



PLAYSTATION PRESENTS
**CRASH BANDICOOT 3
TIME WARP TOUR**



START: 11.12.98 *VERY SPECIAL GUEST: COCO*
**470 V. CHR. ROM • 1536 LONDON • 201 V. CHR. CHINA
XX ATLANTIS • 1916 VERDUN • 2450 V. CHR. ÄGYPTEN**

GRÖSSTES COMEBACK ALLER ZEITEN • ACTION UND FUN DER SUPERLATIVE • GENIALE 3-D- UND LIGHT-EFFECTS
PLAYSTATION-HOTLINE: 0190/578 578 (1,21 DM/MIN.) • www.playstation-europe.com

NAUGHTY DOG



IT'S NOT A GAME



**UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS**

www.universalstudios.com

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Crash Bandicoot 3: WARPED TM & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc.
All rights reserved. www.universalstudios.com. Developed by Naughty Dog Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



Liebe Leser

Diese play ist streng chronologisch gesehen für Euch die erste im neuen Jahr, für uns aber die letzte Ausgabe, die wir '98 produziert haben. Ein überaus erfolgreiches Jahr zwar für die play PLAYSTATION, das gerade zum Jahreswechsel hin nun aber kritische Fragen aufwirft. Speziell das Importverbot von Sony für NTSC-Software stößt vielen PlayStation-Besitzern - wie auch uns - sauer auf, ist doch der Importmarkt mit der dreifachen Menge an PlayStation-Titeln gerade hierzulande durch das restriktive PAL-Softwareangebot insbesondere für Rollen- oder Strategiespieler eine unverzichtbare Alternative, will man an weitere interessante Titel gelangen. Schätzungen zufolge bewegt sich die Zahl der Importfans bei ca. 20.000 - im Verhältnis zu über 2.000.000 installierten PlayStations ist das unserer Auffassung nach eine zu vernachlässigende Größe. Sony kappt dieser PlayStation-treuen und spieleverrückten „Minderheit“, die man bis dato duldsam wachsen und gedeihen ließ, urplötzlich den Nachschub und ist sich sicher, damit gleich zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Der Importmarkt wird als der Hauptgrund für das Raubkopierer-Dilemma angesehen, die simple Rechnung lautet wie folgt: Keine Importe, keine illegalen Kopien, keine Umsatzeinbußen im PAL-Bereich. Doch vermutlich reiben sich die Raubkopierer jetzt erst recht die Hände. Angebot und Nachfrage regeln bekanntlich das Geschäft. Der Weg zum selbstgebrannten Silberling wird für viele, die vormals ohne zu murren bis zu 200,- DM (!) für eine NTSC-Version zu investieren bereit waren, zur einzigen Alternative - und sei es nur als Trotzreaktion. Freilich, über's Internet oder per Direktbestellung sind Spiele weiterhin zu ordern - aber warum auf eigenes Risiko noch komplizierter und weiterhin teuer bestellen, wenn doch der nächste CD-Dealer mit dem gewünschten Titel im Brenner gleich im Haus gegenüber wohnt? Eine Konsole steht und fällt nicht nur mit der Software, sondern auch durch Sympathien - und hier gelten die Importfreaks nicht unerheblich als Meinungsmacher. Eine Tatsache, die nicht unterschätzt werden sollte! Statt Randgruppen mit Füßen zu treten, muß endlich ein funktionaler Kopierschutz zu realisieren sein - aber da ist wohl der Wunsch der Vater des Gedankens.

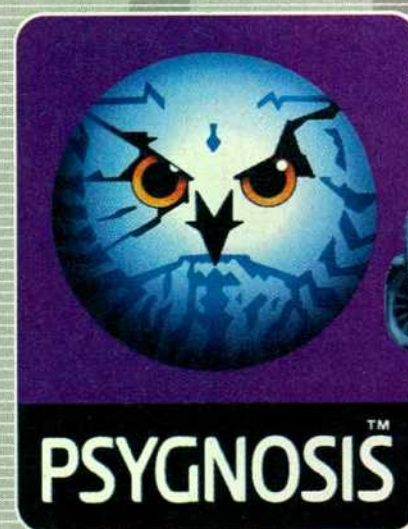
Auch uns wird der Importstop treffen, wie diese play nachhaltig unter Beweis stellt. Die zum Testen freigegebene PAL-Software ließ kaum Jubelstürme zu, das Pulver der Hersteller wurde komplett in den letzten Ausgaben verschossen. Ohne Importtests wäre die aktuelle Ausgabe in spielerischer Hinsicht - mit Verlaub - zum Gähnen langweilig. Schade nur, daß es R4 Ridge Racer Type 4 nicht rechtzeitig in die Redaktion schaffte, der ausführliche Test folgt in der kommenden play. Wie wir übrigens künftig mit Importen verfahren (müssen), werden erst die nächsten Wochen zeigen.

Noch ein paar Worte zur PlayStation 2: Die in der letzten Ausgabe im Sony-Special angekündigte Pressekonferenz in Japan, die zeitgleich zum Release von Segas Dreamcast die Ankündigung einer neuen Hardware des Marktführers beinhalten sollte, fand nicht statt. Vielmehr brodelt die Gerüchteküche bedenklicher denn je, jede Info - woher und von wem auch immer - wird als brandheiße News verkauft und in Umlauf gebracht: Schlechter als Dreamcast, genauso leistungsfähig wie die neue Sega-Konsole, nur schwieriger zu programmieren, bis hin zur ultimativen Überkonsole - das Aussagenspektrum ist so umfassend wie inhaltslos. Daß die PlayStation 2 kommt, nur das ist bislang sicher. Sonst nichts.

In diesem Sinne

**Allerschönste Weihnachten und einen super Rutsch
ins neue PlayStation-Jahr**

wünscht Euch Euer leicht geknicktes play PLAYSTATION-Team

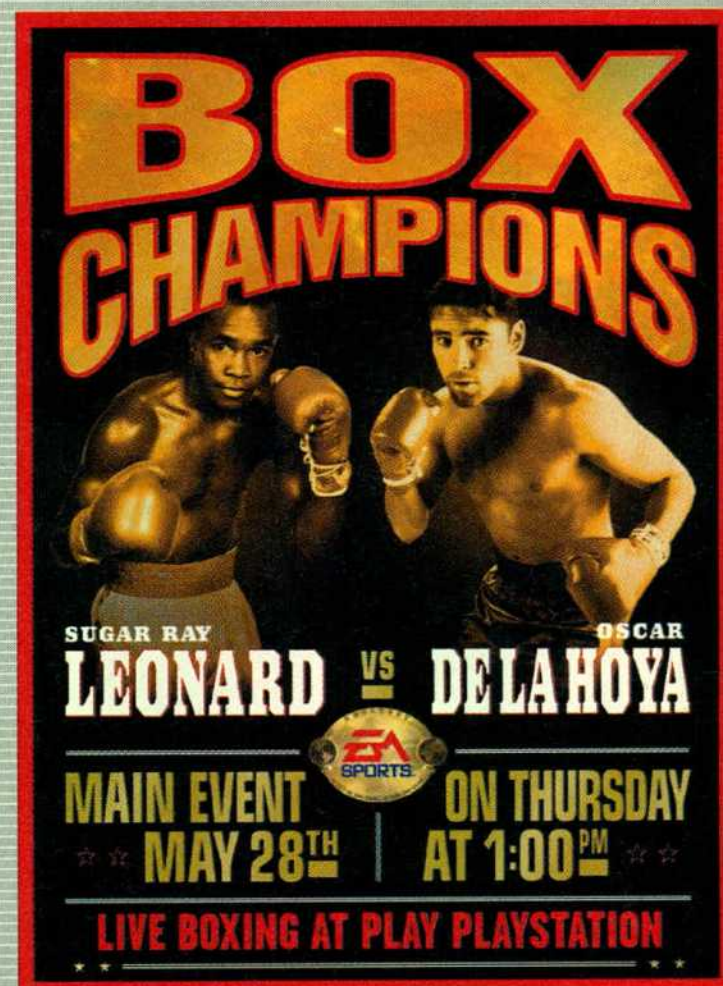


Seite 18-26



Codemasters™

Seite 28-34



Seite 102-108



Brave Fencer
Musashi

Seite 92-99



ALL THE GAMES OF 1998

Seite 128-136



Silent Hill

Seite 44-49



X-Games Pro Boarder

Seite 126-127



A Bug's Life

Seite 52-53



Tomb Raider III Adventures of Lara Croft Player's Guide

Seite 67-90

PlayTips Cheat Cards zum Ausschneiden!

Seite 59-66

Inhalt

01/99

Play Mail 6-9

Play Börse 137

Play News 10-17

Next Play 146

Impressum 146

Wertungssystem 58

Back Issues 58

Play Cover

Box-Champions 102-108

Special Screen

All The Games Of 1998 128-136

Codemasters 28-34

Geschichte der Jump'n Run-Spiele 138-142

Melbourne House 36-40

Psygnosis 18-26

Play Tech

Neues über Cheatmodule 144-145

Pre Screen

A Bug's Life 52-53

Pro Pinball Big Race USA 56

Running Wild 54

Silent Hill 44-49

Tiger Woods 99 55

Warzone 2100 42-43

Test Screen

Brave Fencer Musashi - Import 92-99

Brunswick Circuit Pro Bowling 122

Devil Dice 110

Dodg'em Arena 113

Eliminator 115

Invasion 122

Kensei Sacred Fist - Import 112

NBA Live 99 120-121

R-Type Delta - Import 118-119

Small Soldiers 116-117

Twisted Metal 3 - Import 124

X-Games Pro Boarder 126-127

Play Tips

Colony Wars Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot Warped, Moto Racer 2, Ninja Shadow Of Darkness, Spyro The Dragon, Test Drive 5, The Unholy War, Tomb Raider III The Adventures Of Lara Croft, Twisted Metal 3 - Import 59-66

Tomb Raider III Adventures of Lara Croft (Teil 2) 67-90

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@playstation.com



Grüße aus Osnabrück an die Redaktion, nach dem Motto „Meckern ist wichtig, nett sein kann jeder“ zuerst die Kritik, dann das Lob: mit Verdruss registriere ich, daß sich im Testgeschäft der letzten Wochen doch für meine Begriffe gravierende Schnitzer eingeschlichen haben. Vorweg: Es besteht wohl Einigkeit darüber, daß ein Game einen sicheren Programmablauf garantieren muß, Absturzicherheit also gewährleistet sein sollte, damit eine akzeptable Benotung des Gesamteindrucks und insbe-

sondere der Spielbarkeit vergeben werden darf - inflationäre Gut-Urteile stellen ansonsten das Wesen der Programm-Besprechung als solche in Frage. Das ist Euch aber im Fall von Formel 1 '98 und NHL 99 entgangen, liebe Leute. Verblüffenderweise seid Ihr damit nicht allein, Eure Kollegen (oder Rivalen?) der anderen PS-Magazine verlieren ebenfalls kein Wort darüber, daß Formel 1 98 offensichtlich als halbfertige Beta-Version in den Handel gelangte, womit Psygnosis wieder einmal die

teure FIA-Lizenz piepengeil nur kommerziell, aber nicht professionell genutzt hat. Bis jetzt habe ich im Grand Prix- und Arcade Modus zwölf Rennen über 3, 6, oder 12 Runden begonnen und sage und schreibe zwei davon ordnungsgemäß durchführen und beenden dürfen; die übrigen zehn schmierten mir während der Me-

METROPOLIS

PLAY NOW!



Sony Playstation
Neu

BREATH OF FIRE 3	99,90	MOTO RACER 2	99,90
BUST-A-GROOVE	89,90	N2O	89,90
C & C 2: GEGEN.	99,90	NHL '99	99,90
COLONY WARS 2	99,90	RACING SIM. 2	99,90
COOL BOARDS 3	99,90	SCARS	99,90
CRASH BANDICOOT 3	99,90	SMALL SOLDIER	99,90
DREAMS	99,90	SPYRO	99,90
FIFA '99	99,90	TEST DRIVE 5	99,90
FORMEL 1 '98	99,90	TOCA TOURING CAR 2	99,90
ODDWORLD: ABE 2	99,90	TOMB RAIDER 3	99,90
PREM. MANAGER '99	89,90	WILD ARMS	99,90



Sony Playstation
gebraucht

COLIN MC RAE	69,90
COLONY WARS 2	69,90
MEDIEVIL	69,90
NHL '99	69,90
SPYRO	69,90
TEKKEN 3	69,90
FORMEL 1 '98	69,90

STÄNDIG CA.: 400 GEBRAUCHTE TITEL
AUF LAGER!



Nintendo 64
Neu

BODY HARVEST	109,90
EXTREME G	99,90
F-ZERO X	119,90
FIFA '99	129,90
GLOVER	99,90
MADDEN '99	129,90
NBA LIVE '99	129,90
NHL '99	129,90
SCARS	119,90
TURDK 2	109,90
ZELDA	109,90



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

RESIDENT EVIL ACTION FIGUREN



JE

39,90

749,90,-DM



Dreamcast™

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

Versand & Laden:

Goethering 3

49074 Osnabrück

Tel.: 0541/33515-0

Fax.: 0541/33515-55

metropolis-gmbh@t-online.de

Händleranfragen erwünscht

Laden:

Jölleneckerstr.50

33613 Bielefeld

Tel.: 0521/124207

0541/33515-0

nüs, der Boxenstops, der Replays oder schlicht während des Rennens ab oder froren ein. Nur zwei von zwölf - das ist eine katastrophale Quote und sollte jedem kommerziellen Erfolg - hoffentlich - das Genick brechen. Hingegen werden die durchschnittliche Grafik und die Pop Ups in der Presse doch ziemlich aufgebauscht, wo dieser Aspekt doch wenn auch sehr schlicht, so doch zumindest funktionabel ist. Von der üblen Routine, die die Optimisten unter Euch als gesteigerte KI zu bezeichnen beliebten und die dafür sorgt, daß kein Gegner das eigene Vehikel verfehlt, wenn es sich irgendwie machen läßt und von der mangelnden Lenkrad-Unterstützung (keine Kalibrierung des Einschlagwinkels möglich - und das bei einem Rennspiel!) ganz zu schweigen. Für Euch war diese halbgarer Mischung, die offensichtlich noch sechs bis acht Wochen Entwicklungszeit bis zur Fertigstellung benötigt hätte, Ever adelndes Best Buy-Prädikat wert. Mein Fazit sieht da etwas anders aus: Spielbarkeit wegen der Absturzwahrscheinlichkeit mangelhaft, Gesamteindruck noch unterirdischer als der Vorgänger, absolut chancenlos im Vergleich zu Colin McRae Rally, TOCA, Gran Turismo und sehr wahrscheinlich auch TOCA 2. Shame on Psygnosis!

Was NHL 99 betrifft (wohlgemerkt: ich liebe NHL!): Von 33 gestarteten Partien im Season Modus (60 Minuten/Match) entwickelten sich immerhin sieben zum sprichwörtlichen Warten auf Godot - das Spiel fror in diesen Fällen ein. Auch darüber kein Wort in Eurem Magazin oder bei sonstwem! Erstaunliche Testprozeduren, die da allem Anschein nach bemüht werden. Ich finde, Ihr seid in gravierendem Erklärungsnotstand, andernfalls setzt Ihr Euch dem Vorwurf aus, lieber etwas zarter zu testen und freundlicher zu berichten, um es Euch mit Herstellern, auf deren Testmuster Ihr angewiesen seid, nicht zu verderben. Mängel an meiner PS anzukreiden gilt übrigens nicht; denn Bekannte von mir klagen über die gleichen Probleme.

Nach der Knute die Zuckertorte: Layout und Umfang der Berichte sind prima, die Qualität der Screenshots (Farbe, Schärfe) der manch' eines Konkurrenzblattes, , überlegen, und den besten Tips/Cheats-Teil habt Ihr sowieso: klasse Balance zwischen der Menge der behandelten Spiele und Umfang/Fülle der jeweiligen Tips, dabei noch schön übersichtlich und aktuell und Mittelfalz: mission objective achieved!

Also, beim Testen weniger auf die Verpackung reinfallen und auch mal gucken, was sich unter dem schicken Geschenkpapier befindet, oder ob der Karton leer ist (eine sogenannte Mogelpackung).

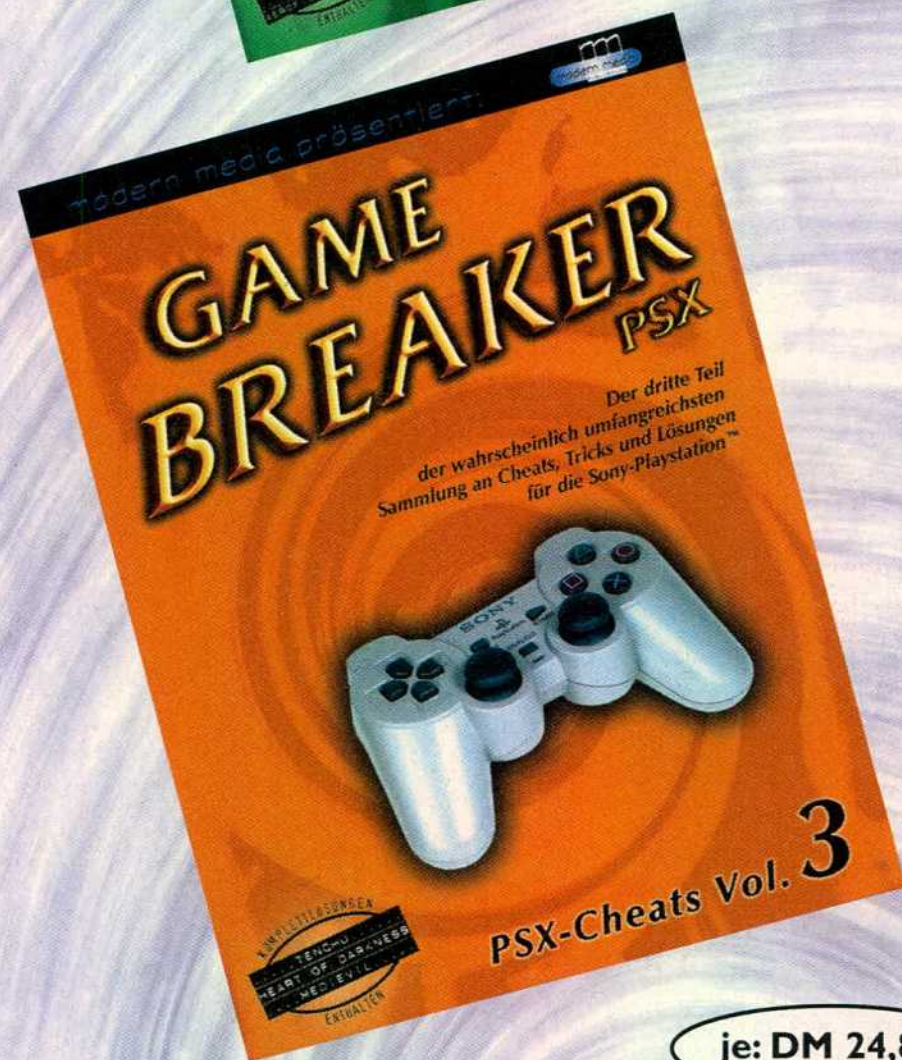
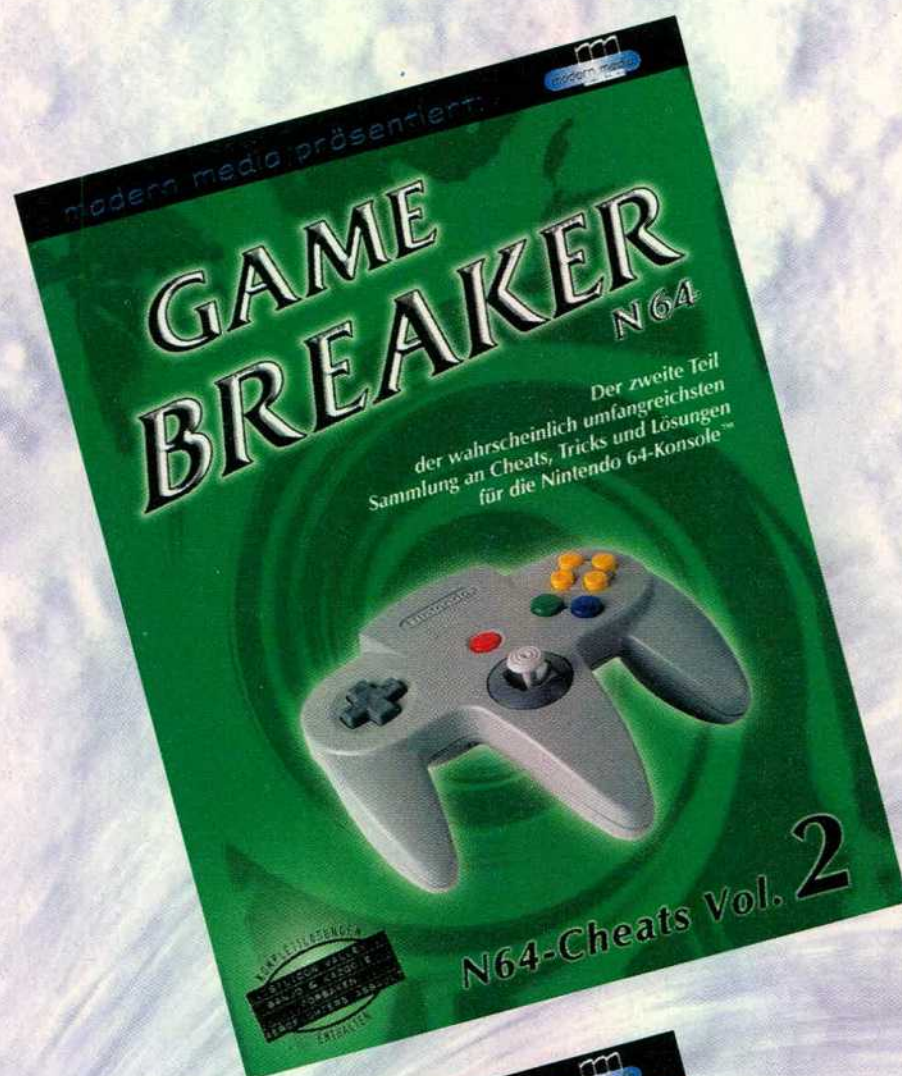
Ansonsten: weiter so! Alles Gute

Marce Höll, Osnabrück



Ist Kritik derart schön verpackt, macht es in gewissem Maße sogar etwas Freude, sich diese gefallen lassen zu müssen. Zum unsäglichen und play-untypischen Formel 1 98-

Test haben wir uns in der letzten Ausgabe schon entschuldigend geäußert - die angesprochenen Absturzprobleme können wir allerdings weder selbst noch durch ähnlich lautende Zuschriften anderer Leser bestätigen. Die uns vorliegende Beta-Version - oder doch schon Vollversion, wie auch immer - lief sehr stabil. Über die gesamte Testphase hinweg ließ uns das Programm kein einziges Mal im Stich. Speziell in diesem Punkt konnte von unserer Seite überhaupt keine negative Berichterstattung erfolgen. Gleiches gilt für NHL 99. Nicht nur für das Review, sondern vielmehr bis zum heutigen Tag - NHL 99 lieben auch wir - blieben wir beim fröhlichen Hartgummischeibe-Schießen vom Softwarekollaps gänzlich verschont. Von anderer Seite sind uns diesbezüglich ebenfalls keine Klagen zu Ohren gekommen. Seltsam also, daß scheinbar ausgerechnet in Osnabrück einige Spiele nicht so richtig laufen wollen. Ein Fall für die X-Files? Weniger nett finden wir die pauschale Unterstellung, die Testhärte nach Lust und Laune oder in Abhängigkeit vom Hersteller zu definieren. Logisch, durch vorgegebene Produktionszeiten und Streben nach Aktualität sind in bestimmten Fällen dem Testaufwand Grenzen gesetzt - nicht jedoch bei besseren Spielen oder gar den Highlights. Oberste Priorität ist hierbei stets das vollständige Durchspielen eines Titels, was anhand der Textinfos und vor allen Dingen auch Screenshots innerhalb eines Reviews sehr deutlich erkennbar ist. Zu der vermeintlichen Best Buy-Inflation: Alleine in der letzten play hatten wir statt Prädikatsauszeichnung mit den Wertungen 8/10 für Crash Bandicoot 3 Warped, 7/10 für Test Drive 5 und 7/10 für C3 Racing dem jeweiligen Hersteller - darunter mit SCED und Electronic Arts immerhin zwei der renommiertesten - sicher keinen großen Gefallen getan. Weder schielen wir beim Vergeben der Ratings mit bangem Blick auf das Anzeigengeschäft, noch lassen wir uns durch den nicht selten ausgeübten Druck der Firmen im geringsten beeinflussen - was nicht immer konfliktfrei zu realisieren ist. Um Objektivität bemüht, die aber zugegebenermaßen zwangsläufig auch immer durch das subjektive



je: DM 24,80

Game Breaker N64-Cheats Vol. 2 • ISBN: 3-933678-03-X
Game Breaker PSX-Cheats Vol. 3 • ISBN: 3-933678-02-1

Die zwei ultimativen Sammlungen an neuen Cheats, Tricks und Lösungen (ohne Überschneidungen mit den Vorgänger-Büchern) für die Nintendo 64-Konsole und die Sony Playstation!

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

Bestell-Fax: 06181 - 2 66 90

Bestell-Hotline: 0180 - 5 25 67 89

oder per E-Mail: modernmedia@gmx.de



Dynamic Systems: Tel. 03614 - 50055 • Fax. 03614 - 500514



AHA Computerspiele: Tel. 033 - 3457001 • Fax. 033 - 3457004

Der Versand erfolgt innerhalb Deutschlands zzgl. DM 5,- Versandkostenpauschale zu unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen.

PLAY MAIL

Empfinden des jeweiligen Testers beeinflusst werden kann, ist es unsere journalistische und vor allen Dingen moralische Pflicht, ehrlich und wie auf dem Cover versprochen kompetent zu testen. Daß dabei nicht immer alles hundertprozentig perfekt laufen kann, ist wohl kein bloßes Problem der Videospiel-Magazine, weil nur allzu menschlich. Das Verhältnis zu einem Großteil unserer Mitbewerber ist übrigens ausgesprochen fair, fast schon freundschaftlich. Das bitterböse Gegeneinander früherer Tage ist einem professionellen Miteinander gewichen.



Hallo PlayStation-Redaktion, als (bisher) zufriedener Abonnent und PlayStation-Besitzer muß ich heute mal Kritik loswerden. Zwar habt Ihr erkannt, daß die deutschen Videospieler nicht zu beneiden sind (BPJS, schlechte PAL-Konvertierungen), seid aber offenbar

nicht bereit, Konsequenzen zu ziehen. Warum das ständige Lavieren und Abwiegen? Warum tut Ihr Euch so schwer, Euch klar auf die Seite Eurer Leser zu stellen? Natürlich wollt Ihr es Euch nicht mit Sony und den Anzeigenkunden verscherzen, aber Euer Magazin steht und fällt mit den Lesern. Möglichkeiten zur klaren Stellungnahme gäbe es genug: eine eigene WWW-

Domaine mit einem paßwortgeschützten Bereich, wo volljährige Abonnenten indizierte Spiele finden. Unterschriftenaktionen und zeitlich begrenzte Boykottaktionen gegen Sonys Importbeschränkungen, Empfehlungen zuverlässiger Vertriebe im Ausland, Listen von PlayStation-Clubs zwecks Sammelbestellung von Importspielen...

Die BPJS bevormundet erwachsene Menschen, und Sony will die Kunden per bürokratischer Schikane dazu zwingen, qualitativ schlechtere Produkte zu kaufen. Daß sich beide ins Unrecht setzen, ist offensichtlich.

Ihr müßt Euch endlich darüber klar werden, wem Eure Loyalität gilt: Euren Lesern... oder Sony und den Sittenwächtern der BPJS.

Ralf Kottcke (Noch-Abonnent)



Hallo? Sind wir Gott? Loyalität unseren Lesern gegenüber? Wem gegenüber sonst? Welche Konsequenzen? Interessieren uns die Anzeigenkunden tatsächlich? Oder vielleicht mehr unsere Anzeigenabteilung? Sind wir nicht ein deutsches Magazin? Haben wir nicht trotzdem Importtests eingeführt? Bedienen wir dennoch nicht in erster Linie den hiesigen PAL-Markt? Regt uns der mittlere Absatz des Schreibens zumindest zum Nachdenken an? Hmm...



Hallo! Ich selbst besitze von EAs Sportreihe bereits FIFA Qualifikation 98, FIFA WM 98 und NASCAR 98 sowie NASCAR 99. Im großen und ganzen muß ich dem Schreiber der Kritik rechtgeben, jedoch sind die Teile der EA Sports-Reihe mit jedem Jahr besser geworden - zumindest jene, die ich besitze.

Zum Test von NASCAR 99 bleibt mir zu sagen: Was erwartet Ihr? Die Grafik ist für dieses Genre doch recht ansprechend. Ich finde es ohnehin schon positiv, daß NASCAR in Deutschland langsam ein Begriff wird, da diese Serie im Gegensatz zur Formel 1 wesentlich interessanter ist. Wir NASCAR-Fans in Deutschland werden ja TV-mäßig mehr schlecht als recht mit NASCAR bedient. Dagegen ist das Spiel (oder „game“ auf neu-deutsch) eine echte Bereicherung.

Christoph

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!

#3

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

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

Abe's Oddysee MDK
Abe's Exodus* (19,90) MediEvil
Alien 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*
Deathtrap 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

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER
KOMPLETT IN FARBE:
Banjo & Kazooie (24,80 DM)
Deathtrap 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
(80 Blocks - ohne Komprimierung)

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

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

PADVERLÄNG 19,- DM
(2 Meter)

RGB + AUDIO 19,- DM
(Mit Cinch Steckern)

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

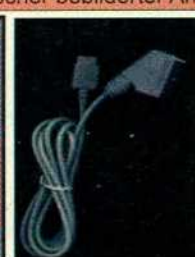
BOOTCHIP
Für Importe

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 ++ 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

BESTELLHOTLINE:

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

FAX: 04131 / 850620

04131 / 850610





Wir erwarten nicht nur spielerische, sondern auch technische Klasse - eben gerade bei einem Rennspiel. NASCAR 99 ist grafisch nur Durchschnitt und in dieser Hinsicht kein Fortschritt zum Prequel. Speziell die Wagenmodelle wirken doch sehr grob texturiert. Daß uns NASCAR 99 trotzdem gefallen hat, ist wohl an der Spielspaßwertung abzulesen.



Hallo play-Team, ich war negativ überrascht, als ich in der Ausgabe 12/98 den Brief von Lars Tonnstodt lesen mußte. Ich glaube nicht, daß es möglich ist, alle Hersteller über einen Kamm zu scheren. Außerdem sind an jedem Sequel meist Verbesserungen zu erkennen. Die Sportspiele wie z.B. FIFA 99, NBA 99 usw. sind doch sinnvoll, da sie die aktuellen Mannschaften und Spieler enthalten. Wem würde es schon gefallen, immer nur die Ligen von 96 oder gar 95 zu bestreiten? Ich glaube, niemandem. Die Kritik an Parasite Eve finde ich überflüssig. Es kann ja sein, daß manchen das Spiel nicht gefällt. Aber das liegt wohl eher am Standpunkt der Person als am Spiel selbst. Es trifft vielleicht nicht jedermanns Geschmack. Ein Parasite Eve kann man sowieso nicht mit Final Fantasy VII vergleichen, da sie in vollkommen unterschiedliche Genres einzuordnen sind. Wobei sich Parasite Eve eher auf ein bißchen mehr Horror und gespannte Atmosphäre konzentriert. Da das Kampfsystem aus Final Fantasy VII sehr erfolgreich war, hat Square es eben übernommen und sogar noch verbessert. Was will man eigentlich mehr? Ich glaube nicht, daß man zum derzeitigen Informationsstand schon über Final Fantasy VIII urteilen sollte. Schließlich kommt es erst im Herbst/Winter 99 nach Deutschland. Es schon im voraus als mögliches „faules Ei“ zu bezeichnen, ist fast eine Frechheit. Das Sequel zum momentanen Vorzeige-RPG hat wahrscheinlich nichts mit dessen Story gemein. Die Kritik an Tomb Raider III ist ebenfalls nicht ganz berechtigt. Nicht der Endverbraucher, sondern die Hersteller, wie in diesem Fall Core Design, haben zu bestimmen, wann ein Spiel veröffentlicht wird.

Stefanie Schult, Dannenberg



Gudd'n Dooch pPS-Team!
1. Selbstverständlich brauchen wir Sequels! Was soll diese dumme Frage? Was wäre denn, wenn es Destruction Derby 2, Riven, Discworld II, Need For Speed III usw. nicht gäbe. Man stelle sich vor, berühmte Bands wie Genesis oder Pink Floyd hätten nach ihren ersten LPs im Jahre 1969 Schluß gemacht. Da würden manche ganz schön dämlich aus der Wäsche glotzen. Sicher gibt es auch schlechtere Sequels, wie es bei Musikern auch gute oder schlechte CDs gibt; aber nie ist alles gleich, sonst wäre es ja auch langweilig. Wenn ich der Meinung bin, Sequels seien Abzocke, dann brauche ich mir diese ja nicht zu kaufen!
2. Als große Verarsche finde ich die vielen falschen Cheats, die einem überall angeboten werden. Einer schreibt, so könnte man meinen, den falschen Mist vom anderen ab. Spitzt man in die Konkurrenzmagazine, so findet man in jedem den selben Cheat. Funktionieren tun sie aber nicht. So sind z.B. die Cheats zu MDK in der pPS 1/98 alle ohne Funktion. Da sitzt man vor seiner Station und drückt sich die Finger faulig. Nicht nur bei MDK, sondern auch bei einigen anderen Spielen sind die Cheats verkehrt. Werden die nicht mal ausprobiert, zumindest Stichproben könnte man doch machen.
3. Jetzt wird's heiß! Zum Thema Games - kopieren habe ich folgendes zu sagen: Erst mal, daß ich keine einzige Kopie besitze, und mir nie eine kaufen würde.

Das ist mir viel zu heikel. Man bekommt gute Games zu einem Spottpreis in Videotheken oder als Second Hand für teilweise unter 20,- DM. Also, was soll ich dann noch mit Kopien? Trotzdem geht mir das Gejammer der Spielehersteller auf den Senkel. Wenn nicht kopiert werden soll, wäre doch längst ein Kopierschutz auf den CDs. Bei der heutigen Technik und im Computerzeitalter - aber hallo! Wir waren schon auf dem Mond und wollen noch weiter ins All, aber einen lumpigen Kopierschutz bringen wir nicht zusammen. Cannot believe, wie der Schwede so sagt. Wer von den großen Konzernen macht sich denn Sorgen um den kleinen dummen Zocker? Da kauft man sich ein Spiel, super Action, tolle Grafik steht auf der Rückseite, und daheim kommt die Ernüchterung. Wieder einen Hunni zum Fenster rausgeschmissen. Zwar kann man in manchen Läden einmal Probe spielen, aber was nützt denn das! Da hüpfte man im ersten Level herum, der Verkäufer steht schon nervös hinter einem, als müsse er dringend mal, und so kauft man dieses tolle Game dann eben. Wie bringe ich dieses sch... Spiel wieder an den Mann? Meist landet es dann nach zwei Wochen für 30 DM in einem Second Hand Shop, natürlich nicht durchgespielt. Da wären ja noch die Magazine. Aber: das eine schreibt positiv, das andere negativ über ein Spiel, und wieder steht man dumm da.

4. Tomb Raider III, was sonst? Es ist doch sagenhaft, wie sich die Entwickler bemühen, immer einen Hammer rauszulassen. Einen negativen natürlich. Warum hat man die Goodies so farblos grau gemacht? Im zweiten Teil war es die ewige Speicherei, im dritten Teil sind es die miserabel dargestellten Pick Ups. Ja, was war's denn? Am Bildschirm wird das Symbol auch nicht mehr angezeigt, und so bremst man den Spielspaß dadurch, indem man ständig ins Inventarmenü schauen muß.

Alos meine Freunde, ich wünsche Euch ein frohes und geruhames Fest und natürlich einen superguten Rutsch ins neue Jahr! Bis die Tage,

Zockergrüfte Michl



1. Diese Aussage möchten wir grundsätzlich so stehen lassen. Ergänzend dazu darf man nicht vergessen, daß ständig neue PlayStation-User hinzukommen, die sich mit Sicherheit gerade über Sequels freuen - sofern deren Qualität stimmt.

2. Erstmal möchten wir die maßlos übertriebene Behauptung der „vielen falschen Cheats“ relativieren. Zu den Cheat Cards fügen wir im Regelfall Screenshots bei, die neben der Veranschaulichung auch ein Beweis dafür sind, daß die meisten unserer Cheats richtig sind und funktionieren - eine korrekte Eingabe vorausgesetzt. Der Blick in die Hefte unserer Mitbewerber bringt dieselben Ergebnisse? Logisch, sind doch die Tips & Tricks-Quellen für alle Magazine mehr oder weniger die gleichen und in der Regel ausschließlich im Internet zu finden. Eine Unterstützung seitens der Hersteller ist meist nicht vorhanden, die mühselige Suche im Netz Standard.

3. Ein bißchen Vertrauen in die deutschen Videospielmagazine ist schon vonnöten, will man nicht permanent Fehlkäufe tätigen. Bei der Masse an Publikationen müßte eigentlich jeder Zocker das Heft seines Vertrauens finden können. Einige Leserzuschriften lösen bei uns allerdings nur ratloses Kopfschütteln aus. Gerade jetzt wird verstärkt über den hohen Schwierigkeitsgrad von Tomb Raider III oder Colony Wars Vengeance geschimpft - obwohl wir in beiden Fällen mit unserem Extreme Hardcore-Stempel auf den hohen Anspruch hingewiesen hatten.

4. Michl, manchmal neigt man einfach zu Übertreibungen - findest Du nicht?

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

Playstation kpl. m. Analogpad	dtDM239,00
Controller Analog Dual Shock	dtDM 59,95
GUN Scorpion (Walther PPK)	DM 69,95
Interactor Rucksackvibrator	dtDM 69,95
Leerhülle 1/2CD's, schwarz, stabil	DM 2,00
Lösungshefte für PSX-Spiele, ab	DM 9,95
Memory Card 15 Blocks farbig	DM 19,95
Memory Card 2x15 Blocks farb.	DM 29,95
Memory Card 360 Blocks	dtDM 59,95
Multi Tap (4-Spieleradapter)	dtDM 59,95
PSX-Schutzhülle mit Contr.+Memory	DM 64,95
Schummelmodul Equalizer	dtDM 69,95
Schummelmodul Gamebuster	dtDM 84,95
Schummelmodul X-Ploder kpl.	dtDM 89,95
Steering Wheel+Rumble+Pedale	DM129,95
Tomb Raider Baseball Cap	DM 39,95
ACM 1918*	dtDM 89,95
Apokalypse	kpl.dtDM 89,95
Asteroids 3D	dtDM 79,95
Atlantis	kpl.dtDM 89,95
B - Movie	kpl.dtDM 84,95
Blaze 'n Blade	kpl.dtDM 94,95
Box Champions	kpl.dtDM 79,95
Breath of Fire 3	kpl.dtDM 89,95
Breath of Fire 3 Spezial Edt.	kpl.dtDM109,95
C3 Racing	dtDM 89,95
Centipede*	dtDM 89,95
Charity Pack (4 Spiele)	dtDM119,95
Colony Wars:Vengeance kpl.	dtDM 89,95
C&C 2: Gegenschlag	kpl.dtDM 89,95
Cool Borders 3	dtDM 89,95
Crash Bandicoot 3	dtDM 89,95
Dreams	kpl.dtDM 89,95
Earthworm Jim 3D	kpl.dtDM 89,95
FIFA 99	kpl.dtDM 89,95
Flottenmanöver*	kpl.dtDM 89,95
Formel 1 '98	kpl.dtDM 99,95
Hardball 6	dtDM 89,95
HUGO	dtDM 89,95
John Madden NFL'99	dtDM 89,95
KKND*	dtDM 89,95
Legend	dtDM 89,95
Master of Monsters	dtDM 99,95
Medievil	dtDM 89,95
Moto Racer 2	kpl.dtDM 89,95
MUSIC	dtDM 89,95
NBA Live 99	kpl.dtDM 89,95
O.D.T.	kpl.dtDM 89,95
Oddworld 2:Abe's Exodus	kpl.dtDM 89,95
Perihelion	kpl.dtDM 89,95
Pool Shark	kpl.dtDM 89,95
Premier Manager'99	kpl.dtDM 89,95
Psybadeck	dtDM 89,95
RC Stunt Copter	dtDM 89,95
Resident Evil Platinum	kpl.dtDM 44,95
Rival School	dtDM 79,95
Rogue Trip	kpl.dtDM 84,95
Small Soldiers	kpl.dtDM 89,95
Spyro the Dragon	dtDM 89,95
Streak	dtDM 84,95
T'ai-Fu	dtDM 89,95
Tenchu	dtDM 89,95
TEKKEN 3	dtDM 99,95
TEKKEN 3 alle Moves, orig.	dtDM 24,80
Test Drive 4X4	kpl.dtDM 89,95
The Unholy War	dtDM 79,95
Tiger Woods '99 Golf	dtDM 89,95
Tomb Raider Platinum	kpl.dtDM 39,95
Tomb Raider 2	kpl.dtDM 84,00
Tomb Raider 3	kpl.dtDM 99,95
Touring Car 2	kpl.dtDM 89,95
Warcraft 2	kpl.dtDM 79,95
Wild Arms	dtDM 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



PLAY NEWS

play
PLAY STATION

PLAY NEWS

SOFTWARE - HARDWARE - BRANCHENGEFLÜSTER

Star Wars Publishingdeal

Ein von Nintendo abgeschlossener Deal über die Produktion eines Videospiels zu dem neuen Star Wars Film Episode 1: „The Phantom Menace“ besagt lediglich die Exklusivität über einen gewissen Zeitraum. Es ist also nicht ausgeschlossen, daß auch PlayStation-Entwicklungen folgen werden. Wir können also aufatmen, die Macht wird auch mit uns sein.

MLC GmbH
Jahnstr. 59
47506 Neukirchen-Vluyn

MLC Filiale
Im Wallzentrum
47441 Moers

Mo - Fr: 10.00 - 19.00 Uhr, Samstags: 10.00 - 14.00 Uhr
Internet: <http://www.mlc-gmbh.de>
02845-98330
FAX Bestellung: 02845-983323 / 983315

SONY PLAYSTATION GAMES - SONY PLAYSTATION GAMES -

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM* LIGHT UMBAU



84.95

COOLBOARDERS 3

TCA 2 **87.95**
TOURING CAR
championship

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 mit Umbau* + Cooler 349.95

DOUBLE SHOCK PAD
2 Motoren Technik

- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis....



34.95

PANTHER
Special Weapon
Light Gun

Die Panther Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, mit zuschaltbarem Rückschlag, natürlich Gcon kompatibel.....



49.95

1M MEMORY CARD
15 Slot Playstation
Memory Card

Erhältlich in
verschiedenen Farben

15.95

CLASSIC JOYPAD
Digitaler Controller
im Classic Design

15.95



8M MEMORY-CARD
120 Slot Playstation
Memory Card

Erhältlich in
verschiedenen Farben

29.95

V3 RACING WHEEL

129.95



PSX CD-Hülle
Platz für
Anleitung
ca. 7mm

1.95



PSX CD-Laufwerk

89.95



PSX-CDBOX

49.95



Sony Dual Shock Pad 54.95
Tasche+Pad+Memory Card 69.95
NeGcon Pad 79.95
Cheat Catr. Mogel Modul 49.95

72 Meg Memory Card 79.95
Lin Kabel 14.95
Pad-Verlängerungskabel 14.95
RGB/Audio Kabel 14.95

TOMB RAIDER 3 97.95
SPYRO THE DRAGON 87.95
TEST DRIVE 5 87.95
IFA, NHL, NBA 99 87.95
WING OVER 2 84.95
ISS SOCCER PRO 98 94.95
KKND KROSSFIRE 84.95
CRASH BANDICOT 3 84.95
B-MOVIE 78.95
NASCAR 99 87.95
LIBERO GRANDE 94.95
AKUJI THE HEARTLESS 99.95
BREATH OF FIRE 3 92.95
ABES EXODDUS 78.95
PREMIERE MANAGER 98 89.95
WWF WARZONE 74.95
TEST DRIVE 4X4 87.95
RC STUNT COPTER 82.95
TUNGUSKA 82.95
RACING SIMULATION 2 84.95
PRO 18 WORLD TOUR GOLF 84.95
QUEST FOR FAME 94.95
TEKKEN 3 99.95
HUGO 89.95
C&C 2: DER GEGENSCHLAG 87.95



84.95

79.95



119.95



94.95

Super Deformed Racing

Ganz im Stile
des N64-Hits
Diddy Kong

Genre Rennspiel
Hersteller, Entwickler SCEE, Funcom Dublin
Erhältlich ab 2. Quartal

Racing wird nun auch die PlayStation in den Rennzirkus der putzigen Charaktere mit übergroßen Köpfen einsteigen. Anders jedoch als beim Nintendo-Pendant legten die Entwickler besonders viel Wert auf die physikalischen Gegebenheiten, die die rennspielverwöhnten PSX-User einfach voraussetzen. Die sechs Figuren werden sich spannende Rennen in jeglicher Art von Umgebung liefern. Sei es im Innern eines Vulkans, über eine abwechslungsreiche Inselwelt oder durch eine ganze Stadt. Super Deformed Racing überzeugt vor allem durch eine rasante Framerate und sehr gutes Handling der Karts.



It's hip to be „Square“

Der renommierte japanische Publisher hat neben dem heiß ersehnten Final Fantasy VIII noch einige andere interessante Titel in der Pipeline. Als zweites Shoot'em Up nach Einhänder wird im Februar nächsten Jahres IS - Internal Section veröffentlicht. Im Stile des Oldies Tempest wird sich der Spieler in einer surrealen Welt zurechtfinden müssen, die von mysteriösen Formen, Lichtern und anderen Effekten angereichert sein wird. Ferner ist das neueste Projekt der kreativen Köpfe ein weiteres 3D-Action Game namens Cyborg. Mit drei unterschiedlichen Charakteren, die sich allesamt in ihren Fähigkeiten unterscheiden - T.J., Gigante und Phosis -, wird man dungeonähnliche Gebiete erkunden und abwechslungsreiche Missionen erfüllen. Ziel des Spiels ist es, ein vermisstes Raumschiff aufzuspüren. Cyborg wird allerdings erst im Frühling 2000 erwartet.



