutschland erschienen sind. Nun gut, ganz problemlos nicht, da diese Versionen keine Alterskennzeichnung der USK haben. Das ist zwar keine Pflicht, doch der Händler befreit sich mit dem Sticker von seiner Verantwortung, sein Sortiment auf jugendgefährdende oder gar strafrechtlich relevante Produkte zu prüfen.

Viele Spieler bevorzugen aus sehr berechtigten Gründen aber die amerikanischen und japanischen NTSC-Versionen: Auch der englischen PAL-Version geht eine Konvertierung vom amerikanischen NTSC-Format voraus, was zum Teil Monate dauert und oft mit Einschnitten wie Balken und verringerter Geschwindigkeit einhergeht.

## [ Fazit ]

Es ist ein Teufelskreis, in den sich die Industrie zum Teil selber hineingeboxt hat. Wenn die Hersteller Grauiporte verhindern, laufen sie in Gefahr, die Raubkopien zu erhöhen; wenn sie sie tolerieren, müssen sie Verluste hinnehmen; und wenn sie sie fördern, müssen sie damit rechnen, die Beziehungen mit Sony zu beeinträchtigen.

Eine Lösung wäre, den Zeitraum zwischen

NTSC- und PAL-Start so gering wie möglich zu halten - was allerdings einer vernünftigen Lokalisierung im Wege steht, zudem viele Spieler eben englischsprachige Spiele bevorzugen. Und deren Interessen können nicht einfach weggewischt werden.

Da Hardcore-Spieler trotz Importverbot weiterhin NTSC-Versionen spielen werden, ob nun vom grauen Markt oder als Raubkopie, täte die Industrie auch in ihrem eigenen Interesse gut daran, diesen Markt zu bedienen. Sprich: Sie sollte sich mit Sony über die Einfuhr von NTSC-Importen einigen. Auch Sony verdient an Importfassungen mehr als an Raubkopien.

## Das Kleingedruckte: Welche Paragraphen des Urheberrechts Importe vermiesen

143

Die „Richtlinie 92/100/EWG des EU-Rates vom 19. November 1992 zum Vermietrecht und Verleihrecht sowie zu bestimmten dem Urheberrecht verwandten Schutzrechten im Bereich des geistigen Eigentums“, die ein Jahr später durch die Richtlinie 93/98/EWG in Teilbereichen geändert wurden, haben zu Änderungen des Urheberrechtsgesetzes geführt. Der Text der Richtlinien führt an dieser Stelle viel zu weit; er ist im Internet auf Seite <http://www.digital-law.net/artikel5/gesetze/eu-index.html> zu finden. Das Gesetz, in welchem beide Richtlinien in deutsches Recht umgesetzt wurde, stammt vom 23. 6. 1995. Sein amtlicher Titel lautet „Drittes Gesetz zur Änderung des Urheberrechtsgesetzes“, es wurde im Bundesgesetzblatt I 842 veröffentlicht. Folgende Paragraphen im UrhG sind für das Importverbot verantwortlich:

### § 15 Allgemeines

(1) Der Urheber hat das ausschließliche Recht, sein Werk in körperlicher Form zu verwerten; das Recht umfaßt insbesondere

1. das Vervielfältigungsrecht (§ 16),
2. das Verbreitungsrecht (§ 17),
3. das Ausstellungsrecht (§ 18).

### § 17 Verbreitungsrecht

(1) Das Verbreitungsrecht ist das Recht, das Original oder Vervielfältigungsstücke des Werkes der Öffentlichkeit anzubieten oder in Verkehr zu bringen.

(2) Sind das Original oder Vervielfältigungsstücke des Werkes mit Zustimmung des zur Verbreitung Berechtigten im Gebiet der Europäischen Union oder eines anderen Vertragsstaates des Abkommens über den Europäischen Wirtschaftsraum im Wege der Veräußerung in Verkehr gebracht worden, so ist ihre Weiterverbreitung mit Ausnahme der Vermietung zulässig.

### § 106: Unerlaubte Verwertung urheberrechtlich geschützter Werke

(1) Wer in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen ohne Einwilligung des Berechtigten ein Werk oder eine Bearbeitung oder Umgestaltung eines Werkes vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.

(2) Der Versuch ist strafbar.

### § 108a: Gewerbsmäßige unerlaubte Verwertung

(1) Handelt der Täter in den Fällen der §§ 106 bis 108 gewerbsmäßig, so ist die Strafe Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder Geldstrafe.

(2) Der Versuch ist strafbar.

### § 109: Strafantrag

In den Fällen der §§ 106 bis 108 wird die Tat nur auf Antrag verfolgt, es sei denn, daß die Strafverfolgungsbehörde wegen des besonderen öffentlichen Interesses an der Strafverfolgung ein Einschreiten von Amts wegen für geboten hält.

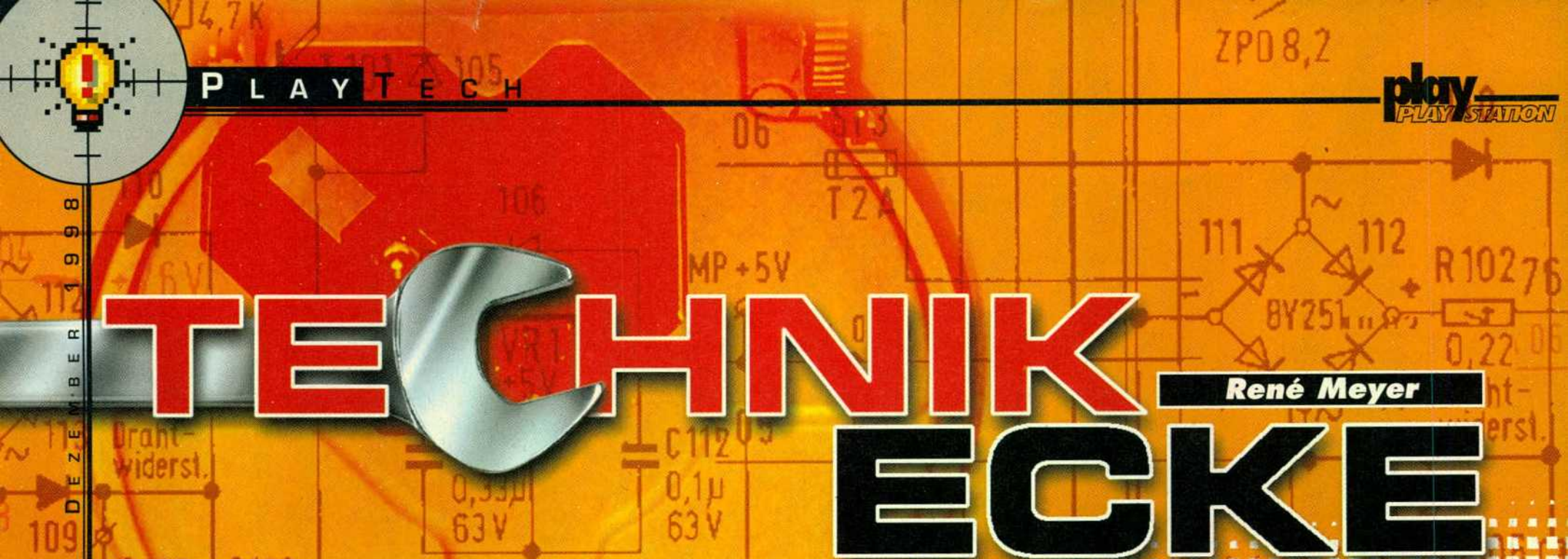
### § 110: Einziehung

Gegenstände, auf die sich eine Straftat nach den §§ 106, 107 Abs. 1 Nr. 2, §§ 108 und 108a bezieht, können eingezogen werden. [...]



Metal Gear Solid  
(US-NTSC-Version)





# TECHNIKE

René Meyer

## Memory Cards

In dieser Rubrik wollen wir technische Begriffe oder Zubehör näher erläutern. Falls Ihr also Fragen zu irgendwelchen Begriffen habt, die Ihr nicht versteht, schreibt an:  
Redaktion play PLAYSTATION, Stichwort: Technikfragen, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg  
oder per Fax unter der Nummer 09 31 / 40 69 123 oder per Elektropost: [redaktion@playstation.com](mailto:redaktion@playstation.com)

**Das beliebteste Zubehörteil für die PlayStation ist die Memory Card. Kein Wunder, denn nur mit Speicherkarte kann bei vielen Spielen der aktuelle Stand abgelegt werden. Alles, was Ihr über Memory Cards wissen müßt, findet Ihr in diesem Beitrag.**

Komplexe Spiele schafft man nicht in einem Durchgang. Regelmäßiges Sichern des Spielstands ermöglicht, den Faden später wieder aufzunehmen. Sony hat seiner PlayStation keine Möglichkeit gegeben, sich Spielstände und Ergebnisse zu merken; das schafft nur eine Memory Card, die dazugekauft werden muß. Kein Wunder, daß sich die Speicherkarte zum meistgekauften Zubehör gemausert hat: Ohne kommt man auf Dauer halt nicht aus.

Die Memory Card arbeitet mit EEPROM-Chips (Electrically Erasable Programmable Read Only Memory), einer Speicherart, die sich beliebig oft neu beschreiben läßt. Mit einer Geschwindigkeit von 10 Kilobyte je Sekunde tauschen sich Konsole und Karte untereinander aus. Freilich behält die Karte ihre Daten auch dann, wenn sie nicht in der PlayStation steckt.