CYBER SHOCK ** CONTROLLER

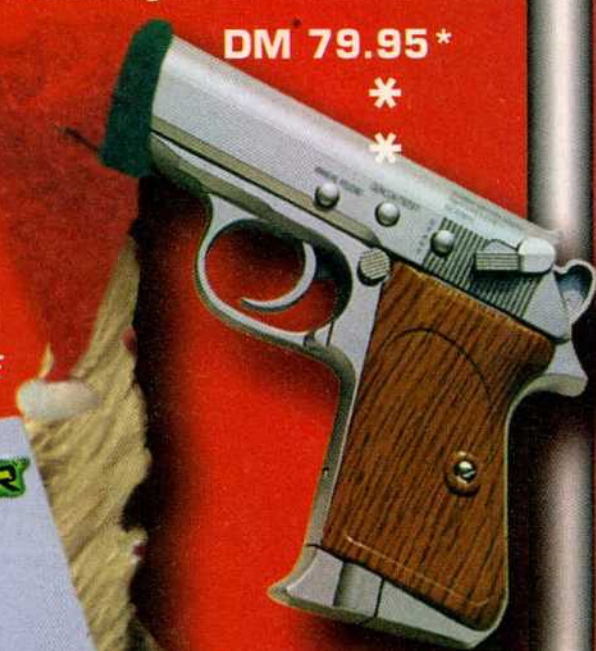
- * analog/digital Controller für PSX
- * mit zuschaltbarer Turbo-Funktion
- * Motoren für Vibrationseffekt
- * erhöhte Spielkontrolle durch doppelte analoge Steuerung

DM 59.95 *

Original PSX
SCORPION
LIGHT GUN
inkl. GunCon™
AV-Adapter

bekannt als
James Bond Waffe

DM 79.95 *



XPLODER DM 99.95 *

- * OHNE WORTE
- *
- *



XPLODER Pro * Funktionsumfang wie XPLODER

- * LCD Display mit Steuer- und Funktionstasten für Cheatsuche ohne PC Verbindung

DM 149.95 *

4MB PSX *
MEMORY CARD
ohne Kompression
DM 49.95 *



PSX SKART KABEL
* mit Audiokabel und Videoeingang
DM 29.95 *

jeweiligen Hersteller. * empf. VK

Copyrights: N64 und Playstation sind eingetragene Warenzeichen der

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de

PLAY NEWS

Westwood
auf neuem Terrain

Die vor allem durch ihre Command & Conquer-Serie bekannten Entwickler aus dem sonnigen San Mateo arbeiten derzeit an einem neuen Rennspiel. Unter dem vorläufigen Namen „Sports Car GT“ soll ein an Gran Turismo angelehnter Titel entstehen, der ca. 45 verschiedene Boliden zur Auswahl haben soll. Unter den Sportwagen sollen auch Edelkarossen der Marken BMW und Porsche vertreten sein. Das Spiel wird voraussichtlich im nächsten Jahr über Westwoods neuen Publisher Electronic Arts erscheinen.

Snake
goes PVC

Der besonders für seine detaillierten Action-Figuren bekannte Hersteller McFarlane Toys veröffentlicht in den Vereinigten Staaten im Februar eine Serie mit allen wichtigen Charakteren des Kultspiels Metal Gear Solid. Neben Solid Snake werden ebenfalls Meryl Silverburgh, Vulcan Raven, Revolver Ocelot, Sniper Wolf, Ninja, Psycho Mantis und nicht zuletzt Liquid Snake erscheinen. Wie auch schon die Resident Evil-Modelle werden alle Figuren mit Sicherheit von renommierten Händlern importiert werden.



Rampage Universal Tour

Die zerstörungswütigen Monster kehren zurück. Im selben Stil von Rampage World Tour machen sich die Giganten wieder auf den

Genre Action
Hersteller, Entwickler GT Interactive, Midway
Erhältlich ab 2. Quartal

Weg, um 125 neue Städte in einen Trümmerhaufen zu verwandeln. Zu den drei Standardcharakteren (Gorilla, Wolf, Echse) gesellen sich vier neue finstere Gesellen. Ein Nashorn, eine Ratte, ein Hummer und ein Außerirdischer wollen nun auch etwas von dem Kuchen abhaben. Weitere neue Features sollen differenzierte Witterungsverhältnisse beinhalten als auch die Möglichkeit echte Combos auszuführen, die für mehr Durchschlagskraft sorgen. Am eigentlichen Spielprinzip, das nunmehr seit 15 Jahren existiert, hat sich jedoch nichts geändert.



Pro18 World Tour Golf

Psygnosis entführt den Sportfreund im Frühjahr '99 auf den Golfplatz. Ganz im Stile einer echten TV-Übertragung begibt man sich auf drei Kursen (Nordirland, Südafrika, Idaho) auf die Hatz nach Punkten. Bekannte Spieler wie Tom Lehman, Colin Montgomerie, Ian Woosnam oder auch Mark O'Meara wurden professionell gefilmt und stehen dem Spieler als Charakter zur Auswahl. Durch ein leicht erlernbares Interface sollen auch Golf-Neulinge schnell in das Spiel hineinfinden. Die photo-realistische Darstellung der Kurse konnte besonders gefallen. Das in London sitzende Entwicklerteam Intelligent Games produzierte u.a. bereits das erfolgreiche PGA European Tour für Electronic Arts.

Genre Sportspiel
Hersteller, Entwickler Psygnosis, Intelligent Games
Erhältlich ab 1. Quartal

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 frei!
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 91

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: 2311998

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>

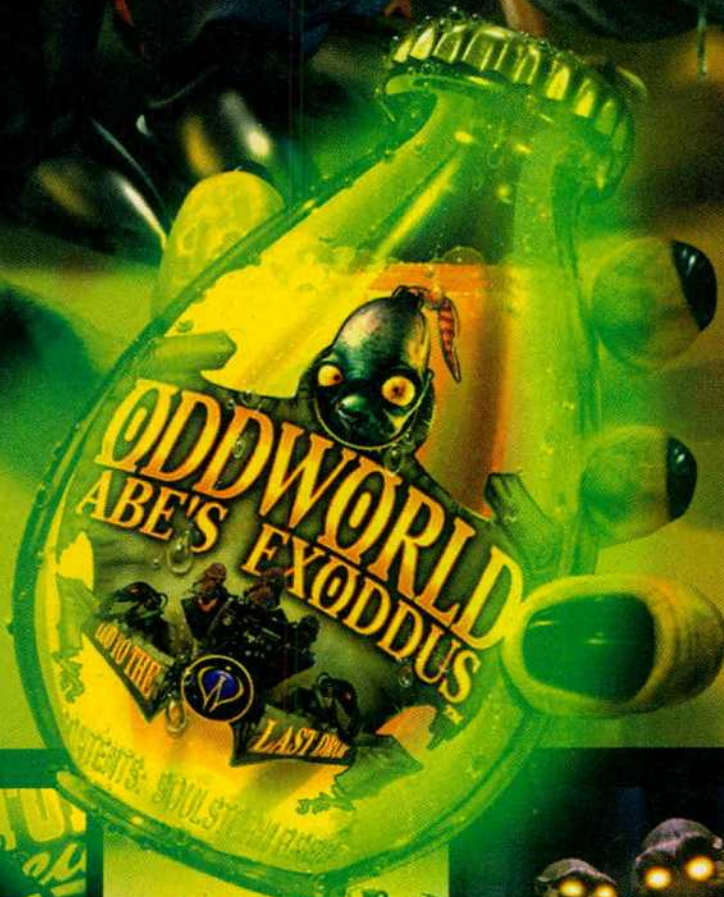


MaxiSingle
Music Instructor
feat. Abe
jetzt überall zu haben...

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
ÜBERALL ZU HABEN!



stige 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
verschiedene 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

'PlayStation' and the 'PlayStation logo' are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Oddworld: Abe's Exodius™ & ©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.



Lost in Time

Die kürzlich von Infogrames erworbene Lonney Tunes-Lizenz wird in einem neuen 3D-Jump'n Run eingesetzt werden. Zum ersten Mal werden Bugs Bunny und Kollegen in dieser Form auf der PlayStation zu bewundern sein. In der auf dem Warner-Universum basierenden Spielwelt trifft man natürlich auf viele bekannte Figuren wie Elmer Fudd, Yosemite Sam oder Marvin the Martian. Neben den traditionellen Hüpf-Elementen wird Bugs auch die Fähigkeit haben, sich im Boden einzugraben, um sich dort zu verstecken oder nach Bonus-Items zu suchen. Begleitet von dem original Soundtrack wie auch den klassischen Soundeffekten wird sich das „Waninchen“ durch 24 Level kämpfen müssen. Die ersten Ähnlichkeiten zu Jersey Devil stammen nicht



von ungefähr, da der Titel von demselben Team entwickelt wird.



Street Sk8ers

Endlich hat das Warten ein Ende. Electronic

Genre Sportspiel
Hersteller, Entwickler Electronic Arts, Electronic Arts
Erhältlich ab 2. Quartal

Arts wird gegen März nächsten Jahres das erste Skateboard Game für die PlayStation veröffentlichen. Die Skater werden in Metropolen wie New York, Los Angeles und Tokio mit ihren halsbrecherischen Tricks für Aufregung sorgen. Mit rund 20 unterschiedlichen Decks und über 200 Manövern und Kombinationen dürfte jedem Fan dieses Sports gedient sein. Ferner wird es viele Spielmodi geben, die u.a. auch einen Trainingsmodus und Freestyleparcours enthalten werden.



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

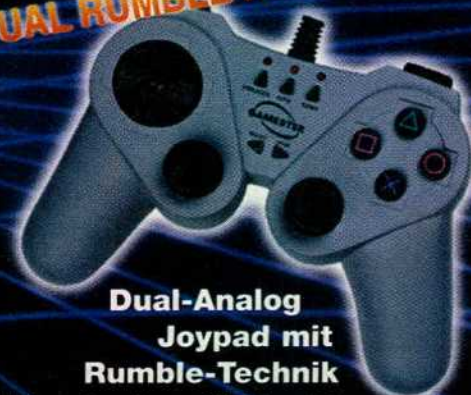
Das erste PlayStation-Lenkrad, mit dem Du bei jedem (!) Spiel Vibrationen und Rüttel-effekte spürst. Benötigt keine Batterien!
Unverb. Preisempf. 199,95 DM



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

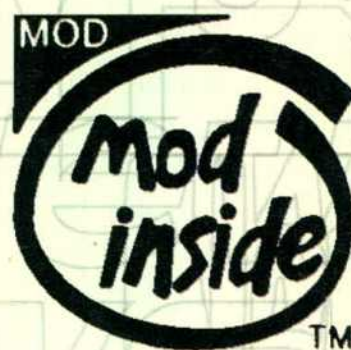
Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



PLAY
NEWS

Sony strikes!

Nach langer Zeit des Wartens wird Sony jetzt seine Software mit einem neuartigen Software-Lock versehen, die das Abspielen von CDs auf einer mit einem MOD-Chip ausgestatteten PlayStation nicht mehr möglich macht. Die kürzlich erschienenen Titel Poporouge und I.Q. Final sind die ersten bestätigten Spiele, welche nicht mehr auf modifizierten Konsolen funktionieren. Sollte Sony nun endgültig die Gefahr gebannt haben?

MATHIAS
NEUMANN

Galaxy Mega Play

Dreamcast
sofort lieferbar !!!

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 Triathlon	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

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

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

F1 Racing-Simulation 2

Die mit Abstand realistischste PC-Simulation des Formel 1-Renn-

Genre Rennspiel
Hersteller, Entwickler Ubi Soft, Ubi Soft
Erhältlich ab 2. Quartal

zirkus' wird nun auf die PlayStation portiert. Bereits der erste Teil dieses Rennspiels fegte im PC-Bereich jegliche Konkurrenz von der Bildfläche. Mit einem Maximum an Realismus und authentischem Fahrspaß will Ubi Soft nun auch die Herzen der Sony-Renn-



gemeinde gewinnen. Verschiedene Spieloptionen, die u.a. einen Karriere-Modus beinhalten, sorgen für eine anspruchsvolle Rennatmosphäre. Einziges Manko ist die fehlende FIA-Lizenz, was so manch' eingefleischten Rennpuristen vielleicht etwas abschrecken mag. Die ersten frühen Screenshots sehen jedoch schon sehr vielversprechend aus.



GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Zubehör ohne Ende

Lösungsbücher ab 9,95 DM

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

Super Service, Gelle Preise und jetzt auch noch **VERSANDKOSTENFREI** ab 50 DM !!!



ab 200,- DM
1 PSX Memory Card
kostenlos
(nur bei Software)



Gamers Point wünscht frohe Weihnachten und ein Gamereiches Neues Jahr

Neuheiten

Dreamcast

Konsole	899,00
Joypad Original	89,95
RGB-Kabel	64,95
Memory Card - VMS	79,95
M.C. VMS - Godzilla	89,95
Modem	109,95
Netzteil 220-110 Volt	39,95
Blue Stinger	159,95
Evolution	159,95
Geist Force	159,95
Godzilla Generations	159,95
Incoming	159,95
July	159,95
Monaco Grand Prix	159,95
Pen Pen Triathlon	159,95
Sega Rally 2	159,95
Seventh Cross	159,95
Sonic Adventure	159,95
Virtua Fighter 3tb	159,95

Harvest Moon (color)	64,95
Men in Black (color)	64,95
NBA Jam 99 (color)	44,95
NFL Blitz (color)	64,95
Pocket Bomb (color)	44,95
Power Quest (color)	69,95
Quest f. Camelot (col)	64,95
Rampage (color)	64,95
Shanghai Pocket (col)	69,95
Tetris Deluxe (color)	44,95
Turok 2 (color)	44,95
Tweety & Sylvest. (c)	69,95

Devil Dice	89,95
Dreams	89,95
F1 Racing Simul. 2	89,95
G-Police 2	*
Jurassic Park - L.W.	44,95
Kensei Sacred Fist	*
Legend	89,95
Libero Grande	89,95
Monkey Hero	*
NBA Live 99	89,95
Oddworld - Exoddus	89,95
Charity (Game Pack)	89,95
Premier Manager 99	89,95
Pro Pinball-Big Race	99,95
Rival School-Leg.	89,95
Rogue Trip	89,95
Shaolin	*
Soul Reaver	*
Tai Fu	*
Test Drive 4X4	89,95
Tiger Woods 99	89,95
TOCA 2	89,95
Tribal	*
Virus	89,95
Wild Arms	79,95
World Tour Golf	*
X Games - P. Board.	*
X-Files	*
X-Men vs. Streetf.	89,95

PlayStation

Akuji - The Heartless	99,95
Asterix	89,95
Atlantis	89,95
Blaze n Blade	89,95
B-Movie	89,95
Box Champions	89,95
Breath of Fire 3	89,95
Breath of Fire 3 S.E.	114,95
C3 Racing	89,95
Centipede	89,95
Cool Boarders 3	89,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Deep Blue	*
Deer Stalker	89,95

GameBoy

Konsole COLOR	149,95
B. Bunny & Lola (col)	69,95
Conker's P. Tales (co)	64,95
G. & W. Gallery 2 (col)	44,95
Gex 3 (color)	64,95

VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Extreme - Top 20 - Extreme

1. Tomb Raider 3	89,95
2. FIFA 99	89,95
3. Formel 1 '98	99,95
4. Ninja Tengu - Stealth Ass.	89,95
5. C&C 2 - Gegenschlag	89,95
6. Colony Wars 2 - Vengeance	89,95
7. Parasite Eve	124,95
8. MediEvil	89,95
9. Spyro - The Dragon	89,95
10. Tekken 3	89,95

11. Apocalypse	89,95
12. Oddworld - Abe's Exoddus	89,95
13. Test Drive 5	89,95
14. Constructor (inkl. Memory C.)	89,95
15. Victory Boxing 2	89,95
16. Hugo	89,95
17. Music	89,95
18. NHL 99	89,95
19. ODT	89,95
20. Xenogears	114,95

Angebote

Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

X2	34,85	Forsaken	44,95	Pandemonium 1	49,85
Bug Riders	39,85	Gex 2 - Enter Gecko	44,95	Porsche Challenge	49,85
Konami Open Golf	39,85	Grand Theft Auto	44,95	Road Rage	49,85
Robo Pit	39,85	Hercules	44,95	Sentient	49,85
Slamscape	39,85	Lemmings	44,95	Swagman - Dreamw.	49,85
Tekken 1	39,85	MDK	44,95	Tekken 2	49,85
Adidas P. Soccer 2	39,95	Mickeys Wild Adv.	44,95	Wipeout 2097	49,85
Agent Armstrong	39,95	Micro Machines V3	44,95	Crime Killer	49,95
Fifa Soccer 96	39,95	Oddworld - Oddyssee	44,95	Critical Depth	49,95
Super Football Ch.	39,95	Panzer General 2	44,95	Heavens Gate	49,95
Alien Trilogy	44,85	Rayman	44,95	Reboot	49,95
Bust-a-Move 2	44,85	Resident Evil	44,95	Riven	49,95
Int. S.S. Soccer Pro	44,85	Spider	44,95	V-Ball	49,95
Soviet Strike	44,85	Test Drive 4	44,95	Warhawk	49,95
Tomb Raider 1	44,85	TOCA Tour. Car Ch.	44,95	Wrecking Crew	49,95
Worms	44,85	Total Drivin	44,95	Bust-a-Move 3	54,95
C&C 1: Tiberiumk.	44,95	V-Rally	44,95	Exhumed	54,95
Croc: Legend Gobb.	44,95	Warhammer 1	44,95	Frankreich 98 - WM	54,95
Destruction Derby 2	44,95	Crash Bandicoot 1	49,85	Wing Commander 4	54,95
Fifa Soccer 97	44,95	Motor Mash	49,85	Namco Mus. Piece 4	64,95

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 Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, Glauben wir nicht! Außer, ... sie waren schon einmal bei uns!!!

Ladenpreise variieren

Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

MARS, JUPITER, ...
DEMNÄCHST
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

PSYGNOSIS

MARTIN WEIDNER

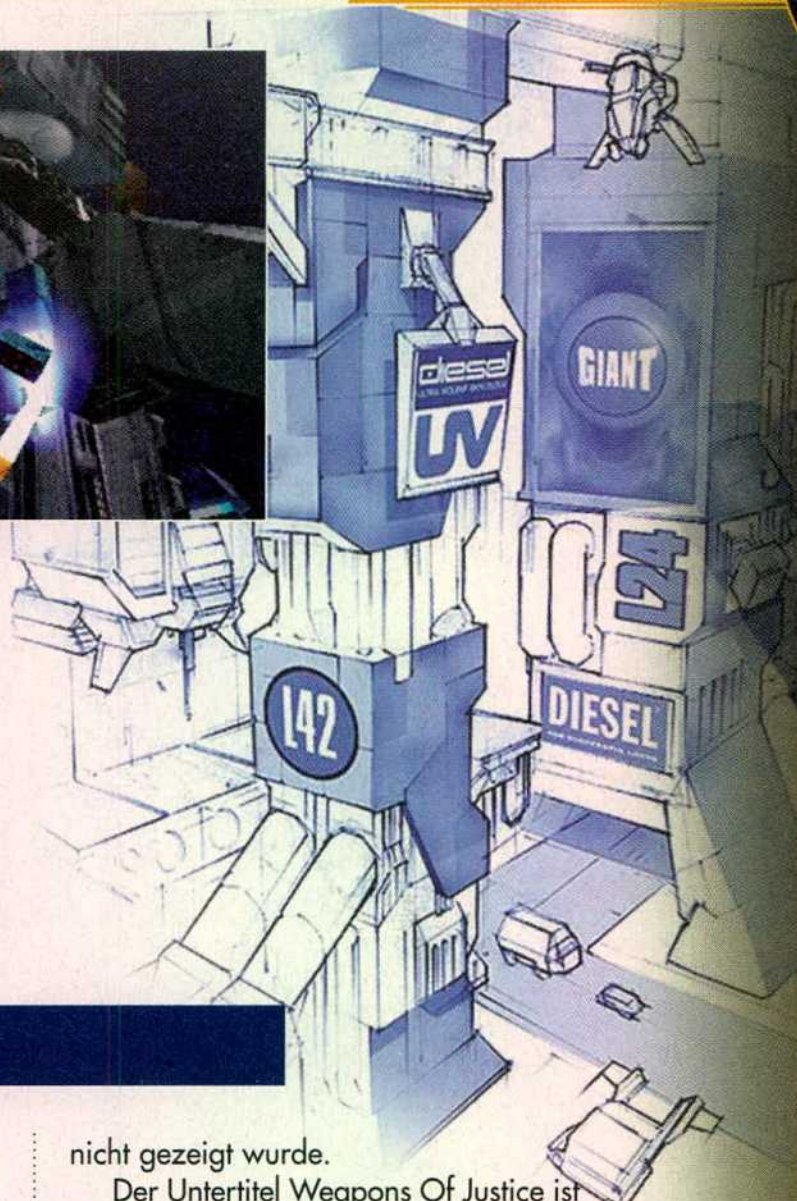
Psygnosis' Lineup für das kommende Jahr fällt nicht gerade bescheiden aus. Anlässlich eines Besuches in den Entwicklerstudios von Camden und Strout, das unter dem Label The Wheelhouse auftritt, ergab sich für uns die Gelegenheit, die wichtigsten Titel für das 1. Halbjahr '99 anzuspielden.

play unterhielt sich mit James Smith, dem Level Designer von Kingsley, über den derzeitigen Stand der Dinge dieses längst überfälligen Jump'n Runs, sowie mit Graham Davis, dem Design Manager, und Stuart Wheeler, dem Lead Designer von G-Police Weapons Of Justice, über die zum Teil harsche Kritik an dem Prequel, Neuerungen in Weapons Of Justice, Cut Scenes und Depth Cueing.



DATA SHEET





G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE

Der Konflikt zwischen den beiden rivalisierenden Rüstungs- und Minenkonzernen Nanosoft und Krakov ist beigelegt. Doch der Friede auf dem Jupitermond Callisto ist trügerisch. Die Fehden zwischen den Überbleibseln der Clans drohen, einen neuen Bürgerkrieg zu entfachen. Jeff Slater, ein Mitglied der G-Police, versucht, eine Eskalation der Situation zu verhindern, und ruft die Marines zur Unterstützung herbei. Diese scheinen der Situation anfänglich sogar Herr zu werden, nur ihr Colonel hat anscheinend ganz andere Pläne im Sinn als Callisto zu befrieden...

Soweit zur Storyline. Bei unserem Besuch in Psygnosis' Strout Studio, das in einer alten Mühle residiert und deshalb unter dem Label The Wheelhouse auftritt, war das 13köpfige Team von Weapons Of Justice, d.h. G-Police 2, nur noch knapp zwei Wochen von der Alphaversion entfernt. So waren die 30 neuen Missionen bereits zum überwiegenden Teil fertiggestellt, an dem Intro, den Mission Briefings, den FX und der Musik wurde hingegen noch eifrig gearbeitet, um bis zum 14. Dezember den Alphastatus zu erreichen. Die verbleibenden zwei Monate wollte das G-Police

2-Team vor allem für das Feintuning verwenden, aber auch für die Steuerung und die Abstufung des Schwierigkeitsgrads, so Graham Davis, der Design Manager von G-Police Weapons Of Justice. Das Team ist im Grunde das alte geblieben: vier Grafiker, vier Programmierer, ein Musiker, der aber dem gesamten Studio zur Verfügung steht, drei

nicht gezeigt wurde.

Der Untertitel Weapons Of Justice ist als Reminiszenz auf die neuen Vehikel zu verstehen, so Robert Osborne, einer der Grafiker des Spiels; und von den Vehikeln gibt es einige. Der Kampfhubschrauber Havoc Mk 1 kommt zwar noch in den ersten Missionen zum Einsatz, um dem Spieler den Einstieg zu

„IN G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE HABEN WIR UNS AN DEM GRAFIKSTIL VON BLADE RUNNER, JUDGE DREDD UND THE FIFTH ELEMENT ORIENTIERT. DAS ORIGINAL G-POLICE HINTERLIESS EINEN ETWAS GEMISCHTEN EINDRUCK, ÄHNLICH MANHATTAN. IN G-POLICE 2 HABEN WIR UNS DARUM BEMÜHT, EINE KLARE, EINHEITLICHE LINIE ZU VERFOLGEN.“

Robert Osborne, Artist G-Police Weapons Of Justice, Psygnosis Studio Strout

Designer und der Producer. Das Beta-testing übernimmt Psygnosis' Zentrale in Liverpool. Die Engine, die Libraries sowie die Tools für Weapons Of Justice entstanden ausnahmslos in Strout, als Animationspaket wurde der Alias Power Animator verwendet. Zu den bisherigen PlayStation-Produkten des Strout-Studios zählen neben G-Police 1 (1997) Assault Rigs (1996) und Overboard! (1997). Für '99 ist das 3D-Jump'n Run Tanuki's Tale geplant, das eine ähnliche Richtung wie Rares Banjo Kazooie einschlagen soll, aber noch

erleichtern, später steigt man jedoch auf überarbeitete Versionen von Havoc und Venom um, und bekommt es mit einem APC-Bodenfahrzeug, Rhino genannt, und einem waffenstrotzenden Mech mit dem bezeichnenden Namen Raptor zu tun. Bis hin zu einem Corsair-Gleiter, der über dem Jupitermond dem ungefähr 200mal so großen Schlachtschiff Baroosa die Stirn bieten soll. Die



G-POLICE 2



PSYGNOSIS

EINE PLAYSTATION-SPIELOGRAPHIE

DATA SHEET

1995

Destruction Derby

Discworld

Lemmings 3D

Novastorm

wipEout

1996

adidas Power Soccer

Adventures Of Lomax

Assault Rigs*

Chronicles Of The Sword

Defcon 5

Formel 1

Krazy Ivan

Mickey's Wild Adventure

Myst

wipEout 2097

1997

adidas Power Soccer International

City Of Lost Children

Colony Wars

Destruction Derby 2

Discworld II Vermutlich Vermiss...!?

Formel 1 97

G-Police*

Lifeforce Tenka

Monster Trucks

Overboard!*

Riot

Sentient

Speedster

1998

adidas Power Soccer 2

adidas Power Soccer '98

Adventures Of Alundra

Blast Radius**

Colony Wars Vengeance

Formel 1 98

Lemmings & Oh No! More Lemmings

Newman Haas Racing

O.D.T.

Psybadek

Rascal

Sentinel Returns

Shadow Master

1999

Attack Of The Saucermen

Eliminator

Formel 1 99

G-Police Weapons Of Justice*

Global Domination

Kingsley**

Newman Haas Racing 2

Pro 18 World Tour Golf

Retroforce

Rollcage

Tanuki's Tale*

2000

Rollcage 2***

wipEout 3***

* Psygnosis Studio Strout

** Psygnosis Studio Camden

*** Arbeitstitel



Weltraumsektion war aber erst zu etwa einem Fünftel fertiggestellt.

Auf die Frage, weshalb Weapons Of Justice nicht der Einfachheit halber G-Police 2 genannt wurde, meinte Robert Osborne nur lapidar, daß die G-Police-Welt ein sehr sorgfältig ausgearbeitetes Konzept darstelle und mit Weapons Of Justice einfach ein weiteres Kapitel in dieser Geschichte aufgeschlagen werde, ähnlich dem Star Wars-Universum. Unter diesem Hintergrund ist auch die erneute Zusammenarbeit mit Diesel zu verstehen, deren Schriftzug auf diversen Bannern und Schiffen im Spiel auftaucht, und die im Gegenzug eine neue Kollektion von G-Police-Kleidung entwerfen wird.

In technischer Hinsicht hat sich im Vergleich zum Prequel, das am 16.11. als lokalisierte Version in Japan veröffentlicht wurde, natürlich einiges getan, wie z.B. mit Ambient Lighting, sowie dynamischen Licht- und Soundeffekten. Während des Funkverkehrs mit seinen Wingmen hört man nun die Motorengeräusche ihrer Helikopter, aber auch, wenn sie in ein Feuergefecht geraten und abgeschossen werden. Das Layout der Städte wurde vollständig neu erarbeitet, genauso wie die G-Domes, die riesigen Kuppeln, die ein Leben auf dem Jupitermond ermöglichen.

Die Kritikpunkte am ersten Teil scheint sich das G-Police-Team sehr zu Herzen genommen zu haben. Die Steuerung wurde ungeachtet der neuen Vehikel deutlich einsteigerfreundlicher gestaltet - alte Hasen können aber auch auf die alte zurückgreifen - und der Schwierigkeitsgrad



merklich entschärft. Eines der Hauptmankos am ersten Teil war jedoch der etwas langsame Grafikaufbau, und in dieser Hinsicht hat sich zumindest in der gezeigten Version nicht viel getan. Einzelne Gebäude werden erst nach und nach eingeblendet. Daß man die Objekte frühzeitig als Wireframes erkennen kann, tröstet Grafikpuristen nur wenig. Weapons Of Justice läßt einen einfach spüren, daß der Vorgänger parallel für den PC entwickelt wurde. Ob die PlayStation überhaupt die nötige Rechenpower hat, um ein derartiges Spiel technisch gesehen adäquat 'rüberzubringen, sei dahingestellt.

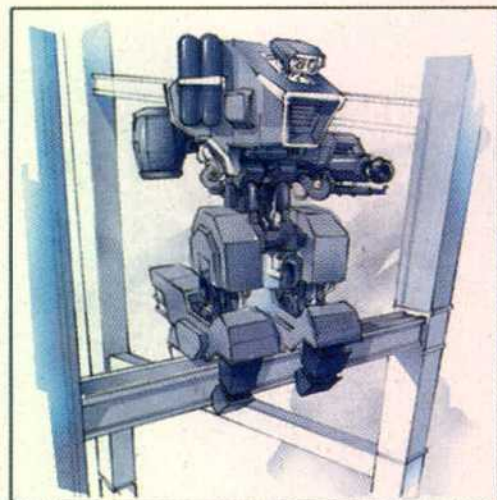
G-Police begeisterte seinerzeit aber ohnehin in erster Linie durch die fesselnde Storyline, die hohe künstliche Intelligenz der Computergegner und die Steuerung, die wir auch damals nicht kritisieren konnten; und bei G-Police Weapons Of Justice verhält es sich in allen aufgeführten Bereichen nicht anders.





play: Mit welchen Intentionen seid Ihr das Projekt G-Police Weapons Of Justice angegangen?

Graham Davis: Unsere Absicht lag darin, in der zweiten Version von G-Police vor allem zwei Dinge zu verwirklichen. Zum einen nahmen wir uns natürlich vor, das erste Produkt zu verbessern, d.h. wir wägen zunächst ab, was an G-Police gut bzw. nicht so toll



IM GESPRÄCH MIT GRAHAM DAVIS, DESIGN MANAGER, UND STUART WHEELER, LEAD DESIGNER G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE, PSYGNOSIS STUDIO SROUT

gewesen war. Als erstes haben wir die Steuerung der Vehikel für den Spieler vorteilhafter gemacht. In G-Police 1 ging die Steuerung über den Hub-schrauber unserer Meinung nach sehr einfach und flexibel vonstatten. Einige Spieler waren aber ganz anderer Ansicht. Sie glaubten, daß es zu viel Zeit in Anspruch nimmt, sich mit der Steuerung vertraut zu machen und sie zu beherrschen. Im neuen G-Police ist die Steuerung viel intuitiver zu handhaben. Man nimmt einfach den Controller in die Hände und fliegt los.

Stuart Wheeler: Die Steuerung war zwar sehr flexibel, aber man war gezwungen, auf viele Dinge gleichzeitig zu achten. Allein den Schub ständig im Auge zu behalten überforderte bereits einige Spieler. In G-Police 2 beschleunigt man nun automatisch. Erst wenn man zu einem anderen Flieger aufschließen möchte, muß man erneut die entsprechende Taste drücken. Hinzu kommt, daß sich viele Spieler über eine fehlende Strafe-Option beklagten. Diesem Wunsch haben wir ebenfalls Rechnung getragen.

play: Welchen zweiten Kritikpunkt wolltet Ihr in Weapons Of Justice ansprechen?

Graham Davis: Wir wollten den Schwierigkeitsgrad etwas vereinfachen. G-Police 1 wurde ab der Robotermission - ich, glaube, dies war die sechste Mission - sehr schwierig. Wir haben uns darum bemüht,

den Schwierigkeitsgrad in Weapons Of Justice auszubalancieren.

Stuart Wheeler: Gerade weil die Leute oft die Trainingsmissionen in G-Police 1 gar nicht gespielt hatten und statt dessen gleich in das eigentliche Spiel eingestiegen waren. Deshalb fühlten sich viele von der Steuerung der beiden Helikopter etwas überfordert. Wir haben uns dafür entschieden, die Trainingsmissionen zu streichen, dafür aber Hilfstexte integriert, wenn man im weiteren Spielverlauf auf die neuen Vehikel trifft. Das Training ist nun ein fester Bestandteil des eigentlichen Spiels. In

„WIR HABEN UNS DAFÜR ENTSCIEDEN, DIE TRAININGSMISSIONEN ZU STREICHEN, DAFÜR ABER HILFSTEXTE INTEGRIERT, WENN MAN IM WEITEREN SPIELVERLAUF AUF DIE NEUEN VEHIKEL TRIFFT. DAS TRAINING IST NUN EIN FESTER BESTANDTEIL DES EIGENTLICHEN SPIELS.“

Graham Davis, Design Manager G-Police Weapons Of Justice, Psygnosis Studio Strout

der ersten Mission ist es z.B. gar nicht erforderlich, irgendwelche Gegner unter Beschuß zu nehmen, man muß seinen Hubschrauber nur durch die Stadt navigieren. Es kommt zwar zu einem ersten Dogfight, aber die Wingmen stehen einem hilfreich zur Seite. Außerdem gibt es immer noch den Trainingstext, der einem Tips gibt, wie z.B. daß man mit den L2- und R2-Tasten die

play: Was hat sich noch alles gegenüber dem Vorgänger verändert?

Graham Davis: Wir wollten keine einfache Missions-CD produzieren, sondern ein deutlich besseres und umfangreicheres Produkt. Im Grunde haben wir alles an dem Spiel verändert - neue Städte, neue Grafiken, neue Domes. Diesmal bekommt es der Spieler sogar mit fünf Vehikeln zu tun. In G-Police 1 gab es nur den Venom- und den Havoc-Kampfhubschrauber. In Weapons Of Justice finden sich überarbeitete Versionen des Venom und des Havoc, aber auch völlig neue Vehikel, wie ein Polizeifahrzeug und einen Mech. Am Schluß

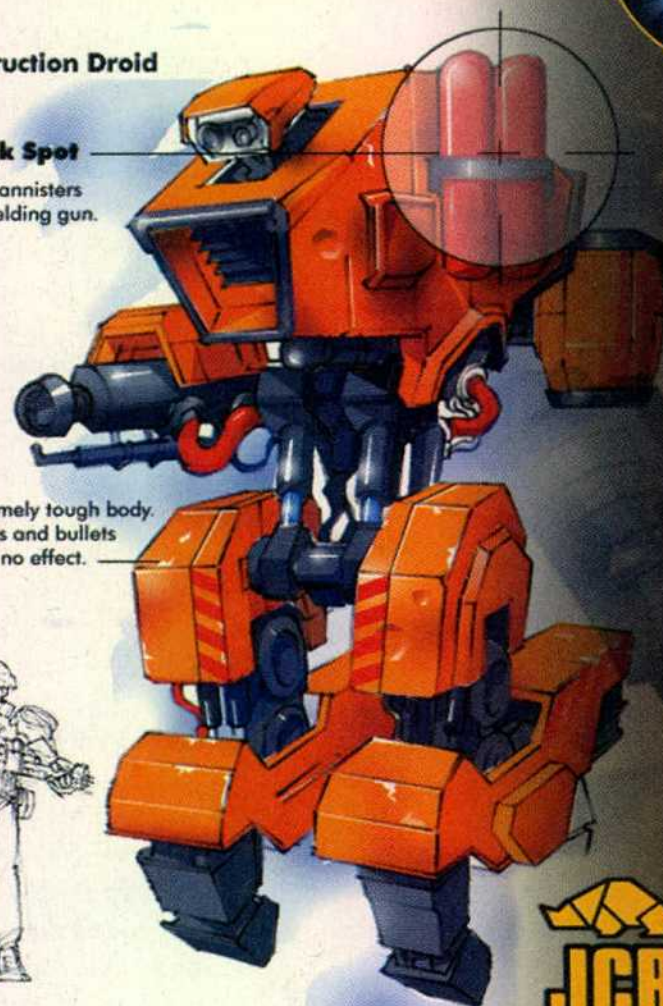
Construction Droid

Weak Spot

Gas canisters for welding gun.

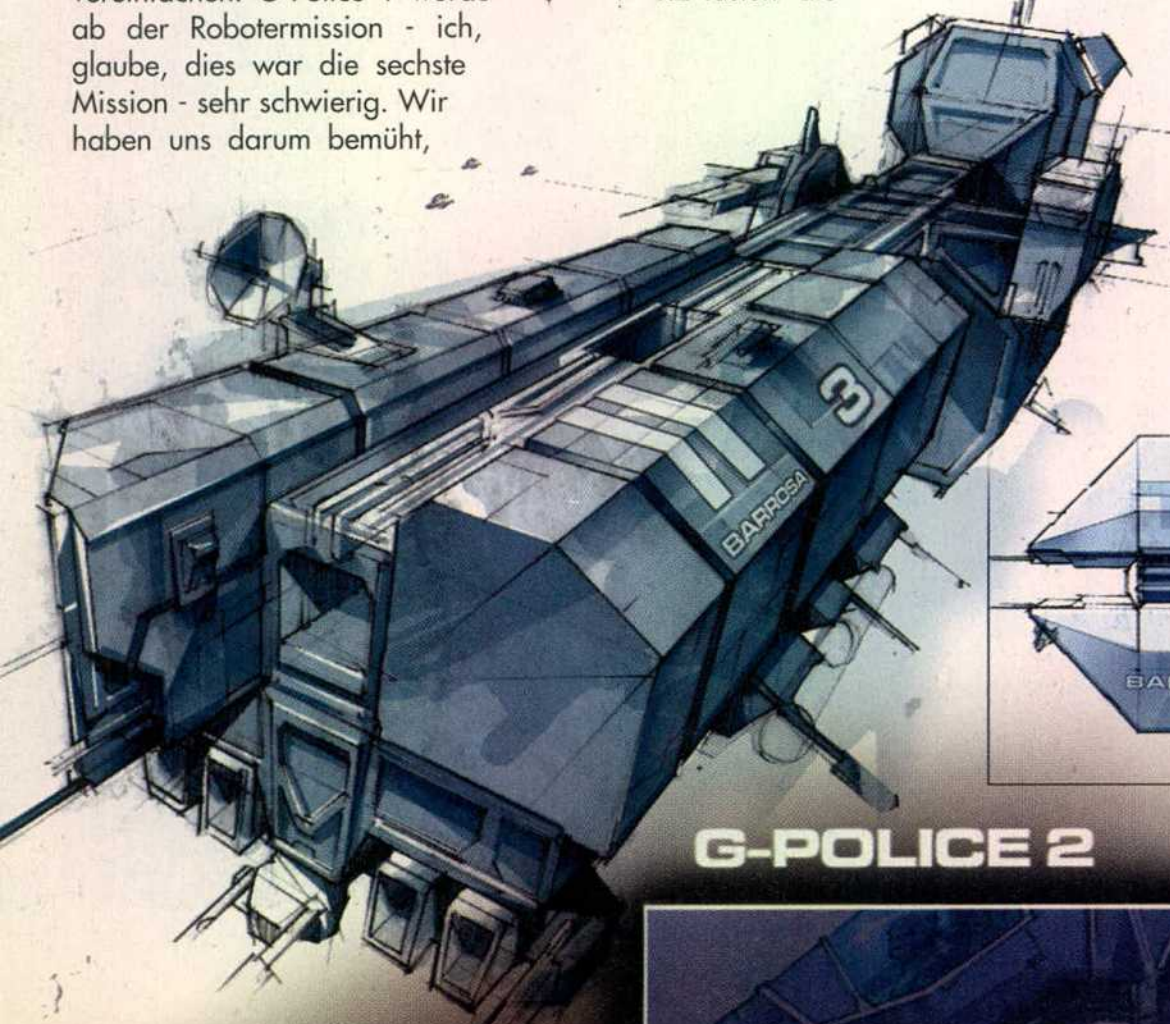
Extremely tough body. Lasers and bullets have no effect.

Scale

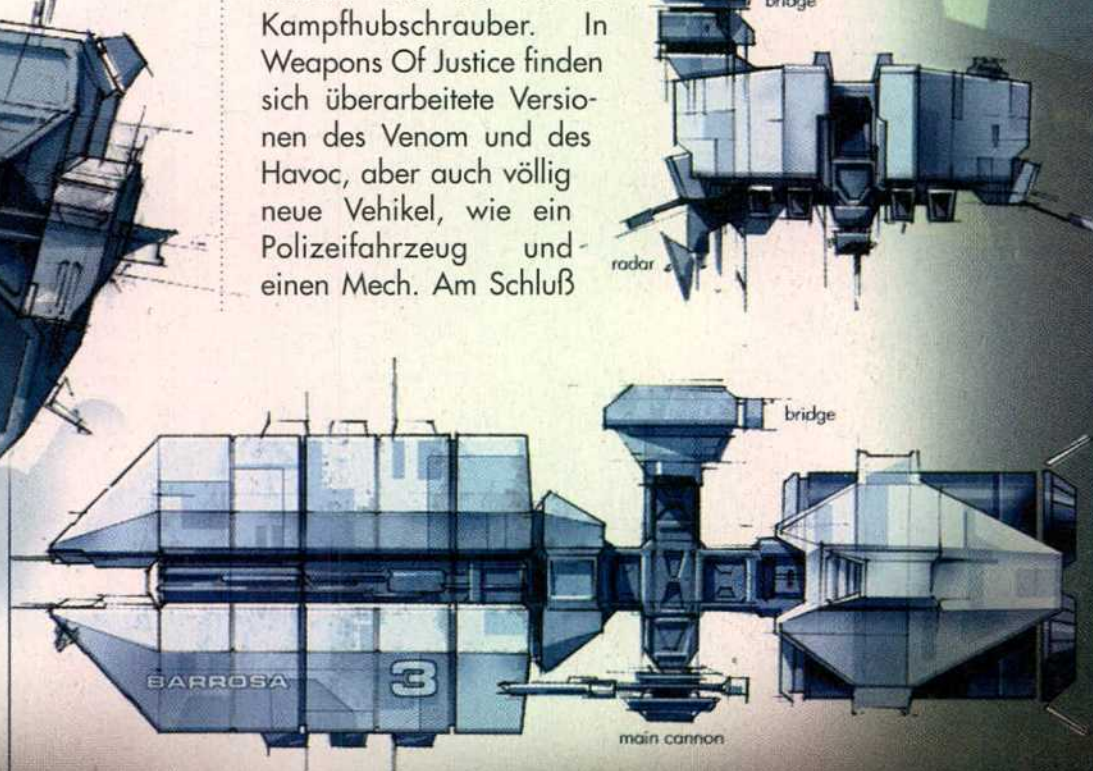


Strafe-Funktion aufrufen sollte, sobald man angegriffen wird.

Graham Davis: Man braucht diesmal nicht einmal das Handbuch zu lesen; einschalten und direkt losspielen ist angesagt.



G-POLICE 2





steuert man sogar ein Raumschiff. Wir hoffen, daß wir mit G-Police Weapons Of Justice einen deutlich breiteren Kundenkreis zufriedenstellen können.

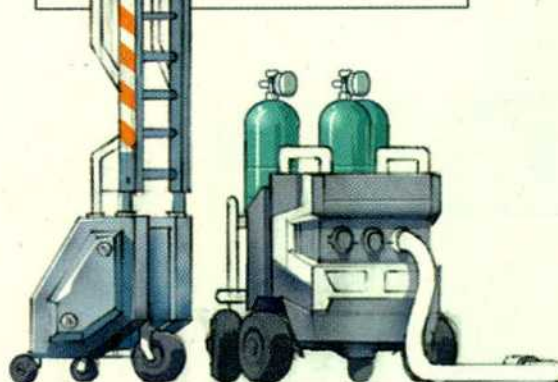
play: Kannst Du uns noch etwas mehr über die verschiedenen Vehikel erzählen, Stuart?

Stuart Wheeler: In Sachen Venom gibt es eine Mk II-Version, die zum einen schneller, aber auch leichter zu manövrieren ist. Mk II bekommt man erst in der sechsten Mission (Anm. d.Red.: Paßwort: Jojogun), denn bis dahin hat sich der Spieler hoffentlich an den Havoc-Kampfhubschrauber gewöhnt und er ist dann auch in der Lage, mit der besseren Manövrierfähigkeit und der höheren Geschwindigkeit richtig umzugehen. Das dritte Vehikel ist ein bewaffnetes Polizeifahrzeug, ein APC.

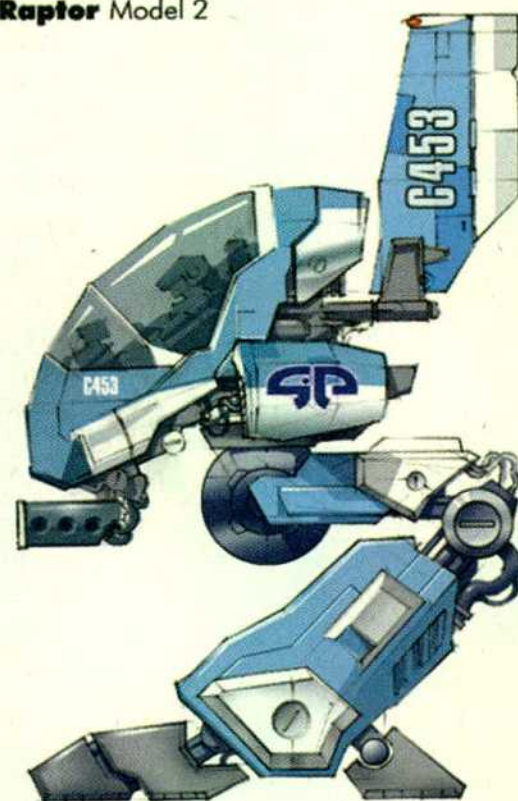
play: Und was ist mit dem Mech?

Stuart Wheeler: Der Mech, Raptor genannt, ist ein Ehrfurcht gebietendes Vehikel, stark gepanzert und mit einer mächtigen Feuerkraft. Das Gameplay fällt bei dem Raptor etwas unterschiedlich aus, denn er hat schließlich nicht den Aktionsradius eines Venom oder eines Havoc. Man steuert im Grunde einen mobilen Gefechtsturm, der alles in Schutt und Asche verwandelt. In einer Mission bekommt man es sogar mit feindlichen Raptors zu tun, die unvermittelt in der Stadt auftauchen.