### EIGENSCHAFTEN

Die Standardausführung der Memory Card hat eine Kapazität von 128 Kilobyte, was einem Megabit entspricht. Daß in der Computerwelt MB mit Megabyte und nicht mit Megabit abgekürzt wird (immerhin ein Unterschied von 8 zu 1!), hat sich im Konsolensektor offenbar noch nicht durchgesetzt. Das heißt: Der Aufdruck „1 MB“ auf Speicherkarten meint tatsächlich 128 KB.

Intern ist eine Memory Card in 16 Blöcke geteilt, von denen einer 8 Kilobyte groß ist. Der erste Block enthält das Inhaltsverzeichnis; er wird von der PlayStation verwaltet. Die restlichen sind für die Spielstände vorgesehen. Höchstens fünfzehn Einträge lassen sich also auf einer Memory Card ablegen; einige Spiele benötigen wegen einer Vielzahl von zu merkenden Angaben gleich mehrere dieser Slots.

Wer intensiv spielt, wird gemerkt haben, daß man mit fünfzehn Spiel-

ständen unmöglich auf Dauer auskommt. Schließlich soll das Gespeicherte nicht nur die augenblickliche Situation festhalten, sondern bei manchen Spielen über längere Zeit aufgehoben werden, um sich etwa an freigespielten Charakteren von Prügelspielen oder verdienten Bonuswagen bei Autorennen zu erfreuen: Auch solche Daten können einen Spielstand ausmachen. Das Problem ist nur, daß zehn normale Memory Cards genauso teuer sind wie eine gesamte PlayStation.

### SPEICHERBÄNKE

Schon seit geraumer Zeit werden Memory Cards verkauft, die mehr Freiraum bieten - vom Doppelten bis gar zum Zweiundsiebzigfachen. Diese Cards stammen allesamt nicht von Sony; der Hersteller der PlayStation beschränkt sich auf seine Standard-Ausführung mit 15 Spielständen.

Weil die PlayStation auf eine größere Kapazität der Cards nicht ausgelegt ist, müssen die großen Brüder kompatibel zur Standard-Memory Card mit 15 Slots bleiben. Diese Aufgabe lösten die Hersteller, indem sie den Speicher in Bänke (oder Seiten) unterteilen, von denen jede 15 Slots umfaßt. Zu jedem Zeitpunkt kann immer nur eine Speicherbank benutzt werden; für die PlayStation ist eine Bank nichts anderes als eine normale 15-Slot-Karte. Eine „große“ Memory Card simuliert demnach mehrere Standard-Cards, zwischen denen hin- und hergeschaltet wird.

Welche Bank gerade verwendet werden soll, legt der Anwender meist mit Hilfe eines Schalters auf der Karte fest. Bei Karten mit zwei und vier Bänken ist die Sache am einfachsten; es genügt ein Schieber, der zwischen den Seiten wechselt. Alternativ sind Karten mit vier Bänken mit einem Druckknopf ausgestattet, der zwischen den Bänken durchschaltet; welche Bank gerade aktiv

ist, zeigen kleine Lämpchen. Für vier Bänke reichen zwei LEDs:

| LED 1 | LED 2 | Bank |
|-------|-------|------|
| aus   | aus   | 1    |
| ein   | aus   | 2    |
| aus   | ein   | 3    |
| ein   | ein   | 4    |

Jede zusätzliche LED verdoppelt die Zahl der Signale, drei Lämpchen unterscheiden also zwischen acht Bänken. Für größere Cards wird diese Methode zu unpraktisch; sie besitzen einen LCD-Zähler, der mit zwei Tasten hoch- und heruntergeschaltet wird. Manche Cards haben keine Tasten; hier wechselt man mit Hilfe des Controllers zu einer anderen Bank. Wenngleich sich die Hersteller krude Tastenkombinationen ausgedacht haben, um eine Bank zu wechseln (zum Beispiel: Start + L1 + L2 drücken; L1 + L2 loslassen; Hoch und Runter wechselt die Bank), ist es bei dieser Variante allerdings möglich, daß im Eifer des Gefechts - etwa einer wilden Kampfsport-Orgie - versehentlich ein Bankwechsel ausgeführt wird. Das Schalten zwischen zwei Bänken ist nur während des Betriebs in der PlayStation vorgesehen und kann je nach Ausführung der Card einige Sekunden dauern. Die PlayStation akzeptiert unmittelbar danach die neuen Daten.

### MEMORY CARD MANAGER

Wird die PlayStation ohne Spiel-CD eingeschaltet, erscheint ein Menü, das die Auswahl aus CD-Player und Memory Card Manager erlaubt. Im Karten-Manager lassen sich Spielstände oder eine ganze Bank von einer Karte zur anderen kopieren, weswegen Sony in weiser Voraussicht seiner PlayStation gleich zwei Schächte für je eine Memory Card mitgegeben hat. Außerdem können einzelne Einträge gelöscht werden.





Die Möglichkeit, den kompletten Inhalt einer Memory Card zu tilgen, gibt es nicht. Für Cards mit mehreren hundert Spielständen ist das ein untragbarer Zustand. Höherwertige Cards bieten daher eine Formatierfunktion an, um den gesamten Speicher auf einmal zu löschen; der Begriff bedient sich der PC-Welt, wo Festplatten und Disketten durch Formatieren „entleert“ werden. Immerhin bieten die Memory Card-Funktionen der Cheatmodule Gamebuster und Xploder die Möglichkeit, wenigstens eine Seite schnell zu löschen.

## PROBLEME

Memory Cards mit mehreren Dutzend Mbit Speicher sind sehr wirtschaftlich; man spart im Vergleich zur Standard-Karte eine Menge Geld. Ganz ohne Nachteile sind die Boliden allerdings nicht. Daß man den Rat der Hersteller beherzigt, die aktive Bank bei Zugriffen auf die Card nicht zu wechseln, leuchtet ein. Daß man die PlayStation nicht ein- oder ausschalten sollte, während eine Karte eingeschoben ist, versteht man sicher nicht auf Anhieb, läßt sich aber noch nachvollziehen. Die Warnung eines Herstellers, nur „abgeschirmte“ Controller zu verwenden, ist noch eine Spur abstrakter.

Dennoch beklagen viele Käufer Datenverluste oder eine zu schnelle Erschöpfung der Kapazität: Die Karte meldet „Speicher voll“, obwohl noch Platz für noch viele Spielstände bereitstehen sollte. Gerade die Memory Cards, die nicht von Sony stammen, haben einen schlechten Ruf erlangt. Das Problem hängt damit zusammen, daß viele Memory Cards gar nicht mit so viel Speicher ausgestattet sind wie sie vorgeben. Sie bauen darauf, daß sich Spielstände zusammenstauchen, komprimieren lassen, so daß sie weitaus weniger Platz beanspruchen. Somit sind weniger echte Speicherchips notwendig, und das hält die Preise niedrig. So ganz haben die Hersteller die Packerei nicht im Griff, und so werden die Karten zum Teil schneller voll, als man denkt, da sich manche Spielstände sehr, andere aber gar nicht packen lassen - und

wesentlich mehr Platz einnehmen als vorgesehen. Und weil die Kompressions-Programme nicht gänzlich zuverlässig arbeiten, gehen auch mal Spielstände verloren. Die Hersteller tragen den Problemen Rechnung und bieten verstärkt Memory Cards an, die ohne Kompression arbeiten. Wer dennoch Karten mit Packfunktion einsetzen will, sollte sich an die eben genannten Ratschläge halten und auf jeder Bank zwei bis drei Slots freilassen: Erfahrungsgemäß machen Karten, deren Bänke nicht bis zum Anschlag gefüllt sind, weniger Ärger.

## ALTERNATIVEN

Ob gepackt oder nicht, Memory Cards bleiben teuer. Spielstände von Titeln, die man nur selten in die Hand nimmt, fressen teuren Platz. Eine interessante Lösung, ein Diskettenlaufwerk als Ersatz für die Memory Card, wurde nur lieblos umgesetzt; es verkaufte sich nicht. Abhilfe schaffen die Cheatmodule Gamebuster und Xploder: Sie lassen sich mit dem PC verbinden und erlauben, Spielstände auf die Festplatte zu übertragen. Neben der preisgünstigen und durch Sicherheitskopien recht zuverlässigen Aufbewahrungsweise lassen sich so bequem Spielstände verteilen - per E-Mail oder auf Diskette. Es gibt bereits eine Reihe von Websites, die Spielstände sammeln, etwa <http://members.tripod.com/~ss35/gamesaves.html>.

Memory Cards unterscheiden sich in erster Linie durch die Zahl der

Speicherbänke (Seiten), die der Kapazität in Mbit entspricht. Jede Speicherbank umfaßt 15 Speicherplätze (Slots).

Das Umrechnen zwischen Bänken und Slots geht im Kopf recht leicht: Auf die Mbit-Zahl noch einmal die Hälfte addieren und eine Null dazu: 8 Mbit plus 4 mal 10 ergeben 120 Slots. Von der Slot-Zahl ein Drittel abziehen und die letzte Null entfernen macht die Mbit-Größe: 360 Slots minus 120 geteilt durch 10 sind 24 Mbit. Die derzeit größten Memory Cards, die ohne Kompression arbeiten, haben 4 Mbit „echten“ Speicher.