Graham Davis: Das heißt, man bekommt insgesamt fünf Vehikel, den Havoc- und den Venom-Kampfhubschrauber, das Bodenfahrzeug, den Mech und schließlich das Raumschiff. Sämtliche Vehikel verwenden aber die gleiche Steuerung. Man muß sich nicht erst umgewöhnen. Was sich ändert, ist die unterschiedliche Perspektive. Das Polizeifahrzeug liegt sehr niedrig auf der Straße, d.h. man erblickt die ganzen Gebäude nur im Vorbeifahren. Das Gameplay verändert sich dadurch sehr stark. Im Havoc und im Venom verfügt man über einen sehr großen Aktionsradius, während der Mech nur sehr langsam vorankommt und entsprechend wenig von der



Raptor Model 2



Stadt sieht. Das Polizeifahrzeug ist auf eine Defensive ausgerichtet, d.h. dessen Missionen fallen etwas schwieriger aus.

play: In G-Police 1 verfolgten die einzelnen Vehikel sehr ähnliche Flugbahnen. Habt Ihr das Flugverhalten mittlerweile überarbeitet?

„WÄHREND DIE STORYLINE BISHER DURCH COMPUTERGENERIERT GRAFIKEN VORANGETRIEBEN WURDE, VERWENDEN WIR FÜR DIE CUT-SZENEN NUN DIE IN-GAME ENGINE, DIE NAHTLOSER ALS IRGENDWELCHES FMV-MATERIAL AUF DEN NÄCHSTEN LEVEL ÜBERLEITET. (...) FMVS SETZEN WIR NUR IM INTRO UND IM ABSPANN EIN.“

Graham Davis, Design Manager G-Police Weapons Of Justice, Psygnosis Studio Strout

Stuart Wheeler: Ja, jedes Vehikel verfügt diesmal über ein spezifisches Flugmodell, mit Masse, Luftwiderstand, maximalem Schub usw. Wir können diese Voreinstellungen beliebig variieren und dadurch völlig unterschiedliche Flugmodelle erzeugen.

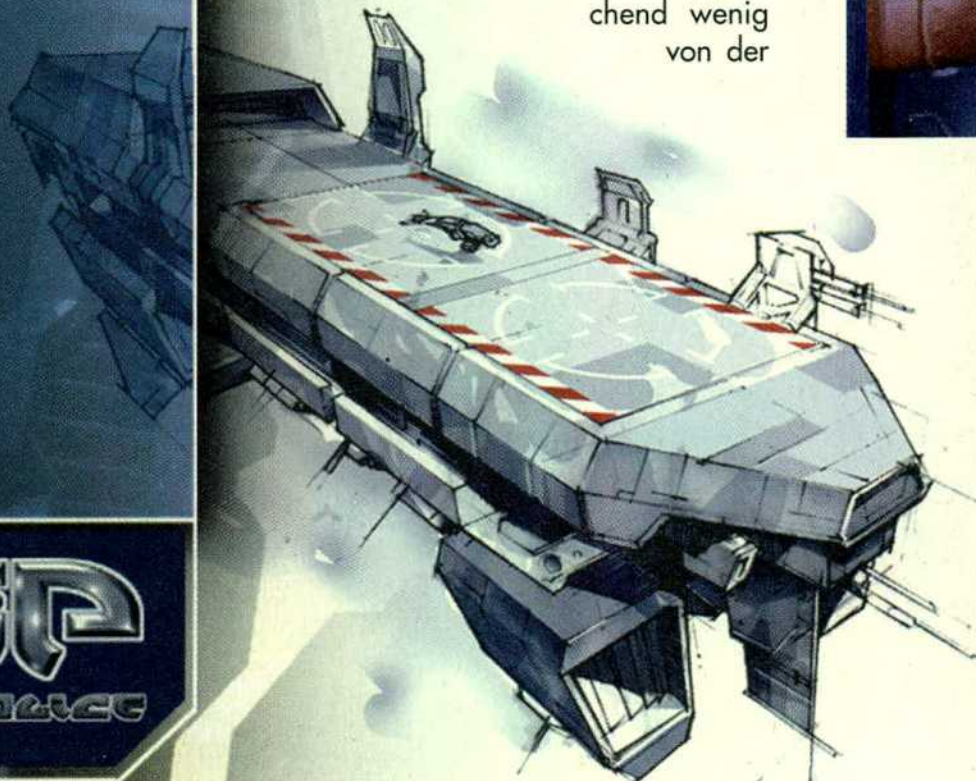
play: Wie würdest Du den Grafikstil in Weapons Of Justice beschreiben?



entieren sich in ihrem Zeichenstil sehr an Batman und Judge Dredd. Jeder Dome wurde vollständig neu erarbeitet.

Stuart Wheeler: Die Lichteffekte in G-Police 1 wirkten zum Teil noch etwas zusammengeflickt. In G-Police 2 verwenden wir Ambient Lighting, an manchen Stellen des Spiels Dynamic Lighting und auch eine Art direkte Sonneneinstrahlung. Die Soundeffekte sind leider noch nicht ganz fertiggestellt, d.h. die Schuß- und Explosionsgeräusche, die Ihr nun hört, stellen noch Platzhalter dar, die ausschließlich zu Demonstrationszwecken dienen.

Graham Davis: Während man herumfliegt, meldet sich das HQ mit Funksprüchen zu Wort, aber auch die



actua soccer

3

empfohlen von

Oliver Bierhoff

Oliver Bierhoff läßt in **Actua Soccer 3** die Herzen aller Fußball-Fans höher schlagen!

Phantastische Grafik, realistische Soundkulisse und präzise Steuerung sorgen für das aufregendste

Sportereignis des Jahres!

Wählen Sie aus 10.000 der

besten Spieler der Welt

oder erstellen Sie ein-

fach Ihre

eigenen Top-

Player!

An diesem Spiel

kommen Sie nicht

vorbei - oder wollen

Sie im Abseits

stehen?!



PC
CD



© 1998 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved.
Actua © is a registered trademark of Gremlin Interactive Limited. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH.

actua
SOCCER 3



DATA SHEET

LEVEL
21

Wingmen des Spielers. Die Sprachsamples hierfür sind zwar bereits alle fertiggestellt, aber zum Teil noch nicht in den einzelnen Aufträgen integriert. Es gibt nun auch Powersuit-Charaktere, kleine, winzige Soldaten, die aus einem Schiff aussteigen und herumlaufen; ein Feature, das mir persönlich sehr gut gefällt.

play: Die Explosionen sind diesmal auch etwas unterschiedlich.

Graham Davis: Wir waren eigentlich nicht sonderlich glücklich darüber, wie in G-Police 1 die Gebäude zerstört wurden. Wenn man ein Gebäude zerstörte, erfolgte eine Explosion und das Gebäude war auf einmal weg. In Weapons Of Justice gibt es jede Menge Rauch und Schutt, die Gebäude stürzen richtig in sich zusammen; eine Tatsache, die den Erwartungen der Spieler sehr entgegenkommt. Sobald wir das Alpha-Stadium erreicht haben, werden wir die



Storyline wird aber später in jedem Fall auch verbal erzählt werden. Das FMV-Intro fällt diesmal etwas kürzer aus, weil wir das G-Police-Universum bereits im ersten Teil erschaffen haben. Angus Fieldhouse, der Grafiker, der sämtliche FMVs erstellt, hat dafür die

synthetischen Charaktere überarbeitet. Die Gesichter sehen nun viel, viel besser aus.

Stuart Wheeler: Wir standen nicht mehr unter dem Druck, die G-Police-Welt aufzubauen, insofern konnten wir uns mehr auf die Qualität des Intros und des Outros konzentrieren.

Graham Davis: In G-Police 1 kannte noch niemand diese Spezialeinheit, d.h. wir mußten erst deren Geschichte und deren Motive erzählen. Jetzt ist dies nicht mehr nötig.

Stuart Wheeler: Das Intro ist aber noch nicht fertig. Die Version, die Ihr jetzt gesehen habt, ist ungefähr zwei Monate alt. Die endgültige Fassung wird etwa vier bis fünf Minuten lang sein.

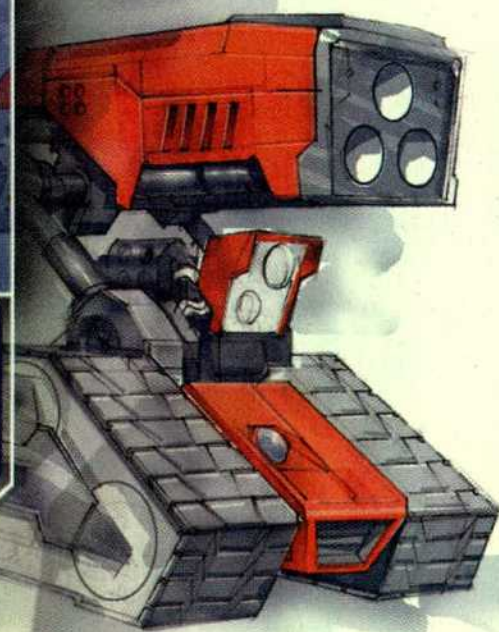
Explosionen noch aufwendiger machen. Wir knüpfen in den Cut-Szenen übrigens auch ganz anders an die Handlung an. Während die Storyline bisher durch computergenerierte Grafiken vorangetrieben wurde, verwenden wir für die Cut-Szenen nun die in-game Engine.

play: Weshalb habt Ihr Euch gegen gerenderte Grafiken entschieden?

Graham Davis: Die Grafikengine leitet nahtloser als irgendwelches FMV-Material auf den nächsten Level über. Der Spieler wird dadurch nicht aus dem Handlungsverlauf herausgerissen, sondern erlebt das eigentliche Spiel. Hier sind natürlich auch weitere Sprachsamples zu hören. FMVs setzen wir nur im Intro und im Abspann ein.

play: Sprachausgabe ist aber im Intro bisher noch nicht zu hören.

Graham Davis: Die Voice Overs sind zwar schon fertiggestellt, aber noch nicht auf das Intro abgestimmt, d.h. momentan ist nur Musik zu hören. Die





play: Ein Aspekt, der vielen Spielern bei G-Police 1 negativ auffiel, war der langsame Grafikaufbau.

Stuart Wheeler: Das ist richtig, das Depth Cueing gehörte zu den eindeutigen Kritikpunkten am ersten Teil. G-Police benötigt derartig viel Rechenzeit, daß wir keine Möglichkeit sehen das Depth Cueing zu verbessern, ohne gleichzeitig die Framerate zu opfern. Die Wireframes im Hintergrund, die sich in G-Police 2 doppelt so schnell als bisher aufbauen, ermöglichen es dem Spieler aber, Objekte wie z.B. Brücken frühzeitig zu erkennen und seinen Kampfhubschrauber zwischen den Lücken von nebeneinander liegenden Gebäuden hindurchzumanövrieren.

Graham Davis: Die Städte in G-Police sind derartig groß, es fliegen auch so viele Schiffe zwischen den Gebäuden herum und die Künstliche Intelligenz verschlingt auch so viel Rechenzeit, daß wir einfach keine Möglichkeit sahen die Fernsicht zu verbessern. Glaubhaft in Städten mit vielen Gebäuden herumzufliegen ist sehr schwierig zu realisieren. Deshalb verwenden die meisten Flugsimulationen Wüsten oder das offene Meer als Landschaft. Die KI benötigt einfach extrem viel Rechenzeit. Um die Fernsicht zu verbessern, müßten wir auf etliche feindliche Schiffe verzichten, und dann wäre das Spiel wohl ziemlich langweilig.

play: Gibt es auch einige verborgene Missionsziele?

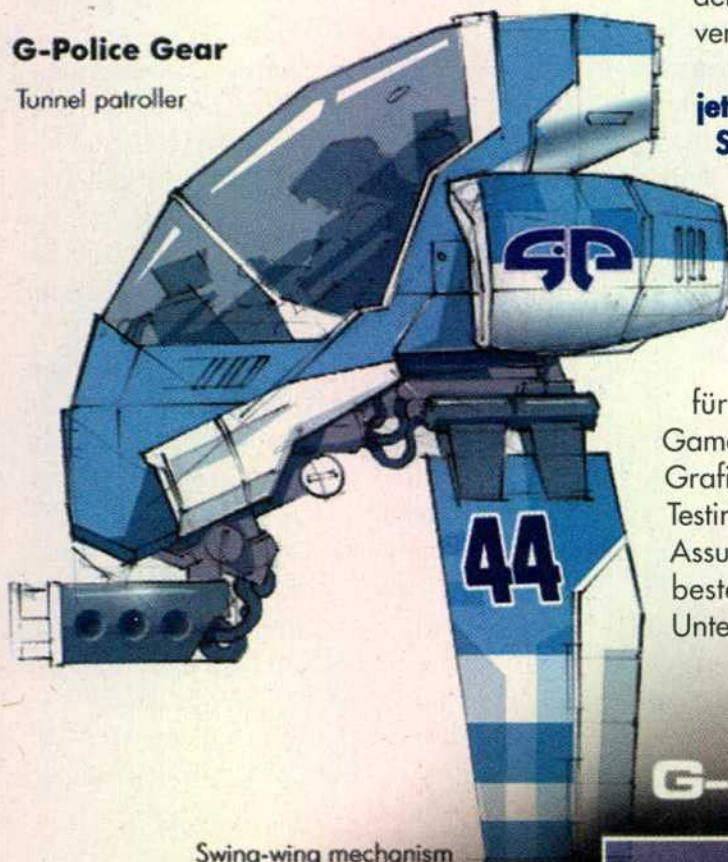
Graham Davis: Ja, je nachdem ob man ein „zweitrangiges“ Missionsziel erfüllt oder nicht, gerät man in eine der Bonusmissionen oder bekommt in einer Galerie Reißzeichnungen zu sehen.

Stuart Wheeler: Auf der Spiele-CD ist noch genügend Platz für einige Designsketzen. Mehrere der Bonusmissionen sind übrigens ähnlich wie ein Rennspiel aufgebaut.

play: Wie kommt die Hintergrundgeschichte von G-Police 2 ins Rollen?

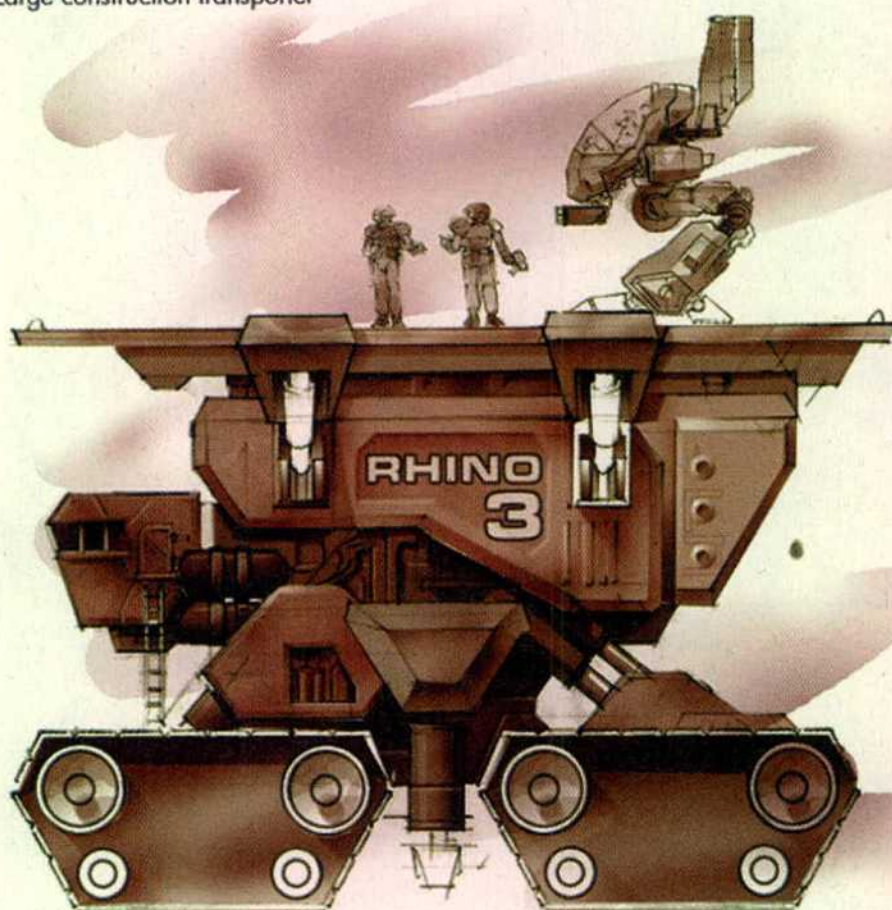
G-Police Gear

Tunnel patroller

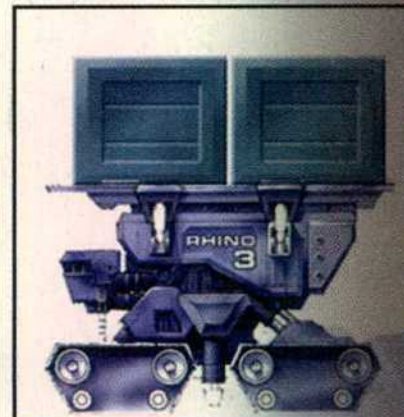


Swing-wing mechanism

GP mobile refueling Tank
Large construction transporter



typical feature in construction area



Graham Davis: Die Storyline von Weapons Of Justice fängt genau an dem Punkt an, an dem G-Police 1 aufhörte. Die beiden Rüstungs- und Minenkonzerne Nanosoft und Krakov wurden zerschlagen, rivalisierende Banden haben die Macht über die Geodoms des Jupitermonds Callisto übernommen. Der G-Police-Pilot Jeff Slater versucht, eine Eskalation der Bandenkriege zu verhin-

Alpha- und einer Betaversion. Diese Alpha von G-Police 2 ist deutlich weiter als die Alpha von G-Police 1 seinerzeit war. G-Police 1 war nicht einmal annähernd so weit.

Stuart Wheeler: Alle Leute in unserem Team sind diesmal erleichtert, denn wir sind bereits sehr nahe an der Alpha. Wir haben noch zwei Monate Zeit für das Feintuning, und können in aller

„G-POLICE BENÖTIGT DERARTIG VIEL RECHENZEIT, DASS WIR KEINE MÖGLICHKEIT SEHEN DAS DEPTH CUEING ZU VERBESSERN, OHNE GLEICHZEITIG DIE FRAMERATE ZU OPFERN. DIE WIREFRAMES IM HINTERGRUND, DIE SICH IN G-POLICE 2 DOPPELT SO SCHNELL ALS BISHER AUFBAUEN, ERMÖGLICHEN ES DEM SPIELER ABER, OBJEKTE WIE Z.B. BRÜCKEN FRÜHZEITIG ZU ERKENNEN UND SEINEN KAMPFHUBSCHRAUBER ZWISCHEN DEN LÜCKEN VON NEBENEINANDER LIEGENDEN GEBÄUDEN HINDURCHZUMANÖVRIEREN.“

Stuart Wheeler, Lead Designer G-Police Weapons Of Justice, Psygnosis Studio Strout

dern, und wartet auf die Ankunft der Marines. Als die Marines eintreffen, scheinen sie zunächst der mißlichen Lage Herr zu werden, bis sich später herausstellt, daß Grice, der Anführer der Marines, seine eigenen Pläne verfolgt.

play: Wie weit seid Ihr bis jetzt in der Entwicklung des Spiels?

Graham Davis: Dies ist eine Pre-Alpha-version des Spiels. Die Alpha ist für den 14. Dezember angesetzt, d.h. uns bleiben danach noch etwa zwei Monate Zeit für den Feinschliff, was das Gameplay, die Missionen und die Grafik betrifft, und für das QA Testing (Anm.d.Red.: QA: Quality Assurance - Qualitätssicherung). Es besteht immer ein sehr großer Unterschied zwischen einer Pre-

Ruhe den Schwierigkeitsgrad austarieren und die Steuerung so einsteigerfreundlich gestalten, wie wir sie haben möchten.

play: Stuart, Graham, vielen Dank für das Gespräch.



G-POLICE 2



KINGSLEY

Für einige Zeit sah es so aus, als würde Psygnosis' Sorgenkind Kingsley überhaupt nicht mehr den Kinderschuhen entwachsen. Erst als vor knapp einem Jahr das Gameplay endlich in groben Zügen feststand, ging die Entwicklung in Riesenschritten voran. Das Leveldesign nahm förmlich Gestalt an und aus der Zentralfigur, dem Karnickel Kingsley, wurde ohne lange Umschweife ein Fuchs, da der Hase in den Focus Tests gnadenlos durchgefallen war. Seit fast 30 Monaten arbeitet Psygnosis' Camdener Studio, das bisher auf der PlayStation lediglich durch Blast Radius in Erscheinung trat, nun an diesem Titel, und der Erfolgsdruck auf die Entwickler wächst.

Kingsley läßt jedoch sehr vielversprechende Ansätze erkennen. Im Schloß, dem ersten Schauplatz des Abenteuers, wird man spielerisch an die Aktionsmöglichkeiten der Zentralfigur herangeführt. Kingsley, d.h. der Königssohn hat erst einige Trainingsrunden zu absolvieren, bevor er in die weite Welt entlassen wird. Auch Waffentraining steht auf dem Programm seines Lehrmeisters Alter Schruppel. Einige Multi Hit Combos mit

dem Dolch, dem Schwert und der Axt, später geht es mit Pfeil und Bogen an den Schießstand. Das Trockentraining ist aber nicht als bloße Schauübung, sondern als Bestandteil der Storyline gedacht. James Smith, der Level Designer von Kingsley, sieht darin das Online-Handbuch des Spiels. Eine Karte vom Karottenkastell ist aber nicht

Kingsley erst einmal herzlich und legt ein kleines Nickerchen ein.

Sonderlich häufig ist dies jedoch nicht der Fall, denn das Königspaar, sein Lehrmeister Alter Schruppel und die Dorfbewohner halten ihn mit ihren Hinweisen auf den Verbleib des Bösewichts Käptn Gallmann schon genug auf Trab. Der Seemann Jim

„KINGSLEY DREHT SICH ZU PICK UPS UND GEGNERN UM, DIE SICH AUSSERHALB DES SICHTBAREN BILDSCHIRMS BEFINDEN - EIN HINWEIS FÜR DEN SPIELER, DIE NÄHERE UMGEBUNG IN AUGENSCHNITT ZU NEHMEN.“

James Smith, Level Designer Kingsley, Psygnosis Studio Camden

vonnöten, denn sonderlich groß ist das Schloß nicht. Als Übersichtskarte über das Spielareal fungieren Fuchslöcher, durch die Kingsley auch zwischen den einzelnen Schauplätzen hin und her wandern kann. Völlig frei kann sich die Hauptperson nämlich nicht bewegen, sondern nur innerhalb eines bestimmten Sektors. Für einen Fußmarsch über die gesamte Insel würde man dennoch nur einen Zeitraum von knapp 10 Minuten benötigen, so Mark Smith, ein Grafiker des Spiels, der mit seinem Alias Power Animator für einen Teil der fast 70 Charaktere verantwortlich zeichnet. Alleine für die Hauptfigur wurden laut Mark Smith über 2.000 Cell Animations erstellt. Entsprechend ansehnlich sieht Kingsley aber auch aus. Geschmeidig stapft der kleine Fuchs Pfote für Pfote durchs Gelände, während sein Schweif auf und ab wedelt. Langweilt er sich, d.h. überlegt der Spieler gerade, was er als nächstes unternehmen soll, gähnt

schickt Kingsley zu seiner ersten Bewährungsprobe auf einen Leuchtturm vor der Insel. Dort angelangt, betritt er guten Mutes den „Dungeon“ - schließlich möchte Kingsley ein echter Ritter werden -, um gleich mit aus allen Rohren feuernden Geschützen konfrontiert zu werden, die aber noch einfach zu überwinden sind. Die Flucht vor den heranrollenden Fässern gestaltet sich für ihn dagegen schon etwas schwieriger, da es hier auch gilt, die richtige Abzweigung nicht zu verpassen. Gerade die Strafe-Funktion kommt einem hier sehr zugute.

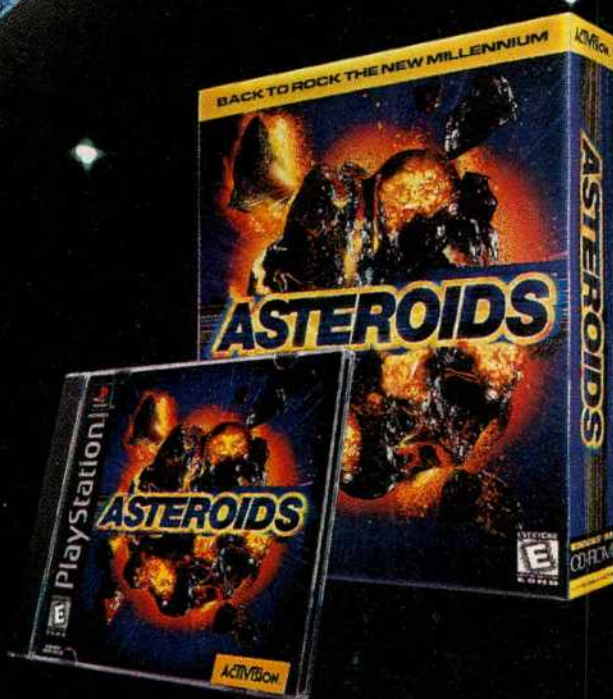
Soweit zu den Jump'n Run-Einlagen, die bis dato das Gros des Spiels ausmachen. Kleine Puzzles, wie Schiebeschalter, Schlüssel oder das korrekte Anordnen von Symbolen lockern zwar das Spielgeschehen etwas auf, ein Action-RPG erwächst aus Kingsley aber dadurch noch nicht.

Nichtsdestoweniger hinterließ Kingsley beim (zweiten) Anspielen in dem Londoner Camden Studio sehr wohl einen spritzigen, weil abwechslungsreichen Eindruck. Die Aktionsmöglichkeiten des kleinen Fuchs können sich allemal sehen lassen und das Leveldesign ist für so manche Überraschung gut. Nur mit Pop Ups hatte die vorliegende Betaversion noch Probleme, aber bis zur Veröffentlichung im März läßt sich ein solcher Kritikpunkt sicherlich noch beheben.



IST IHR BILDSCHIRM BRUCHSICHER?

ASTEROIDS™



PC
CD
ROM

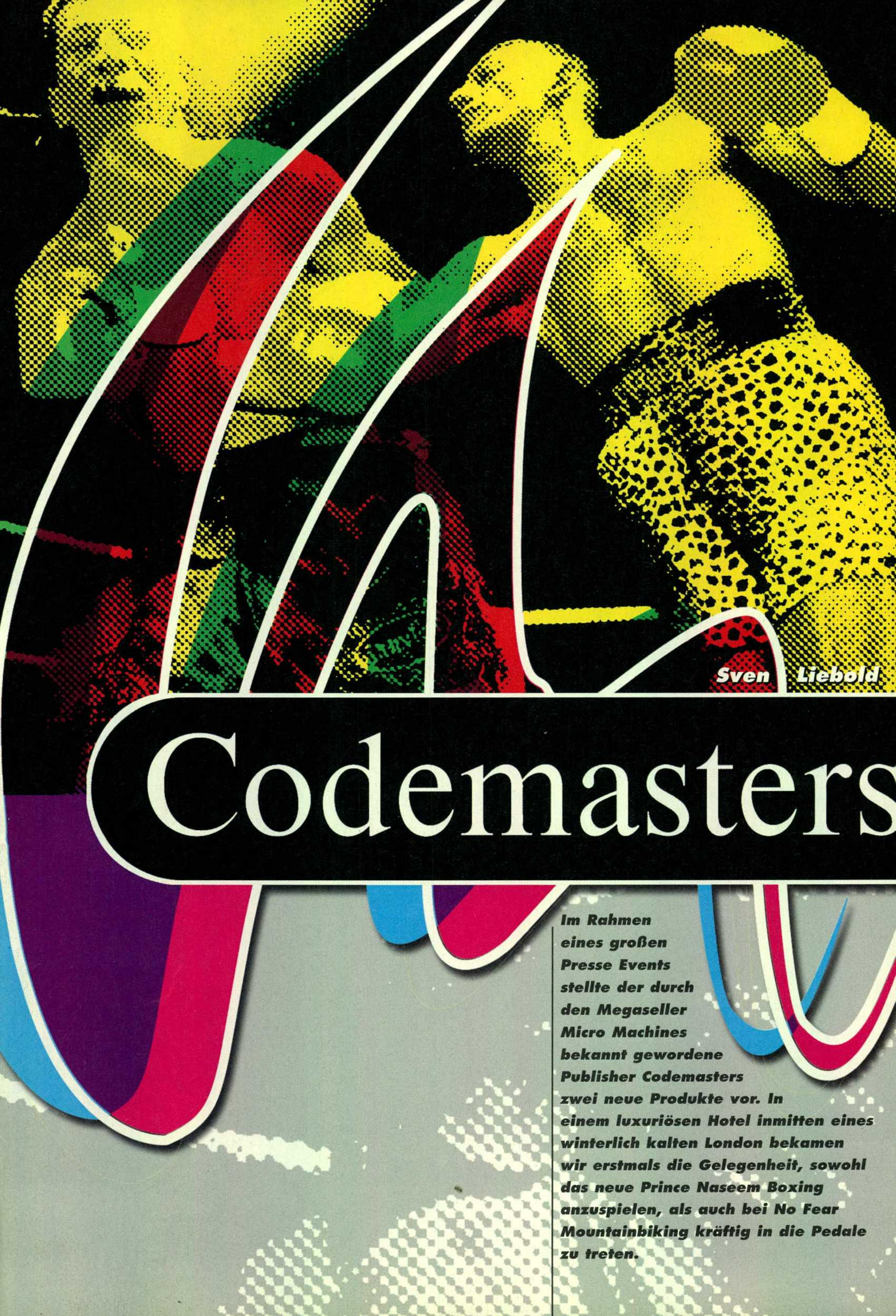


WWW.ACTIVISION.DE

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

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Asteroids ist ein Warenzeichen und © von Atari Interactive, Inc., einer Hasbro-Tochtergesellschaft. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Spielekonsolle. 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.

ACTIVISION
games for generations



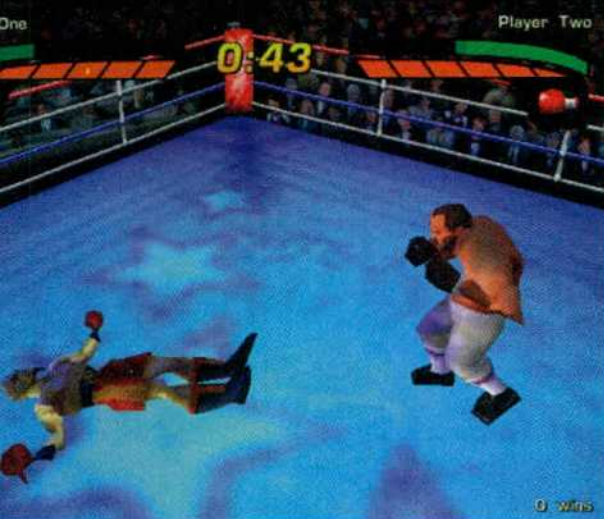
Sven Liebold

Codemasters

Im Rahmen eines großen Presse Events stellte der durch den Megaseller Micro Machines bekannt gewordene Publisher Codemasters zwei neue Produkte vor. In einem luxuriösen Hotel inmitten eines winterlich kalten London bekamen wir erstmals die Gelegenheit, sowohl das neue Prince Naseem Boxing anzuspielden, als auch bei No Fear Mountainbiking kräftig in die Pedale zu treten.



PRINCE NASEEM BOXING



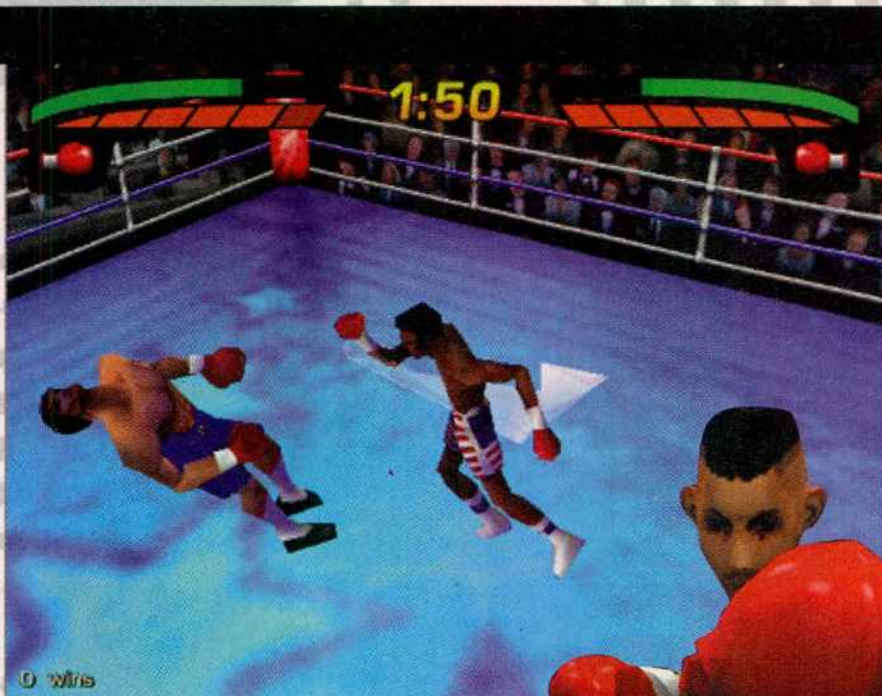
Auch echte KO's sind bei Naseems Boxing möglich.

Nach dem nicht ganz so überwältigenden Box-Champions von Electronic Arts ist Codemasters neuer Titel ganz klar der neue Anwärter auf den Thron des Genre-Königs. Obgleich in Deutschland der Boxsport nicht im selben Maße gehyped wird wie bei unseren englischen Nachbarn oder gar in den Vereinigten Staaten, besteht durchaus auch hier ein gewisser Beliebtheitsgrad des munteren Gedresches. Dennoch stellt sich die Frage, ob ein reinrassiges Boxspiel den PlayStation-Besitzer in gleichem Maße begeistern wird können wie beispielsweise ein herkömmliches 3D Beat'em Up im Stile der Tekken-Serie. Codemasters möchte deshalb gleich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Zum einem soll Prince Naseem schnelle

Schlagfolgen und Combos ermöglichen, wie wir sie auch von Dead or Alive und Konsorten kennen, auf der anderen Seite wird sehr viel Wert auf strategische und taktische Elemente gelegt. Anstatt in eine wüste Prügelei zu verfallen, gilt es immer noch den richtigen Moment für einen wirkungsvollen Schlag abzapfen - sprich dann, wenn der Gegner seine Deckung fallen läßt.

Obwohl Prince Naseem Hamed keinen Star der Schwergewichtsklasse a la Holyfield und Tyson repräsentiert, erfreut er sich mittlerweile einem sehr großen Bekanntheitsgrad, den er nicht zuletzt seinen einzigartigen Showeinlagen und seinem völlig unorthodoxen, höchst arrogant wirkenden Kampfstil zu verdanken hat. Naz erklimmt per Salto das Ringinnere und wird beim Einmarsch von buntem Laserlicht begleitet. Besonders Premiere-Abonnenten dürften schon begeistert den einen oder anderen Kampf des amtierenden Doppelweltmeisters verfolgt haben. Als offizieller Pate des PlayStation-Titels finden wir natürlich auch ein detailliertes Polygonmodell des Prinzen unter den fast 100 Boxern, die sich in dem ersten reinrassigen Sportspiel der Engländer tummeln.

Eine der großen Hauptstärken des Gameplays ist die Vereinigung von praktisch drei Spielen unter einem Dach. Wem die Lust mehr nach einer unkomplizierten Kloppelei steht, kann sich in einem Arcade-Mode nach Belieben abreagieren, während man im World Championship Showcase gegen



eine ausgewählte Weltelite von 16 Athleten kämpft. Zu Beginn des Spiels werden jedoch voraussichtlich nur sechs der knapp 100 Boxer anwählbar sein. Der Rest der Kämpferriege muß man sich erst durch den Turniersieg erspielen. Anspruchsvolle Boxfreunde können einen eigenen Schützling von der Pike auf trainieren und im Karriere-Modus langsam an die Weltklasse heranzuführen. Von Naseems Coach Brendon Ingle persönlich wird der Boxer in Attributen wie Balance, Ausdauer, Schlagtechnik und Kraft ausgebildet. Hierfür stehen so ziemlich alle aus den Rocky Filmen bekannte Gerätschaften zu Verfügung. Punchingball, Seilspringen, Sparring und nicht zuletzt eine ausgewogene Ernährung sind maßgebend für einen starken Geist und Körper. In übersichtlichen Menüs werden die aktuellen



Statistiken des Boxers überprüft und ein Tagesplan erstellt. Danach folgt das Festlegen von Kampfterminen, die unser Rookie wahrnehmen muß, wenn er sich irgendwann gegen die besten dieser Welt behaupten will. Allerdings gilt es die richtigen Gegner auszuwählen, da sich häufige Niederlagen ganz klar auf Kondition und Kampfgeist auswirken.

Die Bewegungen der Boxer wurden hingegen jeder Spekulationen nicht per Motion Capture-Technologie eingefangen, sondern in akribischer Handarbeit angefertigt. Zuständig dafür waren sechs einschlägige Animationsexperten aus der Filmindustrie, welche bereits an



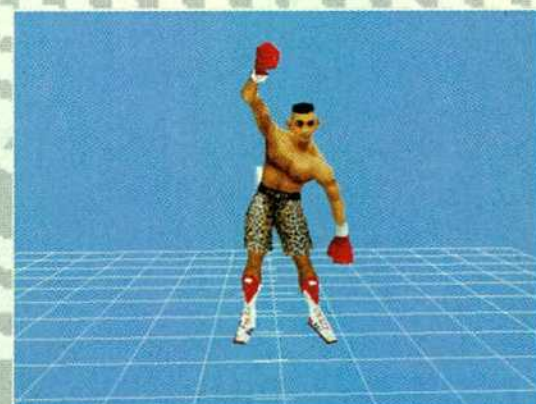
einigen erfolgreichen Cartoonserien mitarbeiteten. Der Verzicht auf das Einfangen der Bewegungen von echten Boxern lag für die Entwickler auf der Hand. So wollte man nicht nur die Standard Manöver dieses Sports, sondern so viele Aktionen wie möglich auch etwas übertrieben darstellen. Durch diese Darstellungsweise wird mehr Dynamik in den Schlagabtausch gebracht, ohne dabei in unrealistische Gefilde abzudriften. Die Modelle der virtuellen Schläger umfassen ca. 800 Polygone und sind mit einem echten Skelett versehen, um speziell im Bereich der Animation mit einem extra dafür angefertigten Tool für realistische Körpereigenschaften zu sorgen. Würde ein normaler Punch per Motion Capture an die 30 Frames benötigen, sind durch das ausgefeilte Skelettsystem nur deren acht notwendig.

Die Entwickler hatten stets die enorme Spielbarkeit diverser 2D Beat'em Ups, wie beispielsweise die der Street Fighter-Serie vor Augen, da eine optimale Balance zwischen Spielbarkeit und Geschwindigkeit gefunden werden sollte. Natürlich hatte dieses Basismodell des Gameplays keine Einflüsse auf die Bewegungen der Boxer, falls jetzt die



Die Ratschläge des Trainers sollte man tunlichst befolgen.

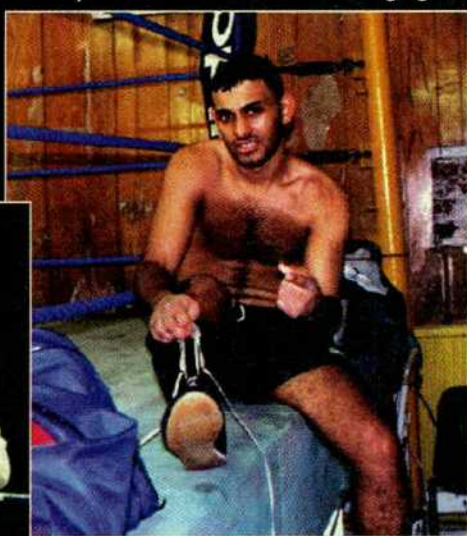
Vermutung naheliegen sollte, der Spieler würde Feuerbälle abschießend durch den Ring springen. Die Charaktere verfügen traditionsgemäß über alle Techniken der facettenreichen Welt des Boxens. Die Steuerung fiel deswegen dennoch nicht unnötig komplex aus. Neben den üblichen Japs und Haken hat man die Möglichkeit, durch bestimmte Combo-Folgen „Tokens“ zu sammeln. Hat man vier dieser Symbole am Bildschirm, kann der Athlet einen Superschlag landen, der bei einem glücklichen Treffer den Gegner gnadenlos auf die Bretter schickt. Wie auch im richtigen Sport kann nämlich der Gegenspieler nicht nur anhand eines Punktesiegs oder TKOs geschlagen werden.



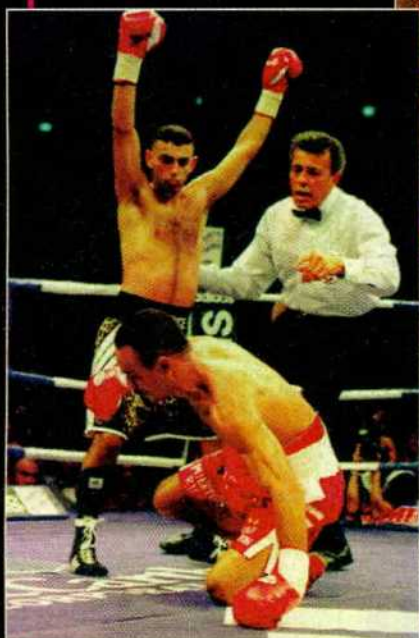
Alle Animationen wurden sorgsam von Hand angefertigt.

Profisportler oder Entertainer?

Der gebürtige Jemeniter erfüllt wohl zweifelsohne beide Kategorien im gleichen Maße. Begleitet von Lasershows und Pyroeffekten sorgt er bei jedem Einmarsch in die Kampfarena für Begeisterung. Dank seiner herausragenden Leistungen in der Federgewichtsklasse darf er sich auch durchaus in diesem Glitzer und Glimmer präsentieren. Mit einem Kampfrekord von 31 Siegen, aber keiner Niederlage repräsentiert er nach wie vor den Weltmeister der Federgewichtsklasse in zwei Verbänden. 28 Gegner schickte er durch einen frühzeitigen KO auf die Bretter. Der große Weltruhm blieb ihm dennoch bis jetzt verwehrt, was natürlich auch an der weniger populären Gewichtsklasse liegen mag. Sein letzter Kampf fand im Oktober '98 gegen Wayne McCullough statt, den er allerdings wider seiner Propheisungen nur durch einen Punkte-



sieg bezwingen konnte. Im März nächsten Jahres wird Naz sich erneut Salto-schwingend in den Ring begeben, um sich einem neuen Herausforderer auf seine Titel zu stellen.





Der Einmarsch der Athleten wird durch nette Lichteffekte begleitet.

Bietet der Arcade Modus noch einen leicht naiven Einstieg in das Geschehen, sollte man spätestens in den anderen Modi die Steuerung wirklich intus haben, denn mit blindem Geprügel ist in diesem Sport kein Blumentopf zu gewinnen. Um harte Treffer am Gegner zu erzielen, gilt es, sich immer wieder auf die Taktik des Kontrahenten einzuspielen und ihn beispielsweise ganz in der Art des Prinzen leicht zu umtänzen und den schwachen Punkt in seiner Abwehr auszunutzen. Nur mit geschickten Bewegungen im Ring und der richtigen Strategie geht man als Sieger nach Hause.

Die Kämpfe finden in opulenten 3D-Arenen auf der ganzen Welt statt. In 16 Ringen kämpft man unter anderem in Deutschland, Los Angeles, Las Vegas, Frankreich, Japan oder auch im berühmten Madison Square Garden. Das Entwicklerteam war sehr darauf bedacht die authentische Atmosphäre eines echten Boxevents wiederzuspiegeln. Die sehr detailliert dargestellten Austragungsorte bieten einiges an optischen und akustischen Leckerbissen. Beim Einmarsch der Athleten gibt es bunte Lichtshows zu bestaunen, die sich teilweise sogar durch das ganze Match hindurchzie-

hen. Ein begeistertes Publikum reagiert dynamisch zum Geschehen zwischen den Seilen, feuert einzelne Boxer an oder raunt auch schon mal bei unfairen Aktionen. Bestimmte Treffer am Körper der Gladiatoren sind ebenfalls mit kleinen grafischen Effekten unterlegt, um beispielsweise einem besonders hartem Hit mehr optischen Ausdruck zu verleihen. Nett anzuschauen ist auch der sich langsam bildende Schweiß auf der Haut der Boxer, der sogar bei einem richtig harten Treffer davonwirbelt.

Mit Prince Naseem Boxing scheint Codemasters wirklich alle guten Zutaten, die für einen Titel dieses Genres notwendig sind, ineinander vereint zu haben. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt, wie sich Naz gegen die schwergewichtigen Box-Champions von Electronic Arts bewähren wird.



Von der Skizze zum fertigen Polygonmodell.

INTERVIEW MIT DEM PRODUZENTEN DAVE VAULT

play: Habt Ihr eigentlich gewußt, daß Electronic Arts mit einem ähnlichen Produkt auf den Markt kommt?

PV: Nein, beim Entwicklungsstart hatten wir davon noch keinen Schimmer. Um ehrlich zu sein, stellten wir dies erst vor vier oder fünf Monaten fest. Genau dann, als wir eine Anfrage nach den Lizenzen vornahmen (lacht). Ich denke, unser Produkt kommt ganz gut ohne einen Muhammed Ali aus, da unser Schwerpunkt eindeutig auf dem Gameplay liegt. Außerdem haben wir zumindest für den europäischen Markt einen der wichtigsten Boxer überhaupt gewinnen können.

play: Welche Gedanken lagen dem Design der fiktiven Boxer zugrunde?

PV: Wir suchten vor allem nach echten Charakterköpfen, die eben eine gewisse Lebensstimmung widerspiegeln. Beispielsweise haben wir einen mächtigen schottischen Kämpfer, der im Auswahlsscreen durch seine Schminke sehr an Braveheart erinnert. Bis auf die Kleidung wird der Boxer natürlich im Ring ohne diese Spielereien auftreten. Schließlich wollten wir eine Boxspiel machen und nicht Wrestlemania 35. Alles in allem sind wir sehr stolz auf diese Entwürfe, da wirklich jeder Boxer etwas besonderes repräsentiert.

play: Bei der Präsentation hast Du mehrmals betont, daß Ihr Euch stark an typischen Beat'em Up-Vorbildern wie Street Fighter orientiert habt. Bleibt deshalb nun der Anspruch auf der Strecke?