Wer mit Hilfe von Xploder, Gamebuster & Co. PlayStation-Spielstände zum PC übertragen kann und mit einem Hexeditor umzugehen weiß, sollte getrost mal probieren, ob sich ein Spiel nicht überlisten läßt, indem das Gespeicherte manipuliert wird, etwa Levels oder Gegenstände und Waffen freigeschaltet werden.

Ein Spielstand wird auf der Festplatte als 8246 Byte große Datei abgelegt. Davon sind 54 Byte Angaben über den Spielstand, die dem Inhaltsverzeichnis des Speicherblocks entnommen wurde. Ab dem 55. Byte, genauer ab Offset 36H, beginnen die eigentlichen 8192 Byte des Spielstands. Sie bestehen aus 128 Byte Verwaltungsdaten, unter anderem dem Icon; der Rest (ab Offset B6H) beschreibt die Spielsituation, die später rekonstruiert werden soll. In diesen 8064 Byte sollten findige Köpfe nach Cheatmöglichkeiten suchen. Der Aufbau eines Spielstands noch einmal als Tabelle:

### GRÖSSE VON MEMORY CARDS

| Mbit/Bank | Slots |
|-----------|-------|
| 1         | 15    |
| 2         | 30    |
| 4         | 60    |
| 8         | 120   |
| 16        | 240   |
| 24        | 360   |
| 32        | 480   |
| 40        | 600   |
| 72        | 1080  |

### SPIELSTÄNDE MANIPULIEREN

| Offset | Inhalt                                    |
|--------|-------------------------------------------|
| 00H    | Name des Spielstands, etwa BASLUS00402TEK |
| 15H    | Bezeichnung des Spiels                    |
| 36H    | Verwaltungsdaten, zum Beispiel das Icon   |
| B6H    | eigentliche Spielstandsdaten              |



Namco greift an!

# R4 RIDGE RACER TYPE 4

Die Japan-Version im Test

Klein, aber gemein!

# SMALL SOLDIERS

Spielzeug-Heroen auf dem Vormarsch



Interplay hebt ab!

# R/C STUNTCOPTER

Innovative und actiongeladene Flugsimulation

Hart, aber herzlich!

# BOX-CHAMPIONS

Prügel für's ganze Volk

146



Wir machen den Weg frei

# TOMB RAIDER III

Der Rest vom Player's Guide

**SPECIAL:** Im Gespräch mit den Machern von KKnD Krossfire...

und Brave Fencer Musashi(US), G-Police 2, Dodge'em Arena, NBA Live 99, Jackie Chan...

informative 148 Seiten

# die nächste play

ist ab 21. Dezember  
überall erhältlich

## IMPRESSUM

**CyPress**  
Verlags-Gesellschaft mbH

play PLAYSTATION

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Fax.: 09 31 / 4 06 91 23

Elektronpost: redaktion@playplaystation.com

**Chefredakteur:**

Stephan Girlich

**stellv. Chefredakteur:**

Martin Weidner

**Leitender Redakteur:**

Sven Liebold

**Redaktion:**

Mark Liebold, Mischa Strecker

**Art Direction:**

Wolfgang Müller

**Layout:**

Wolfgang Müller, Frank Bogen

**Textkorrektur:**

Barbara Strobel

**Freie Mitarbeiter:**

Gunter Glos, René Meyer,

Michael Holzapfel, Mathias Neuman

**Titel:**

Electronic Arts, Eidos, 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

Elektronpost: vogelabo@dsb.net

**ABO-Service:**

dsb-Abo-Service GmbH

74168 Neckarsulm

telefonisch erreichbar

zwischen 8 und 18 Uhr

**Nachdruck:** © 1998 by play PLAYSTATION,

Nachdruck nur mit schriftlicher

Genehmigung des Verlages erlaubt.

**Verlag:**

CyPress VerlagsGmbH

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

**Anzeigenpreise:**

Anzeigenliste Nr. 4 vom 1.1.1998

**Vertrieb Handelsauflage:** (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen, Tel: +49-02234/96365-0, Fax: +49-02234/96365-55.

**Bezugspreise:** Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM 88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707.

**Bankverbindungen:**

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG

Dresdner Bank AG, Würzburg

(BLZ 790 800 52) 314 889 000

Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg

(BLZ 790 200 76) 2 506 173

Kreissparkasse, Würzburg

(BLZ 790 501 30) 17 400

Postgirokonto Nürnberg

(BLZ 760 100 85) 99 91-853

**Bezugsmöglichkeiten:** Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

**Druck:** Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,

97064 Würzburg.

**Lithos:** Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch wenn Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

**CHEATS & INFO**  
**09 31-40 69 1**  
**CYPRESS-HOTLINE**  
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00



**VOGEL**  
Medien Gruppe

**CyPress**  
Verlags-Gesellschaft mbH

**play**  
PLAYSTATION



# THEO KRANZ VERSAND

Laden und Versand  
Juliuspromenade 11  
97070 Würzburg

Ihr  
Theo Kranz Partner  
im Ruhrgebiet  
(nur Laden, kein Versand!)