PV: Nein, auf keinen Fall. Ich nannte dieses Beispiel nur in Bezug auf den eigentlichen Spielfluß. Der Spieler soll einfach spüren, daß seine Boxer spontan auf die Eingabe reagieren. Boxen ist ein sehr dynamischer Sport - genau dieses Gefühl wollen wir widerspiegeln. Trotz dieser Agilität kommt der Anspruch keinesfalls zu kurz. Die Kämpfe fordern strategisches Denken als auch natürliche Instinkte.

play: Hatte Prince Naseem eigentlich in irgendeiner Form Einfluß auf die Produktion?

PV: Oh ja! Trotz seines recht straffen Zeitplanes nahm er sich sehr viel Zeit um sich ausgiebig über unserer Arbeit zu informieren. Er ist ein sehr netter und umgänglicher Mensch. Ein wichtiger Punkt für ihn war, daß er auf keinen Fall als Superheld dargestellt werden sollte. Einzig bestimmte Eigenarten von ihm wollte er im Spiel sehen, wie zum Beispiel bestimmte Fußstellungen. Naz gab uns sehr viel positiven Input und half uns vor allem im Verständnis des Boxsports.

play: Wie groß ist das Team und wie weit seid Ihr mit der Produktion?

PV: An Prince Naseem Boxing arbeiten derzeit 32 Leute. Wir glauben noch zwei weitere Monate zu benötigen, bis wir in ein Beta-Teststadium kommen. Zwar werden bereits jetzt einige Tests vorgenommen, aber dies bezieht sich nur auf kleine grafische Details wie Polygonüberschneidungen. Wenn alles gut geht, wird im März zur ersten Runde geläutet werden.

play: Wir wünschen Euch viel Erfolg und bedanken uns für das Gespräch.



No Fear Downhill Mountain Biking

Nicht minder schweißtreibend geht es bei einem weiteren Produkt des 99er Lineups zu. Die schwedischen Entwickler von UDS nahmen sich einer, bis jetzt in dieser Form noch nie umgesetzten Sportart an: dem Downhill Mountain Biking. Wer sich schon einmal eine Übertragung dieser Events im Fernsehen zu Gemüte gefügt hat, wird um die Dramatik dieser Disziplin wissen. Mit Geschwindigkeiten von bis zu 100 km/h stürzen sich die tollkühnen Piloten auf ihren Drahteseln haarsträubende Geländeabfahrten hinunter, ohne dabei eine nennenswerte Schutzkleidung zu tragen.

UDS machten zuletzt mit ihrem PC-Spiel Ignition von sich reden, welches hierzulande unter dem Namen Bleifuß Fun verkauft wurde. Mit einer völlig neuen Grafikengine versuchen die Entwickler nun, die adrenalingeladenen Abfahrten auf die PlayStation zu bringen. Eine schwierige Aufgabe, wenn man bedenkt, daß sich noch kein ande-

rer Hersteller an diese Thematik gewagt hat. Das komplizierte an der Sache ist es, die Dynamik des Radsports einzufangen, denn anders als bei gewöhnlichen Rennspielen gibt es hier kein Gaspedal, da der Protagonist selbst kräftig in die Pedale treten muß. In Zusammenarbeit mit dem Hersteller No Fear, der neben Klamotten auch zahlreiche Extremsport Hardware produziert, stellten die Schweden eine bemerkenswerte Interpretation dieses Erlebnisses auf die Beine.

Wahlweise im Duell oder in einem Feld von 15 anderen Fahren kämpft man um den begehrten Platz auf dem Siegereppchen. Gefahren wird wahlweise in der Ego- oder Außenansicht, die sich beide sehr gut und übersichtlich steuern lassen. Besonders die Lenkersicht konnte mit schicken Environmental Mapping-Effekten auf dem Metall gefal-

Die Animationen der Fahrer sind sehr authentisch umgesetzt worden.

len. Die Spielmechanik wurde ebenfalls sehr gut gelöst: Per X-Taste beschleunigt man das Bike. Am Bildschirmrand findet sich jedoch eine Energieleiste, die über den Konditionsstatus des Fahrers Aufschluß gibt und durch zu vieles Treten natürlich abnimmt. Gleitet man allerdings Senken im Leerlauf hinab, lädt sich der Balken wieder auf. Somit ergibt sich ein interessantes Wechselspiel, bei der die genauen Kenntnisse des Terrains unbedingt nötig sind. Der Fahrer muß sich seine Kräfte strategisch wertvoll einteilen, um nicht im falschen Moment ohne Puste dazu-



Im Replay kann man sein Rennen nochmals aus verschiedenen Kameraperspektiven bewundern.

MACH MICH KRANK, SCHWESTER.

Hast du's nicht satt, dauernd gegen die gleichen Pappnasen zu kämpfen? Wie wär's mal mit 'ner coolen Krankenschwester, die dich so richtig fertig macht? Oder mit 'nem Pfau? Oder mit dem netten Samurai von nebenan? Rival Schools hat 14 extravagante Charaktere, die mit reichlich offensiv- und defensiv-techniken zuhauen, daß die schwarze Kracht. Burning Vigor Attacks, steuerbare Attacken in der Luft, zwei wählbare Kämpfer, von denen du einen zu Hilfe holen kannst, wenn's eng wird - alles auf zwei unabhängigen CDs. Oder ziehst du privat auch nur Jogginghosen an?



fig. 1



fig. 2



PlayStation™

CAPCOM

Virgin INTERACTIVE

INTERVIEW MIT DEM PRODUZENTEN PETER ZETTERBERG

play: Habt Ihr nie in Erwägung gezogen, auch professionelle Fahrer dieser Sportart zu lizenzieren?

PZ: Am Anfang hatten wir dies schon in Erwägung gezogen. Jedoch sind solche Lizenzen immer mit einem sehr großen finanziellen Aufwand verbunden. In diesem Fall wollten wir einfach unsere Ressourcen in die Entwicklung stecken und nicht in irgendwelche Namen. Abgesehen

davon wird es einige Fahrer geben, die zumindest äußerlich den Genrekennern etwas sagen dürften.

play: Mit No Fear habt Ihr dennoch einen relativ großen Marketingpartner an der Hand.

PZ: Das stimmt. Allerdings ist dies mehr als ein Bonus, denn als ein Kaufreiz zu sehen. Die Leute da draußen sollen in erster Linie von dem Produkt überzeugt sein - nicht von irgendwelchen Marken oder Namen.

play: Habt Ihr die Grafikengine ganz alleine aus dem Boden gestampft oder ist das etwa eine modifizierte Colin-Version?

PZ: Die Engine wurde eigens für dieses Spiel von uns entwickelt. Zu Beginn des Projekts war die Zusammenarbeit mit Codemasters noch gar nicht sicher. Jetzt allerdings, wo dies der Fall ist, können wir uns natürlich in vielen Dingen mit anderen Entwicklern austauschen, was letztendlich nur dem Spiel zu gute kommen wird.

play: Bist Du selbst schon Mountain Bike gefahren?

PZ: Klar! Zu Beginn des Projekts hat das ganze Team sogar ein ganzes Wochenende damit verbracht, um sich eine genaue Vorstellung von der Thematik zu machen. Deswegen sind wahrscheinlich auch die Sturzszenen so detailliert ausgefallen (lacht).

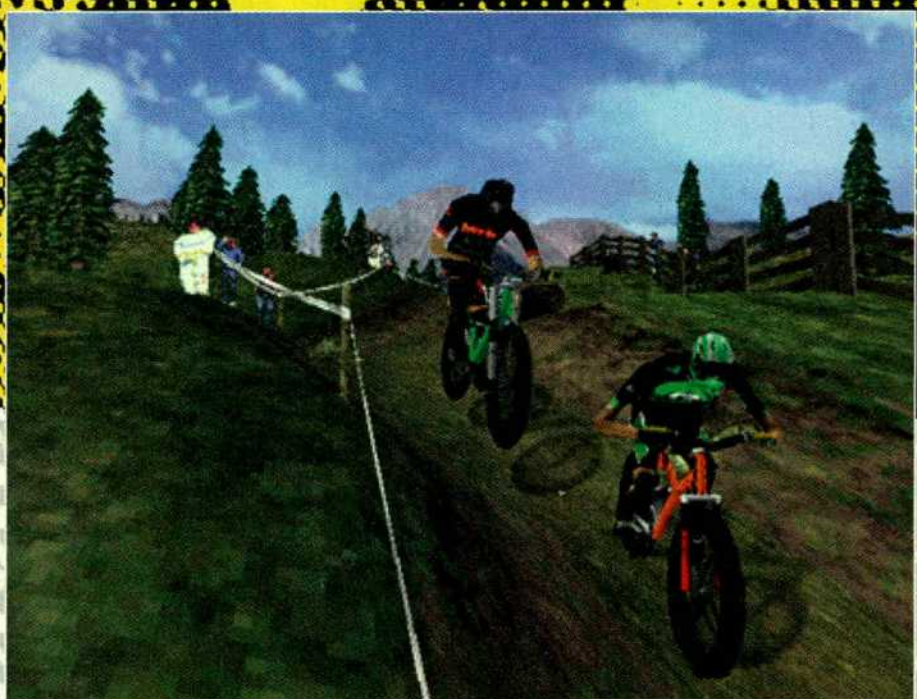
play: Hoffentlich hat sich niemand verletzt.

PZ: Nein nein, bis auf ein paar Schürfwunden sind wir alle heil geblieben.

play: Was ist noch zu tun und vor allem wie lange wird es noch dauern, bis wir uns selbst hinter den Lenker schwingen können?

PZ: Vor allem wird derzeit noch an der Engine gefeilt, da wir in einigen Strecken noch nervige Clippingprobleme haben. Dann folgt noch ein ganzer Brocken an Feintuning, sowie ein intensives Beta-Testing. Wenn allerdings alles gut geht, sollten wir zum Ende des ersten Quartals auf dem Markt sein.

play: Vielen Dank für das Gespräch



Unterschiedliches Terrain wirkt sich auf die Fahrbahnhaftung aus.

stehen. Ferner kann der Biker noch eine ganze Latte an akrobatischen Tricks aufs Parkett legen, die bei Mißlingen zwar nur virtuelle Schürfwunden ergeben, sich aber gewaltig auf das Zeitkonto auswirken. Gut gelöst ist auch, daß die Kamera bei diesen Manövern, sofern man sich in der Egosicht bewegt, kurz nach außen schwenkt, damit man auch den entsprechenden Trick verfolgen kann.

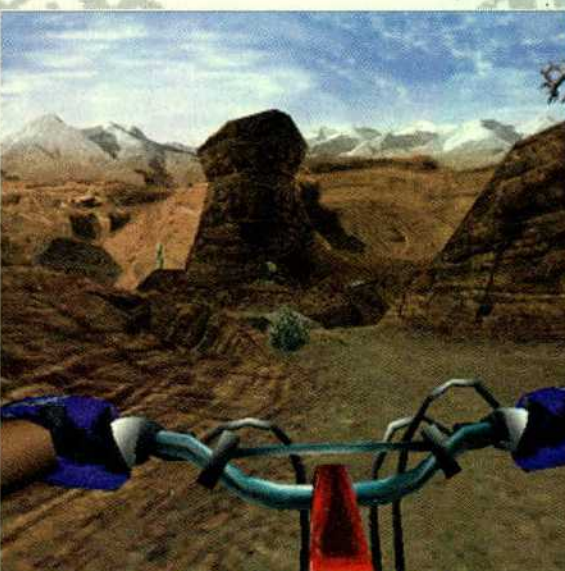
Die sehr innovativ designten Kurse befinden sich in zehn unterschiedlichen Umgebungen, die von der staubigen Wüste Marokkos, über die steilen Hänge Neuseelands, bis hin zu den Kraterlandschaften Japans reichen. Neben einer guten Weitsicht wurde besonders die grafische Darstellung von Steigung und Gefälle sehr deutlich realisiert, damit man die Kräfte seines Fahrers auch wirklich passend einteilen kann. Die Streckenführung schreckt weder zurück vor Treppen und Innenstädten, Felsen gespickten Pisten oder harten 90° Turns, die aber sehr

schön im Zusammenspiel mit der Hinterbremse gedriftet werden können. Vor allem in einem großen Verfolgerfeld muß man um jeden Zentimeter in den engen Kurven kämpfen.

Um ein möglichst gutes Setup des Mountain Bikes zu gewährleisten, hat der Spieler die Möglichkeit, sein Fahrrad dem Terrain entsprechend anzupassen. Dies beinhaltet wichtige Attribute wie Bremsen, Federung, Rahmen, Bereifung und sogar die Anzahl der Zahnäder auf dem Ritzel kann gewählt werden.

Wahlweise stehen dem Bike-Fan der Single Race Mode, Time Trials, Championship oder auch ein Splitscreen-Duell zur Verfügung, um den ultimativen Kick auf zwei Rädern zu erfahren. Begleitet wird das gesamte Szenario von sehr realistischen Soundeffekten, die sich hervorragend in das Geschehen einpassen. Man hört den Fahrer bei groben Steigungen heftig atmend in die Pedale treten, während in einem Gefälle das Ritzel munter vor sich hinknuspert.

Bleibt abzuwarten, ob Downhill Mountain Biking genauso revolutionäres zu leisten vermag, wie TOCA 2 oder Colin McRae im Rennspiel-Genre. Die Ansätze dafür sind gegeben.



Die Chromeffekte auf dem Lenkrad sind ein echter Augenschmaus.

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

**gametm
buster**

DAS MOGELMODUL MIT POWER



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

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

DM 99,-

Nintendo 64-Version DM 119,-

INTERACTOR

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

DM 89,-

SHOCKWAVE



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

DM 79,-

ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE



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

DM 119,-

720 SLOT MEMORY CARD

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

DM 129,-

360 SLOT MEMORY CARD

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

DM 119,-

120 SLOT MEMORYCARD

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

LED STATUS INDICATOR

DM 89,-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

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

DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD

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

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY

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

DM 99,-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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



Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47



Melbourne House

Anfang bis Mitte der Achtziger Jahre noch durch The Hobbit und The Way Of The Exploding Fist berühmt geworden, verschwand das Label Melbourne House bereits 1987 wieder in der Versenkung. Erst 1996 erwarb Alfred Milgrom, der Gründer der Firma, wieder den alten Namen und sorgte mit der Veröffentlichung von KKnD Krush Kill 'n' Destroy für breites Aufsehen.

play unterhielt sich mit Kirsten Beamish, der Licensing- und Marketing Managerin von Melbourne House, über die Anfangszeit der Firma, die Neuerungen in der PlayStation-Adaption KKnD Krossfire, Genrerivalen und Retro Gaming.

Martin Weidner



Melbourne House - ein Firmenprofil

Melbourne Hosue wurde 1980 zunächst als Verlag ins Leben gerufen, woraufhin sich Alfred Milgrom, der Gründer von Melbourne House (Publishing) Ltd., bald entschloß, ins Videospielebusiness einzusteigen. Milgrom erwarb die Lizenz an J.R.R. Tolkiens Fantasyroman The Hobbit. 1982 ursprünglich für den Sinclair ZX Spectrum erschienen, wurde The Hobbit später auf fast sämtliche damalige Hardwareplattformen konvertiert. Die Verkaufszahlen überschritten 1983 die magische 500.000er Marke. The Way Of The Exploding Fist, das 1985 zunächst für den C64 auf den Markt kam, erwies sich bei Kritikern und Publikum als ähnlich erfolgreich.

Als sich Alfred Milgrom 1987 entschied, die Publishingseite seines Unternehmens an die Mastertronic-Gruppe zu veräußern und wieder zurück nach Australien zu ziehen, wurde es erst einmal recht still um Melbourne House. Mastertronic wollte, daß Melbourne House ihr 8-Bit-Erbe ablegen und sich auf die Produktion von 16-Bit-Software konzentrieren sollte, so daß etliche, bereits fertiggestellte Titel gar nicht erst veröffentlicht wurden. Als sich Virgin ein Jahr später Mastertronic einverleibte, schien das Ende des altherwürdigen Labels besiegelt zu sein; denn Virgin hatte zwar Interesse an Mastertronics Sega-Distribution, nicht aber an Melbourne House.

Alfred Milgrom blieb in der Zwischenzeit aber nicht untätig. Sein Label Beam Software entwickelte für führende Third Party Publisher zum Teil äußerst erfolgreiche 16-Bit-Titel wie Super Smash T.V. für Acclaim Entertainment sowie die FASA-Lizenzen MechWarrior für Activision und Shadowrun für Data East (alle: Super Nintendo). Mit den Konvertierungen von Total Eclipse und Gex für Crystal Dynamics feierte Beam Software schließlich ihren Einstand auf der Sony PlayStation. Total Eclipse Turbo stellte sogar einen der ersten Titel dar, die parallel zur Veröffentlichung der Hardware in den Vereinigten Staaten erschienen waren. Bis auf Lost Vikings II und

Caesars Palace, die beide von Interplay veröffentlicht wurden, trat Beam Software aber später auf der PlayStation nicht mehr in Erscheinung.

Mit dem Echtzeitstrategiespiel KKnD Krossfire erscheint nun überraschend Melbourne House wieder auf der Bildfläche. Hintergrund: Alfred Milgrom wollte 1996 erneut ins Publishinggeschäft einsteigen und erwarb deshalb wieder die Rechte an dem längst in Vergessenheit geratenen Namen Melbourne House. KKnD Krush Kill 'n' Destroy stellte den ersten Titel dar, der in Eigenregie veröffentlicht wurde, kurze Zeit später folgte EA Sports Cricket 97 (beide: PC). Melbourne House entwickelte im Laufe ihrer Firmengeschichte über 150 Spiele und beschäftigt heute mehr als 140 Mitarbeiter. Im August 1996 erfolgte der Gang an die Börse. Seit März 1998 übernimmt Infogrames den Vertrieb aller Melbourne House-Produkte in Europa.



Das KKnD Krossfire-Team

Melbourne House - ein Spieleprofil

	TITEL	PUBLISHER	FORMAT
1980	Strikeforce	Melbourne House	ZX-80
1982	Horace Goes Skiing	Melbourne House	Spectrum
	Hungry Horace	Melbourne House	Spectrum
	Penetrator	Melbourne House	Spectrum
	Terror Daktil 4D	Melbourne House	Spectrum
	The Hobbit	Melbourne House	Spectrum C64 BBC Oric Dragon Apple II Macintosh Amstrad CPC PC
1983	Horace & The Spiders	Melbourne House	Spectrum
	Sherlock Holmes	Melbourne House	Spectrum
1984	Asterix And The Magic Cauldron	Melbourne House	Spectrum
	Bedlam	Melbourne House	Spectrum C64 PC
	Lord Of The Rings	Melbourne House	Spectrum C64 Dragon
	Mugsy	Melbourne House	Spectrum
1985	Mugsy's Revenge!	Melbourne House	Spectrum C64
	Pole Position II	Epyx	C64 PC
	Sports Hero	Melbourne House	Spectrum
	Fighting Warrior	Melbourne House	Spectrum Amstrad CPC C64 C16
	Starion	Melbourne House	Spectrum
1986	The Way Of The Exploding Fist	Melbourne House	Spectrum C64 Amstrad CPC BBC
	Rock'n Wrestle	Melbourne House	C64 Amstrad CPC
	Shadows Of Mordor	Melbourne House	Spectrum C64
1987	Usagi Yojimbo	Melbourne House	C64
	The Way Of The Exploding Fist II	Melbourne House	Spectrum C64 Amstrad CPC
1989	4-In-1 Fun Pak	Interplay Productions	Game Boy
	720 degrees	Mindscape	NES
	Airwolf	Acclaim Entertainment	NES
	Back To The Future	Acclaim Entertainment	NES
	Bad Street Brawler	Mattel	NES



James Halprin,
Producer KKnD Krossfire.



KKnD Krossfire

KKnD Krossfire (vgl. PreScreen in play PLAYSTATION 12/98) stellt keine direkte Portierung der PC-Version KKnD2 dar. Vielmehr entschied sich Melbourne House dazu, die Missionen noch einmal komplett neu zu designen, um das Gameplay actionorientierter zu gestalten, und auch die Benutzeroberfläche zu überarbeiten. Entgegen den Genrekollegen Warcraft II und Command & Conquer wurde die Steuerung auf den Dual Shock Analog Controller ausgerichtet. Während man mit den beiden Analogsticks seine Einheiten über das Terrain steuert, verwendet man für deren Aktionen eine Kombination aus Menüs und Tastenkürzeln. Jede Einheit kann einer Gruppe zugeordnet und später in den Menüs aufgerufen werden, über die Dreieckstaste wird der nächstliegende Gegner angegriffen, ungeduldige Naturen beschleunigen den Cursor über den Quadratbutton; eine vereinfachte, aber angesichts der geringen Verbreitung der PlayStation-Maus wohl verständliche Verfahrensweise.

Die erforderliche Zeit, um Einheiten zu bauen, aber auch deren Stärken und Schwächen wurden feingetunt, um

„nicht nur den Fans von Echtzeitstrategiespielen einen raschen Einstieg zu ermöglichen, sondern auch eine breitere Zielgruppe anzusprechen“ - so James Halprin, seines Zeichens Producer von KKnD Krossfire. Halprin, der bereits seit sieben Jahren bei Beam Software arbeitet und während dieser Zeit u.a. als Designer von MechWarrior und als Producer von EA Sports Cricket 97 auftrat, sieht die Stärken von KKnD Krossfire vor allem in der konsequenten Unterstützung des Analog Controllers, die „spezifische Änderungen am Gameplay erforderlich machte“. So wurden sämtliche Karten neu gestaltet - je Seite (Survivors, Evolved, Series 9) gibt es 15 Missionen - und 10 Multi Player-Missionen für den Chaos Mode hinzugefügt, der via Split Screen erfolgt. Für die „Konvertierung“ benötigte das Entwicklerteam fast 12 Monate; ein relativ langer Zeitraum. James Halprin gibt aber zu bedenken, daß „KKnD2 Krossfire für den PC ein sehr rechen- und arbeitsspeicherintensives Spiel war und das Ergebnis auf der PlayStation letztlich für sich spricht“. Insgesamt arbeiteten während der heißen Produktionsphase bis zu 15 Leute an dem Projekt, darunter 7 Programmierer, 2 Grafiker, 3 Designer und natürlich die Beta-tester. KKnD Krossfire PlayStation soll im März als lokalisierte Version, d.h. mit deutschen Texten und deutscher Sprachausgabe auf den Markt kommen. Ein Test folgt voraussichtlich in der nächsten Ausgabe der play PLAYSTATION.





	TITEL	PUBLISHER	FORMAT
1989	Bigfoot	Acclaim Entertainment	NES
	Dash Galaxy	Data East	NES
	Defender Of The Crown	Ultra Games	NES
	Road Runner		NES
	Roadblasters	Mindscape	NES
	The Last Ninja		NES
	The Three Stooges	Activision	NES
1990	Back To The Future II & III	Acclaim Entertainment	NES
	Battle Chess	Data East	NES
	Boulder Dash	EA Victor	Game Boy
	Colonial Conquest	EA Victor	PC-9801
	Days Of Thunder	Mindscape	NES
	Family Feud	Gametek	NES
	Jack Nicklaus Golf	EA Victor	PC-Engine
	Kampfgruppe	EA Victor	PC-9801
	Mech Brigade	EA Victor	PC-9801
	Rocket Ranger	Kemco	NES
	Star Wars	JVC	NES
	The Hunt	Hi Tech Expressions	NES
	For Red October		Game Boy
	The Punisher	Acclaim Entertainment	NES
1991	Bill & Ted's Excellent Adventure	Acclaim Entertainment	Game Boy
	Bo Jackson Baseball	Data East	NES
	Choplifter II	JVC	Game Boy Game Gear
	Choplifter III	Extreme, EA Victor	Super Nintendo
	Dungeon Master	EA Victor	PC-Engine
	NBA All-Star Challenge	Acclaim Entertainment	Super Nintendo Mega Drive Game Boy
	Smash T.V.	Acclaim Entertainment	NES
	Super Smash T.V.	Acclaim Entertainment	Super Nintendo
	Super Solitaire	Extreme	Super Nintendo
	Aussie Rules Footy	LaserBeam	NES
1992	George Foreman's KO Boxing	Acclaim Entertainment	Super Nintendo Mega Drive NES Game Boy
	International Cricket	LaserBeam	NES
	Nightshade	Ultra Games	NES
	Tom & Jerry	Hi Tech Expressions	Mega Drive Game Boy
	Agro Soar	LaserBeam	Game Boy
	Bamse	LaserBeam	Game Boy
	Blades Of Vengeance	Electronic Arts	Mega Drive
1993	MechWarrior	Activision, EA Victor	Super Nintendo



Im Gespräch mit Kirsten Beamish, Licensing and Marketing Manager, Melbourne House

play: Die KI in der Beta Version von KKnD Crossfire war noch nicht sonderlich ausgegoren. Arbeitet Ihr noch daran?

Kirsten Beamish: Es ist uns durchaus bewußt, daß die KI bisher noch nicht ganz ausgereift war. Unser KKnD Team arbeitet aber sehr hart daran. In der neuen Version, die Ihr heute bekommen habt, ist sie schon deutlich besser.

play: Werdet Ihr die Auflösung noch erhöhen? Die PC Version lief immerhin mit 640 x 480 Pixeln. Das wäre auf der PlayStation doch auch möglich.

Kirsten Beamish: Nein, die Auflösung wird dieselbe bleiben.

play: Weshalb?

Kirsten Beamish: Ich weiß es nicht (lacht). Nein, es liegt vielmehr daran, daß wir bei der PlayStation nur einen sehr begrenzten Arbeitsspeicher zur Verfügung haben. Eine Hires-Version ist auf der PlayStation insofern nicht drin. Die Leute, die einen Konsolentitel kaufen, wollen auch ein sehr schnelles Game, ein Spiel, bei dem man gleich nach dem Start loslegen kann.

play: Das heißt, die Missionen sind nicht mit der PC-Version identisch.

Kirsten Beamish: Genau.

play: Mit anderen Worten, die Unterschiede zwischen KKnD2 für den PC und KKnD für die PlayStation beziehen sich auf die Auflösung, die Missionen und die Steuerung.

Kirsten Beamish: Ja, wir haben uns die Steuerung der PC-Version zum Vorbild genommen und sie auf den Dual Shock Analog Controller der PlayStation abgestimmt.

play: Ist es auch möglich, mit Maus zu spielen?

Kirsten Beamish: Nein, nur mit dem Analog Controller bzw. einem digitalen Pad.

play: Weshalb habt Ihr auf ein Point & Click-System verzichtet?

Kirsten Beamish: Wir verwenden für die Menüs die Symboltasten und die seitlichen Taster des Pads. Die Steuerung mit den Analog Sticks geht sehr schnell vonstatten. Außerdem kann man

mit der Quadrattaste den Cursor beschleunigen.

play: Wie lange braucht man etwa, um sich mit den wesentlichen Features und der Steuerung vertraut zu machen?

Kirsten Beamish: Du hast nicht einmal 10 Minuten gebraucht, also... (lacht). Ich glaube nicht, daß es sehr lange dauert, sich einzuspielen. Es gibt insgesamt 15 Missionen, d.h. 15 unterschiedliche Karten im Ein-Spieler-Modus. Die ersten fünf darunter sind dafür gedacht, den Spieler allmählich an die Steuerung und die Aktionsmöglichkeiten heranzuführen. Im Multi Player-Modus gibt es wiederum ganz andere Karten - insgesamt 10. Es gibt drei verschiedene Parteien, unter denen man auswählen kann. Man kann allein gegen die CPU, zu zweit gegen die CPU oder auch gegeneinander spielen.

play: Gibt es auch eine Art Tutorial Mode?

Kirsten Beamish: Nein, denn die Mission Briefings erklären unserer Meinung nach alle Missionen sehr ausführlich. Der Anführer jeder Seite macht einem zu Beginn eines Auftrags in Wort und Bild klar, was zu tun ist. Natürlich steht es einem aber auch frei, das Mission Briefing während eines Levels noch einmal aufzurufen - dann allerdings nur als Text.

play: Wie lange dauert es etwa, eine Mission zu beenden?

Kirsten Beamish: Für die einfachen Missionen benötigt man einen Zeitraum von etwa 5 Minuten, für die schwierigen bis zu 25 Minuten; aber dies betrifft dann schon die wirklich harten Aufträge, die Berserker-Missionen.

play: Ist es auch möglich, während eines Auftrags abzuspeichern?

Kirsten Beamish: Nein, leider nicht, nur am Ende einer Mission.

play: Aber wenn man die Möglichkeit dazu hätte, wäre man viel eher dazu bereit, auch einmal Risiken einzugehen, weil man ja notfalls auf den letzten Spielstand zurückgreifen könnte.

Kirsten Beamish: Das ist richtig, ja.



Das wäre eine schöne Idee.

play: Wäre es denn mit einer 128K Memory Card technisch gesehen möglich?

Kirsten Beamish: Das glaube ich nicht. Es ist technisch gesehen sehr, sehr schwierig zu realisieren. Die erforderliche Datenmenge ist für die Standard-Speicherkarten einfach zu hoch.

play: Glaubst Du nicht, daß der Markt für Echtzeitstrategiespiele bereits zu dicht besetzt ist? WarCraft II, Z, die Command & Conquer-Serie, um nur einige zu nennen.

Kirsten Beamish: Nein, denn die Titel, die Du erwähnst, bieten keine dritte Partei, keinen Split Screen-Modus für zwei Spieler gleichzeitig, und sie unterstützen auch nicht den Sony Analog Controller. KKnD Krossfire wurde eigens für die PlayStation konzipiert. Die bisherigen Echtzeitstrategiespiele auf der PlayStation stellten nur Konvertierungen vom PC dar. Auf KKnD PlayStation geht es auch viel einfacher vonstatten, die einzelnen Einheiten aufzubauen.

play: Wird es auch eine für den deutschen Markt lokalisierte Version geben?

„KKnD Krossfire wurde eigens für die PlayStation konzipiert. Die bisherigen Echtzeitstrategiespiele auf der PlayStation stellten nur Konvertierungen vom PC dar.“

Kirsten Beamish, Licensing and Marketing Manager, Melbourne House

Kirsten Beamish: Ja, eine lokalisierte Demo- sowie die lokalisierte Vollversion. Der Text und die Sprachausgabe werden in deutsch gehalten sein.

play: Melbourne House ist bereits sehr lange im Geschäft. The Hobbit und The Way Of The Exploding Fist zählten zu Euren erfolgreichsten Titeln in den Achtziger Jahren. Kannst Du uns etwas über die Geschichte von Melbourne House verraten?

Kirsten Beamish: Melbourne House wurde 1980 von unserem Chairman Alfred Milgrom ins Leben gerufen. Ursprünglich war Melbourne House sogar nur ein Buchverlag, bis sich Alfred Milgrom entschied, in das Softwaregeschäft einzusteigen. The Hobbit, Penetrator und die Way Of The Exploding Fist-Serie waren wohl die erfolgreichsten Titel. Mitte der Achtziger

Jahre verkaufte Alfred Milgrom aber seine Firma an die Mastertronic-Gruppe, die nachher ein Teil von Virgin wurde, und entschloß sich, wieder zurück nach Australien zu ziehen und noch einmal ganz von vorne anzufangen. Dort gründete er die Firma Beam Software, die Spiele für Third Party Publisher entwickelte. Einige Jahre später wollte Alfred Milgrom wieder ins Publishinggeschäft einsteigen, und als die Rechte an dem Namen Melbourne House wieder frei wurden, griff er zu. Beam Software stellt heute unsere Entwicklungsabteilung dar, während Melbourne House der Publisher unserer Produkte ist.

play: Weshalb habt Ihr Melbourne House seinerzeit überhaupt an Mastertronic verkauft?

Kirsten Beamish: Ich schätze, daß die Jungs damals einfach Heimweh gehabt hatten. Wer einmal in Australien gelebt hat, weiß, wovon ich spreche (lacht). Vor einiger Zeit habe ich Alfred Milgrom selbst danach gefragt: „Du hattest doch so eine erfolgreiche Firma in Großbritannien. Weshalb hast Du das alles aufgegeben?“. Alfred Milgrom fing damals einfach an, seine Heimat zu

vermissen und wollte wieder zurück nach Australien gehen. Mit Beam Software hat er noch einmal ganz von vorne begonnen, war aber wieder sehr erfolgreich. Beam hat im Laufe ihrer Geschichte über 150 Titel für Third Party Publisher entwickelt.

play: KKnD für den PC war also der erste Titel, der wieder von Melbourne House veröffentlicht wurde.

Kirsten Beamish: Das ist richtig, ja. **play: Werdet Ihr auch weiterhin für andere Softwarehäuser entwickeln?**

Kirsten Beamish: Ja, aber nur noch einen oder zwei Titel. Unser Hauptaugenmerk gilt Melbourne House.

play: Eure bisherigen PlayStation-Titel waren aber in erster Linie Konvertierungen - Total Eclipse Turbo und Gex für Crystal Dynamics.

Kirsten Beamish: KKnD Krossfire ist unser erster Titel, der eigens für die

	TITEL	PUBLISHER	FORMAT
1993	NBA All-Star Challenge 2	Acclaim Entertainment	Game Boy
	NFL Quarterback Club	Acclaim Entertainment	Game Boy
	Shadowrun	Data East, LaserBeam	Super Nintendo
	Super High Impact	Acclaim Entertainment	Super Nintendo
	T2 The Arcade Game	Acclaim Entertainment	Game Boy
	Tazmania	Interplay Productions	Game Boy
	Tom & Jerry	Hi Tech Expressions	Mega Drive
	Frantic Antics!		Game Boy
	We're Back	Hi Tech Expressions	Game Boy
1994	Itchy & Scratchy Mini Golf Madness	Acclaim Entertainment	Game Boy
	NBA Jam	Acclaim Entertainment	Game Boy
	Radical Rex	Activision	Super Nintendo Mega Drive Game Boy
	True Lies	Acclaim Entertainment	Super Nintendo Mega Drive Game Boy Game Gear
	World Championship Wrestling	FCI	Super Nintendo Mega Drive Game Boy
1995	Casino FunPak	Interplay Productions	Game Gear
	MLBPA Baseball	Electronic Arts	Game Gear
	Solitaire FunPak	Interplay Productions	Game Gear
	Super International Cricket	LaserBeam	Super Nintendo
	The Dame Was Loaded	Philips	PC
	Total Eclipse Turbo	Crystal Dynamics	PlayStation
1996	Bug!	Sega	PC
	Cricket 96	Electronic Arts	PC
	Gex	Crystal Dynamics	PlayStation Saturn



	TITEL	PUBLISHER	FORMAT
1996	Ian Botham's International Cricket 96	LaserBeam	PC
	NBA Full Court Press	Microsoft	PC
	Wild C.A.T.S	Playmates Interactive	Super Nintendo
1997	Alien Earth	Playmates Interactive	PC
	Caesars Palace	Interplay Productions	PlayStation
	Cricket 97	Melbourne House	PC
	Cricket 97 Ashes Tour Edition	Melbourne House	PC
	KKnD Krush Kill 'n' Destroy	Melbourne House	PC
	KKnD Xtreme	Melbourne House	PC
	Lost Vikings II	Interplay Productions	PlayStation Saturn PC



1998	DethKarz	Ubi Soft	PC
	KKnD2 Krossfire	Melbourne House	PC



1999	BioTech Liberator	Melbourne House	PC
------	-------------------	-----------------	----



Conglomerate	Melbourne House	PC
KKnD Krossfire	Melbourne House	PlayStation
Ritual	Melbourne House	PC
Robot Madness	Melbourne House	PC



PlayStation konzipiert wurde und von uns selbst veröffentlicht wird. Unsere bisherigen Titel waren allesamt Auftragsarbeiten für andere Publisher. Total Eclipse Turbo war, glaube ich, sogar einer der ersten Titel auf dem amerikanischen Markt. Wir arbeiten an etwa sechs bis acht Titeln, die alle im nächsten Jahr erscheinen werden, für Nintendo 64, Sega Dreamcast, PC, unter Umständen auch für die PlayStation II.

play: Beabsichtigt Ihr, eines Tages ein Sequel zu KKnD Krossfire zu veröffentlichen?

Kirsten Beamish: Wir arbeiten an einem neuen Titel, KKnD Infiltrator, der aber ausschließlich für den PC auf den Markt kommen wird.

play: Das heißt, es wird vorerst kein weiteres Melbourne House-Spiel für die PlayStation geben?

Kirsten Beamish: Vorerst nicht, weil wir zur Zeit an so vielen anderen Projekten arbeiten, aber wenn sich KKnD Krossfire gut verkaufen sollte, werden wir wohl ein weiteres PlayStation-Spiel machen.

play: Vielleicht ein Sequel zu einem der Titel, die Euch in den Achtziger Jahren so populär gemacht haben?

Kirsten Beamish: Wir hatten in den Achtzigern schon einige Titel, die wirklich sehr erfolgreich waren, aber heute

„Das Designteam von KKnD kam auf viele unterschiedliche Namen für das Spiel. Wir haben uns einfach für alle davon entschieden.“

Kirsten Beamish, Licensing and Marketing Manager, Melbourne House

konzentrieren wir uns auf originelle Spielkonzepte. Zur Zeit haben wir eigentlich nicht vor, einen Nachfolger zu einem dieser Titel zu entwickeln.

play: Aber Ihr könntet doch auch eine Retro Compilation veröffentlichen.

Kirsten Beamish (lacht): Ja, das könnten wir wohl tun. Bei unseren Besprechungen, was das Design neuer Titel betrifft, kommt dieses Thema auch ab und zu zur Sprache, und auch die Frage, ob wir nicht doch eine 3D-Version zu einem unserer älteren Spiele machen sollten, aber im Augenblick sind wir einfach zu sehr mit anderen Projekten beschäftigt, als daß wir uns darum kümmern könnten.

play: Melbourne House ist einer der ältesten australischen Spieleentwickler.

Kirsten Beamish: Ja, mit Sicherheit.

play: Das würde eigentlich doch bedeuten, daß die meisten Leute, die heute in der australischen Spielebranche arbeiten, früher oder später einmal bei Euch gearbeitet haben.

Kirsten Beamish: Es gibt ein paar Entwicklerstudios, die von Leuten gegründet wurden, die vorher bei Melbourne House gearbeitet hatten - alle an der Küste übrigens, wegen dem Strand und der Möglichkeit, dort surfen zu gehen. Wir sind auch stolz darauf, daß sie dies getan haben. Einige von ihnen wurden sehr erfolgreich.

play: Würdest Du behaupten, daß es etwas gibt, das australische Spiele besonders auszeichnet?

Kirsten Beamish: Es gibt durchaus einige wirklich gute Spiele, die aus Australien kommen. Vielleicht sollten wir einen Aufkleber „Made in Australia“ auf den Spieleschachteln anbringen (lacht).

play: Weshalb habt Ihr eigentlich von Electronic Arts als Eurem europäischen Distributor zu Infogrames gewechselt?

Kirsten Beamish: Das ist eine nette Frage (Anm.d.Red.: Jochen Färber, der PR Manager von Infogrames, ist gerade anwesend).

play: Du brauchst diese Frage nicht zu beantworten.

Kirsten Beamish: Infogrames ist der größte Distributor in Europa. In den Staaten vertreibt GT Interactive unsere Produkte.

play: Wie seid Ihr eigentlich auf den Namen KKnD gekommen?

Kirsten Beamish: Das Designteam von KKnD kam auf viele unterschiedliche Namen für das Spiel. Wir haben uns einfach für alle davon entschieden.

play: Vielen Dank für das Interview, Kirsten.

Telefon: 0231-44 40 788

Telefon: 0231-44 40 790

Telefon: 0231-44 40 789

E-Mail: SoftCom1a@aol.com

PLAYSTATION

Playstation	239,00
Playstation Dual Shock Multinorm+	
15 Block Kabel+Joypad Verlängerung+	
Memory Card 15 Blocks+zweites Joypad	310,00
er mit zweitem Dual Schock Pad	330,00
ntrol Pad Verlängerung	9,95
Unterstützt Rumble Funktion)	
15 Block Kabel	12,95
15 Block Kabel mit Audio	19,95
Ploder Cheat Cartridge	79,95
15 Converter	49,95
ny Dual Schock Pad	53,95
ra Racer PSX	79,95
dan GP Lenkrad	129,95
orpion Light Gun	74,95
aser Light Gun	74,95
emory Card 15 Blocks	19,95
emory Card 30 Blocks non compressed	29,95
emory Card 120 Blocks	36,95
emory Card 360 Blocks	49,95
Element	84,95
e's Exodds	84,95
en Resurrection	84,95
ndra	79,95
ocalypse	84,95

Armored Core
Atlantis
Aussault



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



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

84,95
84,95
84,95



84,95
89,95
79,95
79,95
89,95
109,95
119,95
89,95
69,95
84,95
89,95
119,95
84,95
79,95
89,95
84,95
84,95
84,95
129,95



84,95
139,95
84,95
84,96
109,95
84,95
84,95
84,95
89,95
84,95
119,95
84,95
119,95
84,95
84,95
89,95
84,95
89,95

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 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
Scul 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	69,95
4 CD's	

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

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 Feueraktionen • Autofeuer • Achsenwechsel-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.

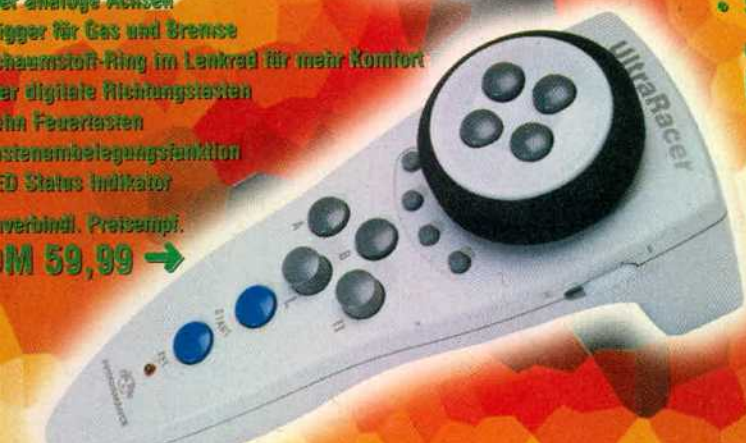
DM 79,99

SV 124 ULTRA RACER PSX

- Analoges Mini-Lenkrad
- er analoge Achsen
- igger für Gas und Bremse
- chemstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
- er digitale Richtungsstasten
- hn Feuerstasten
- stenenbelegungs-funktion
- ED Status Indikator

unverbindl. Preisempf.

DM 59,99



SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

- Bequemer Multifunktions-Rucksack
- Geeignet für alle Spielkonsolen • Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele-Kontrollen und Software • Gepolsterte Rückenauflege 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 • Lenkbote in Höhe und Neigung verstellbar • Analoge Fußpedale für Gas und Bremse • Acht Feuerstasten und digitales Steuerkreuz
- Desertfeuer für jede Taste einzeln • Tasten-Umbelegungs-Funktion • Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.

DM 139,99



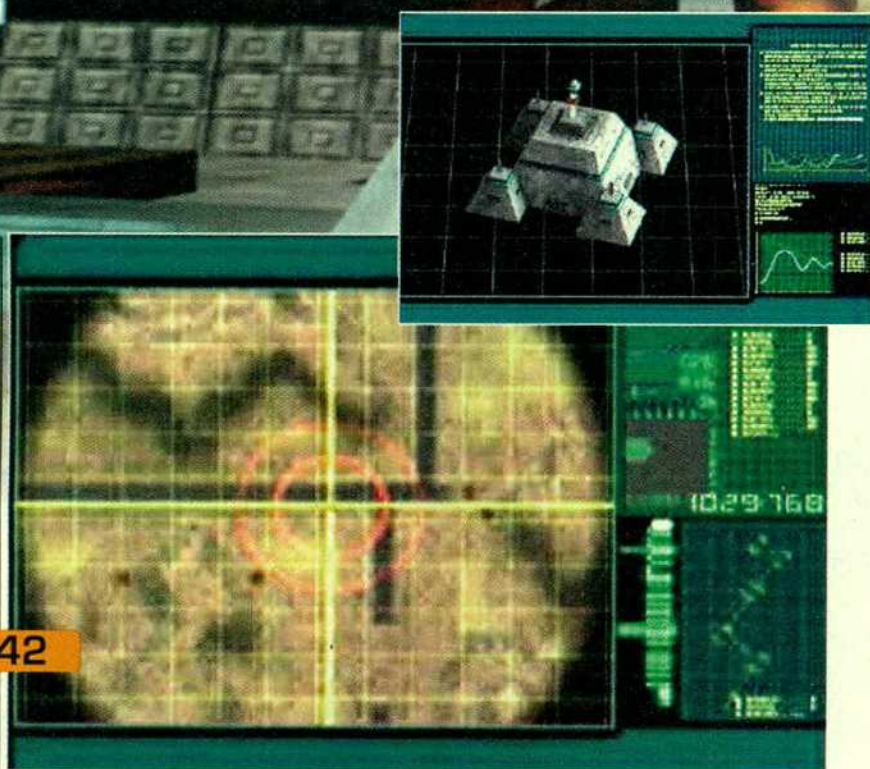
Vertrieht nur über den Fachhandel
Interact Europe • Kreuzberg 2 • D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 • Fax (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de

MARK LIEBOLD

WARZONE 2100

Genre	Echtzeit-Strategie
Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Pumpkin Studios
Testmuster	Eidos Interactive
Erhältlich ab	1. Quartal



Vor jeder Mission wird man in einem aufwendig gestaltetem Briefing über die Einsatzziele informiert.



In einem Untermenü können einfache taktische Vorgehensweisen ausgewählt werden.



Wir schreiben das Jahr 2100. Die Erde liegt in Schutt und Asche. Auf dem einstmaligen grünen Planeten existiert kaum noch Leben. Milliarden von Menschen starben in den atomaren Feuern der verfeindeten Ost- und Westmächte oder wurden von den darauffolgenden Seuchen dahingerafft. Heute leben auf der Erde nur noch eine Hand voll Menschen. Zusammengerottet in unzähligen Gangs kämpfen sie um Land, Rohstoffe und Nahrungsmittel. Die wenigen Überlebenden des Militärs bilden die schlagkräftigste und am besten

ausgestatteten Einheiten der neuen Welt. Als Kommandant eines solchen Verbandes muß man in Warzone 2100 die verbliebenen, barbarischen Gangs vertreiben, unterjochen oder ganz einfach auslöschen, um damit den erneuten Aufbau einer zivilisierten, hochtechnisierten Gesellschaft zu garantieren.

Anfangs erinnert Warzone 2100 etwas, wie fast jedes Echtzeit-Strategie-Spiel heutzutage, an Command & Conquer - Basen und Einheiten bauen, Rohstoffe sammeln, Gegner angreifen - fertig. Doch schon nach wenigen Minuten eröffnen sich dem erstaunten Auge vollkommen neue Spielelemente. Zum einen wird Warzone 2100 vollkommen in Echtzeit 3D Landschaften gespielt. Zum anderen kann man, falls man das will, auch selbst eines der vielen Fahrzeuge steuern und die Gegner eigen-

händig in Stücke schießen oder einfach überfahren. In diesem Fall wechselt die Kamera von der Vogel- einfach in die Third Person-Perspektive. Will man eher im Hintergrund bleiben oder muß sich im Augenblick des Gefechts um wichtigere Dinge, wie etwa der Entwicklung neuer Munitionsarten kümmern, kann man die Vehikel auch einfach per Click ins Gefecht schicken. Egal auf welchem Punkt der Karte sich der Feind befindet, die eigenen Einheiten bewegen sich schnell auf ihn zu und umgehen jegliche Sackgassen und Hindernisse von selbst. Im Vergleich zu anderen Games dieses Genres muß man die Einheiten nicht mehr den ganzen Weg mit verfolgen, um zu verhindern, daß sie sich verfahren.



Hinterhalt! - Mit einem Hagel aus Projektilen wird der Scoutverband in seine Bestandteile zerschossen.



Je nach Anzahl der Baudrohnen ist man in der Lage, mehrere Gebäude gleichzeitig zu konstruieren.



Mit Hilfe des Research Centres können neue Fahrzeugmodule entwickelt und gebaut werden.

Um das Spielgeschehen am Laufen zu halten, können einzelne, baugleiche Truppen in Einheiten zusammengefaßt werden. Per Untermenü kann man diesen anschließend die verschiedensten Befehle erteilen. Ob Stellung halten, Patrouillieren oder Verteidigung einzelner Gebäude, in Warzone sind alle taktisch bedeutsamen Strategien enthalten. Des weiteren ist man in der Lage die Verbände so zu konfigurieren, daß sie selbständig das Feuer auf den Feind eröffnen oder sich eher zurückhalten und überhaupt nicht schießen. Zusätzlich kann noch eingestellt werden, ab welcher Verlustrate sie sich selbständig zurückziehen sollen. Ein besonders innovatives Feature ist die Design-Option. In diesem Sub-Menü können die Fahrzeuge nach eigenen Vorstellungen zusammengebaut werden. Kettenantrieb oder Hovercraft, schwer oder leicht gepanzert, Maschinengewehr oder Panzerabwehrkanonen - der Vorstellungskraft ist keine Grenze gesetzt. Auf diese Art und Weise können bis zu 2000 verschiedene Vehikel zusammengesetzt werden.

Der Kampf um den Planeten Erde wird sich über drei Kampagnen (Western Desert, Urban Devastation und Rocky Mountain Breakdown) erstrecken, von denen jede über mindestens sechs Einzelmissionen verfügen wird. Die Aufträge werden nicht nur simple Search and Destroy-Missionen sein. So müssen beispielsweise erst bestimmte Aus- und Aufrüstungsgegenstände entwickelt oder Landstriche vor marodierenden Banden gesichert werden, bevor man in den nächsten Level vorrückt. Warzone 2100 wird mit seinen innovativen Ideen sicherlich für frischen Wind in dem leicht angestaubten Echtzeit-Strategie-Genre sorgen. Allen Fans dieser Spieleattung, denen immer dasselbe, eingefahrene Einerlei (Base-Rohstoffe-Truppen) langsam zu langweilig wird, sollten sich Warzone 2100 auf alle Fälle schon einmal vormerken - es lohnt sich.



forPLAY

Klosterstr.13 67655 Kaiserslautern
TEL. 0631-3609459 Fax.3608723

MICROBOSS MEMORYCARD 1MB Unkomprimiert **9,99**
MICROBOSS MEMORYCARD 2MB Unkomprimiert **19,99**
MICROBOSS MEMORYCARD 4MB Unkomprimiert **29,99**
MICROBOSS MEMORYCARD 8MB **24,99**
MICROBOSS MEMORYCARD 24MB mit LCD Display **39,99**
MICROBOSS MEMORYCARD 40MB mit LCD Display **49,99**



MICROBOSS
7,99
RGB KABEL

MICROBOSS
29,99
RF Unit PSX (Automatik)

MICROBOSS
7,99
JOYPAD VERLÄNGERUNG (Dual-Shock Kompatibel)

MICROBOSS RGB KABEL & AUDIO **14,99** **MICROBOSS LINK KABEL** **7,99**
MICROBOSS RF Unit PSX (Antennenkabel) **19,99**
MICROBOSS PAL BOOSTER (PSX) NTSC-Spiele laufen auf PAL-Fernsehen **29,99**
MICROBOSS MULTI PLAYER / MULTI TAP ADAPTER (Dual-Shock Kompatibel) **69,99**

MB GAME BOOSTER: Neuste Version: (Man kann jetzt auch Videosequenzen und Animationen Ansehen, außerdem kann man versteckte Audio-Track lesen: dies sind zusätzliche Optionen zu den normalen Funktionen, damit man Unsterblichkeit oder schnelleres Rennen erreicht, mit cheat codes.) **49,99**

MICROBOSS
118,99
LENKRAD N64/PSX/SS mit Pedalen und Handbremse

MICROBOSS
LENKRAD N64/PSX/SS + Formula One 98 Spiel
189,99

PANTHER (Pistole mit Rückschlag)
59,99

LASER PISTOLE
59,99
3 in 1 Gun

MICROBOSS LENKRAD mit Pedalen, Kupplung, Handbremse und Rumble N64/PSX/SS **149,99**

MICROBOSS
13,99
JOYPAD PSX mit Turbo

DUAL-SHOCK PAD + Analog
34,99
MICROBOSS

SONY PLAYSTATION mit Dualshock **249,99**

PSX CD Video / CD Movie Card **149,99**

MICROBOSS LASER Einheit für Sony-Playstation (CD-ROM Laufwerk) **59,99**

PSX-SPIELE			
Actua Golf 3	Dt. 79,99	Mr. Domino	Dt. 79,99
Actua Tennis	Dt. 79,99	Nascar Racing 99	Dt. 89,99
Bio Freaks	Pal. 89,99	NHL Face Off 99	US. 89,99
Breath of Fire 3	Dt. 99,99	NHL Hockey 99	Dt. 79,99
Buggy	Dt. 79,99	Ninja-Shadow of Darkness	Dt. 99,99
Command & Conquer	Dt. 89,99	O.D.T.	Dt. 89,99
F1 Formula One 1998	Dt. 89,99	Pocket Fighter	Dt. 89,99
Hugo	Dt. 89,99	R-Type	Dt. 89,99
Medevil	Dt. 89,99		
Moto Racer 2	Dt. 89,99		
Resident Evil-Platinum	Dt. 49,99		
San Francisco Rush	Dt. 79,99		
Shadow Gunner	Dt. 89,99		
Spyro	Dt. 89,99		
Superstar Soccer Pro 98	Dt. 99,99		
Tales of Destiny	US. 99,99		
Tenchu	Dt. 89,99		
Victory Boxing 2	Dt. 89,99		
Wild 9's	Dt. 79,99		
X-Men vs Streetfighter	Dt. 99,99		

NINTENDO 64
MICROBOSS N64 MEMORYCARD 256 KB **15,99**
MICROBOSS N64 MEMORYCARD 1 MB **19,99**
MICROBOSS N64 RUMBLE PACK +256 KB **29,99**
MICROBOSS N64 VERLÄNGERUNGSKABEL **19,99**
MICROBOSS N64 RGB KABEL **19,99**
MICROBOSS N64 JOYPAD **29,99**
MICROBOSS N64 GAMEBOOSTER **89,99**
MICROBOSS N64-Adapter (Passport) **69,99**
läuft mit allen Spielen

SEGA SATURN **MICROBOSS 8 MEG MEMORYCARD** **69,99** **MICROBOSS 40 MEG MEMORYCARD** **79,99**

HÄNDLERANFRAGEN & Franchise Partner gesucht
forPLAY Klosterstr.13 67655 Kaiserslautern TEL. 0631-3609459 Fax.3608723

Schnellbearbeitung innerhalb 24 Std ab Auftrags Eingang.
Versandkosten: Nachnahme zzgl. DM 12,99
Vorkasse Bar oder VScheck/EuroScheck zzgl. DM 6,99
Ausland nur Vorkasse Bar/Euroscheck zzgl. DM 20,99
Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerung und nicht abholer Berrechnen wir Pauschal DM 30,-
Bitte nur Versand Kein Ladengeschäft.

SIL



SILENT HILL

MARK LIEBOLD

Jedes Hobby-Mitglied der S.T.A.R.S. Sondereinheit oder jeder angehende Officer der Racoon City Police kennt diese Situation: Kalter Schweiß rinnt langsam die Schläfen hinab, mit jedem Schritt erhöht sich die Frequenz des eigenen Herzschlags und die Nerven sind bis zum Zerreißen angespannt. Der dunkle, vermoderte Gang vor einem ist zwar leer, aber man weiß, daß irgendwo ein Zombie oder Höllenhund aus dem Spiegel oder dem Fenster springen wird - aber wann?

Genre	Horror-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
Testmuster	Konami
Erhältlich ab	Ende April



Die enorme Wucht des Schlages katapultiert das Wesen unweigerlich nach hinten.



Mittels des Start-Buttons kann man ein Equipment-Menü aufrufen.



Viele Softwarehäuser versuchten ein unvergleichbares Horrorambiente in ihren Spielen zu kreieren, doch keiner schaffte es so gut wie Capcom mit Resident Evil. Seit dem Gruselabenteuer von Chris Redfield und Jill Valentine ist der Durst der Zocker rund um den Erdball nach noch unheimlicheren, morbiden und spannungsgeladenen Horror-Adventures kaum mehr zu stillen. In der Flut von Spekulationen über den dritten Teil von Capcoms Master-Horror-Adventure und andere Games dieses Genres tauchte immer wieder ein Name auf: Silent Hill. Niemand wußte, worum es sich genau dabei handelt, aber überall wurde gemunkelt, daß dieses Spiel es schaffen könnte, Resident Evil vom seinem schier unumstößlichen Thron zu stürzen. Jetzt, nach Monaten der Ungewißheit durften wir endlich einen kleinen Blick auf Konamis Silent Hill erhaschen.

Benommen öffnet Harry Manson seine schweren Augenlider. Wo ist er? Was war passiert? Mit letzter Kraft versucht er seinem schmerzenden Schädel zu entlocken, was vor seiner Bewußtlosigkeit geschehen war. Nur schleierhaft kann er sich an die letzten Ereignisse erinnern. Er war mit seinem Jeep in Richtung Osten unterwegs gewesen. Ein Polizeibeamter auf einem Motorrad hatte ihn überholt, aber wenig später hatte Manson das Zweirad am linken

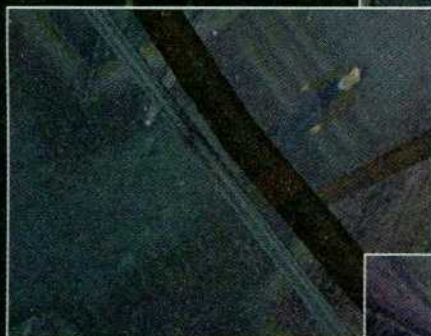
Straßenrand liegen sehen. Als Harry das Ende einer Kurve erreicht hatte, konnte er ein Mädchen sehen, daß vor ihm auf der Straße stand und nicht beiseite treten wollte. Mit einem gewaltigen Ruck hatte er den Jeep herumgerissen, um das Kind nicht zu überfahren. Mit quietschenden Reifen hatte das Fahrzeug begonnen, sich querzustellen. Trotz größter Bemühungen hatte es Harry nicht geschafft den Wagen wieder herumzureißen, so daß er tatenlos und entsetzt miterleben mußte, wie der Jeep plötzlich anfang, sich zu überschlagen. Dabei waren Harry und seine Tochter Cheryl wie Marionetten durch den Innenraum des Fahrzeuges geschleudert worden.... Noch völlig benommen von dem Schmerz in seinen Gliedern durchzuckt es Harry wie ein Blitz - wo ist seinen Tochter, wo ist Cheryl? Die Angst um sein geliebtes Kind gibt dem jungen Mann übermenschliche Kräfte. Die Schmerzen in seinen Körper sind vergessen, jetzt zählt nur noch seine Tochter. Hastig sucht er die Überreste des Jeeps und die nähere Umgebung ab, doch nichts deutet auf den Verbleib von Cheryl hin. Da er vollkommen auf seine Tochter fixiert ist, nimmt er im ersten Moment gar nicht wahr, daß er sich an der Grenze einer kleinen Stadt befindet. Auf dem Ortschild, das gleich neben dem Wrack des Jeeps steht, kann er trotz der Nacht und

des Nebels den Namen des Städtchens entziffern. „Silent Hill“ steht in großen, dicken, schwarzen Druckbuchstaben auf der Tafel. Vielleicht ist Cheryl ja losgelaufen, um in der Ortschaft Hilfe zu holen. Harry hat keine andere Wahl, er muß seine Tochter finden und zwar schnell; denn tief in seiner Magengrube kann er spüren, daß in dieser Stadt irgendetwas nicht mit rechten Dingen zuzugehen scheint.

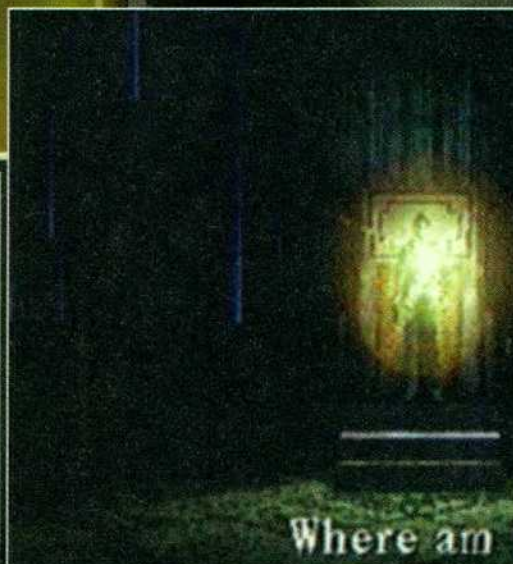
In der Stadt herrscht dichter Nebel. Nicht einmal die hellen Straßenlaternen



Selbst ein direkter Schuß in den Kopf kann das kleine Monstrum nicht aufhalten.



Wilde Kameranews verstärken die düstere Atmosphäre um ein vielfaches.



Vollkommen verwirrt steigt Harry aus dem Turm und entdeckt ein fremdartiges Muster im Boden.



Fledder

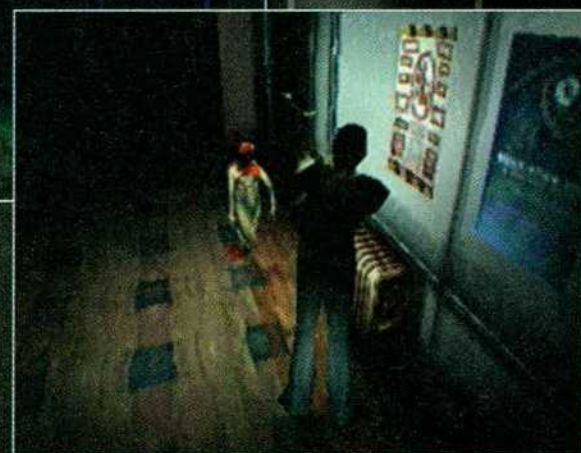
vermögen das unendliche Weiß zu durchdringen. Orientierungslos irrt Harry in den Straßen umher. Keine einzige Person ist zu sehen. Nichts ist zu hören - keine Stimmen, kein Bellen von Hunden, auch die Autos scheinen in diesem Ort stillzustehen. Plötzlich sind in der dicken Nebelsuppe die schemenhaften Umriss eines kleinen Mädchens zu erkennen. Könnte es vielleicht Cheryl sein? Harry ruft den Namen seiner Tochter, aber der Schatten reagiert nicht auf die Schreie des Mannes. Als Harry die dunklen Umriss der Person fast nicht mehr erkennen kann, fängt er an zu laufen. Durch den Nebel kann er kaum erkennen, wohin er eigentlich läuft, nur hin und wieder sind Bäume und Laternen zu erkennen, die die Straße säumen. Völlig außer Atem bleibt Harry an einer Straßeneinbuchtung stehen - wo ist das Mädchen nur hinverschwunden? Zwischen den Mülltonnen bewegt sich schließlich etwas - Cheryl? Wieder beginnt die Jagd nach dem Schatten.



Selbst die tiefsten Löcher können Harry bei seiner Suche nach Cheryl nicht aufhalten.



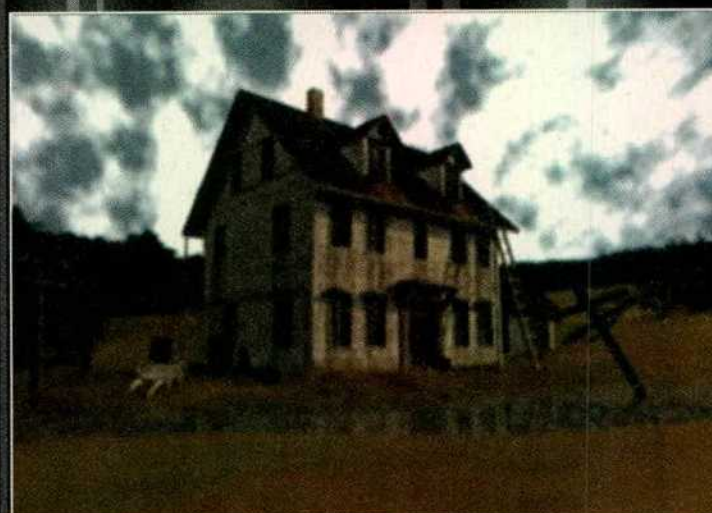
What is this?
This wasn't here before.



Doch diesmal endet die Hatz abrupt an einer Mauer. Scheinbar ist der Weg blockiert. Doch neben dem massiven Ziegelbau führt ein verrostetes Stahlgitter in eine enge Gasse. Mit quietschenden Angeln fliegt das Tor auf. In einer wilden Kamerafahrt, die an bizarre Akte-X-Folgen oder so manchen indizierten Psycho-Horror-Film erinnert, hetzt Harry durch die schmalen Gänge. Im einen Moment filmt die Kamera noch unmittelbar den Protagonisten, im nächsten Augenblick schwenkt sie schnell nach oben, wartet, bis Harry unter ihr hindurchgelaufen ist, und setzt sich anschließend hinter ihn. In dieser Einstellung folgt sie dem jungen Mann durch die Gassen. Aber sie bleibt nicht still stehen, sondern wackelt ein bißchen nach links und ein bißchen nach rechts - ganz als ob man aus der Sicht einer dritten Person Harry folgt. Auf diese geniale Art und Weise der Kameraführung kommt die Orientierungslosigkeit und der Verfolgungswahn des suchenden Vaters grandios zur Geltung. Doch die psychotische Kameraführung ist noch nicht alles. Kurz nachdem Harry um ein Eck gebogen ist, bietet sich ihm ein schrecklicher Anblick. Überall an den Gitterwänden klebt Blut. Literweise muß die rote, lebenswichtige

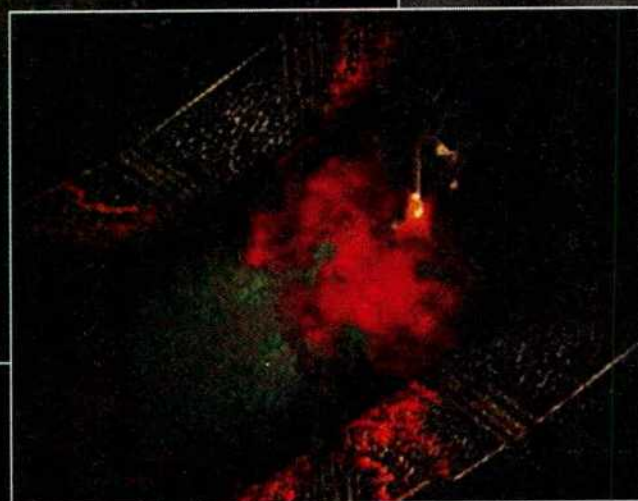


Mit Hilfe des Stadtplans kann man schnell zu allen wichtigen Orten gelangen.



Wie eine Meute hungriger Löwen stürzen sich die grauen Dämonen auf Harry.

Körperflüssigkeit hier verspritzt worden sein. Immer wieder findet er die traurigen Überreste von Menschen. Zwischen den abgeschlachteten Leichen finden sich Krankenhausbetten und Rollstühle - was war hier geschehen? Die Kameraführung, die blutverschmierten Gänge und die stimmungsvolle, leise Musik läßt jedem noch so alteingesessenen Horror-Freak selbst bei hellstem Tageslicht eine eiskalte Gänsehaut über den Rücken



Schweißgebadet wacht Harry auf einer unbequemen, harten Eckbank auf - war alles etwa nur ein böser Traum gewesen? Vor ihm baut sich eine wunderschöne, blondhaarige Polizistin auf, die sehr viel Ähnlichkeit mit dem Motorradcop hat, der ihn vor wenigen Stunden auf der Straße überholt hatte. Nach einem kurzen Gespräch steht fest, daß

„DIE GUTE GRAFIK, DIE STIMMUNGSVOLLE SOUNDKULISSE UND DIE NERVENZERREISSENDE ATMOSPHÄRE SIND SO PERFEKT AUF EINANDER ABGESTIMMT, DASS MAN DENKT, GEVATTER TOD STÜNDE PERSÖNLICH HINTER DEM SPIELER UND HAUCHE SEINEN EISIGEN ATEM IN DESSEN NACKEN.“

huschen. Je tiefer Harry in die düstere Gasse vordringt, desto unheimlicher erscheint sie. Nach wie vor gibt es keine Spur von dem kleinen Mädchen, nur ein zerfledderter, ausgeweideter Körper hängt vor ihm an einem Stahlgitter. Plötzlich hört er ein kratzendes Geräusch. Wie aus dem Nichts tauchen aus dunklen Ecken drei kleine, graue Gestalten auf und stürzen sich auf ihn. Den kleinen Scheusalen ist der Wahnsinn ins Gesicht geschrieben. Wie wilde Bestien hechten sich die halbnackten Wesen auf Harry. In einem wilden Kampf versucht er, ihren Bissen und Messerhieben zu entkommen, doch vor den Monstern gibt es kein Entkommen. In einem aussichtslosen Überlebenskampf geht Harry als der Verlierer hervor. Kraftlos sinkt er zu Boden, bereit sein Leben zu beenden.

er sich nach wie vor in Silent Hill befindet und daß Cibyl Bennett - so der Name der Polizistin - schon alles auf den Kopf gestellt hat, aber keine Menschenseele finden konnte. Ihrer Aussage nach funktionieren in der ganzen Stadt auch keinerlei Radios oder Funkgeräte mehr - alle Leitungen sind tot. Cybil beabsichtigt, nach Brahms, der Nachbarstadt, zurückzukehren, um Verstärkung zu holen, doch Harry hört ihr gar nicht zu. Er hat nur Gedanken für Cheryl. Hastig versucht er aus dem kleinen Lokal zu entkommen. Zwar versucht die Polizistin, ihn aufzuhalten, jedoch muß sie schnell feststellen, daß dies keinen Zweck hat. Nachdem Cybil ihm eine Pistole für seinen eigenen Schutz überreicht hat, macht sie



I don't know what happened.

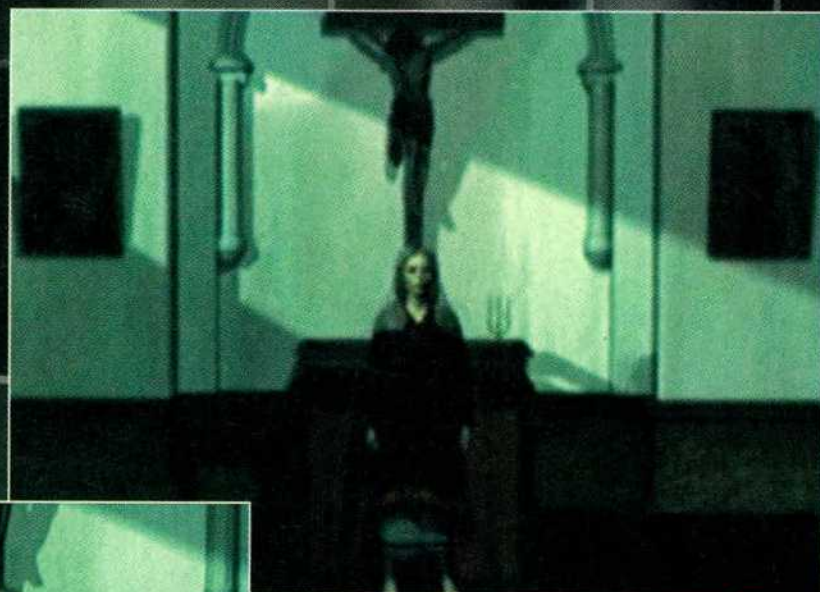


Was I dreaming?

Nach dem Überfall findet sich Harry zusammen mit der Polizistin Cybil Bennett in einem kleinen Cafe wieder.

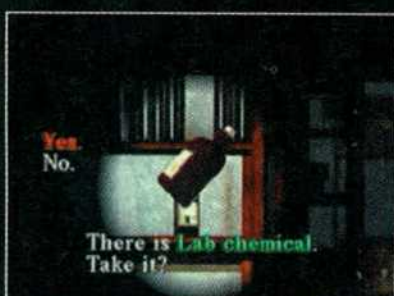


In unserer Welt kann man den Aktenschrank nicht öffnen. In der anderen Sphäre hingegen ist es ein Leichtes, das bluttriefende Möbelstück genauer zu untersuchen.



sich selbst auf den Weg. Nun ist Harry wieder ganz auf sich alleine gestellt. Für einen kurzen Moment kann er wieder einen klaren Gedanken fassen und beschließt, sich noch ein wenig in der Taverne umzuschauen, da man in einem Lokal meist nützliche Sachen finden kann. Ein kaputtes Radio, ein Messer, eine Taschenlampe und eine Stadtkarte - mehr ist leider nicht aufzutreiben. Gerade, als Harry das Cafe verlassen möchte, schaltet sich auf einmal das Radio ganz von selbst ein. Trommelfellzerreißende Störgeräusche schallen aus den kleinen Boxen. Nur wenige Augenblicke später stehen vor Harry zwei dunkelrote, geflügelte, finster dreinschauende Kreaturen, die mit einer unglaublichen Geschwindigkeit durch die dünnen Fensterscheiben des Restaurants gesprungen sind und ihm ohne Zweifel an die Wäsche wollen. Ist alles vorbei?

Was für ein Nervenkitzel! Selbst die ersten Minuten des Horror-Schockers können auf der ganzen Linie überzeugen und ohne weiteres mit Resident Evil mithalten. Aber nicht nur die Spannung,



Das Goldmedaillon kann nur mit Hilfe von Salzsäure aus der steinernen Hand befreit werden.

Statue of an old man's hand.



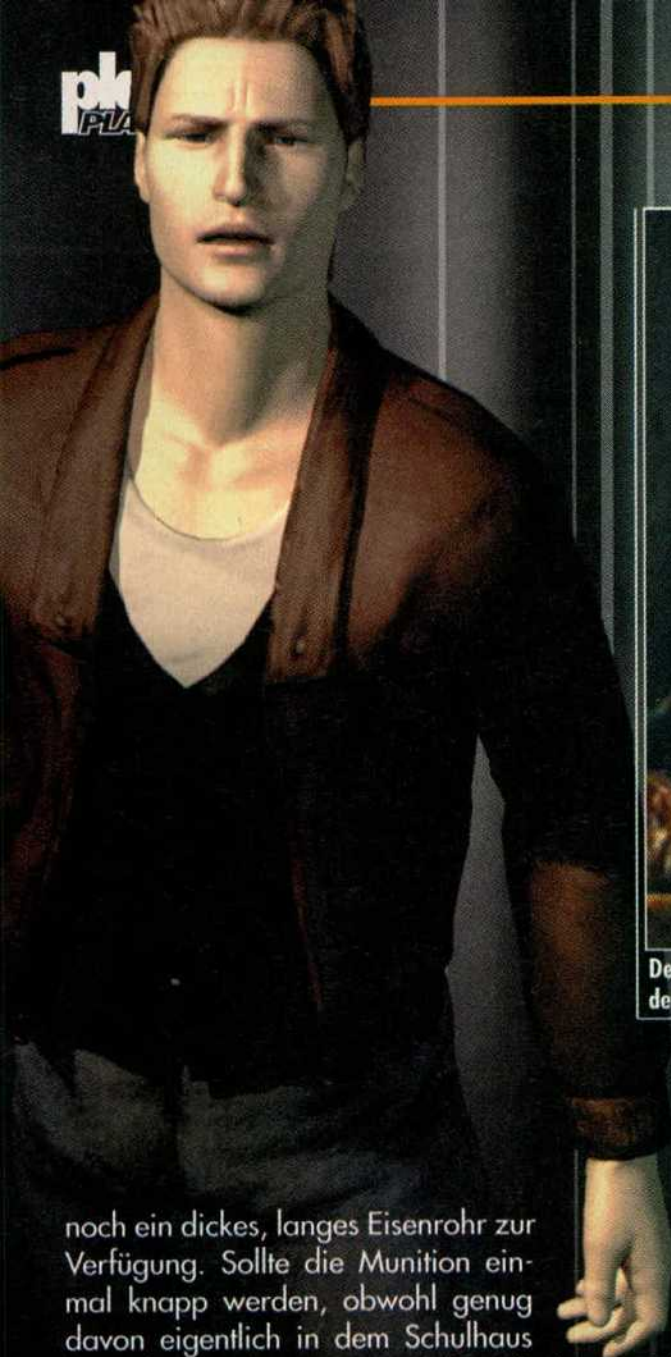
This place is like a ghost town.



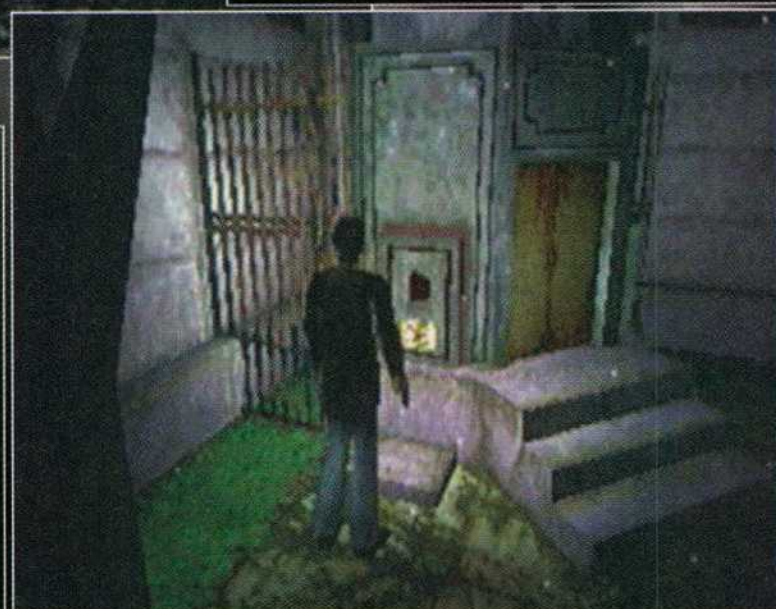
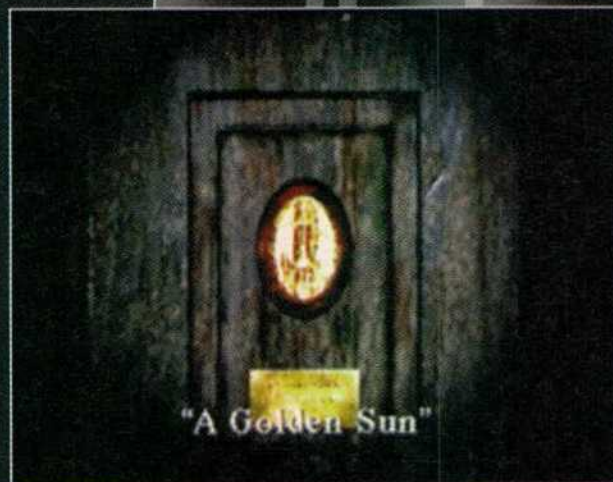
die Atmosphäre und das morbide Ambiente erinnern an Capcoms Vorzeige-Horror-Adventure. Die Steuerung in Silent Hill wurde nahezu komplett übernommen. Laufen, Gegenstände benutzen, Waffen ziehen oder die Karte aufrufen - bei jeder Aktion fühlt man sich wie nach Raccoon City versetzt.

Ein weiterer Plot in Silent Hill führt Harry in die Grundschule der kleinen Ortschaft. Alles scheint vollkommen normal zu sein. An den Wänden hängen lustige Buntstiftkritzeleien der Schüler und in den Klassenzimmern stapeln sich die Lehrbücher. Aber in keiner Grundschule der Welt wird nachts gelehrt. Nur mit der Taschenlampe, die er an seinem Hemd befestigt und somit beide Hände frei hat, kann Harry etwas Sicht ins schier endlose Dunkel bringen. Immer wieder hallt das wahnsinnige Gekicher der kleinen Monster, die ihn schon in der Gasse angefallen haben, durch die Gänge der Schule. Jedes kleinste Geräusch läßt Harry zusammenzucken und selbst jede noch so kleine Ecke penibel ausleuchten. In einigen Klassenzimmern treiben sich noch manche Banden der Scheusale herum. Um den gräulichen Kreaturen Einhalt gebieten zu können, steht Harry neben der Pistole von Cybil und dem Messer auch





Den Schlüssel für die Eingangshalle kann man nur in der Paralleldimension finden.



Das Schmuckstück paßt genau in die dafür vorgesehene Aussparung.

noch ein dickes, langes Eisenrohr zur Verfügung. Sollte die Munition einmal knapp werden, obwohl genug davon eigentlich in dem Schulhaus herumliegt, schnappt man sich einfach das rostige Eisenrohr und hämmert so lange auf die kleinen Schädel ein, bis die halb nackten Wesen leblos zu Boden sinken. Allerdings sollte man aufpassen, da die kleinen Biester des öfteren wieder aufstehen und Harry von hinten attackieren. In dem Schulhaus findet sich im ersten Stock in einem kleinen Labor eine steinerne Hand wieder, die ein goldenes Medaillon festhält. Die einzige Möglichkeit das Schmuckstück aus

ein Turm. Nach ein paar Minuten hat Harry den Ursprungsort des Schmuckstückes aufgespürt. Im Pausenhof steht ein kleiner Turm, an dessen Seiten kleine Aussparungen angebracht sind. Rechts befindet sich bereits ein silbernes Amulett, links hingegen ein klaffendes Loch. Vorsichtig setzt Harry das Medaillon ein. Mit einem leisen Knacken entriegelt sich die Türe des Turms. Langsam zwingt er sich durch die kleine Öffnung. Am anderen Ende der Tür lehnt eine Leiter, die nach unten führt. Vorsichtig, Stufe für Stufe, steigt Harry hinab in die Dunkelheit. Ein kleiner Gang verbindet das Ende der Leiter mit einer anderen Leiter, die wieder nach oben führt. Was hat Harry schon für eine Wahl? Mit zitterigen Beinen quält er sich die Leiter empor. Als er oben angelangt ist, steht er vor einem kleinen Durchgang, ähnlich dem des Turmes. Nachdem er diesen passiert hat, findet er sich erneut im Pausenhof der Schule wieder, doch diesmal fällt ihm eine Veränderung auf. In der Mitte des Hofes entdeckt er ein seltsames Ornament, das in den Boden eingelassen wurde. Das Schulhaus sieht auch anders aus. Keine Zeichnungen, Tierposter und Mobiliar schmücken die Gänge mehr. Rostige Eisengitter, braune, vergilbte Wände und vereinzelte, vermoderte Stühle sorgen von nun an für eine Atmosphäre, die an Freddy Kruegers Zuhause erinnert. Anscheinend ist Harry in eine andere Dimension, der Heimat der

grauen Kreaturen, eingedrungen. Sind die Dämonen dieser Parallelwelt für das Verschwinden von Cheryl und der Bevölkerung verantwortlich? Wer hat die Schattenwesen gerufen? Was haben sie vor? All dies will Harry herausfinden, doch als er durch die Türen der Eingangshalle tritt....

Silent Hill ist Psycho-Horror pur. Die gute Grafik, die stimmungsvolle Soundkulisse und die nervenzerreißende Atmosphäre sind so perfekt aufeinander abgestimmt, daß man denkt, Gevatter Tod stünde persönlich hinter dem Spieler und hauche seinen eisigen Atem in dessen Nacken. Silent Hill hat sicherlich das Zeug dazu jeden noch so verschworenen Resident Evil-Anhänger dazu zu bringen, seinem Lieblings Horror-Adventure abzuschwören. Leider können wir erst im Frühjahr '99 sagen, ob sich unsere Prognose, auch bestätigt.

„SILENT HILL IST PSYCHO-HORROR PUR.“

dem Griff der Steinklaue zu befreien, liegt gleich im Nebenraum - ein Fläschchen Säure. Ein paar Tropfen von der ätzenden Flüssigkeit, und der massive Stein verwandelt sich in ein Häufchen blubbernden Matsches. Auf der Oberseite des Medaillons befindet sich



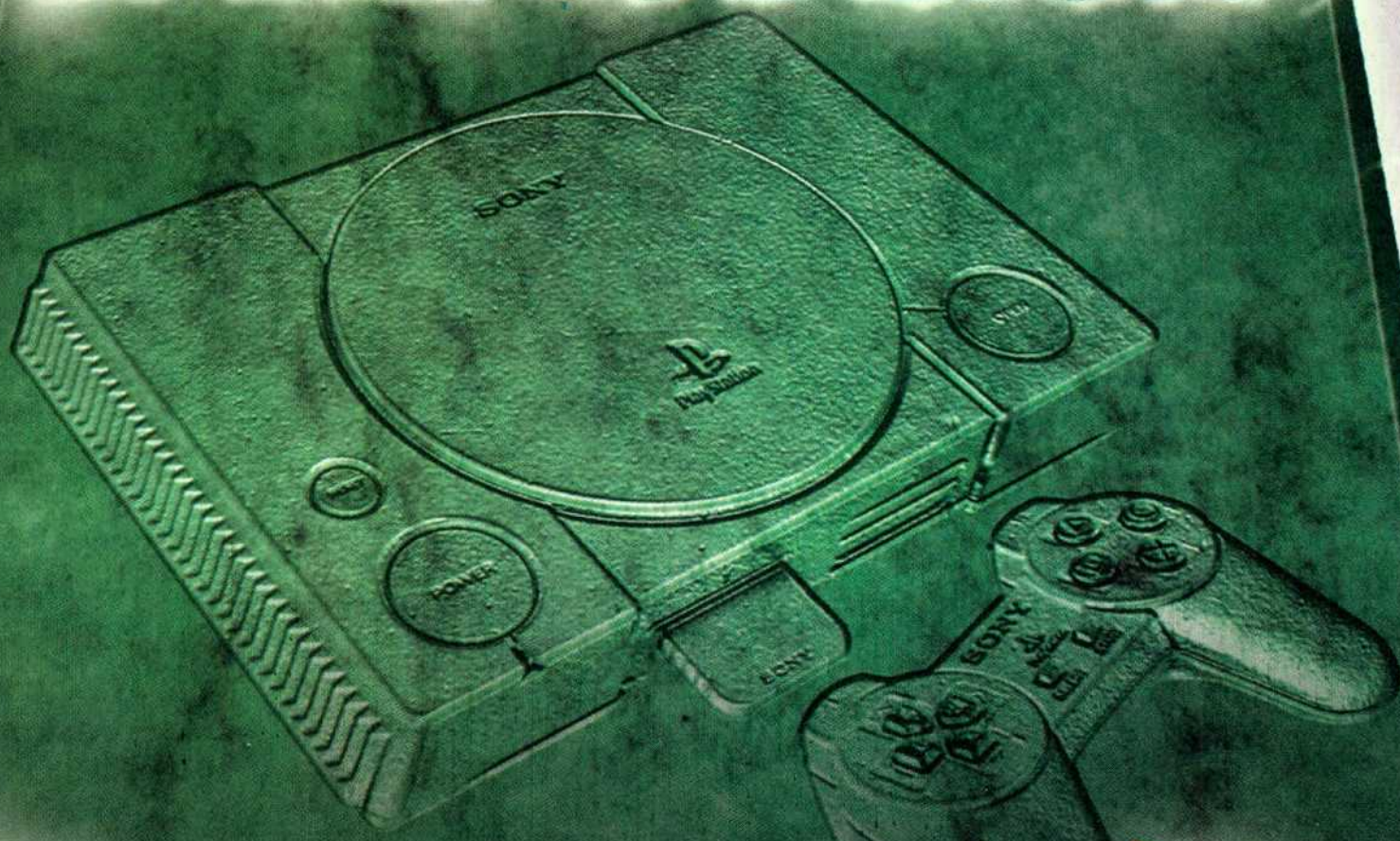
Vor wenigen Sekunden funktionierte das Radio noch nicht - Was geht hier vor?



Vorsichtshalber sollte man zu Boden gegangenen Dämonen noch mehrmals auf den Kopf schlagen.

ALL THE OF PLAY

play PLAYSTATION



POWER STATION!

Das play PLAYSTATION

ABO

+ SHIRT

+ POSTER

DIN A1, FÜNFFARBENDRUCK,
ÜBERRASCHUNGSMOTIV!

play DAS KOMPETENTE MAGAZIN
PLAYSTATION

MEGA-VORTEILE ZU SUPER-PREISEN:

Jeden Monat
100% PlayStation frei Haus!

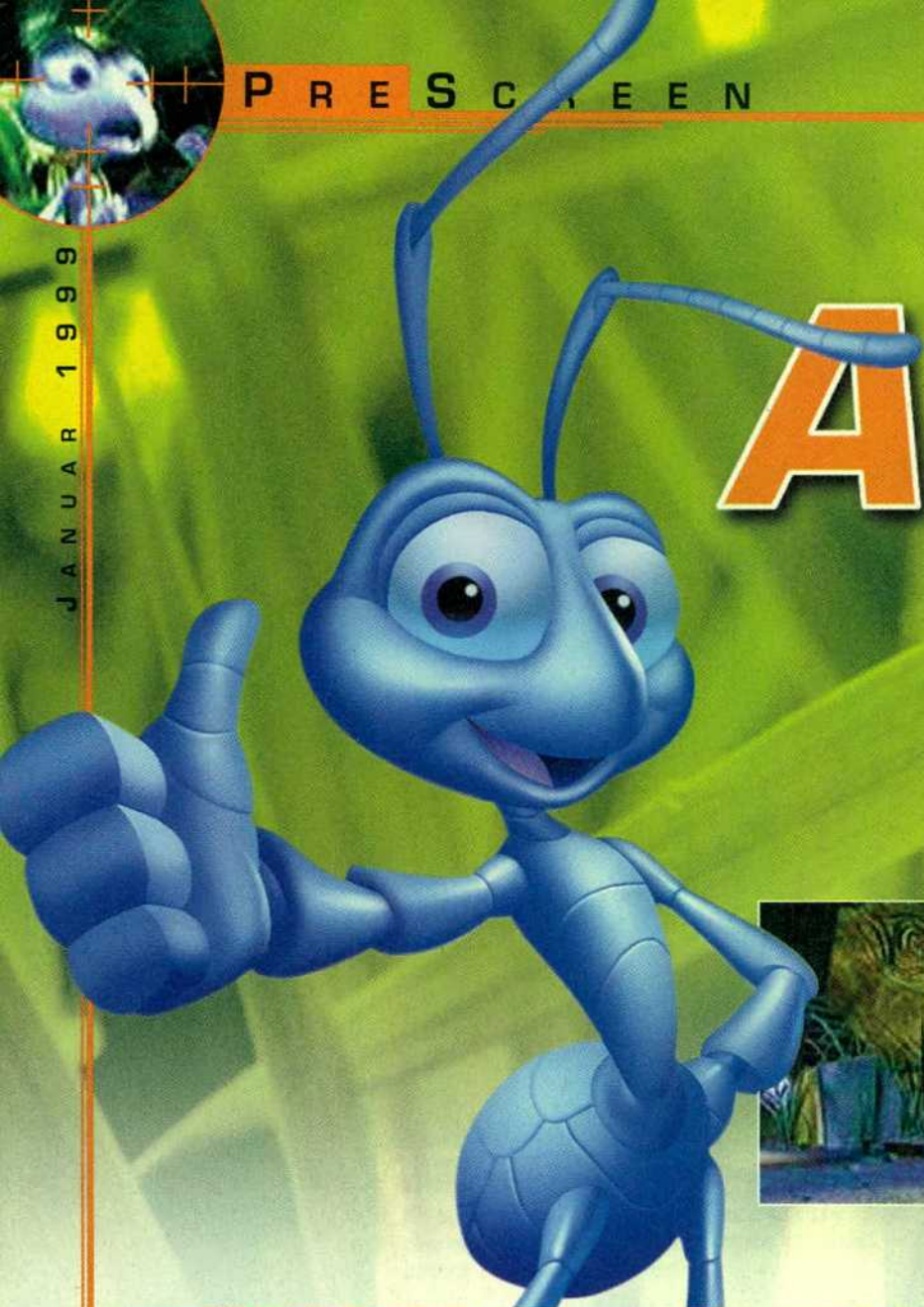
Im Abo spart Ihr **10%**
gegenüber dem Einzelkauf!

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...!





SVEN LIEBOLD

A BUG'S LIFE

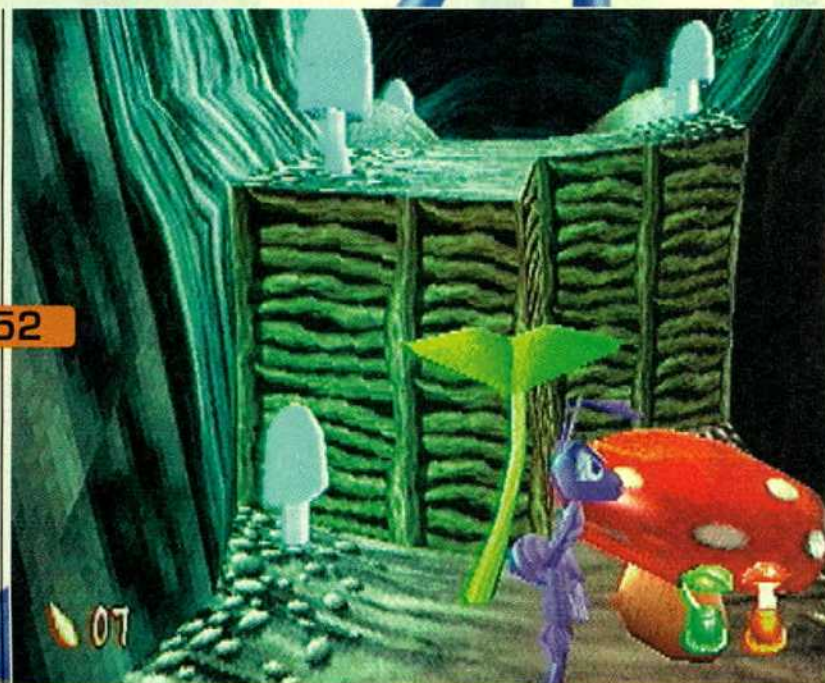
Genre	Jump'n Run
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	DreamWorks Interactive, Traveller's Tales
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	05. Februar



Alle Level sind mit zahlreichen Ausschnitten aus dem Film verbunden.