Laden  
Bahnhofstraße 28  
94032 Passau

SONY PLAYSTATION  
INKL. ORIGINAL  
ANALOG CONTROL PAD  
DUAL SHOCK

**239,-**

**PLAYSTATION**

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK ..... 239,-
- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
- UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN ..... 29,95
- CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) ..... 39,95
- CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. .... 59,95
- CONTROL PAD DUAL SHOCK ..... 39,95
- CONTROLLER-VERLÄNGERUNG ..... 19,95
- (FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
- ORIG SONY CD-CASE ..... 29,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE ..... 9,95
- ORIG PLAYSTATION T-SHIRT ..... 29,95
- GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL ..... 84,95
- EQUALIZER - SCHUMMELMODUL ..... 69,95



inkl. orig. Sony CD-Case  
solange Vorrat reicht



inkl. orig. Sony CD-Case  
solange Vorrat reicht!



inkl. orig. Sony CD-Case  
solange Vorrat reicht!



inkl. orig. Sony CD-Case  
solange Vorrat reicht!

- CRASH BANDICOOT 3(DEZ) 89,95
- Spyro the Dragon 89,95
- original Sony CD-Case 29,95
- Hercules - Platinum 49,95
- Mickey's W. Adv.-Pt. 49,95

- X-PLÖDER - CHEAT-CARTRIDGE ..... 89,95
- X-PLÖDER PROFESSIONAL (DEZ) ..... 139,95
- RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLÜß) ..... 19,95
- LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) ..... 129,95
- LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL ..... 149,95
- JOYSTICK DOMINATOR ..... 69,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) ..... 69,95
- PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT.) ..... 69,95
- MEM.CARD 15 BL-ORIG.(VER.FARB.) ..... 36,95
- MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) ..... 29,95
- MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) ..... 44,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS ..... 44,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS ..... 64,95
- 360 ..... 89,95
- 5th ELEMENT ..... 89,95
- ABE'S EXODUS (ODD WORLD 2) ..... 89,95
- ACM 1918 (FEB) ..... 89,95



Colony Wars 2 89,95



Psybadeck 89,95



NBA Live '99 (Dez) 89,95



Breath of Fire 3 (Dez) 89,95



TOMB RAIDER 3 99,95

- die ersten Besteller erwartet  
eine kleine Überraschung!  
Rechtzeitig vorbestellen!
- ACTUA GOLF 3 ..... 79,95
  - ACTUA NHL HOCKEY '99 ..... 79,95
  - ACTUA POOL ..... 79,95
  - ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERHOFF) ..... 79,95
  - AKUJI THE HEARTLESS (JAN) ..... 99,95
  - ALL STAR TENNIS '99 ..... 89,95
  - ALUNDRA ..... 89,95
  - AMERICAN FOOTBALL '99 ..... 79,95
  - APOCALYPSE ..... 89,95
  - ASTERIX ..... 89,95
  - ASTEROIDS 3D (DEZ) ..... 84,95
  - ATLANTIS (DEZ) ..... 89,95
  - AZURE DREAMS ..... 89,95
  - BATMAN UND ROBIN ..... 84,95
  - BIG AIR (JAN) ..... 89,95
  - BIO FREAKS ..... 79,95
  - BLAST RADIUS ..... 89,95
  - BLASTO ..... 79,95
  - BLAZE 'N' BLADE ..... 99,95
  - B-MOVIE ..... 89,95
  - BOMBERMAN WORLD ..... 79,95
  - BOX CHAMPIONS (DEZ) ..... 89,95
  - BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED.(DEZ) ..... 109,95
  - BREATH OF FIRE 3 (DEZ) ..... 89,95
  - BUST A GROOVE ..... 89,95
  - BUST A MOVE 4 ..... 89,95
  - C3 RACING (DEZ) ..... 89,95
  - CAR COMBAT GAME ..... 89,95
  - CENTPEDE ..... 89,95
  - COLIN McRAE RALLY ..... 89,95