Der erste Endgegner ist relativ leicht zu besiegen.



Hier ein Beispiel für die Kombinationsmöglichkeiten der einzelnen Pflanzensamen.

Die Filmmaschine Hollywood ist schon eine seltsame. Seit geraumer Zeit scheint es populär geworden zu sein, bestimmte Filmideen in jeweils zwei Variationen auf die Leinwände zu bringen und das Publikum entscheiden zu lassen, welches Filmstudio nun die bessere Umsetzung geliefert hat. Da hätten wir Armageddon gegen Deep Impact, Vulcano gegen Dantes Peak oder jetzt auch A Bug's Life gegen Antz, der be-

reits in unseren Kinos zu sehen ist. Steven Spielbergs Produktionsstätten DreamWorks erzählen ein kleines Kollektivdrama um eine Ameise, die ihr Arbeiterdasein satt hat und endlich auf ihr Recht als Individuum pocht. Im Frühjahr wird dann bei uns das neueste Werk der Disney-eigenen Pixar Studios zu sehen sein, die ja schon mit ihrer Toy Story für staunende Gesichter sorgten. Wie auch Antz ist A Bug's Life ein komplett im Computer entstandener Streifen, der die Qualität des Toy Story-Vorläufers bei weitem überbieten soll. Im Mittelpunkt steht die blaue Ameise Flik, deren Ameisenkolonie von bösen Grashüpfern verklagt worden ist. Den ganzen lieben langen Tag ist das arbeitende Volk damit beschäftigt, Futter für die Wüstlinge zu beschaffen. Bis sich eines Tages der tapfere Flik auf den Weg macht, um sich Verstärkung gegen die bösen Unterdrücker zu suchen.

Wie auch schon zu Hercules bringt Disney Interactive eine Videospielvariante in die Regale, der Softwareanbieter, damit nicht nur die Kids die Abenteuer des kleinen Flik von eigener

Hand nachspielen können. Entwickelt wurde der PlayStation Bug von Traveller's Tales, die sich unter anderem auch schon für das putzige Mickey Mania verantwortlich zeigten. Wie auch in der Filmvorlage macht sich der staksige Held auf den Weg in die Stadt, um dort Freunde und Hilfe zu finden. Auf der PlayStation wird diese Geschichte in einer kompletten 3D-Umgebung erzählt, die zwar der Kinooptik bei weitem nicht gerecht wird, aber dennoch zweckmäßig ist. In der beliebten Lara-Perspektive steuern wir den Protagonisten durch die abenteuerlichen Welten des Ungeziefers. Alle Charaktere entsprechen der Filmvorlage und wurden dementsprechend als Polygonmodelle konstruiert. Obwohl Flik auf seinem Weg viele nette Bekanntschaften machen wird, sind ihm nicht alle Insekten freundlich gesinnt. Durch einen harten Wurf mit einer Beere entledigt man sich lästigen Bienen, Hummeln, Weberknechten und ähnlichem Getier. Im Laufe des Spiels findet man verschiedenfarbige



Per Pustebume muß Flik ein Flußbett überqueren.





In einem Trainingslevel wird der Spieler mit der Steuerung von Flik vertrautgemacht.



Die Saat kann an beliebigen Orten eingesetzt werden.



Der Kampf mit dem Vogel gestaltet sich mitunter etwas schwierig, da die Engine schon bei geringer Entfernung das Modell des Endgegners ausblendet.

Früchte, die sich in ihrer Wirkung voneinander unterscheiden. Beispielsweise besitzt die goldene Beere die größte Durchschlagskraft, während die orangefarbene Frucht ihr Ziel selbst verfolgt. Neben diesen Wurfgeschossen kann sich Flik auch mittels seiner Fähigkeiten, bestimmte Pflanzen zu säen und zu versetzen, seiner Haut wehren bzw. sich neue Zugänge verschaffen. Dazu hebt er die Saat über seinen Kopf und marschiert munter zu einem Ort seiner Wahl. Je nach Farbe des Samens ergibt sich nach einem Sprung darauf eine andere Pflanze. Während seiner Erkundungen findet unser Held immer wieder verschiedenfarbige Tokens, die für je-

weils eine Pflanzensorte stehen. Je mehr Tokens man auf seinem Konto verbuchen kann, umso kräftiger oder größer fällt die Wirkung der Saat aus. Standardmäßig verwandelt sich jeder Sprößling in einen Fliegenpilz, der als eine Art Trampolin fungiert. Färbt man den Samen vorher grün, ergibt sich eine Schlingpflanze, die die Ameise dank ihrer Blätter als eine Art Leiter zu höher gelegenen Ebenen nutzen kann.

Die einzelnen Spielabschnitte beschränken sich meist auf das Finden des jeweiligen Levelausgangs, was sich in

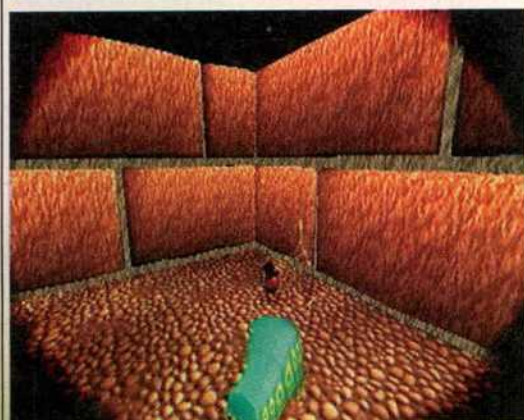
henden Aufgabe gewählt wurden.

Trotz der netten Idee, eine 3D-Welt aus der Sicht eines Insekts zu kreieren, zielt diese Filmumsetzung deutlich auf das jüngere Publikum ab. Zu einfach sind „Rätsel“ und Spielablauf strukturiert, um die Ansprüche eines Durchschnittsspielers zu befriedigen. Zudem scheint die Grafikengine noch erhebliche Probleme zu haben, die Framerate

„TROTZ DER NETTEN IDEE, EINE 3D-WELT AUS DER SICHT EINES INSEKTS ZU KREIEREN, ZIELT DIESE FILMUMSETZUNG DEUTLICH AUF DAS JÜNGERE PUBLIKUM AB. ZU EINFACH SIND „RÄTSEL“ UND SPIELABLAUF STRUKTURIERT, UM DIE ANSPRÜCHE EINES DURCHSCHNITTSSPIELERS ZU BEFRIEDIGEN.“

bestimmten Leveln als besonders knifflig herausstellt. Um bestimmte Türen zu öffnen, muß Flik nämlich zunächst eine gewisse Anzahl an Getreidekörnern sammeln, deren notwendige Zahl an dem Portal angeschlagen ist. Es gilt also, möglichst jede Ecke nach dem wertvollen Gut abzusuchen und alle potentiellen Feinde per Beerenwurf auszuschalten. Verbunden werden die Level mit zahlreichen Filmclips des Kinofilms, die passend zur Thematik der bevorste-

aufrechtzuerhalten. In vielen Situationen sinkt der Spielfluß bedenklich in den Keller. Ein wenig störend ist auch die Tatsache, daß große Objekte im Hintergrund oftmals rasch ausgeblendet werden. Bis zur Veröffentlichung im Februar wird jedoch noch ein wenig Zeit vergehen, die die Entwickler hoffentlich nutzen werden, um die angesprochenen Mängel zu beheben.



Durch dieses Fernrohr kann Flik das Levelende oder wertvolle Extras erspähen.



Manche Pflanzen können als Wurfgeschosse eingesetzt werden.

MARK LIEBOLD

RUNNING WILD

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Universal Interactive Studios
Entwickler	989 Studios
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	12. Februar



Siegessicher spurtet der General als Erster über die Ziellinie.

Die Entwickler der 989 Studios nahmen das Rennspiel Genre bei ihrem neuesten Game wohl etwas zu wörtlich. Bei Running Wild handelt es sich nicht um einen gewöhnlichen Racer, bei dem man seine getunten PS-Boliden, sondern Tiere, die meistens nicht einmal über eine Pferdestärke verfügen, um die Rundkurse jagen muß. Insgesamt stehen sechs unterschiedliche Tiere (Zebra, Hase, Elefant, Stier, Steinbock und Pandabär) zur Auswahl. Jeder animalische Läufer ist, je nach Gattung, mit ver-



Trotz seiner Widerstandsfähigkeit muß der Stier Coronado aufpassen, daß er sich nicht mit seinen Hörnern in dem dornigen Geist verfährt.



Mit seinem dicken Bauch rutscht Boris, der Elefant, auf der glitschigen Schleimschicht dem Ziel entgegen.

schiedenen Stärken und Schwächen von der Natur begünstigt bzw. benachteiligt worden. Beispielsweise ist Gwynne, das Karnickel, besonders schnell, dafür aber nicht so stark wie etwa Boris, der Elefant, oder Coronado, der spanische Stier. Die sechs Rennstrecken erstrecken sich von den tiefen, verschneiten Gletscherspalten der Arktis über die Straßenschluchten einer Großstadt bis in den tiefen Dschungel des Regenwaldes. Alle Kurse wurden mit besonderen Gimmicks versehen. So entwickelt sich das Rennen in der kalten Arktis schnell zur reinsten Rutschpartie oder der Lauf am Vulkan zur Feuerprobe. In der Großstadt muß man durch stinkende Abwässerkanäle und in der Wüste durch verwinkelte, mit Dornen übersäte



Im Zwei-Spieler-Modus sind keine sechs, sondern nur vier Läufer am Start.



Schluchten jagen - stets im Kampf um den ersten Platz. Anfangs stehen nur vier der sechs Strecken zu Verfügung. Um die verbliebenen zwei Kurse freizuschalten, muß man zuerst den leichten und anschließend den mittleren Schwierigkeitsgrad durchlaufen, wobei man selbstverständlich immer als Erster durchs Ziel rennen muß. Durch den Anstieg der Schwierigkeit verändern sich die Streckenverläufe, neue Hindernisse und kleine zusätzliche Extras werden eingebaut, die es ermöglichen, die Gegner schrumpfen zu lassen oder eine Eisfläche zu erschaffen.

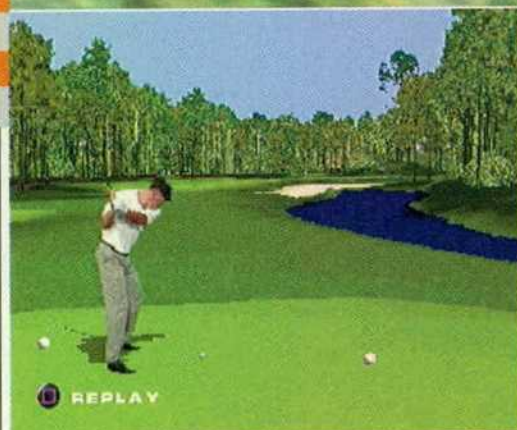
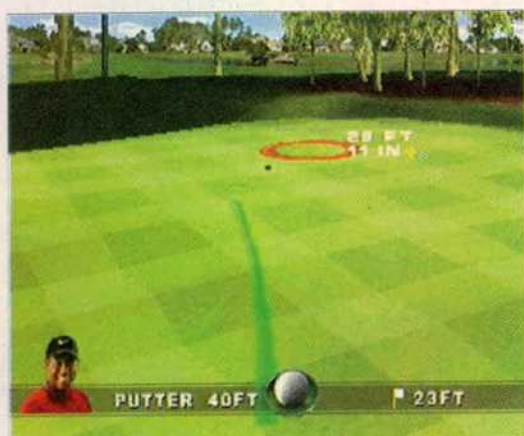
Wahlweise kann man in den verschiedenen Rennmodi (Challenge, Practice, Time Trial und Circuit) via Split Screen auch gegen einen Freund antreten. Der erste Eindruck, den uns Running Wild vermitteln konnte, war nicht schlecht. Mit der flotten Grafik und der witzigen Idee könnte sich Running Wild sicherlich einen Platz auf so manchem Wohnzimmerregal erlaufen.



TIGER WOODS 99

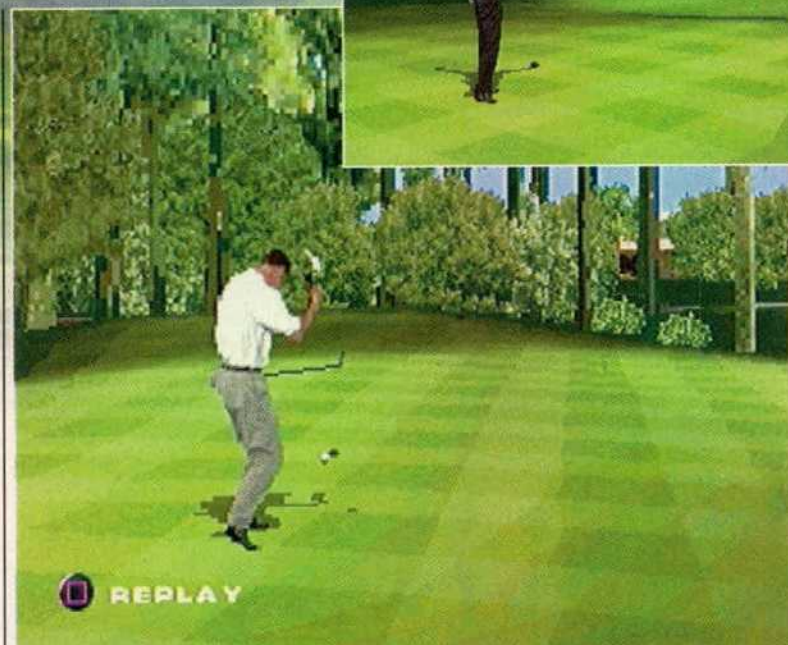
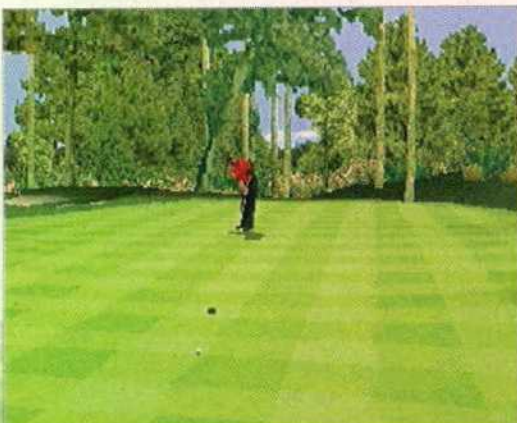
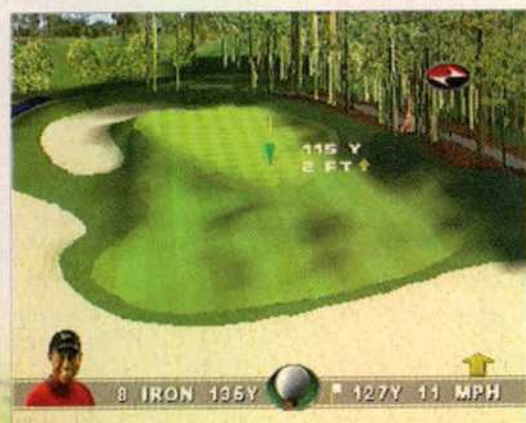
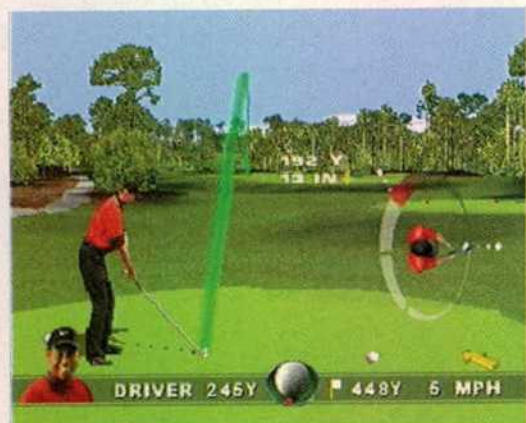
MARK LIEBOLD

Genre	Sportspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Testmuster	Electronic Arts
Erhältlich ab	Dezember '98



Im Großen und Ganzen ist die Grafik von Tiger Woods 99 durchaus noch verbesserungswürdig.

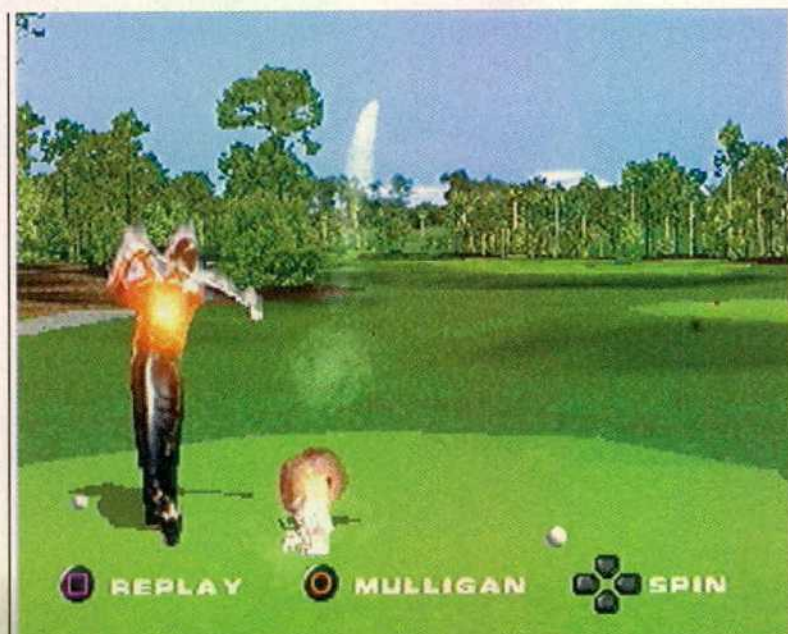
oder Brad Faxon auf den fünf berühmtesten Golfkursen der PGA Golf Tour (Summerlin, Las Colinas, Southwind, Sawgrass und Scottsdale). Neben der Teilnahme an der gesamten Tour stehen dem Spieler noch acht weitere Spielmodi, wie etwa ein Skins Tournament oder ein 4-Ball Game, zur Auswahl. Ein besonderes Augenmerk sollte auf die beiden Trainingsoptionen gelegt werden. Hier kann man sich schnell mit der relativ simplen Steuerung vertraut machen, sämtliche Schlagvarianten trainieren oder jedes Loch des gewählten Golfplatzes einzeln spielen. Um einen Golfball über das weite Grün zu befördern, muß einfach ein Zielpunkt bestimmt und abgeschlagen werden. Mittels der Schwunganzeige, die in den Amateur- und Novice-Schwierigkeitsstufen mit einer kleinen Hilfsmarkierung für die optimale Wucht des Schlages versehen ist, wird per Buttondruck die Stärke und die Genauigkeit des Schlages bestimmt. Aber selbst wenn das Eisen den Ball perfekt trifft und diesen mit einer Rauchfahne über 320 Yards durch die Luft schießt, kann es passieren, daß er entweder im Wasser, im Bunker oder im Gestrüpp landet. In solchen Situationen wurde von Tiger Woods wahrscheinlich im Augenblick des Abschlages nicht auf den Wind



Ob Freud oder Leid - alle Animation sind dank Motion Capturing sehr gut gelungen.

geachtet, der den Golfball weit aus seiner Flugbahn befördert hat. Steht man endlich vor dem gelben Fähnchen, wirds noch etwas kniffliger. Das Grün muß gelesen, jeder Höhenunterschied in den Puttversuch mit einberechnet werden. Mit Hilfe einer pfeilähnlichen grünen Markierung ist der wahrscheinliche Verlauf des Balls zumindest abschätzbar. Liegt das Loch beispielsweise in einer leicht nach links abfallenden Rasenfläche, muß etwas weiter nach rechts und nicht ganz so stark geschlagen werden.

Mit den kleinen Hilfestellungen, die Tiger Woods 99 bietet, ist selbst der ungeübteste Golfer in der Lage, die Kurse unter Par zu spielen. Durch die einfache und sehr variable Handhabung könnte Tiger Woods 99 durchaus zu einem Golfspiel für jedermann werden.



Bei einem besonders gelungenen Schlag fängt Tiger an zu leuchten und feuert den Ball mit ungeheurer Geschwindigkeit davon.

MARTIN WEIDNER

PRO PINBALL BIG RACE USA

Genre Flippersimulation
Spieler 1-4
Hersteller Empire Interactive
Entwickler Cunning Developments
Testmuster Empire Interactive
Erhältlich ab 1. Quartal



Der Big Race USA-Tisch aus der niedrigsten Perspektive.



Sämtliche Details des Tisches lassen sich genau unter die Lupe nehmen.

Empire Interactive legt nach The Web und Timeshock!, das erst im März erschienen ist, mit Big Race USA bereits den dritten Teil aus ihrer Pro Pinball-Serie nach.

Auf den ersten Blick hat sich in Big Race USA wenig verändert. Das umfassende Optionsmenü wurde nahezu unverändert übernommen. Die 2D-Tischperspektive, die noch in Timeshock!

zu finden war, wurde diesmal gestrichen, dafür an eine Unterstützung des Analog Controllers gedacht. In der Betaversion werden allerdings nur Vibrationseffekte unterstützt, für die Verkaufsversion versprechen die Entwickler aber die Möglichkeit, den Tisch via Analog Sticks anzustoßen und via Linkkabel zu spielen. Der neue Tisch ist natürlich wieder übersichtlich wie eh und je, was angesichts der drei 3D-Ansichten, die mit jeweils 640 x 512 Bildpunkten im Interlaced-Modus dargestellt werden, auch nicht sonderlich verwundern sollte. Optional läßt sich die Bildschärfe noch etwas reduzieren, um das Flimmern zu vermindern.

Als Schauplatz wählte man diesmal eine Rundreise durch 16 US-Metropolen, von New York nach San Francisco und zurück, während auf dem Punktmatrixdisplay Minispielchen wie die Verteidigung gegen Aliens, die Suche nach einem Parkplatz, Verfolgungsjagden mit den Cops und das Befördern von Passagieren zu bewerkstelligen sind - ohne natürlich zu vergessen unterwegs harte Dollar in Upgrades zu investieren und entsprechend mehr Punkte zu scheffeln.

Bei den Rampen, Kugelfallen, Loops und Drop Targets hielt sich Empire Interactive nicht gerade zurück; ganz im Gegenteil, Pro Pinball Big Race USA

strotzt wieder nur so vor Zielen auf dem Tisch und Bonusspielen auf dem LCD-Display. Genauso akribisch gingen die Entwickler bei den Operator-Menüs vor, in denen an jedes nur erdenkliche Feature eines professionellen Tischflippers gedacht wurde.

Der Kugellauf war in der vorliegenden Version allerdings noch nicht immer ganz einwandfrei. Ab und zu macht die Kugel nämlich nicht ganz nachvollziehbare Schlenker, für die Endversion gelobt Empire Interactive aber diesbezüglich Besserung, genauso für die Slow downs, wenn sich vier Kugeln gleichzeitig auf dem Screen tummeln. Ein Test folgt voraussichtlich in der nächsten play.

DIE VORGÄNGER

Pro Pinball The Web

Empire Interactive



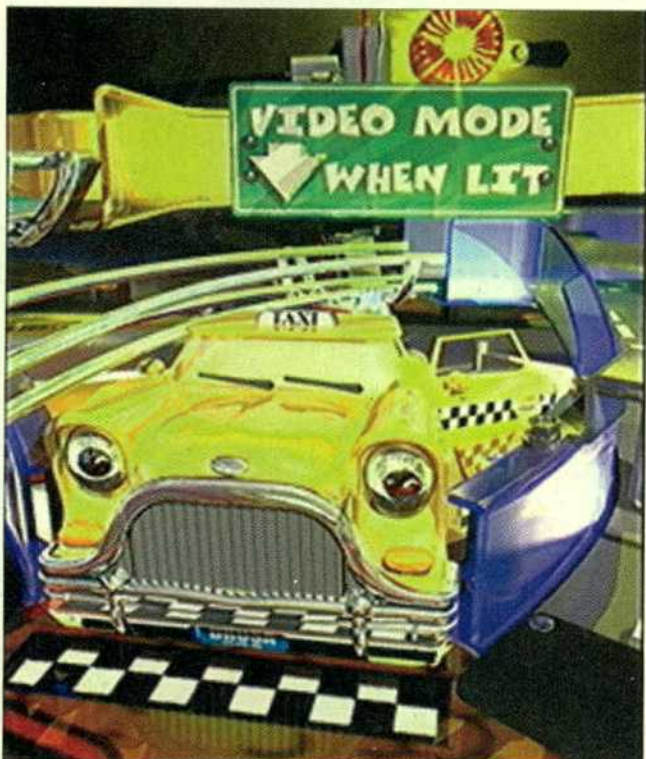
In The Web wurde man zwar noch nicht so sehr mit Statistiken zugeschnitten, in Sachen Kugellauf und Tischlayout war der erste Teil der Pro Pinball-Serie aber bereits über jegliche Kritik erhaben.

Pro Pinball Timeshock!

Empire Interactive



In Timeshock! war auch eine 2D-Ansicht zu finden, die aber mangels scrollendem Bildschirm nicht übersichtlich genug wirkte.



PC JOKER Heft & Spiel

**ÜBER
50%
SPAREN!**

Ich blicke
voll durch
auf dem
Spielermarkt,
seit ich
das neue
Mini-Abo
habe!

Die nächsten 3 Ausgaben für nur
12,- DM im Mini-Abo

- **6 CD-ROMs** mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- **Mehr als 400 Seiten** voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- **Portofreie Lieferung** in umweltschonender Klarsichthülle!
- Für nur **12,- DM** statt der regulären **26,70 DM**!

PC JOKER Heft & Spiel SCHNUPPERCOUPON



Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,- statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Ich zahle per **Vorauskauf** (Scheck oder Bargeld liegt bei).

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,- DM (Ausland 100,- DM). Davon habe ich Kenntnis genommen und bestätige dies durch meine 2. Unterschrift:

Datum/2. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

- **Coupon ausfüllen und einsenden an:**
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

JANUAR 1999

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.

12345678910

7

GRAFIK

8

SOUND/FX

10

RATING

play
PLAYSTATION
BEST BUY

EXTREME
HARDCORE

EINFACH BESTELLEN - UND DIE SAMMLUNG IST KOMPLETT!

148
play
PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN
24 Seiten Tips & Tricks
TEST: GEX 3D
LUCKY LUKE
THERM HOSPITAL
PITFALL 3D
NBA PRO 98
PREVIEW: TEKKEN 3
TOMBI
THE NEED
FOR SPEED
FORSAKEN
ACCLAIMS EDEL
22 SEITEN SPECIAL: PS
04 98
+ PSX-Deckelaufkleber

148
play
PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN
16 Seiten Tips & Tricks
HEART OF DARKNESS
ROAD RASH 3D
VIGILANTE 8
WELT- ODER KREISKU
COLIN McRAE RALLY
DIE ULTIMATIVE RALLY-SIMULATION!
9 SEITEN SPECIAL: PS
06 98 UM
+ PSX-Vollaufkleber

132
play
PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN
16 Seiten Tips & Tricks
COLONY WARS 2
WARGAMES
METAL GEAR SOLID
24 SEITEN ÜBER DIE
E3 IN ATLANTA
ALLE HITS - ALLE INFO
HEART OF DARKNESS
TEST - INTERVIEW - DOPPELPOSTER
10 SEITEN SPECIAL: PS
07 98
+ PSX-Deckelaufkleber

132
play
PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN
16 Seiten Tips & Tricks
COLONY WARS 2
CRASH BANDICOOT 3
BREATH OF FIRE III
SPYRO THE DRAGON
TEKKEN 3
DIE PAL-VERSION IM TEST!
15 SEITEN SPECIAL: PS
08 98
+ PSX-Deckelaufkleber

148
play
PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN
32 SEITEN TIPS & TRICKS
THE FIFTH ELEMENT
INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER
PRO 98
COMMAND & CONQUER 2
FINAL FANTASY VII
SUPER-GEWINNSPIEL
THE WILD 9
BEI UNS SCHON IM TEST!
14 SEITEN SPECIAL: PS
09 98
+ PSX-Deckelaufkleber

148
play
PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN
16 SEITEN TIPS & TRICKS
METAL GEAR SOLID
TOCA 2 TOURING CARS
MEDIEVIL
ODDWORLD
SPYRO THE DRAGON
KLEINER DRACHE - GROSSER TEST!
15 SEITEN SPECIAL: PS
10 98
+ PSX-Deckelaufkleber

148
play
PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN
16 SEITEN TIPS & TRICKS
TOCA 2 TOURING CARS
FORMEL 1 98
APOCALYPSE
FIFA 99
COLONY WARS 2
IM MEGATEST: DIE RACHE
16 SEITEN SPECIAL: PS
11 98
+ PSX-Deckelaufkleber

148
play
PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN
16 SEITEN TIPS & TRICKS
TEST DRIVE 5
CRASH BANDICOOT 3
SOUL REAPER
TOMB RAIDER III
FIFA 99
IM TEST: DIE REFERENZ-SIMULATION!
19 SEITEN SPECIAL: PS
12 98
+ PSX-Deckelaufkleber

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

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

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

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

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

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

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

08/98 Player's Guide
Alundra (Teil 1)

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)

12/98 Player's Guide
Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft (Teil

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 ☐

play 12/98 ☐

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

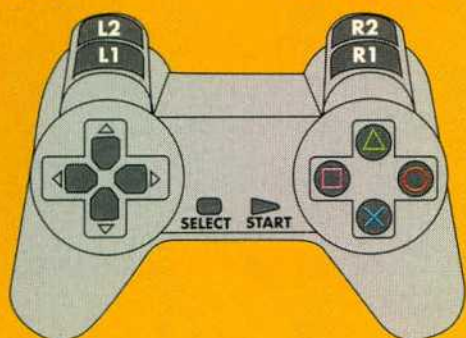
Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
play PLAYSTATION · „Back Issues“ · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg



Tips & Tricks

inFormation

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



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

Gunter Glos

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

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

Tomb Raider III Adventures Of Lara Croft

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Den momentanen Level vorzeitig beenden

Während des Spiels drückt Ihr schnell L2,R2,L2,L2,R2, L2,R2,L2,R2,L2, L2,L2,L2,R2,L2, R2,R2,R2,R2,L2, um den momentanen Level zu beenden und mit dem nächsten Level zu beginnen. Wenn Ihr die Tastenkombination richtig eingegeben habt, dann sagt Lara „Nope“.



,L2,R2,L2,R2,R2,L2,R2,R2,L2,L2,R2,L2, L2,R2 ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, dann stößt Lara einen Schrei aus.

Alle Geheimnisse



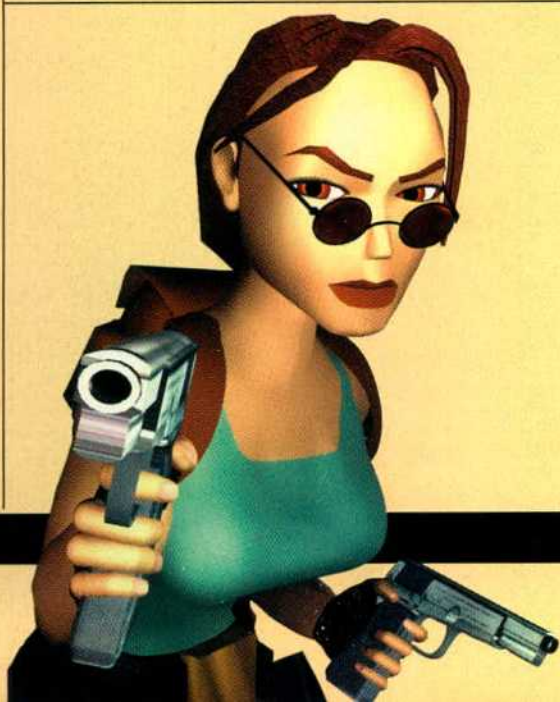
>>>>>

INHALT 01/99

Tomb Raider III	
The Adventures Of Lara Croft	59-60
The Unholy War	60
Test Drive 5	60
Cool Boarders 3	61
Colony Wars Vengeance	61-62
Ninja Shadow Of Darkness	62
Moto Racer 2	63
Twisted Metal 3 (US)	63-66
Crash Bandicoot Warped	66
Spyro The Dragon	66

Player's Guide

Tomb Raider III	
The Adventures Of Lara Croft	67-90



Alle Waffen

Um alle verfügbaren Waffen zu erhalten gebt Ihr schnell L2, R2,R2,L2,L2,L2

Tomb Raider III Adventures Of Lara Croft

play CheatCard
PLAY STATION page 3



der linken Seite. Im zweiten Regalabschnitt des Bücherregals auf der rechten Seite steht ein Buch auffällig weit heraus. Zieht es heraus, um das Feuer im Kamin zu löschen. Zündet eine Magnesium-Fackel an, klettert auf der rechten Innenseite des Kamins nach oben und folgt dem Gang. Um den Weg für den anschließenden Spurt in die Eingangshalle freizumachen, solltet Ihr den Sims hinaufklettern und in die Nische in der Wand gehen. Hier drückt Ihr die Kiste zweimal in den dahinterliegenden Raum hinein. Geht durch die Türe auf der linken

Seite die Treppe hinunter und öffnet die Türe mit dem Schalter auf der linken Seite. Kehrt auf den Sims zurück und drückt den Hebel an der linken Wand nach unten. Jetzt sind Timing und Geschick gefragt. Rennt den Sims entlang, rechts durch die Nische in der Wand, links die Treppe hinunter und springt über das Geländer in die Eingangshalle hinunter. Dreht Euch schnell um und lauft durch die hoffentlich noch offenstehende Türe auf der rechten Seite im Durchgang zur Trainingshalle. Geht die Treppen hinunter und zieht die Kiste auf der lin-



>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Tomb Raider III Adventures Of Lara Croft

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Wenn Ihr alle Geheimnisse eines Levels in der Statistik vermerkt haben wollt, dann gebt Ihr während des Spiels schnell

L2,L2,L2,L2,L2,R2,L2,L2,L2,R2,L2,R2,L2,L2,R2,L2,L2,L2,L2 ein. Auch die korrekte Eingabe dieses Codes bestätigt Lara mit einer Bemerkung.

Volle Lebensenergie

Wenn Ihr merkt, daß Euch die Lebensenergie ausgeht und Ihr kein Medi-Pack zur Hand habt, dann gebt Ihr schnell

R2,R2,L2,R2,L2,L2,L2,L2,L2,R2,L2,L2,L2,R2,L2,L2,L2 ein. Wenn Ihr



den Code in der richtigen Geschwindigkeit eingegeben und Euch dabei nicht vertippt habt, dann stöhnt Lara erleichtert auf.

Der Race-Schlüssel in Laras Haus

Geht in den Trainings-Level. Dreht Euch sofort um und öffnet die Kammer hinter Euch mit dem Schalter an der rechten Wand. Nehmt die Magnesium-Fackeln mit und verlaßt den Raum. Auf der gegenüberliegenden Seite des ersten Stocks kommt Ihr in einen Raum, in dem ein Fernseher und ein Sofa stehen. Geht von hier aus in die Bibliothek auf



Tomb Raider III Adventures Of Lara Croft

play CheatCard
PLAY STATION page 4



ken Seite einmal nach rechts und drückt sie einmal nach vorne. Klettert auf die Kiste hinauf und steigt durch die Lucke in der Decke. Folgt dem Gang und springt durch die Öffnung am Boden ins Wasser. Taucht komplett um die Glasscheiben herum und hebt den Schlüssel am Boden auf. Jetzt solltet Ihr so schnell wie möglich wieder zurückschwimmen und aus dem Wasser steigen. Kehrt in die Trainingshalle zurück.

Der Race-Schlüssel-Cheat

Um Euch den oben beschriebenen Zirkus mit dem Schlüssel zu ersparen, gebt Ihr einfach im Trainings-Level in Laras Haus folgende Tastenkombination ein:

R2,L2,L2,L2,R2,
L2,L2,L2,L2,L2,
L2,R2,L2,L2,L2,
L2,L2,R2,L2,L2

Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, sagt Lara als Bestätigung „Nope“.



The Unholy War

Mit Beta Razor spielen

Um den Charakter Beta Razor selektieren zu können, solltet Ihr das Spiel in der Schwierigkeitsstufe HARD mit den Teknos durchspielen. Wenn Ihr Euch im nächsten Durchgang für die Schwierigkeitsstufe Mayhem entscheidet, dann steht Beta Razor im Charakter-Auswahl-Menü bereit.

Mit Super-Prana Devil spielen

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

Die Bonus-Karten

Ihr erhaltet eine Bonuskarte namens Maze, wenn Ihr das Spiel in der Schwierigkeitsstufe Normal mit den Arcanes durchspielt. Um die zusätzliche Karte namens Menhir Circle freizuschalten, solltet Ihr das Spiel ebenfalls in der Schwierigkeitsstufe Normal, jedoch mit den Teknos durchspielen.

Test Drive 5

Alle Strecken und Autos freischalten

Um alle Strecken und Autos des Spiels freizuschalten, tragt Ihr folgende Namen in die High Score-Liste ein: „RONE“, „NTHREE“ und „MTHREE“.

Der Super-Arcade-Modus

Um in diesen speziellen Arcade-Modus zu gelangen, solltet Ihr „SPURT“ als Name in die High Score-Liste eintragen.





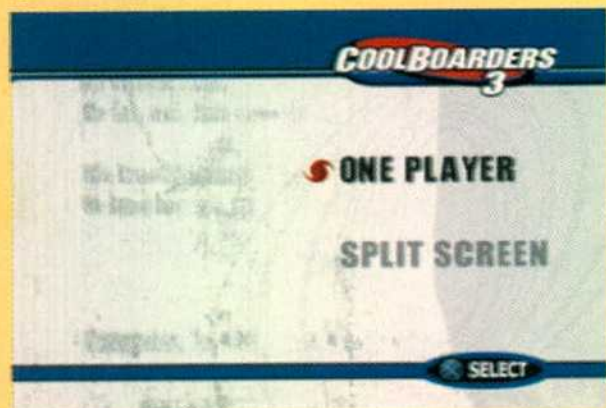
Cool Boarders 3

Mit Fast Eddie spielen

Um den Charakter Fast Eddie zu erhalten, müßt Ihr den Level Powder Hill gewinnen und mindestens 3400 Punkte auf Eurem Konto verbuchen.

Wann wurde das Spiel gestartet?

Um in Erfahrung zu bringen, wann Ihr das Spiel begonnen habt, begeben sich Euch zu dem Bildschirm, auf dem Ihr Euch entscheidet, ob Ihr das Spiel alleine oder zu zweit im Split Screen spielen wollt. Hier drückt Ihr L1, L2, R2, R1. Wenn Ihr die Tastenkombination richtig eingegeben habt, dann erscheint am Bildschirm eine Meldung, in der Ihr lesen könnt, wann das Spiel gestartet wurde.



Neue Boards und Charaktere

Um in den Genuß von neuen Boards und Spiel-Figuren zu kommen, solltet Ihr ein einzelnes Rennen im Pro-Level starten und einen der Rekorde, die am Bildschirm angezeigt werden, schlagen.



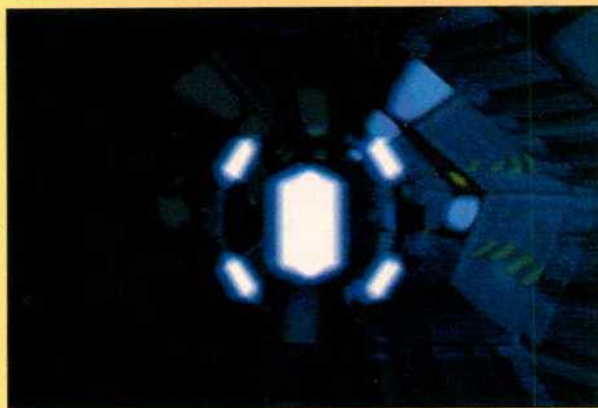
Als Burg spielen

Um den Charakter Burg zu erhalten, müßt Ihr zuerst alle Boards, jede Abfahrt und die Standard-Charaktere erspielen. Jetzt wählt Ihr die Strecke Powder Hill im Modus Downhill aus und gewinnt dieses Rennen mit mindestens 3400 Punkten.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Colony Wars Vengeance

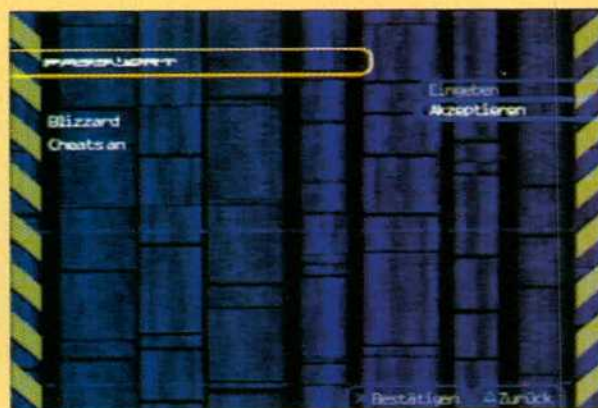
play CheatCard
PLAY STATION page 1



Bei den folgenden Paßwörtern solltet Ihr unbedingt auf Groß- und Kleinschreibung, sowie auf Leerzeichen zwischen den einzelnen Worten achten. Es funktionieren auch mehrere Paßwörter auf einmal, so daß Ihr sie kombinieren könnt.

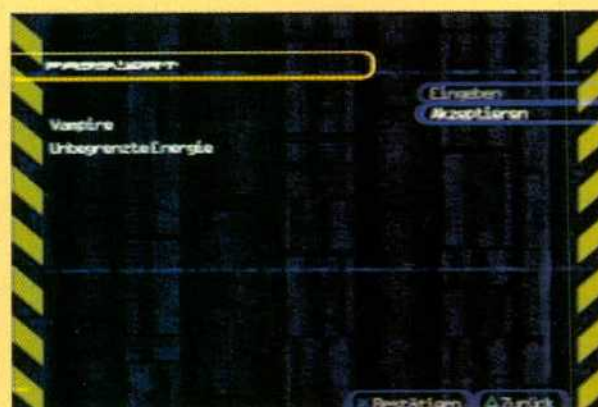
Cheat-Modus einschalten

Um den Cheat-Modus im Spiel zu aktivieren gebt Ihr als Paßwort im Options-Menü „Blizzard“ ein. Ihr erhaltet unbegrenzten Zugriff auf die Sekundär-Funktionen der Waffen, ohne daß sie überhitzen, könnt jeden Level frei anwählen, bekommt alle



Raumschiffe zur Auswahl und werdet mit einer Menge Geld ausgestattet.

Unverwundbarkeit



Um Euch gegen die Angriffe Eurer Gegner zu schützen, gebt Ihr

>>>>>

Colony Wars Vengeance

play CheatCard
PLAY STATION page 3

Sekundäre Waffen überhitzen nicht

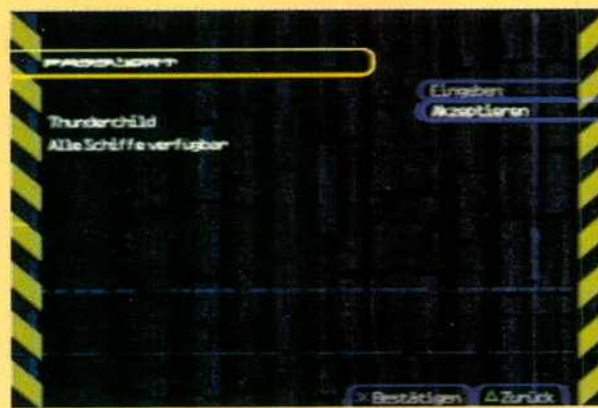
Um auch die sekundären Waffen vor der Überhitzung zu schützen, gebt Ihr als Paßwort „Chimera“ ein. Jetzt könnt Ihr Euch nach Herzenslust auf die Jagd nach Euren Gegnern begeben, ohne mit dem Schießen aussetzen zu müssen.

Unendlich Nachbrenner

Wenn Ihr den Afterburner nicht nur für kurze Zeit, sondern nach Bedarf auch stetig einsetzen möchtet, dann gebt Ihr am Besten das Paßwort „Avalanche“ ein. Dieser Cheat hilft Euch dabei, schneller näher an Eure Gegner heranzukommen, um in eine optimale Schuß-Position zu gelangen oder einfach nur, um lästige Gegner abzuhängen.

Alle Raumschiffe anwählen

In Colony Wars Vengeance gibt es eine Menge Raumschiffe. Leider könnt



Ihr nicht alle Schiffe gleich zum Anfang des Spiels auswählen. Wenn Ihr jedoch „Thunderchild“ als Paßwort eingibt, dann habt Ihr sofort Zugriff auf alle Schiffe.

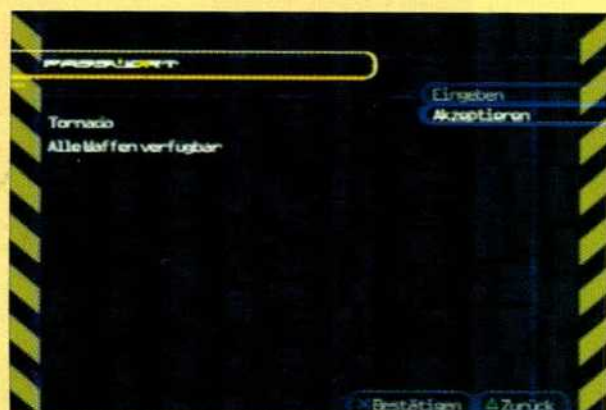
>>>>>

CheatCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

Colony Wars Vengeance

play CheatCard
PLAYSTATION page 2

„**Vampire**“ als Paßwort ein. Jetzt haltet Ihr auch starkem Beschuß Eurer Gegner ohne Schaden zu nehmen stand.



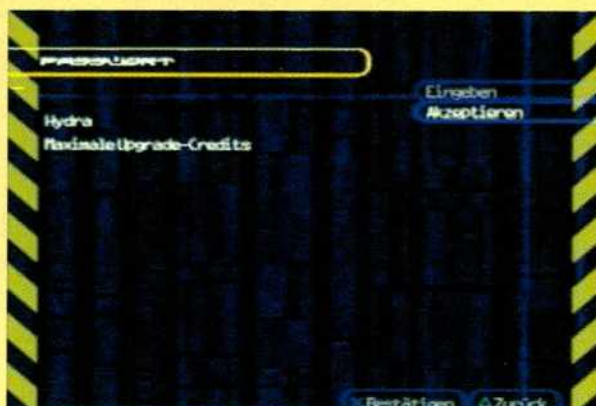
Alle Waffen

Um alle Waffen zu bekommen, die Ihr im Spiel erhalten könnt, gebt Ihr „**Tornado**“ als Paßwort ein. Jetzt könnt Ihr nach Lust und Laune jede Waffe ausprobieren.

Primäre Waffen überhitzen nicht

Findet Ihr es auch lästig, wenn Ihr

mitten im Kampf das Feuer auf Eure Gegner einstellen müßt, weil die Waffen überhitzen? Wir können Euch eine Lösung zu diesem Problem geben. Gebt einfach „**Dark Angel**“ als Paßwort ein und dieses Problem gehört der Vergangenheit an.



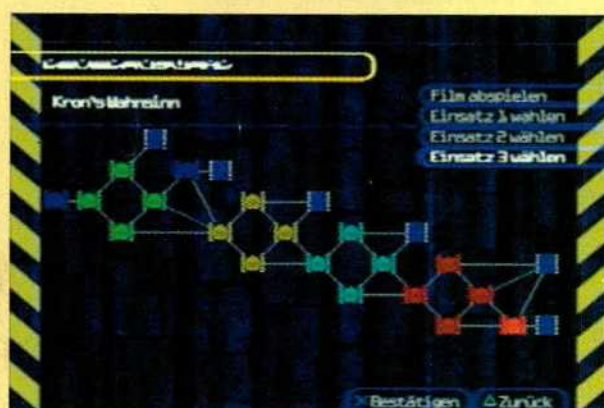
Viele Token

Um einen Berg von Token zu erhalten, gebt Ihr als Paßwort „**Hydra**“ ein. Jetzt könnt Ihr nach Belieben all das Einkaufen gehen, was Ihr Euch sonst nicht leisten könntet.

Colony Wars Vengeance

play CheatCard
PLAYSTATION page 4

Alle Missionen und die Endsequenz



Um alle Missionen frei anwählen und die Endsequenz sehen zu können, gebt Ihr als Paßwort „**Demon**“ ein.



Cheat-Modus ausschalten

Um die obigen Cheats wieder zu deaktivieren, gebt Ihr als Paßwort im Options-Menü „**Stormlord**“ ein.

Ninja Shadow Of Darkness

Level-Anwahl

Geht in das Options-Menü und ladet ein Spiel. Wenn die Meldung „Checking Memory Card“ am Bildschirm erscheint drückt Ihr L2,L2,R2,R2. Startet ein neues Spiel und wählt in dem Menü, das erscheint einen beliebigen Level aus, ohne daß Ihr diesen zuvor erspielt haben müßt.

Unverwundbarkeit und Extras

Während des Spiels drückt Ihr die Pause-Taste und gebt L1,L2,L1,L1,L1,L2,L2,L2,O,Δ,□,O,Δ,□ ein. Wenn Ihr diese Tastenfolge richtig eingegeben habt, verwandelt sich der Ninja in ein Skelett. Jetzt kann Euch kein Gegner mehr etwas anhaben und Ihr seid mit allen nützlichen Extras ausgerüstet. Wenn Ihr den Code ein zweites Mal eingibt, dann verwandelt sich das Skelett wieder zurück in den Ninja. Ihr seid wieder verwundbar, die Extras bleiben Euch jedoch erhalten.

Das Schwert erhalten

Im Haupt-Menü drückt Ihr O,O,O,O,X,X,□, um gleich von Anfang an mit einem Schwert anstatt den blanken Fäusten zu kämpfen.

Der Baby-Modus

Wenn der Schriftzug „Start“ am Bildschirm flackert, gebt Ihr als Tastenkombination L2,L2,L2,SELECT,SELECT,SELECT,R2,R2,R2 ein.



CheatCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

Twisted Metal 3

US-Version

play CheatCard
PLAY STATION page 2**Bonus-Audio-Track**

Öffnet einfach den Deckel Eurer PlayStation und schaltet sie an. Selektiert den Audio-Player im folgenden Menü. Wenn Ihr im CD-Spieler-Menü angekommen seid, dann schließt Ihr den Deckel und wählt das zweite Lied an, um Musik und Stimmen aus dem Spiel zu hören, die Ihr sonst nicht zu hören bekommt.

Unendlich Extras

Wenn Ihr L1,L1,R1,R1,R1 als Paßwort eingibt, dann kommt Ihr in das Hauptmenü zurück. Von hier aus startet Ihr ein neues Spiel und beendet es

gleich wieder. Wenn Ihr jetzt wieder ein neues Spiel beginnt, dann habt Ihr unendlich viel Munition für die Spezial-Waffe Eures Charakters.

Die Memory-Karte einschalten

Gebt START,START,START, START, START als Paßwort ein. Begeht Euch zurück in das Haupt-Menü. Hier konfiguriert Ihr Eure Einstellungen und startet ein neues Spiel. Bevor das Spiel startet, werdet Ihr aufgefordert Euren Spielstand zu sichern.

Keine Regeneration mehr

Wenn Ihr wollt, daß sich die gegnerischen Autos nicht mehr von Eurem Beschuß erholen, dann solltet Ihr in den folgenden Leveln diese Schalter zerstören: Im Level Blimp und im Hangar 18 solltet Ihr die vier Schalter in Form von roten Lichtern mit Nummern darüber zerstören, bevor Ihr einen Gegner besiegt habt. Danach

Twisted Metal 3

US-Version

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Euch für ein Fahrzeug. Ihr startet das nächste Spiel im Demo-Level, dessen Abbildung Ihr im Hintergrund des Hauptmenüs findet.

Allgemeine Tips zum Spiel**Das Raumschiff finden**

Im Level Hangar 18 teleportiert Ihr Euch zum UFO und zerstört das Glas.

Den Big Ben abschießen

Im Level namens London bringt Ihr Euer Auto auf der sich dort befindenden Rampe so in Position, daß es auf den Big Ben zeigt. Jetzt schießt Ihr so lange auf den Turm, bis er zusammenbricht.

Das Radar finden

Begeht Euch auf die höchste Stelle in Tokio und springt dort von der ersten und von der zweiten Rampe.

Eve finden

Um Eve zu finden, begeht Ihr Euch auf die Spitze der Pyramide im Level namens Ägypten.

Die Blimp-Boni

Wenn Ihr Euch auf die Spitze des Blimps fallen laßt, dann solltet Ihr dort die Kisten zerstören, um versteckte Waffen und Lebensenergie zu finden

Calypso's Blimp

Alle Wände, die mit der Bemerkung „THIS SECTION IS CLOSED“ in den unteren Ebenen des Blimps gekennzeichnet sind, könnt Ihr zerstören um in versteckte Bereiche des Levels vorzudringen. Wenn Ihr der Halle folgt, dann werdet Ihr viele Power Ups, einmal volle Lebensenergie, die Lightning-Waffe und einen Warp Point finden.

Twisted Metal 3

US-Version

Level-Paßwörter**Schwierigkeitsgrad „Cream Puff“****Auger**

D.C R1,R1,○,SELECT,○
Hangar 18 X,START,X,○,L1
North Pole SELECT,R1,○,○,X
London ○,○,R1,R1,○
Tokyo ○,R1,L1,X,○
Egypt R2,START,R2,○,○
Blimp △,L1,△,○,○

Axel

D.C L1,□,△,○,○
Hangar 18 ○,L2,SELECT,R2,R2
North Pole L2,R2,START,△,X
London R1,L1,○,SELECT,START
Tokyo X,R2,START,L1,○
Egypt ○,○,L2,○,○
Blimp SELECT,X,X,X,R1

Club Kid

D.C R2,L2,L2,L2,START
Hangar 18 △,SELECT,R1,○,○
North Pole □,L2,R1,□,R1
London SELECT,○,□,R1,○
Tokyo ○,L2,○,○,START
Egypt L2,□,○,R2,○
Blimp R1,○,SELECT,○,R1

Firestarter

D.C ○,○,○,○,○
Hangar 18 ○,□,R1,○,○
North Pole ○,○,○,R1,L1
London R2,X,X,X,X
Tokyo △,○,○,R2,○
Egypt □,X,SELECT,○,○
Blimp ○,R2,R2,R2,START

Flower Power

D.C L2,○,△,SELECT,○
Hangar 18 R1,○,○,START,○
North Pole X,○,X,○,R2
London ○,○,L1,○,△
Tokyo ○,○,SELECT,X,SELECT
Egypt ○,△,L1,○,△
Blimp L1,○,START,○,L2

Hammerhead

D.C ○,□,L2,□,○
Hangar 18 L1,L1,L2,R1,○
North Pole ○,□,○,○,○
London □,L1,R1,L1,△
Tokyo ○,○,X,START,START
Egypt ○,R2,○,R2,○
Blimp L2,○,○,○,R1



Minion

D.C X,R2,START,O,○
Hangar 18 . . . R2,○,L1,START,START
North Pole ○,SELECT,R1,L1,○
London ○,L2,○,X,R2
Tokyo L1,SELECT,X,O,R2
Egypt O,L2,○,○,□
Blimp . . . SELECT,SELECT,SELECT,L2,○

Mr. Grimm

D.C □,○,○,△,SELECT
Hangar 18 △,□,□,○,L1
North Pole ○,START,L2,START,○
London L2,R1,○,R1,○
Tokyo R1,START,L1,L1,□
Egypt X,R1,START,O,START
Blimp START,O,○,START,○

Outlaw 3

D.C ○,□,□,△,X
Hangar 18 . . . L2,○,△,START,SELECT
North Pole R1,□,○,○,○
London X,○,X,L1,L2
Tokyo X,○,O,△,START
Egypt ○,○,SELECT,□,○
Blimp ○,X,L1,○,START

Roadkill

D.C O,X,△,R1,R1
Hangar 18 SELECT,○,○,□,□
North Pole START,O,□,START,SELECT
London ○,○,R2,○,○
Tokyo L2,O,R2,L1,L1
Egypt R1,○,L1,O,X
Blimp X,O,START,SELECT,○

Spectre

D.C ○,△,○,○,L1
Hangar 18 ○,○,□,R1,X
North Pole L1,△,L2,X,L2
London O,○,○,O,START
Tokyo SELECT,R1,R1,○,R2
Egypt SELECT,SELECT,○,R2,O
Blimp ○,R1,O,△,△

Sweet Tooth

D.C R1,R1,□,START,L2
Hangar 18 X,R2,○,△,R1
North Pole L1,L1,SELECT,SELECT,SELECT
London ○,R1,X,○,○
Tokyo ○,L1,○,L2,L1
Egypt L1,X,○,△,SELECT
Blimp O,R2,○,L2,SELECT

Thumper

D.C START,R2,R2,□,○
Hangar 18 ○,START,R1,○,○

North Pole R2,R2,△,○,□
London △,○,L1,START,X
Tokyo □,L2,X,O,○
Egypt SELECT,○,SELECT,L1,L2
Blimp ○,L2,SELECT,○,X

Warthog

D.C L1,L2,START,R1,○
Hangar 18 O,□,△,X,L1
North Pole SELECT,○,○,X,L1
London START,□,X,○,○
Tokyo ○,○,L2,R2,○
Egypt R2,□,△,R2,SELECT
Blimp △,○,L1,SELECT,O

Schwierigkeitsgrad „Twisted Metal“

Auger

D.C X,START,○,○,L2
Hangar 18 ○,○,△,L1,R1
North Pole ○,X,○,X,□
London L1,○,X,START,○
Tokyo O,O,○,○,○
Egypt SELECT,○,L2,L1,L1
Blimp O,L1,△,X,○

Axel

D.C L2,△,△,□,START
Hangar 18 R1,○,○,○,L1
North Pole X,△,□,R2,X
London ○,L2,O,□,L1
Tokyo ○,△,SELECT,○,○
Egypt ○,○,L1,○,R2
Blimp L1,R1,○,○,○

Club Kid

D.C SELECT,R1,○,X,○
Hangar 18 START,START,SELECT,R2,X
North Pole ○,R1,L2,○,△
London SELECT,○,O,R1,○
Tokyo R1,L1,R1,△,○
Egypt X,○,SELECT,L2,L1
Blimp L1,O,START,△,○

Firestarter

D.C ○,R2,□,L1,○
Hangar 18 L1,R2,X,○,○
North Pole O,R2,R1,R1,R2
London SELECT,R1,○,□,SELECT
Tokyo START,R2,○,L2,START
Egypt ○,SELECT,X,△,○
Blimp L2,L2,○,□,R1

Flower Power

D.C X,L2,R2,○,R2
Hangar 18 SELECT,START,L1,○,X
North Pole ○,L2,△,O,L1

London ○,□,○,X,L2
Tokyo L1,○,X,○,O
Egypt O,□,○,L2,○
Blimp SELECT,○,R1,R2,○

Hammerhead

D.C O,○,O,X,SELECT
Hangar 18 SELECT,O,○,○,□
North Pole START,○,□,○,L2
London ○,△,L2,R2,R1
Tokyo R2,○,△,□,X
Egypt △,△,R1,SELECT,START
Blimp □,○,○,START,○

Minion

D.C ○,START,○,L1,□
Hangar 18 ○,R1,SELECT,O,○
North Pole L1,START,R2,○,△
London O,R1,○,L1,R2
Tokyo SELECT,START,R1,L2,○
Egypt START,L1,○,R1,R1
Blimp ○,X,□,○,SELECT

Mr. Grimm

D.C ○,○,START,R2,O
Hangar 18 R2,X,△,○,○
North Pole △,○,○,R2,R2
London X,X,□,O,O
Tokyo ○,L2,SELECT,SELECT,○
Egypt ○,○,○,○,L1
Blimp ○,○,L1,○,L2

Outlaw 3

D.C △,SELECT,○,O,L1
Hangar 18 □,L1,R2,R2,□
North Pole START,O,○,○,L2
London ○,R2,△,SELECT,R2
Tokyo ○,○,○,○,X
Egypt L1,R2,X,○,START
Blimp O,○,R1,○,L2

Roadkill

D.C START,SELECT,L1,△,L2
Hangar 18 ○,L2,START,○,SELECT
North Pole R2,SELECT,△,R2,○
London △,L2,○,△,L2
Tokyo □,SELECT,□,SELECT,△
Egypt ○,L2,START,□,R1
Blimp ○,□,○,START,SELECT

Spectre

D.C L1,□,○,X,R1
Hangar 18 O,○,O,□,□
North Pole SELECT,X,○,○,START
London START,○,□,L2,○
Tokyo ○,X,L2,△,L1
Egypt R2,○,□,X,○
Blimp △,X,R1,START,R2



Twisted Metal 3

US-Version

Sweet Tooth

D.C O, O, L1, L1, START
 Hangar 18 O, O, O, O, X
 North Pole L2, O, SELECT, O, L2
 London R1, O, R2, O, O
 Tokyo O, O, L2, R2, O
 Egypt SELECT, O, R1, R1, O
 Blimp START, Δ, O, □, L2

Thumper

D.C R2, Δ, O, O, L2
 Hangar 18 Δ, O, SELECT, R2, Δ
 North Pole □, R1, R2, O, SELECT
 London START, START, SELECT, O, L1
 Tokyo O, R1, Δ, O, L2
 Egypt L2, START, O, O, Δ
 Blimp R1, R1, X, L1, START

Warthog

D.C SELECT, L1, O, START, O
 Hangar 18 START, L1, O, R1, L2
 North Pole O, L1, START, L2, □
 London R2, Δ, Δ, START, O
 Tokyo Δ, R2, O, O
 Egypt □, □, START, L1, Δ
 Blimp R2, L2, O, X, O

Schwierigkeitsgrad
„Pure Lunacy“

Auger

D.C O, SELECT, O, R2, O
 Hangar 18 L1, L2, L1, Δ, R2
 North Pole O, SELECT, START, O, SELECT
 London SELECT, L2, Δ, L2, O
 Tokyo START, SELECT, O, R1, L2
 Egypt O, L2, X, □, Δ
 Blimp R2, □, L2, SELECT, START

Axel

D.C □, □, L1, R2, O
 Hangar 18 O, START, Δ, R1, □
 North Pole O, □, Δ, SELECT, □
 London O, O, O, START, START
 Tokyo L1, X, □, O, O
 Egypt O, O, L2, L1, R1
 Blimp SELECT, X, X, X, R1

Club Kid

D.C O, X, O, O, O
 Hangar 18 R2, O, O, L2, L1
 North Pole Δ, O, O, Δ, X
 London □, O, □, □, O
 Tokyo O, R2, START, O, R2
 Egypt O, O, O, R2, X
 Blimp O, Δ, R1, L1, O

Firestarter

D.C O, Δ, O, O, O
 Hangar 18 SELECT, O, O, O, R2

North Pole START, Δ, SELECT, L2, O
 London O, START, R2, R1, SELECT
 Tokyo R2, R1, □, O, □
 Egypt Δ, START, R1, L2, O
 Blimp □, R1, O, O, Δ

Flower Power

D.C O, R1, O, O, O
 Hangar 18 L2, SELECT, SELECT, O, L1
 North Pole L1, L1, L1, O, R1
 London O, START, O, □, O
 Tokyo SELECT, L1, Δ, R1, START
 Egypt START, O, X, O, X
 Blimp O, R2, X, R1, O

Hammerhead

D.C START, O, L1, O, O
 Hangar 18 O, □, O, L2, O
 North Pole R2, O, O, Δ, R2
 London Δ, □, O, □, O
 Tokyo □, O, □, START, L1
 Egypt □, R2, O, O, □
 Blimp O, O, L1, L2, O

Minion

D.C R1, O, O, SELECT, SELECT
 Hangar 18 X, X, O, O, O
 North Pole O, O, O, L2, L2
 London START, O, SELECT, R1, R1
 Tokyo O, O, R2, X, □
 Egypt R2, O, START, O, X
 Blimp Δ, O, R1, O, O

Mr. Grimm

D.C Δ, R2, R2, X, X
 Hangar 18 □, L1, Δ, O, START
 North Pole R2, START, SELECT, L1, L2
 London O, SELECT, Δ, START, X
 Tokyo L2, L2, O, O, X
 Egypt R1, SELECT, □, L1, O
 Blimp O, L2, L2, X, R2

Outlaw 3

D.C O, X, Δ, □, O
 Hangar 18 O, Δ, O, SELECT, START
 North Pole L2, O, SELECT, START, O
 London R1, Δ, L1, O, L1
 Tokyo X, O, START, L1, X
 Egypt R1, Δ, X, □, X
 Blimp O, START, O, O, O

Roadkill

D.C R2, START, L2, L2, O
 Hangar 18 Δ, R1, Δ, O, X
 North Pole □, START, L1, □, O
 London L1, START, START, R2, X
 Tokyo O, Δ, O, O, START
 Egypt L2, L1, O, L1, L2
 Blimp R1, □, O, O, O

Spectre

D.C O, Δ, O, O, O
 Hangar 18 O, R2, L1, L2, SELECT
 North Pole O, O, R1, O, O
 London L2, R2, O, □, L2
 Tokyo Δ, O, Δ, R1, O
 Egypt □, L2, □, O, □
 Blimp SELECT, R2, R2, START, O

Sweet Tooth

D.C L2, SELECT, R1, SELECT, R1
 Hangar 18 R1, L1, O, O, □
 North Pole X, □, O, O, START
 London O, O, R1, O, X
 Tokyo O, □, SELECT, X, L1
 Egypt O, O, R2, X, L2
 Blimp L1, □, O, O, O

Thumper

D.C □, X, O, Δ, L1
 Hangar 18 O, X, SELECT, X, Δ
 North Pole O, X, O, START, O
 London L2, O, SELECT, O, O
 Tokyo R1, X, R2, L1, R2
 Egypt X, O, START, O, O
 Blimp O, Δ, O, O, □

Warthog

D.C O, O, X, L2, R2
 Hangar 18 L1, O, L2, R1, Δ
 North Pole O, Δ, □, SELECT, L1
 London SELECT, O, L1, O, □
 Tokyo Δ, START, O, L2, O
 Egypt O, O, Δ, R2, Δ
 Blimp L2, Δ, O, O, SELECT

Crash Bandicoot:
Warped

Spyro The Dragon Demo

Im Haupt-Menü drückt Ihr
 O, O, O, O, O, O, O, O, □, um ein
 selbstlaufendes Demo von Spyro The
 Dragon zu starten.

Spyro The
Dragon

Ein Leben retten

Wenn Ihr an einer Stelle im Spiel
 irgendwo herunterfällt, solltet Ihr so
 schnell wie möglich den Pause-Modus
 aktivieren und den Level verlassen. Ihr
 findet Euch am Tor des Levels den Ihr
 verlassen habt, wieder, verliert jedoch
 durch diese Aktion kein Leben.

Tomb Raider III

The Adventures Of Lara Croft

Player's Guide part 2

In der letzten Ausgabe der play hat sich der Fehlerteufel in Laras Tagebuch geschlichen. Gleich zu Beginn der Kaliya Höhlen muß es natürlich nicht links heißen Dieser Weg führt zum sicheren Ende durch zwei Steinkugeln, sondern rechts und noch einmal rechts. Danach stimmt wieder alles. Sorry!

Laras Tagebuch Teil 2

Nevada Position <unbekannt>

Ich entschloß mich, zuerst nach Nevada zu reisen, denn von Dschungel und Ruinen hatte ich erst einmal die Nase voll.

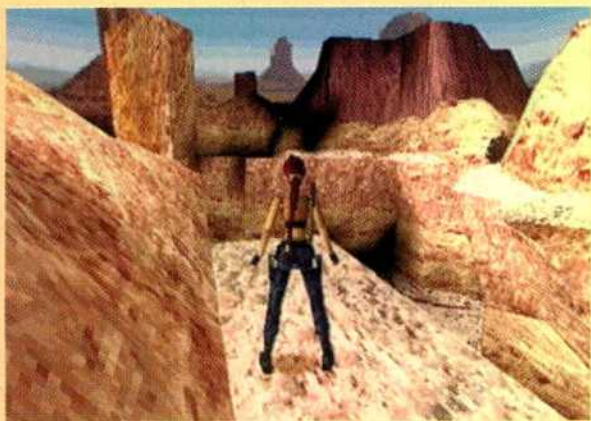
Dr. Willart hatte Informationen, nach denen sich einer der Steine in einer geheimen Basis mitten in der Wüste Nevadas befinden sollte. Area 51 - wer hatte diesen Namen noch nicht gehört?

Da es das Militär allerdings nicht gern sieht, wenn man an ihr Tor spaziert kommt und nach einer Besichtigungstour fragt, sprang ich mit dem Fallschirm in der Nähe der Anlage ab.

Der Landepunkt befand sich mitten in der Wüste. Die Sonne brannte mit all ihrer Macht auf mich herab und die Luft selbst war so heiß, daß ich kaum zu atmen vermochte. Aber es half nichts, da mußte ich durch.

Die Wüste Nevada

Ich rannte durch einen natürlichen Steinbogen, der eine Art Tor bildete. Den Büschen ging ich wohlweislich aus dem Weg, da sich hinter einigen ein paar Klapperschlangen verbargen. Hinter dem See öffnete sich eine Höhle, in deren rechten Wand ein Gang tiefer in den Berg hinein führte. Eine kleinere Klettertour später befand ich mich auf einer Felsengalerie über der Schlucht. Vor mir sah ich ein Gebäude, welches definitiv nicht natürlichen Ursprungs war. Ich ging rechts an diesem Klotz vorbei. Auf der anderen Seite der Schlucht ging die Galerie weiter.



Ich nahm Anlauf und überwand die Entfernung in einem Satz. Vorsichtig bewegte ich mich den Weg entlang weiter. Die Schlange hinter dem Busch konnte mir leider nicht mehr ausweichen. Pech für sie! Leider entpuppte sich der Pfad als Sackgasse - auf den ersten Blick. Auf den zweiten ging es unter mir sehr wohl weiter. Alles was ich zu tun hatte war, auf die Schräge rechts von mir zu springen und den Rand zu greifen. Ich hangelte mich nach links weiter und ließ mich, als es nicht mehr weiter ging, einfach fallen. Auch dieser Weg erwies sich als

Sackgasse, allerdings hatte jemand hier sein großes Medipack verloren. Gerade als ich wieder gehen wollte, fiel die Felsnadel in der Mitte der Schlucht in mein Blickfeld. Ein kleiner Absatz schien begehbar und war mit einem Sprung zu erreichen. Also nahm ich Anlauf und landete sicher.



Von da aus war es relativ einfach. Ich mußte nur zur Spitze der Felsnadel klettern und dem Pfad folgen, der wieder zurück zu diesem Metallklotz führte. Das Teil hatte eine Öffnung in der Mitte, die sehr, sehr tief zu sein schien. Ich versuchte es und sprang hinein, hoffend, daß das Glitzern am Boden wirklich Wasser war, und die Hitze meinen Sinnen keinen Streich spielte.

Es war tatsächlich Wasser. Und zu meinem Glück wurde der Brunnen durch einen Kanal mit Wasser versorgt, so daß ich hier drin nicht in der Falle saß.

Am Ende des Kanals tauchte ich wieder in einer Höhle auf. Nicht weit entfernt mündete sie in einen gewaltigen Canyon, dessen Grund vollständig überflutet war. Diesmal hörte ich auf meinen Instinkt und mied das Wasser. Die Canyonwände waren einfach zu steil, als daß ich irgendwo wieder hätte aus dem Wasser klettern können.

Links von mir sah es auch übel aus. Die Wand war zwar porös genug, um ein Hochklettern zu ermöglichen, allerdings ging es nirgends weiter. Rechts sah die Sache ein wenig anders aus. Der Canyon beschrieb dort einen Bogen und die Wände sahen aus, als böten sie genug Halt und Plattformen, auf die ich springen könnte.

Der erste Sprung gestaltete sich recht einfach. Ich mußte einfach nur mit Anlauf hinüberspringen. Der zweite Sprung war schon etwas kniffliger. Ich stellte mich ganz an den Rand der Plattform, sprang hoch und hielt mich am Rand fest. Der dritte Satz beförderte mich auf einen Pfad, dem ich bis zum Ende folgte. Den nächsten Absatz direkt vor mir erreichte ich, indem ich mich rechts in die Ecke stellte und zum Rand hochsprang.

Oben angekommen, mußte ich diesen Canyon überwinden. Die Wand am anderen Ende war so mit Rissen durchzogen, daß ich mich ohne Probleme daran festklammern konnte. Ich kletterte weiter hoch und folgte

dann dem Pfad nach links. Die dreieckige Schräge war entgegen meiner Befürchtungen tatsächlich begehbar. Hinter dem Busch wartete wieder einmal eine Klapperschlange auf mich. Es ging weiter den Pfad entlang. Nachdem ich über einen kleinen Hügel auf den nächsten Absatz gesprungen war, donnerten zwei F-117 Stealth Fighter über meinen Kopf hinweg.



Ich ließ mich an der linken Seite 'runter und hangelte mich am Rand links entlang, ließ mich zum nächsten Grat 'runterfallen und -hangeln, bis es wieder möglich war mich hochzuziehen. Ich hangelte mich an der Decke nach links weiter. Die Felswand am Ende der Hangelstrecke schien griffig genug, also kletterte ich daran hoch. Oben nahm ich mir den Speicherkristall. Zum Sprengen fehlte mir allerdings der entsprechende Schlüssel. Also sprang ich wieder zurück auf die Schräge und hielt mich am Rand fest. Ich ließ mich 'runterfallen, griff nach dem Grat und bewegte mich weiter in Richtung Wasserfall. Schließlich hatte ich den Wasserfall erreicht und kletterte die Wand daneben hoch. Kurz bevor ich die Spitze erreicht hatte, sprang ich mit einem Rückwärtssalto auf den Absatz hinter mir. Jetzt stand ich direkt neben einem der beiden Zugänge in der Höhle hinter dem Wasserfall. Aber ich entschied mich gegen ihn und machte einen Satz mit Anlauf über die Schräge zwischen den beiden Fällen. Vom Absatz auf der anderen Seite sprang ich dann auf die Felsenbank hinter dem Wasserfall. Über die zwei weiteren Absätze sprang ich dann endlich wieder auf festen Boden, ohne Gefahr laufen zu müssen, in die Stromschnellen vor einem Wasserfall zu geraten. Ich rannte rechts weiter zu dem hohen Gerüst, das über dem Wasser thronte. An seiner Rückseite stieg ich hinauf und dann auf dem Rand rechts weiter, bis ich zu einem Staubecken kam. Ich sprang ins Wasser und tauchte erst einmal nach rechts zu einem Schalter tief unten im Becken. Damit öffnete ich genau hinter mir eine Tür, hinter der ich Fackelnachschub bekam. Nachdem ich Luft geholt hatte, schwamm ich zur anderen Seite des Staubeckens und dann am hinteren rechten Rand nach unten, um einen weiteren



Tomb Raider III

The Adventures Of Lara Croft

Player's Guide part 2

Hebel zu ziehen. Nun konnte ich zwischen den beiden Abflüssen des Staudamms direkt nach unten tauchen und einen dritten Hebel ziehen, der sich genau über dem Eingang zum Tunnel befand. Da ich nicht wußte, wohin der Tunnel führen würde, holte ich noch einmal Luft und wagte mich erst dann hinein. Gleich hinter der ersten Biegung mußte ich einen vierten Hebel ziehen. Jetzt öffnete sich eine Luke am Ende des Tunnels und gewährte mir Zugang ins Innere des Damms. Am Ende des Ganges benutzte ich einen weiteren Hebel und leitete so das Wasser über das Gerüst um. Durch den ersten Abfluß kam ich wieder ins Staubecken. Ich stieg auf der anderen Seite aus dem Wasser und ging dann am leeren Becken entlang. Ich ließ mich am äußersten Rand nach unten und ging das trockene Flußbett entlang. Unterwegs fand ich ein großes Medipack, zum Felssims am anderen Ende der Kluft sprang ich mit Anlauf und wäre beinahe zu kurz gesprungen, wenn ich mich nicht am Rand festgehalten hätte. Dort sammelte ich das kleine Medipack ein und sprang sofort wieder zurück. Auf der linken Seite des leeren Beckens war es möglich hochzuklettern. Ich ging wieder den Weg zum Gerüst, kletterte hinunter und hielt mich immer an der

Wand rechts von mir, bis ich einen verborgenen Tunnelleingang fand. Diesem folgte ich in einen Aufzugraum hinein. Im Innern des Gondel fand ich den Sprengschlüssel und auch einen Speicherkristall. Ich nahm beide mit und lief wieder zurück zum Wasserfall.

Ich sprang wieder da hinaus, wo ich ursprünglich hineingesprungen war. Vor mir sah ich eine offensichtlich begehbare Plattform über mir, aber als ich abwärts schaute, sah ich eine weitere Plattform unter mir. Von dort aus erreichte ich eine Kletterwand, über die ich zurück zum Canyoneingang klettern konnte. Dann begann ich schweren Herzens wieder mit dem Aufstieg an den Canyonwänden entlang, die mich schon beim ersten Mal zur Sprengladung führten. Dort angekommen führte ich die Sprengung durch. Ausgelöst durch den Erdstoß rollte eine Kugel direkt auf mich zu, der ich durch einen Seitwärtssprung entging. Dann begann ich mit dem Abstieg hinunter in die Höhle, die sich durch die Explosion sehr wahrscheinlich ein wenig verändert hatte.

Über die verstreuten Gesteinsbrocken kletterte ich nach oben über die Klippe und duckte mich sofort, denn genau in meinem Blickfeld befand sich eine umzäunte Anlage, die von bewaffneten Patrouillen bewacht wurde.

Ich lief rechts an der Anlage vorbei und passierte einen großen Höhleneingang. Mein Ziel aber war die kleine Höhle, die sich unscheinbar im Hügel direkt vor mir befand.



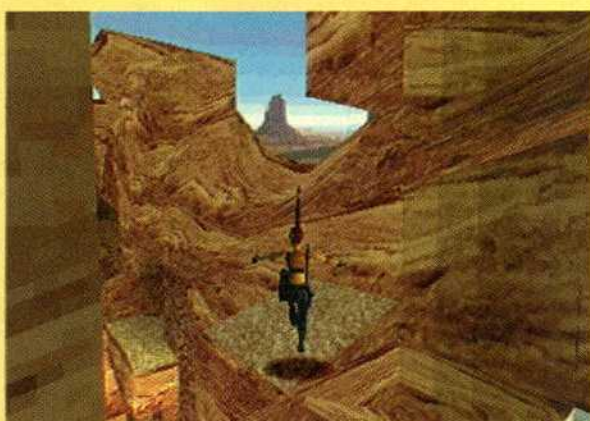
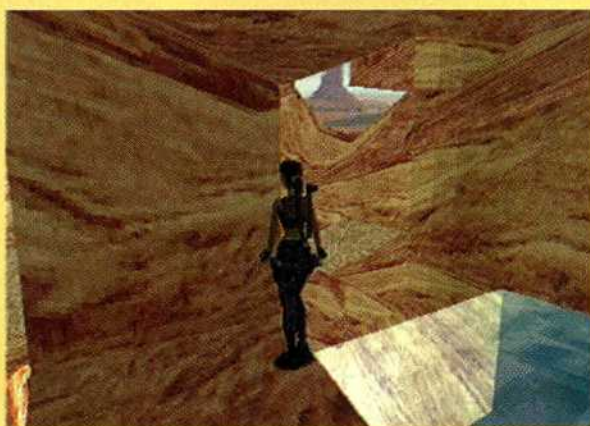
Dort kletterte ich hinein und lief den Tunnel entlang. Irgendwann machte er eine Biegung und ging danach unterhalb weiter. Als ich stehenblieb und einen Blick in den Gang hinein riskierte, fiel mir aber auf, daß der Gang etwas oberhalb mir genau gegenüber ebenfalls weiterging. Dort hinein sprang ich und erreichte kurze Zeit später ein kleines Becken, durch das ich in ein großes Wasserreservoir tauchen konnte. An den Rohren darin befand sich ein Schalter, der eine Tür in einem Metallverschlag öffnete. Ich stieg wieder aus dem Wasser und lief zurück zur großen Höhle. Die Büsche darin mied ich aufgrund meiner schlechten Erfahrungen mit Klapperschlangen zu Beginn meines Aufenthalts in der Wüste. Kurze Zeit später sah ich auch schon den Metallverschlag und ging hinein. Drin war wieder ein Schalter. Den drückte ich und rannte zurück in und

durch den kleinen Tunnel. Diesmal ging ich den unteren Weg weiter. Das einzige Gebäude hier im Tal war das Wassersilo, an einer der Stelzen ging eine Leiter nach oben, aber bevor ich hochklettern konnte, mußte ich mich erst mit einigen Schlägern auseinander setzen. Eine kurze, aber heftige Diskussion später war ich im Silo. Ich sprang ins Wasser und zog am Hebel. Eine Tür öffnete sich und lud mich ein, von dort aus über den Zaun in die Anlage zu springen. Ich durchsuchte das Innere der Anlage, fand einige Gimmicks in den Häusern, aber das Beste hielt der Lagerraum für mich bereit. Ein Quart! Ich stieg sofort auf und startete den Motor. Über eine Rampe fuhr ich auf das Dach des Nachbargebäudes und nahm den Kartenschlüssel mit. Dann fuhr ich wieder hinunter und stellte das Quart ab. Mit der Karte war es mir möglich, den Generator im Hauptgebäude auszuschalten und so die Stromzufuhr zum Zaun zu unterbrechen. Jetzt endlich war ich in der Lage, das Haupttor zu öffnen und mit dem Quart eine Runde durch die Wüste zu drehen. Schon nach kurzer Zeit fiel mir siedend heiß ein, daß da ja eine natürliche Felsrampe war und nur darauf wartete, daß ich sie benutzte, um auf die andere Seite des Zaunes zu gelangen. Also fuhr ich wieder in die große Höhle, am Metallkabuff vorbei, gab Gas und fegte wie eine Furie über die Rampe.

Leider war der Sprung nicht sauber ausgeführt, denn ich bekam das Übergewicht nach hinten und landete nicht sanft im Innern der Anlage, sondern ziemlich hart. Fakt ist, daß mir erst einmal die Lichter ausgingen und ich erst wieder in einer Zelle im Hochsicherheitstrakt zu mir kam.

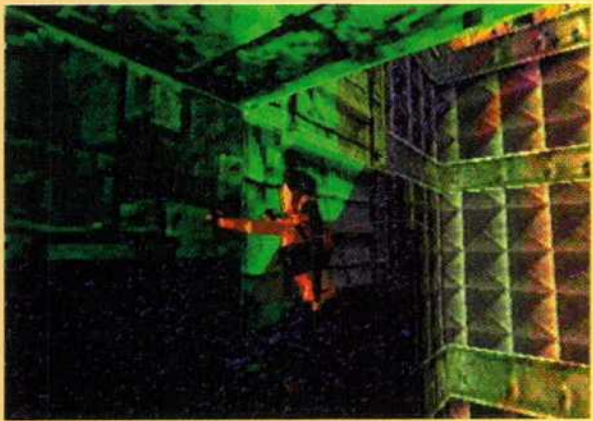
Hochsicherheitstrakt

So, da war ich nun. Fest in einer Zelle und kein Ausweg in Sicht. War eine ziemlich üble Situation. Bevor ich hier drin versauerte, wagte ich einen Ausbruchsversuch. Ich löste Alarm aus, indem ich in die Lichtschranke in meiner Zelle sprang. Tatsächlich ging die Tür auf und ein ziemlich großer, ziemlich übler Wachmann kam hereingestürmt. Aber ich war flinker als er. Ich schlüpfte an ihm vorbei und öffnete als erstes alle Zellentüren, die ich erreichen konnte. Schließlich wollte ich doch schon immer einmal einen Gefangenen aufstand sozusagen live miterleben. Die gut





gebauten Knackis fackelten auch nicht lange mit der Wache. Sekunden später lag er K.O. am Boden. Ich ging weiter; schräg links von meiner Zelle war eine Zelle offen und ich wollte mal überprüfen, wie sie von innen aussah. Über dem Waschbecken war ein Metallblock, der sich leicht verschieben ließ. So öffnete ich mir einen Gang, durch den ich diesen Zellentrakt erst einmal hinter mir ließ. Ich krabbelte erst nach links und die nächste rechts und stand wieder vor einem verschiebbaren Block. Ich schob ihn nach vorne, kroch dann wieder zurück zum ersten Block und verschob diesen noch einmal. Über mir konnte ich die Dämmerung ausmachen. Freiheit! Ich kletterte hinauf und ging den Gang entlang. Das Loch im Boden übersprang ich mit Anlauf. Am Ende des Ganges durchquerte ich vorsichtig den Stacheldraht und drückte den Schalter dahinter. Dann kletterte ich auf der linken Seite nach oben und die Leiter wieder ein Stockwerk hinunter.



Ich ging links den Gang weiter. Einer der dunklen Flecke im Gang am Boden war eine Falttür, die ich übersprang. Erst am Ende dieses Ganges stand ich auf der Falltür und kam so wieder zurück in dem Gefängnistrakt - zumindest fast, aber wenn ich den Schalter in dem kleinen Kontrollzentrum gedrückt hatte, war zumindest eine Verbindung mit dem Zellentrakt hergestellt. Keine Sekunde zu früh eigentlich, denn eine bewaffnete Wache kam in meine Richtung gelaufen und wollte mich erschießen. Glücklicherweise erledigten meine Knackifreunde dieses Problem für mich. Ich durchsuchte die Leiche und fand eine Codekarte, mit der ich die Gittertür gegenüber dem Zellentrakt öffnete. Ich ging geradeaus den Gang entlang, ohne mich um irgendwelche Abzweigungen zu kümmern, erst am Ende bog ich links ab und kam so in die Toilette. Ich lief hindurch und öffnete hin-

ten in der Ecke die zweite Tür. Der Raum dahinter war eine Art Lagerraum. Auf jeden Fall ließ sich eine der Kisten verschieben. Ich zog und schob sie zur Luke in der Decke und stieg dann nach oben.



In der „Dachkammer“ betätigte ich den Schalter und setzte so den gesamten Raum unter Wasser. Ich tauchte zur gegenüberliegenden Ecke und stieg durch die Luke aus dem Wasser.



Der Gang führte nach einer Weile wieder zu einer Luke im Boden, da aber direkt darunter ein Feuer brannte, stieg ich erst einmal nicht hinunter, sondern ging den Korridor weiter, bis ich wieder ins Freie kam. Wieder mußte ich über zwei Gruben springen, die mit Stacheldraht gefüllt waren. Der Schalter in dem gelblich leuchtenden Raum löschte das Feuer. Die Tür wurde mit dem Schalter daneben geöffnet. Danach ging ich wieder zurück. Da das Feuer jetzt aus war, konnte ich in die Öffnung springen und war in der Küche gelandet. Dem Herd gegenüber war eine Tür, die ich öffnete. Danach kam ich in einen kurzen Gang. Ich öffnete zuerst die Tür auf der rechten Seite, um den Knastbrüdern Zugang zu diesem Bereich zu gewähren, danach öffnete ich die Tür auf der anderen Seite. Die Wachen darin wurden zuverlässig von meinen neuen Freunden übernommen. Der Schalter im Kontrollraum öffnete die Gitter vor den Ventilatoren der Abzugshaube. Ich kletterte hinauf und nahm den Speicherkristall an mich. Dann sprang ich nach hinten auf die Schräge, ließ mich über den Rand fallen und hielt mich fest. Ich hangelte mich nach links, ließ los und sprang, kaum daß ich aufgekommen war, wieder ab und griff nach dem Rand rechts von mir. Dahinter ging ein Krabbelgang weiter. Ich folgte diesem Gang bis in eine Sackgasse. Zum Glück war über mir einer der Knastis und öffnete eine Bodenluke, durch die ich zu



ihm hinaufklettern konnte.

Ein kleines Dankeschön gepaart mit einem Lächeln machte ihn glücklich und ich lief weiter, bis ich zu einem Gitter kam, das ich hochkletterte. Ich befand mich am Fuße einer langen Rampe, an deren Ende eine Wache Patrouille lief. Als sie vorbei war, rannte ich hinauf, dann sofort nach rechts über den Hof und nach links weiter.



Die Wache verfolgte mich und ich stürmte ohne Rücksicht auf Verluste durch eine Öffnung im Boden und weiter 'runter, bis ich zu einem Schalter kam, der eine Zellentür öffnete. Der Insasse löste auch prompt mein Problem mit der Wache. Eine Durchsuchung der Leiche brachte mir eine weitere Codekarte ein, mit der ich die Tür im Hof öffnete. In dem Kontrollraum fand ich neben einem Medipack auch einen Schalter. Ich lief wieder zurück in den Hof und drehte mich dann aber nicht nach links, sondern nach rechts über das Gitter unter der Selbstschußanlage hindurch.



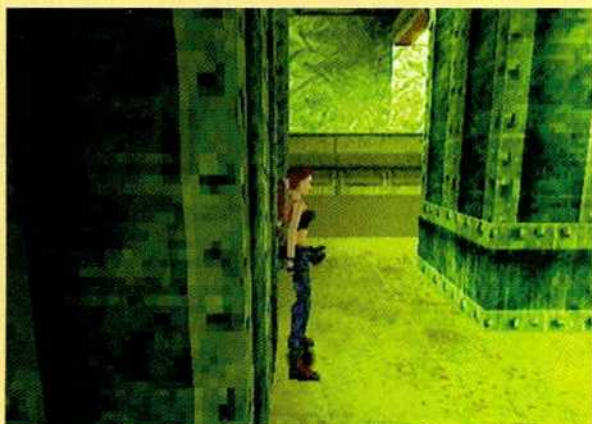
Die Anlage blieb stumm. Der Schalter im Kontrollzentrum hatte sie wohl deaktiviert. Nach dem Gitter ging ich mich nach links und wieder links, bis ich zu einer Öffnung im Boden kam. Ich kletterte die Leiter an der rechten Seite nach unten und machte dann die Wachen auf mich aufmerksam. Sie folgten mir nach links in den Korridor hinunter und alles, was ich zu tun hatte, war die Türen zu öffnen und meine Bodyguards auf sie loszulassen. Fast war ich versucht zu sagen „Hasso! Faß!“ Die Wache hatte einen gelben Sicherheitsstecker bei sich, den ich in das Schloß neben den Hangartoren einsetzte. Die Tür öffnete sich und ich betrat den Hangar. Rechts von mir stand einer der berühmtesten Stealth Fighter. Aber momentan hatte ich keine Zeit ihn zu bewundern, ich mußte weiter. Links ging der Gang weiter und schließlich nach unten. Rechts ging ein Kriechgang weiter, der mich näher an die Wache heranbrachte, ohne daß ich von ihm gesehen wurde. Ich kam hinter der Wache in den Raum und drückte den Schalter. Dann lockte ich sie zu mir und somit direkt in den fast unsichtbaren Laserstrahl, der sie sofort tötete. Ich stieg links neben der Säule in den anderen Teil des Raumes und sprang dann vorsichtig über den Laser. Dann ging ich langsam zur Tür, achtete darauf, dem tödlichen Licht nicht zu nahezu kommen und bog in den Gang ein.



Tomb Raider III

The Adventures Of Lara Croft

Player's Guide **part 2**



Die erste Tür auf der rechten Seite ignorierte ich fürs Erste, da ich sie sowieso nicht öffnen konnte. Nach einigen Metern erreichte ich einen Innenhof, der von einem gewaltigen Turm dominiert wurde. Ich ließ mich geradeaus auf die Plattform fallen und stieg dann links herum die Stufen nach oben. Auf der letzten Stufe drehte ich mich nach links und ging bis ganz an die Wand. Von da aus sprang ich nach unten und den Gang hinein. Zuerst dachte ich, ich würde es nicht mehr schaffen, und griff deshalb nach dem Rand, aber diese kleine Bewegung bewirkte, daß ich nicht von der Wand abprallte, sondern sicher im Gang landete.



Ich ging weiter und erreichte schließlich die Radarzentrale dieser Einrichtung. Der Schalter in der rückwärtigen Wand veränderte die Position der Radarschüssel und gab nebenbei noch einen Eingang frei.