Abe's Exodius 89,95



TOCA Touring Car 2 89,95



Apocalypse 89,95



FIFA '99 89,95

- COLONY WARS 2: VENGEANCE ..... 89,95
- COMMAND & CONQUER 2 ..... 89,95
- COM. & CON. 2: GEGENSCHLAG ..... 89,95
- CONSTRUCTOR (inkl. Mem-Card, SVR) ..... 89,95
- COOL BOARDERS 3 ..... 89,95
- CRASH BANDICOOT 2 ..... 89,95
- CRASH BANDICOOT 3 (+ CD-CASE) (DEZ) ..... 89,95
- CRIME KILLER ..... 79,95
- DIABLO ..... 89,95
- DODGEM ARENA ..... 84,95
- DREAMS (DEZ) ..... 89,95
- EARTHWORM JIM 3D (JAN) ..... 89,95
- FIFA '99 ..... 89,95
- FINAL FANTASY VII ..... 99,95
- FORMEL 1 '98 ..... 99,95
- FUTURE COP - LAPD 2100 ..... 89,95
- G. DARIUS ..... 89,95
- GLOBAL DOMINATION (JAN) ..... 89,95
- GOLF PRO (DEZ) ..... 94,95
- GRAN TURISMO ..... 89,95
- HEART OF DARKNESS ..... 89,95
- HUGO 1 ..... 89,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 ..... 89,95
- KKND (JAN) ..... 89,95
- LEGEND ..... 89,95
- LEMMINGS ..... 44,95



Asterix 89,95



Cool Boarders 3 89,95



Constructor 89,95



C&C: Gegenschlag 89,95

## WEIHNACHTS- SCHNÄPPCHEN- MARKT

nur solange Vorrat reicht

- ABE'S ODDYSEE - PLAT. .... 49,95
- ACTUA ICE-HOCKEY ..... 49,95
- ALIEN TRILOGY - PLATINUM ..... 44,95
- AUTO DESTRUCT ..... 49,95
- BUST A MOVE 2 - PLATINUM ..... 49,95
- GHILL ..... 44,95
- COMMAND & CONQUER - PLAT. 44,95
- CRASH BANDICOOT - PLAT. .... 49,95
- CROC - PLATINUM ..... 44,95
- CYBALL ZONE ..... 39,95
- DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT. 49,95
- FORMEL 1 - PLATINUM ..... 49,95
- FORSAKEN ..... 49,95
- FRANKREICH '98 ..... 44,95
- GRAN THEFT AUTO - PLAT. .... 49,95
- HERCULES - PLATINUM ..... 49,95
- INKL. CD-CASE (SVR)
- INT.SUPERSTAR SOC.PRO-PT. .... 49,95
- MASS DESTRUCTION ..... 49,95
- MICRO MACHINES V3 - PLAT. .... 49,95
- MIGKEY'S WILD ADVENTURE - PT
- INKL. CD-CASE (SVR) ..... 49,95
- PANDEMONIUM - PLAT. .... 49,95
- PORSCHE CHALLENGE - PT. .... 49,95
- POWERBOAT RACING ..... 49,95
- R-TYPES ..... 74,95
- RAYMAN - PLATINUM ..... 44,95
- RESIDENT EVIL - PLATINUM ..... 44,95
- RIDGE RACER REVOLUT. - PT. .... 49,95
- ROAD RASH - PLATINUM ..... 44,95
- S.C.A.R.S. .... 79,95
- SHADOW GUNNER ..... 79,95
- SKULL MONKEYS ..... 44,95
- SOVIET STRIKE - PLATINUM ..... 44,95
- SPIDER ..... 39,95
- SUPER MATCH SOCCER ..... 49,95
- TEKKEN 2 - PLATINUM ..... 49,95
- TEST DRIVE 4 ..... 44,95
- TOCA TOURING CAR - PLAT. .... 44,95
- TOMB RAIDER - PLATINUM ..... 49,95
- TRUE PINBALL - PLATINUM ..... 49,95
- V-RALLY - PLATINUM ..... 49,95
- VIRTUAL POOL '96 ..... 44,95
- WILD NINE'S - SPECIAL ED. .... 79,95
- WIPEOUT 2097 - PLATINUM ..... 49,95
- WORMS - PLATINUM ..... 49,95
- X-MEN CHILDREN O.T. ATOM 44,95
- XENOCRACY ..... 69,95

gleich zugreifen! teilweise nur begrenzte Stückzahlen

- LIBERO GRANDE (DEZ) ..... 89,95
- LUCKY LUKE ..... 89,95
- MADDEN NFL '99 ..... 89,95
- MASTER OF MONSTERS (FEB) ..... 99,95
- MEDIEVIL ..... 89,95
- MEGA MAN BATTLE & CHASE ..... 89,95
- MEGA MAN LEGENDS ..... 79,95
- MEGA MAN X4 ..... 79,95
- MONKEY HERO (FEB) ..... 89,95
- MOTO RACER 2 ..... 89,95
- MR. DOMINO ..... 79,95
- MUSIC: MUSIC CREATION (DEZ) ..... 89,95
- NASCAR '99 ..... 89,95
- NBA LIVE '99 (DEZ) ..... 89,95
- NEED FOR SPEED 3 ..... 89,95
- NFL EXTREME (JAN) ..... 89,95
- NHL '99 ..... 89,95
- NINJA - SHADOW OF DARKNESS ..... 89,95
- O.D.T. ..... 89,95
- PERIHELION ..... 89,95
- PET IN TV - YAMAGOTCHILIKE ..... 79,95
- POINT BLANK ..... 79,95 - (MIT GUN) 154,95
- POOL SHARK ..... 89,95
- PREMIER MANAGER '99 (JAN) ..... 79,95
- PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A. .... 94,95
- PSYBADECK ..... 89,95
- RATS ATTACK ..... 89,95
- RIVAL SCHOOL ..... 79,95
- ROGUE TRIP ..... 89,95



Small Soldiers 89,95



Lemmings 44,95



Blaze 'n' Blade 99,95



Wild Arms (Jan) 79,95

- SAN FRANCISCO RUSH 2 ..... 79,95
- S.C.A.R.S. .... 79,95
- SENTINEL RETURNS ..... 89,95
- SHADOW GUNNER ..... 79,95
- SMALL SOLDIERS ..... 89,95
- SPYRO THE DRAGON (+ CD-CASE) ..... 89,95
- STREAK ..... 89,95
- SUPER POCKET FIGHTER ..... 79,95
- SWING ..... 89,95



FORMEL 1 '98 99,95

- T'AI FU (DEZ) ..... 89,95
- TEKKEN 3 ..... 99,95
- TENCHU ..... 89,95
- TEST DRIVE 4X4 (DEZ) ..... 89,95
- TEST DRIVE 5 ..... 89,95
- THE UNHOLY WAR ..... 79,95
- THEME HOSPITAL ..... 89,95
- TIGER WOODS PGA TOUR '99 (DEZ) ..... 89,95
- TOCA TOURING CAR 2 ..... 89,95
- TOMB RAIDER 2 ..... 89,95
- TOMB RAIDER 3 ..... 99,95
- TREASURES OF THE DEEP ..... 84,95
- TRUNGUS (FEB) ..... 79,95
- UBIK (FEB) ..... 99,95
- VICTORY BOXING 2 ..... 79,95
- VIRUS (JAN) ..... 89,95
- WARGAMES ..... 89,95
- WILD ARMS (JAN) ..... 79,95
- WILD NINE'S SPECIAL EDITION ..... 79,95
- (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
- WORLD LEAGUE BASKETBALL ..... 89,95
- WWF WARZONE ..... 79,95
- X-MEN VS. STREETFIGHTER ..... 84,95
- ZERO DEVIDE 2 ..... 79,95



S.C.A.R.S. 79,95



Gran Turismo 89,95



Box Champions (Dez) 89,95



Wild 9's - Special Ed. 79,95



UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30  
UHR BESTELLTE WARE VERLÄßt NOCH AM GLEICHEN  
TAG UNTER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM  
NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN  
VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR  
PORTOFREI\*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-  
SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT  
ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR  
PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE  
NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI!  
BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE  
KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES  
MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN)  
DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT  
FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM  
RÜCKUM SCHLAG(DIN CS)ANFORDERN.

OSTRIA  
EXPRESS  
SCHNELLSERVICE  
FÜR ÖSTERREICH  
LIEFERUNG IN 1-3 TAGEN  
0049 85 17 37 77  
PORTO 8,00 ZZGL. NN-GEB

**0931 35 45 245**  
WWW.LOGON.DE/KRANZ  
Weihnachts-Bestell-Hotline: **0931 57 16 01**  
oder **0180 5211844**

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT  
FAX 0931/571602  
Alle Spiele dt. Version \* Alle Spiele dt. Version



# Der Freund des Lichtes sei der Zerstörer der Dunkelheit

(Weisheit der Ninjas)

Dämonische Heerscharen verwüsten das Land, und  
eine finstere Gestalt greift nach der Weltherrschaft.

Nur Sie, Kurosawa, letzter aller Ninjas, können ihr  
Einhalt gebieten. Sie müssen das große Abenteuer  
auf sich nehmen und allein in den Kampf ziehen.

Sie werden all Ihren Mut, Ihre Klugheit  
und Ihre magischen Kräfte brauchen,  
um das Licht über die Dunkelheit  
siegen zu lassen.



A muscular ninja character in a purple hooded suit with yellow eye slits, standing with arms outstretched. He is surrounded by a bright, glowing energy aura at his feet, with stylized lightning bolts in the background.

# NINJA

SHADOW OF DARKNESS

CORE



EIDOS  
INTERACTIVE