Ich verließ die Radarzentrale durch die Tür und lief nach rechts den Gang entlang. Ich ließ mich wieder auf die Plattform fallen, aber diesmal ging ich nicht hoch, sondern ließ mich über den Rand nach unten auf den Boden fallen. Der Aufprall tat zwar höllisch weh, aber ein kleines Medipack verarztete die Wunden recht schnell. Ich lief um den Turm herum und stieg auf der anderen Seite

die Leiter nach oben. Der Gang mündete nach einer kurzen Strecke in einen größeren Quergang. Als mir die Wache darin den Rücken zukehrte, lief ich nach rechts und am Ende rechts in eine kleine Nische, in der ich einen gelben Sicherheitsstecker fand. Ich nahm ihn und kehrte zum Radarturm zurück, lief wieder um ihn herum und in den roten Gang hinein, stieg die Leiter hinunter, öffnete die Tür links von mir, ging dann aber nach rechts und setzte den Sicherheitsstecker in das Schloß. Dann kletterte ich die Leiter daneben hoch in einen dunklen Raum und sprang von dort aus in das Wasserbecken unter mir. Ich tauchte in der Mitte ab, nahm den Speicherkristall und tauchte dann den Gang entlang. Unterwegs mußte ich noch einen Hebel ziehen, um den weiteren Weg freizumachen. Mit brennenden Lungen tauchte ich schließlich auf. Ich stieg aus dem Wasser und übersprang den gelben Laserstrahl. Auf der anderen Seite stieg ich wieder ins Wasser und tauchte den neuen Tunnel entlang. Ich stieg in einem grünen Korridor aus dem Wasser und ging ihn entlang bis zu einer großen Lagerhalle.

Gleich am Eingang stieg ich links die Kisten nach oben und wieder runter, ging durch die Tür und nahm erst einmal wieder meine Ausrüstung an mich, die hier auf mich wartete. Die Schrotflinte war zwar weg, aber ich hatte einen guten Tausch dafür gemacht. Nachdem ich die Desert Eagle ausgiebig bewundert hatte, wanderte sie in meinen Halfter. Als ich den kleinen Lagerraum verließ, wäre ich beinahe in einen grünen Laser gestolpert. Vorsichtig bewegte ich mich an der Wand entlang zu den Kisten, stieg sie hoch und verhinderte so, daß ich irgendetwas auslöste.

Dann lief ich am Fließband entlang nach oben. Drei Wachen wollten mir ans Leder, aber mein neues Baby machte mit ihnen in Rekordzeit kurzen Prozeß. Weiter oben wurde ich noch einmal angegriffen, diesmal von einer Wache mit Hund. Aber dieser Kerl hatte eine blaue Codekarte dabei, die ich an mich nahm. Danach stieg ich die Leiter nach oben und ging rechts den Gang entlang. Die Tür öffnete ich mit der Karte und setzte mit dem rechten Schalter das Fließband in Gang. Wieder zurück in der Lagerhalle stieg ich auf die Kiste am Ende des Fließbands, hangelte mich dann über die Deckengitter auf die andere Seite und nahm das Medipack mit. Dann hangelte ich mich wieder zurück und an der ersten Abzweigung links weiter. An dem verrückt gewordenen Kran vorbei kletterte ich weiter, bis ich auf den Glasboden klettern konnte. Dort oben erschoss ich die Wache und nahm den Sicherheitsstecker von ihr mit, kletterte wieder 'runter in die Halle und setzte den Stecker rechts neben dem Gittertor ein. Hinter dem Gitter war ein Hof. Ich war jetzt fast draußen, das wußte ich, nur noch ein kleines Stückchen fehlte noch. Ich

lief rechts am Lkw vorbei in eine andere Lagerhalle. Darin befand sich ein wenig Muni und ein kleines Medipack. Als ich beides hatte, stieg ich in den Truck und ließ mich ein wenig durch die Gegend kutschieren. Vielleicht brachte er mich ja zur Area 51

Area 51

Ich stieg aus dem LKW aus, als plötzlich eine Wache auftauchte. Ich konnte es mir nicht leisten, daß sie hier Alarm auslöste, deshalb erledigte ich den Mann, bevor er die Schalttafel am anderen Ende des Korridors erreichen konnte. Ein Schild wies darauf hin, daß der Raum links von der Schalttafel eine Waffenkammer war. Ich ging ins Paradies. Da die Waffenkammer aber nur diesen einen Zugang hatte, verließ ich sie wieder und öffnete ein Gitter, das einen Kriechgang versperrte. Ich kroch hinein und erreichte einen Raum mit einem großen Medipack, an der Rückwand kletterte ich die Leiter hoch in einen weiteren Gang. Der Quergang, den ich erreichte, wurde von einem Laserzerhechsler unsicher gemacht. In der Mitte war der Gang tief genug, um dem Mordinstrument zu entgehen, dummerweise wollte ich nicht ewig unter diesem Ding umherkriechen. Links führte der Gang zu einem großen Medipack, rechts endete er vor einer Leiter. Nachdem ich das Medipack hatte, kroch ich erst einmal zur Leiter und stieg sie nach oben. Am Ende des Ganges wurde ich leider von einer Wache bemerkt. Da ich nicht schnell genug aus dem Gang herauskam, löste die Wache den Alarm aus, was zur Folge hatte, daß quer über dem Korridor ein Lasergitter aufgebaut wurde. Ich öffnete erst einmal die Zelle auf der rechten Seite und nahm das Medipack mit. Dann sah ich mir die Laserbarriere genauer an. Die erste Barriere war unvollständig, unten bot sie genug Platz, um darunter durchkriechen zu können. Rechts ging ein Gang weg, der nicht geschützt wurde.



Diesen Weg nahm ich und ging weiter geradeaus. Ich ging den Gang bis zu seinem Ende. Zuerst dachte ich, der Schalter auf der rechten Seite würde das Tor öffnen, statt dessen löste er die Verankerung der Falltür, auf der ich stand. Ich fiel in einen Hof und mußte mich prompt mit einem Wachmann und seinem Hund anlegen. Nachdem ich sie erledigt



hatte, sah ich mich ein wenig um. Wirklich interessant waren aber nur zwei Bereiche: Ein niedriger kurzer Tunnel, in dem ich einen Granatwerfer fand, und der Rundgang am Fuße des Turms in der Mitte des Hofes.

Der Schalter im oberen Teil des Rundgangs öffnete einen Kriechgang, der wieder zurück in den Gebäudekomplex führte. Eine Falltür in einer der Ecken des Rundgangs beförderte mich nach unten, wo ich dann in den Gang hineinkroch. Ich ließ mich dann links durch ein Gitter fallen und erschoss die Wache. Am Ende des Ganges war ein Schalter, mit dem ich die Zellentür öffnete.

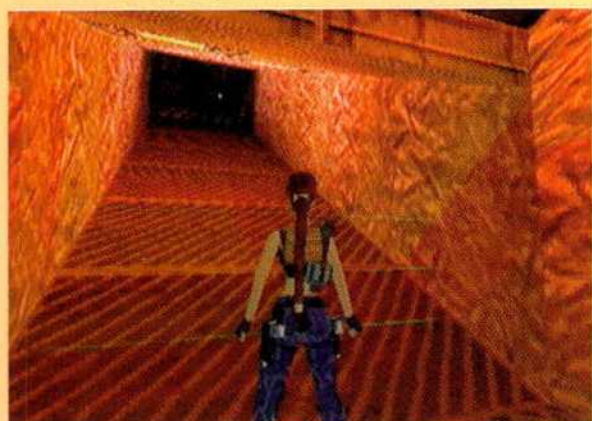
Ich ging wieder zurück, am Loch vorbei, durch das ich hier hineinkam, und kroch dann links durch den Gang; so umging ich die Laserbarriere, die die Selbstschußanlagen auslösten.

Die Konsole am Gangende links von mir ent-



hielt einen Schalter. Ich drückte ihn, lief den Gang weiter und drückte auch den Schalter auf der anderen Seite. Dann lief ich wieder zurück. Mit den Schaltern hatte ich die Türen geöffnet, und drei Wachen strömten heraus und nahmen mich unter Beschuß. Da Desert Baby diplomatischer vorging als ich, überließ ich ihr die Verhandlungen. Danach drückte ich den Schalter im linken Raum und kroch durch den rechten Gang. Die Laserbarriere am Fuß der Rampe löste nur einen Alarm aus, ich rannte hindurch und die Rampen nach oben.

Im Gang hielt ich mich rechts und erreichte



ein Raketensilo. Auf der gegenüberliegenden Seite wollte mich eine Wache erledigen, aber ich war schneller. Ich kletterte 'runter, auf der anderen Seite wieder nach oben und nahm der ehemaligen Wache eine Code CD ab. Mit der CD lief ich wieder zurück, an den Rampen vorbei und direkt 'rein in die Raketenfabrik. Durch den Raum zogen sich zwei grüne Laserstrahlen, die sämtliche Selbstschußanlagen in dieser Halle in Gang setzten. Aber sie waren glücklicherweise leicht zu überspringen. Ich setzte die Code CD in den Kasten hinten rechts ein und hob damit die Raketen auf dem Laufband an. Jetzt konnte ich vom Laufband zur Leiter springen und hochklettern. Oben fand ich den Zugangsschlüssel zum Hangar. Zugegeben, ich fand ihn erst, nachdem ich den

Wachmann durchsuchte, der sich unvorsichtigerweise in meine Schußbahn gewagt hatte. Ich kletterte wieder nach unten und lief zum Raketensilo zurück. Am Boden des Silos war der Eingang zu einem Korridor. Ich lief hinein, umging das Loch im Boden und benutzte am Ende den Schlüssel. Die Türe öffnete sich und ich war einen Schritt näher am Hangar. Ich sprang in die Gleisgrube hinab, wobei ich jeden Kontakt mit den Gleisen selbst vermied, da sie unter Strom standen, und rannte nach links. Am Ende kletterte ich die Leiter auf der linken Seite hinauf und drückte den Schalter. Ich ließ mich an der Leiter wieder nach unten und kroch unter den Gleisen auf die andere Seite der Gleisgrube. Dann rannte ich nach rechts und stieg die Leiter links von mir nach oben. In dem kleinen Gang fand ich eine Schrotflinte. Von dem Gang aus sprang ich auf den Zug und ging dann weiter nach vorne, um den Absatz über mir erreichen zu können.



Im oberen Korridor ging ich so weit nach vorne, bis ich mich am Gitter an der Decke entlanghangeln konnte, denn der Metallsteg sah nicht sehr vertrauenswürdig aus. Mein Problem war dann nur, daß ausgerechnet hier ein Laserzerhechsler an der Decke entlangschweben mußte. Ich wartete, bis ich den Punkt sah, wohin er sich maximal bewegte, und hielt kurz vorher an. Als er sich das nächste Mal von mir entfernte, kletterte ich hinterher und ließ mich auf sicheren Boden fallen, kurz bevor er mich erreichte. Ich kroch weiter und verließ diesen Wartungstunnel auf der linken Seite. Dann sprang ich über die Gleise auf den Bahnsteig und rannte der Wache hinterher, bevor sie Verstärkung holen konnte. Ich rannte den Gang hinauf und kam schließlich in einen großen Saal. Der mittlere Bereich war noch einmal extra abgetrennt, so mußte ich außen herum gehen. In diesem Korridor waren die grünen Laser zu hoch angesetzt. Ich konnte bequem darunter durchkriechen. Am Ende aber war es anders. Den gelben Laser mußte ich überspringen. Ich folgte dem Gang nach links, bis er von Kisten blockiert wurde. Ich kletterte 'rüber und war in einer weiteren Zentrale. Die Wache, die vor mir floh, mußte ich unbedingt ausschalten, bevor sie Alarm auslösen konnte. Dann sprang ich auf die Konsole in der Mitte, drehte mich zum Tor und dann nach rechts, um auf den rechten Balkon zu kommen und den Schalter zu drücken. Jetzt mußte ich schnell wieder zurück auf den linken Balkon und dort ebenfalls den Schalter drücken.

Nur beide zusammen öffneten dieses Tor, und auch nur auf Zeit. Ich rannte also los, ließ mich vom Balkon fallen und sprintete durch die beiden Tore. In dem Raum drückte ich alle Schalter und ging dann wieder zurück in den großen Raum. Die Tore zum mittleren Bereich waren jetzt offen. Ich ging hinein, staunte ein wenig und drückte dann den Schalter rechts von mir neben der Leiter. Ich kletterte die

Leiter nach oben und sprang mit einem Rückwärtssalto auf eine Dachstrebe hinter mir.

Ich sprang und lief einmal außen herum, bis ich den Steg über dem Raumschiff in meinem



Rücken hatte. Ich drehte mich um und sprang nach unten, und vom Steg auf die Oberseite des Schiffes. Dort fand ich eine Karte mit den Abschlußcodes der Rakete.

Mit diesen Codes im Rucksack rannte ich zurück zum Raketensilo. Vor dem Silo sprang ich in das Loch im Boden und rannte den Gang entlang unter die Rakete. Gegenüber war eine Tür, in der Konsole konnte ich die Code Karte benutzen und damit die Abdeckung über dem Schalter entfernen. Ich drückte den Schalter, drehte mich um und rannte in den Raum hinter mir, um dem Feuerstoß der startenden Rakete zu entgehen. Nach dem Start ging ich zurück in den Silo und kletterte die Leiter rechts von mir bis ganz nach oben. Ich stieg auf die Galerie und kletterte die nächste Leiter nach oben. In dem Raum benutzte ich den Schalter, um die Tür zu öffnen. Ich kroch durch den Tunnel und folgte einem weiteren Laserzerhechsler. Ich lief los, sprang über ihn, als er wieder auf mich zukam, rannte so schnell ich konnte und zog mich einen Absatz nach oben.

Wieder im Freien erledigte ich beide Wachen und durchsuchte sie. Von einem erhielt ich MP 5 Muni. Danach lief ich nach rechts weiter und erledigte eine weitere Wache. Dieser Kerl hatte ein großes Herz für mich, denn er trug eine Code CD bei sich. Ich ging wieder zurück zum Alien-Raumschiff und benutzte die CD in dem weißen Raum.

Nach einer kleinen Tour durch die makaberen Hallen stieg ich in das Alienschiff ein und



kämpfte mich bis ganz nach oben durch. Und auf einer Plattform im Schiff fand ich mein zweites Artefakt...

Tomb Raider III

The Adventures Of Lara Croft

Player's Guide part 2

Südpazifik

- Position <13' 00" N, 144' 00" O>

Der Südpazifik, wer hatte nicht von den typischen Touristenattraktionen gehört? Hulamädchen, die leicht bekleidet die Hüften schwangen. Putzige Eingeborene, die einen auf Kopfjäger machten und so den Touristen „Action“ und Unterhaltung boten. Ja, so sah es manchmal tatsächlich aus, aber das waren nur einige wenige Inseln. Aber damals war ich nicht dahin unterwegs. Dort, wo ich hin wollte - nein, mußte, waren die Kopfjäger real und sahen andere Menschen nur als „Fleisch am Stock“ an. Aber laut Willart befand sich eines der Artefakte hier im Dschungel. Irgendwo...

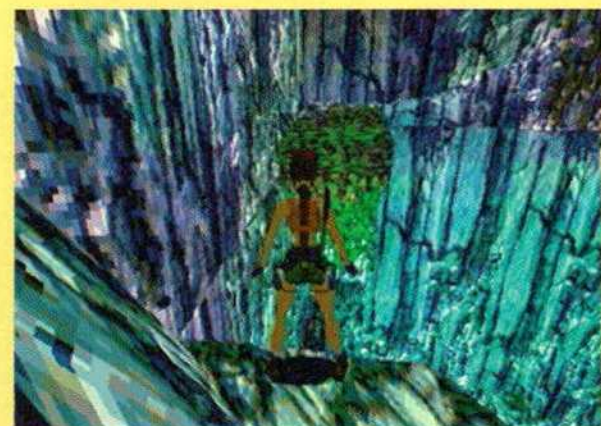
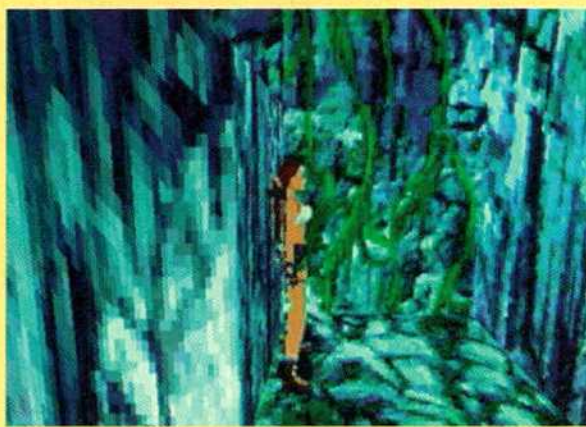
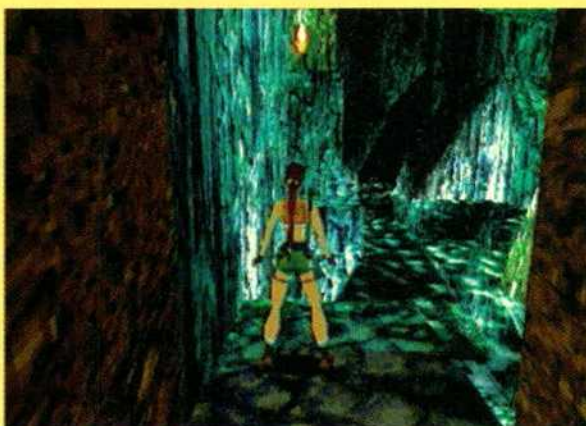
Das Küstendorf:

Ich schwamm in die Bucht hinein. Eine einzelne Schwimmerin war nicht so leicht zu entdecken wie ein Motor- oder Ruderboot. Darum hatte ich diesen Weg gewählt, auch wenn er anstrengender war. Aber lieber war ich kurz außer Atem und erschöpft als ein Leben lang tot.

Gleich am Anfang tauchte ich rechts in eine kleinere Bucht innerhalb der großen. In der Mitte, auf einer Steinplatte sah ich ein Glitzern. Es war der Schlüssel des Schmugglers, den ich gleich in meinem Rucksack verstaute. Aber so sehr ich die Unterwasserwelt und das kristallklare Wasser hier an der Küste bewunderte, hatte ich doch dafür keine Zeit. Ich schwamm direkt zum Ufer und lief dann am Strand entlang zur Hütte, die halb in den Felsen hineingebaut war. Drin brannte ein Feuer, das bedeutete, daß der Bewohner nicht weit sein konnte. Ich mußte mich beeilen. An der Rückwand der Hütte war ein Schlüsselloch. Ich schob meinen gefundenen Schlüssel hinein und die Luke hinter mir öffnete sich. Ich ließ mich vorsichtig 'runterfallen und ging dann den Gang entlang. Vorsichtig und langsam. Ich war kaum fünf Meter gegangen, als vor mir auch schon eine Falle ausgelöst wurde.

Wäre ich gerannt, hätten mich die angespitzten Bambusstäbe unter Garantie aufgespießt. Noch mehr Fallen befürchtend ging ich weiter und sah mir die Wände links und rechts sehr genau an. Aber es sollte die einzige Falle in diesem Gang sein. Als ich aus dem Tunnel trat, stand ich in einer riesi-

gen gefluteten Höhle. Im Wasser machte ich die gewaltigen Schemen zweier Krokodile aus, und als ein Blasrohrpfeil neben mir in die Wand einschlug, wußte ich, daß Geheimhaltung keine Option mehr war. Sie





hatten mich entdeckt und wollten ein fröhliches Barbecue mit mir veranstalten. Ich schickte den Schützen zu seinen Göttern. Dann setzte ich meinen Weg fort. Ich wußte nicht genau, wohin ich eigentlich sollte, aber das war momentan Nebensache.

Mit Anlauf sprang ich erst einmal zu der Plattform direkt vor mir. Dann weiter zur nächsten und hoch auf die dritte. Beim Fackelständer drehte ich mich nach rechts und hangelte mich unterhalb einer Steinbrücke zur anderen Seite. Dort sprang ich weiter nach rechts und ging vorsichtig den Pfad entlang. Am Ende kletterte ich links auf den nächsten Absatz und dann weiter nach oben. Ich schaute mich um und sah mir gegenüber, fast direkt über dem Tunnelausgang eine Plattform, die mit einem Sprung erreichbar war. Ich nahm Anlauf und sprang. Trotzdem mußte ich den Rand ergreifen, um nicht abzustürzen. Ich zog mich hoch, ging weiter und überquerte die Höhle wieder über die Steinbrücke, nur daß ich diesmal oben ging. Drüben angekommen sprang ich auf die Schräge und rutschte hinunter. Kurz vor dem Ende sprang ich ab und landete sicher auf einem Pfad. Ein neuer Giftpfeil, der mich nur knapp verfehlte, machte mir klar, daß mich da oben ein zweiter Eingeborener jagte. Ich schoß ihn ab und sprang mit Anlauf zur Leiter auf der anderen Seite der Schlucht. Daran hochzuklettern war dann die einfachste Übung. Oben angekommen nahm ich mir das Medipack, ließ mich rückwärts über den Rand fallen und griff danach. Dann hangelte ich mich nach links, bis ich mich wieder auf den Weg ziehen konnte. Rechts sah ich schon das Leuchten des Speicherkristalls, deshalb lief ich dahin, um ihn mitzunehmen. Von dieser Plattform aus lief ich einfach wieder zur anderen Seite und ließ mich fallen, ohne zu springen. Dann

ging es wieder am Rand entlang nach links, bis ich mich wieder hochziehen konnte. Ein letzter Sprung nach links, und ich verließ die Höhle. Nachdem ich einen kurzen Tunnel durchquert hatte, kam ich zu einer Schlucht, über die eine Hängebrücke gespannt war. Ich überquerte sie und betrat das alte Gemäuer auf der anderen Seite. Rechts war eine Sackgasse. Links gewissermaßen auch, denn als ich mich der Abzweigung näherte, löste ich eine Klingenfalle aus (irgendwie hatte ich diese Falle irgendwo schon einmal gesehen), und ein Eingeborener griff hinterrücks an und wollte mich in die Klinge drängen. Als ich ihn erledigt hatte, fiel es mir siedendheiß wieder ein: „Der gottesfürchtige Mann kniet vor seinem Herrn!“ - das stand in einem uralten Notizbuch, welches mir kürzlich in Syrien in die Hände fiel.

Ich kroch unter der Falle durch und erreichte einen Saal, durch dessen Oberlichter die



Sonnenstrahlen hinein fluteten.

Ich ging nicht weiter in den Raum hinein, sondern blieb ganz nah bei der Wand und lief



rechts weiter, bis ich in einer Nische einen Schalter fand. Ich drückte ihn runter und sprang dann über den Kanal in der Mitte zum Speicherkristall. Doch kaum hatte ich ihn, zischten aus mindestens fünf Löchern Giftpfeile durch den Raum. Die einzige Möglichkeit, ihnen zu entgehen, war zu kriechen. Ich ließ mich durch die Öffnung im Boden hinab und rutschte die Rampe nach unten.

Und stolperte mitten in ein Eingeborenendorf



hinein. Die fanden das anscheinend überhaupt nicht witzig und griffen sofort an. Ich wehrte mich so gut ich es vermochte und langsam aber sicher ließen die Angriffe nach, bis sich schließlich keiner mehr an mich heranwagte. Ich konnte nun in Ruhe die

Hütten durchsuchen. Die zweite Hütte rechts vom Eingang war eine Falle, denn bis auf den Eingang war sie komplett auf morastigen Untergrund gebaut. Nachdem ich meine Ausrüstung in den Hütten wieder etwas aufgestockt hatte, lief ich zum Wasserfall hinüber. Links von ihm führte ein Weg aus dem Dorf hinaus. Nach etwa 100 Metern stand ich auf einer Lichtung. Ein einzelner Baum stand dort fast in der Mitte, das Bemerkenswerte an ihm war, daß er statt seiner Äste und Blätter ein extrem großes Baumhaus trug. Da ich aber keine Möglichkeit sah, da hinaufzukommen, schaute ich mich anderweitig um. Hinter der Lichtung begann fast übergangslos ein Sumpf. Links von mir waren die Mauern eines alten Gebäudes. Und da konnte ich auch gehen. Zwischen Mauer und Sumpf sprang ich über einen Gesteinsbrocken und landete fast direkt neben einer Kurbel.

Ich benutzte sie und kehrte dann wieder ins



Dorf zurück. Hinter dem Sumpfhaus führte ein verborgener Weg weiter in einen anderen Teil des Dorfes. Auch hier gab es Hütten zu erforschen und auch zwei Baumhäuser. Von dem einen hing eine Leiter nach unten, doch leider war der Einstieg durch eine Luke versperrt. Ich ging zwischen den beiden untersten Hütten durch, dann gleich links und kletterte einen Absatz nach oben. In der Hütte vor mir drehte ich an einer zweiten Kurbel und lief wieder zurück zum Baumhaus. Die Luke war jetzt offen und ich konnte hinein. Ich kletterte auf der rechten Seite der Leiter in den Raum und ging zum verschlossenen Fenster. Es öffnete sich, als ich in die Nähe kam.

Aus dem Fenster heraus sprang ich zum roten Gitter links von mir, griff den Rand und zog mich hoch.

Links brannte der Gang, da hindurchzuwol-



len war ein Ding der Unmöglichkeit. Also ging ich rechts weiter und sprang vom Fenster aus auf die Hüttendächer. Ich ging sie bis zum Ende, ungefähr auf der Hälfte des Weges mußte ich über einen kleinen Spalt springen. Als der Weg nicht mehr weiterging, stieg ich auf ein Hüttendach und hangelte mich von dort aus unter den Ästen über die Spießfalle weiter. Als sich die Hangelstrecke gabelte, kletterte ich links die hellbraune Strecke weiter und ließ mich am Ende fallen. Dann lief ich über die Häuserdächer zum

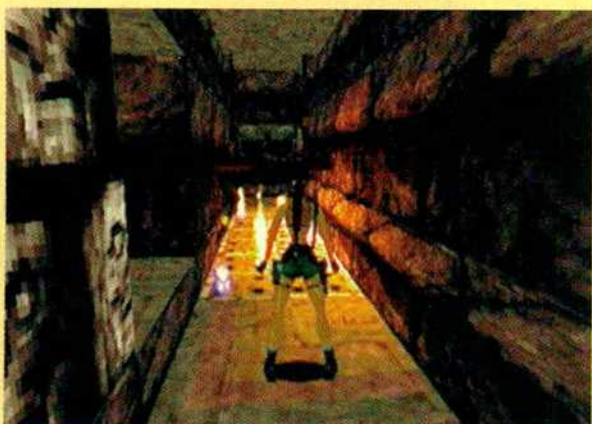
Tomb Raider III

The Adventures Of Lara Croft

Player's Guide part 2

Baumhaus und drückte den Schalter darin. Doch kaum hatte ich mich umgedreht, da sah ich einen Streitkolben auf mich zukommen. Einer der Eingeborenen hatte hier drin auf mich gelauert. Der Kampf war kurz. Der Magie meiner Desert Eagle hatte er nichts entgegenzusetzen. Ich verließ das Baumhaus, ließ mich an der Seite der Hüttendächer hinunter gleiten und ging wieder zum brennenden Gang. Der Schalter hatte bewirkt, daß ein Eisengitter über dem Feuer hochgeklappt wurde und ich nun relativ gefahrlos die Flammen überwinden konnte.

Der Schalter am Ende des Ganges öffnete die



Türen links und rechts von mir. Der Schalter in der linken Nische war mir nicht geheuer. Alle Alarmglocken in mir schrillten, wenn ich den Schalter benutzen wollte, darum ließ ich es. Der verbliebene Gang wartete auch mit einer Überraschung auf. Eine Klingenfalle versperrte mir den Weg. Diesmal waren es aber zwei Scheiben, die eine in Kopf-, die andere in Kniehöhe. Kriechen war also diesmal nicht drin. Ich stellte mich so nah an die Scheiben wie möglich und als sie wieder herauskamen, sprintete ich hinter ihnen her. Einige Meter weiter endete der Gang vor einer Mauer. Ich benutzte die Kurbel in der Mauer, verließ den Gang links über ein Fenster in der Mauer, lief zum Wasserfall und tauchte den Unterwassertunnel entlang. Dem Krokodil konnte ich gerade so ausweichen und mich ans Ufer retten, bevor es mich in Stücke riß. Nun mußte ich nur noch dem Gang folgen und zum großen Baumhaus springen.

Im Baumhaus lag ein Verwundeter. Ein Opfer der Kopfjäger. Sein rechtes Bein fehlte vom Knie abwärts und schmutzige Verbände hielten nur mit Mühe die Wunden zusammen, die so zahlreich über seinem Körper verteilt waren. Er erzählte mir, daß er der Pilot einer Expedition gewesen war und die Maschine



hier im Dschungel notlanden mußte. Der ursprüngliche Plan war gewesen, die Leute zur Küste zu bringen, aber die Eingeborenenstämme machten ihnen einen Strich durch die Rechnung.

Er gab mir eine Karte des Sumpfes, lehnte es aber ab mitzukommen. Er rang mir aber das Versprechen ab, die Überlebenden in Sicherheit zu bringen.

Die Absturzstelle:

Dank der Karte erwies sich der Weg über den Sumpf als weniger hart als ich zunächst befürchtet hatte. Die schwarzen Flecken wie auch die Kreuze stellten die Pflanzen dar, die auf dem Sumpf verteilt waren. Sichere wurden auf der Karte mit einem Kreuz markiert. Zwei Punkte zwischen den Kreuzen bedeuteten einen langen Sprung, ein Punkt einen kurzen. Anfangspunkt war auf jeden Fall die linke von den beiden in der Nähe des Ufers liegenden Pflanzen.

Drüben angekommen holte ich erst einmal kurz Luft und ging dann nach links tiefer in



den Dschungel hinein. Kaum hatte ich die Biegung erreicht, da hörte ich schon jemanden ankommen. Ein Raptor rannte direkt auf mich zu und griff mich an. Nachdem ich seinen Körper durch mehrere Kilo Blei angereichert hatte, fiel er endlich tot um. Das versprach heiter zu werden. Ich hatte mit vielem gerechnet, aber nicht mit Dinos. Nicht hier. Ich mußte weiter.

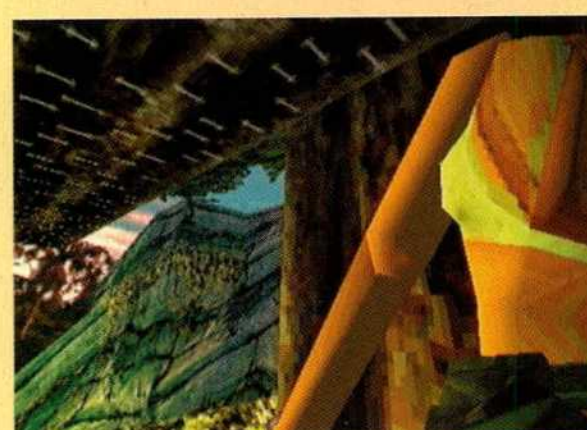
Nach der Biegung erreichte ich eine Höhle. Über mir sah ich einen Tunnel weiter in den Berg führen. Aber es stellte sich heraus, daß er nur eine Klettertour über den Berg ersparte, denn schon nach wenigen Metern blickte ich auf die Absturzstelle hinab. Jetzt mußte ich nur noch einen Weg finden, die

Expedition hier 'rauszubringen. Ich sah mich um. Am Flugzeug selbst entdeckte ich nichts Interessantes, als ich aber rechts um das Flugzeug herumging, bemerkte ich in der Felswand rechts von mir eine dunkle Stelle. Ich ging näher und fand einen Höhleneingang. Ich zündete eine Fackel an und ging hinein. Dieser Gang führte direkt in eine große Höhle. Und einer der Expeditionsteilnehmer kämpfte verzweifelt gegen einen Raptor. Ich unterstützte ihn, mußte aber höllisch aufpassen, daß er nicht in meine Schußbahn geriet. Am Ende hatten wir das Monster besiegt, aber dieser Hundling eröffnete seinerseits das Feuer auf mich. Ich mußte ihn erschießen. Aber wenigstens wurde dadurch mein Wummenarsenal um eine MP 5 erweitert. Ich ging noch weiter in die Höhle rein. Anscheinend war ich hier nur in einer Art Vorhalle, denn nach hinten ging die Höhle weiter. Ich auch. Das Erste was mich begrüßte, als ich unten ankam, waren fünf kleine Minidinos, die sich an einem Raptorenkadaver gütlich taten. Als sie mich angriffen, erschoss ich diese Mistkäfer und ging dann rechts weiter in die Höhle 'rein. Am Rand des Teiches entlang folgte ich einer weiteren Biegung. In dieser Seitenkammer entdeckte ich eine Erdaufhäufung. Darin lagen eine Leiche und ein Schlüssel mit einer Hundemarke. Der Tote war Commander Bishop. Ich wollte gerade wieder gehen, als hinter mir ein T-Rex auftauchte. Ich rannte so schnell ich konnte zurück, die Böschung kam ich leider nicht hinauf, aber rechts von mir war eine Nische, in der mich der T-Rex nicht erwischen würde. Ich rannte hinein und beharkte dann das Ungetüm aus der Nische heraus mit der MP 5. Nach einer Weile hatte ich es erledigt, aber leider keine Muni mehr für diese Wumme.

Hinter mir in der Nische sah ich einen Schalter. Ich drückte ihn, aber nichts geschah. Ich ging wieder zur anderen Höhlenseite und sah mich dort um. Ich fand eine zweite Nische, in der ebenfalls ein Schalter war. Ich benutzte auch diesen und rannte wieder zurück. Jetzt konnte ich seitlich der Nische eine Treppe hochsteigen und wieder zurück zum Flugzeug laufen. Ich ging weiter. Die kämpfenden Männer überließ ich sich selbst und ging weiter zu einer Höhle neben dem Wasserfall rechts vor mir. Da, wo der Gang am düstersten war, bog ich rechts ab und kam zu einem kleinen Fluß. Die Brücke war eine Falle. Kaum hatte ich sie betreten, da stürzte sie auch schon ein. Das Wasser war voller Piranhas, also kam auch schwimmen nicht in Frage. Ich kletterte die Steine rechts vom Eingang nach oben. Die Kletterranken erklimmte ich bis fast ganz oben, dann sprang ich mit einem Rückwärtssalto ab und gleich darauf weiter zum Ast. Dort tötete ich den Raptor. Ich stieg auf dem Ast, bis ich den Stamm erreicht hatte, und sprang zurück auf die Schräge. Um nicht abzustürzen, hielt



ich mich am Rand fest und hangelte mich nach rechts, bis ich mich hochziehen konnte. Dann sprang ich nach rechts in die Ecke und von dort aus zum nächsten Absatz. Den Speicherkristall erreichte ich mit Anlauf, dann machte ich einen Satz hinüber zum Ast. Jetzt hatte ich einen Raptorenkadaver im Blick, der genau über dem Fluß hing. Ich zerschoss die Kette und wartete ein bißchen. Dann sprang ich nach und tauchte sofort zum Hebel. Eine Gittertür auf der anderen Seite öffnete sich und ich ging hinein, nachdem ich den Raptor erledigt hatte. Drinnen waren drei Schalter. Jedesmal wenn ich einen drückte, kamen Raptoren in die Kammer. Als ich den letzten Schalter gedrückt hatte, fiel ein Gitter nach unten und ich konnte in das obere Stockwerk gelangen. Dort fand ich eine zweite Leiche, nämlich die von Lieutenant Tuckerman. Neben ihm lag sein Schlüssel. Ich mußte ins Flugzeug. Ich ging wieder zurück und fand neben dem Flieger einen Erdhügel, von dem aus ich auf ein Mauerstück springen konnte. Ich drehte mich um und sprang zur nächsten Plattform. Nach rechts ging es unter einem Ast entlang, Ich hangelte mich bis ganz ans Ende an die linke Seite und ließ mich fallen. Dann ging ich zum Flugzeug. Ich drehte mich wieder um, sprang zum Baumstamm und kletterte hoch. Oben angekommen hangelte ich mich weiter nach links. Kurz bevor der Ast zu Ende war, ließ ich mich nach unten fallen und kletterte einen Kamin hinunter. Unten angekommen hangelte ich mich nach links weiter und zog mich am anderen Ende nach oben. Danach kroch ich in den Gang hinein. Jetzt begann eine Monstertour. Ich verließ den Gang, hing mich an die Leiter unter der Decke und hangelte mich daran entlang.



Über dem ersten Absatz ließ ich mich fallen, kletterte auf einen weiteren Absatz hinunter und ging rechts um die Ecke, um den Schalter zu drücken. Dann hangelte ich mich weiter. An der Kletterwand stieg ich nach unten in die Nische mit einem weiteren Schalter hinein und benutzte ihn.

Über die Säule mit dem Speicherkristall hinter mir sprang ich wieder zum ersten Schalter und kletterte weiter an der Decke entlang. An



der Gabelungen wandte ich mich nach rechts und kletterte rechts die Wand hinunter. Unten angekommen machte ich einen Rückwärtssalto in eine Nische hinein und drückte den dritten und letzten Schalter. Über mir waren jetzt beide Fallgitter hochgeklappt und ich konnte die Höhle verlassen. Ich sprang wieder zurück zur Kletterwand und stieg in die Nische rechts in der Wand ein. Dort drehte ich mich um und dann weiter nach rechts.

Mit Anlauf machte ich einen Satz auf die schräge Fläche unter der Nische mit dem zweiten Schalter und hielt mich am Rand fest. Dann hangelte ich mich nach rechts, bis sich die Säule direkt hinter mir befand. Ich zog mich hoch und sprang sofort rückwärts darauf. Von da aus ging ich wieder hoch zum „Monkey Climb“ und hangelte mich den ganzen Weg entlang, bis ich wieder normal





Tomb Raider III

The Adventures Of Lara Croft

Player's Guide **part 2**



auf zwei Beinen laufen konnte. Jetzt trennten mich keine 20 Meter mehr vom Flugzeug. Ich ging zum Höhlenausgang und sprang mit Anlauf auf die Plattform direkt vor mir. Von dieser aus nahm ich noch einmal einen ähnlich langen Satz auf die Tragfläche. Nun konnte ich über die Dachluke ins Innere der Transportmaschine gelangen. Im Cockpit setzte ich die beiden Schlüssel ein und brachte so zumindest die Bordelektronik zum Laufen. Dann lief ich in den Laderaum hinunter, an der Kanone vorbei und durch eine Tür zum Schalter, der die Ladeluke öffnete. Dann mußte ich mich mit der Kanone gegen Horden von Raptoren zur Wehr setzen, was im Endeffekt aber kein Problem war. Als alle Raubsaurier erledigt waren - leider traf das auch für das Expeditionsteam zu -, zielte ich mit der Kanone auf die Mauern in der hinteren linken Ecke. Vier Schüsse waren genug, um mir einen Weg ins Innere der Madabu Schlucht zu öffnen. Dann sprang ich über die abgerissene Tragfläche über den Fluß, schnappte mir den Speicherkristall und ging rechts weiter in die Schlucht hinein.

Madabu Schlucht:

Während ich mir ein Ornament betrachtete, war ich wohl so in Gedanken versunken, daß ich den alten Schamanen überhaupt nicht bemerkte, wie er so da saß und mich beobachtete. Er selbst machte lautstark auf sich aufmerksam. Naja, zumindest erfuhr ich, neben dem ganzen Nonsens, den er losließ, viele nützliche Dinge über seine Herkunft und sein Volk. Aber als ich ihn nach dem Artefakt fragte, stellte der alte Bock auf stur und es war nichts mehr aus ihm herauszubringen. Aber was ich wußte, wußte ich.

Ich konnte mir denken, daß sie das Artefakt als Heiligtum betrachteten, darum sollte es eigentlich im Tempel zu finden sein. Aber die Falltür war oben und auf den ersten Blick sah ich keinen Weg hinein.

Als ich die Säule im Wasser entdeckt hatte, wußte ich den Weg. Ich ließ mich am Rand auf eine Säule direkt unterhalb des Platzes, auf dem ich stand, fallen und dann links weiter, aber zuerst mußte ich eine giftspeiende Panzerechse töten.

Von dieser Plattform aus lief ich auf das Wasser zu und ließ mich einfach auf die Säule in der Strömung fallen. Mit Anlauf ging es dann geradeaus weiter auf die andere

Seite. Ich hielt mich am Rand fest und hangelte mich nach links. Als es nicht mehr weiter ging, ließ ich mich fallen und griff sofort nach dem unteren Rand. Dann zog ich mich hoch und sprang zum Speicherkristall. Der Schalter öffnete das Fallgitter und ermöglichte es mir wieder nach oben zu klettern. Oben angekommen entdeckte ich, daß ein Steinbogen über den gesamten Fluß ans andere Ufer reichte und die Unterseite wie eine horizontale Free Climbing-Wand aussah. Am anderen Ufer ließ ich mich fallen und hielt mich am Rand fest. Ich hangelte mich nach rechts und zog mich auf die begehbare Plattform hoch. Von da aus sprang ich schräg nach links auf den Abhang und hielt mich wieder am Rand fest. In die Höhle kam ich, indem ich vom flachen Absatz schräg nach oben sprang. Dort angekommen gab es eigentlich nur eine Möglichkeit, da der eine Ausgang versperrt war. Ich ließ mich rechts den Absatz nach unten fallen. Da direkt unter dem nächsten Absatz eine Spießfalle aufgestellt war, ließ ich mich langsam rückwärts 'runter, rutschte die Rampe ein Stück weit hinunter und sprang dann einen Rückwärtssalto über die Spieße hinweg.

Rechts im Dunkeln versteckt begann ein Kriechgang, der schließlich zu einem Speicherkristall führte. Der Hauptgang endete direkt bei einem Schalter, der die Gittertür am Eingang öffnete. Dorthin kam ich zurück, indem ich über die porösen Wände seitlich der Absätze nach oben kletterte.

Durch die offene Tür sprang ich schräg links zum Wasserfall. Den Absatz vor mir konnte ich ganz leicht hochklettern, indem ich so dicht wie möglich an das Wasser heranging und dann hochsprang. Um dann die kleine Felsnase unter mir zu erreichen, machte ich genau zwei Schritte seitwärts, stellte mich ganz hinten an den Rand, nahm Anlauf und sprang los. Auf die zweite Felsnase weiter unten im Wasserfall kam ich, indem ich mich ganz nach vorne an den Rand stellte, mich zur Felsnase ausrichtete und dann ohne Anlauf sprang. Als ich mich umschaute, entdeckte ich einen Speicherkristall hinter dem Wasserfall. Also beschloß ich, da hineinzuspringen. Ich stellte mich wieder an den äußersten Rand des Felssims, drehte mich so, daß ich genau auf den vorragenden Sims direkt hinter dem Wasserfall blickte, sprang und landete sicher auf meinem Ziel. Ich griff mir den Speicherkristall und ging die Brücke weiter nach oben. Ich sprang hoch, hielt mich an der Decke fest und hangelte mich daran entlang, bis es nicht mehr weiterging. Dann kletterte ich seitlich hoch und kroch in den Gang hinein, der aus der Höhle 'rausführte. Schräg gegenüber war eine Kletterwand, zu der ich hinsprang und die ich hochkletterte. Oben angekommen befand ich mich in einer großen Kammer, die von einem einzigen großen Wasserbecken dominiert wurde. In

der Mitte des Beckens trieb ein Kajak, aber bevor ich einsteigen konnte, mußte ich mich um das Krokodil kümmern, welches im Becken seine Kreise zog. Zwei Schuß mit der Desert Eagle regelten die Sache ein für alle Mal. Dann sprang ich in das Becken und zog den Hebel rechts unterhalb der Gittertür. Endlich konnte ich das Kajak benutzen und so, ohne gleich dem Tod in den Rachen zu springen, die Wasserfälle hinunter paddeln. Ich ließ mich größtenteils von der Strömung mit tragen, wenn es zu schnell wurde, oder einen tiefen Wasserfall hinunter ging, bremste ich ab, rote Seile versuchte ich zu meiden, denn ein Überfahren löste ein Falle aus, die zu 100% in Fahrtrichtung losging. Etwas anderes waren grüne Seile. Wenn ich sie überfuhr, deaktivierte ich die Fallen. Irgendwann kam ich in eine große Höhle, in deren Mitte ein riesiger Stopfen am Grund des Beckens ruhte. Er war mit einer mannsdicken Kette, die hoch zur Decke ging, verbunden. In einer der Ecken in der Nähe floß ein bläulich-grüner Wasserfall in diese Kammer, diesen paddelte ich wieder hinauf. Nach einer Linkskurve konnte ich mein Kajak in ein ruhiges Wasserbecken lenken. Allerdings fiel mir dann erst das Krokodil auf, das unter mir im Wasser seine Runden drehte. Ich sprang ins Wasser und schwamm so schnell wie möglich zum Ufer, um mich rauszuziehen. Die kleine grüne Panzerechse, die dann auch prompt auftauchte, war kein Thema. Zwei Schüsse! Das Krokodil im Anschluß daran auch nicht. Ich stieg die Steinstufen nach oben und ließ mich auf den Absatz in der Rückwand hinunterfallen. Dann sprang ich nach vorne und griff nach dem Deckengerüst. Ich hangelte mich wieder daran entlang, bis es nicht mehr ging. Neu war allerdings, und was die ganze Sache interessant machte, daß neben der Hangelstrecke zwei Steingesichter von der Decke hingen und meinen Weg mit Flammenstrahlen bestrichen. Ich ging so nah 'ran wie möglich und hangelte mich weiter, als der Strahl versiegte.

An der Wand angekommen ließ ich mich auf die Plattform fallen, drehte mich um und sprang mit Anlauf schräg links auf die Plattform am anderen Ufer. In der Nische zog ich mich hoch und kletterte auf der anderen Seite die Leiter nach unten. Ich lief dann den





Weg zum Wasserfall und holte mir das Medipack. Weiter ging es, indem ich mich links an der Wand hochzog, mich dann wieder einmal an der Decke entlang hangelte und wieder einmal einem Flammenwerfergesicht auswich. Vor dem Wasserfall gabelte sich die Strecke, ich wandte mich nach rechts und ließ mich an der Wand einfach nach unten auf die Plattform fallen. Dann lief ich am Wasser entlang, bis es nicht mehr weiterging. Dort angekommen sprang ich schräg rechts auf den Absatz gegenüber und schließlich über die Bambusspieße zur Kletterwand. Dort kletterte ich die ganze Strecke nach oben bis über den Wasserfall und ließ mich



erst fallen, als ich nicht mehr weiterklettern konnte.

Nicht weit weg von mir begann ein neuer Gang. In das Loch im Boden ließ mich auf



der Seite runter, an der die Leiter war. Dann begann die reinste Fallenstrecke. Kaum bog ich in den neuen Gang ein, da löste sich vor mir eine Kugel und rollte auf mich zu. Ich duckte mich vor der Stufe.

Als sie vorbei war, rannte ich den Gang weiter entlang und duckte mich vor der nächsten



Stufe, und wieder rollte die Kugel harmlos über mich hinweg. Vor der nächsten konnte ich mich leider nicht ducken, aber ich rannte in möglichst flachem Winkel zum Rand des Weges, bis ich strauchelte, und blieb stehen, die Kugel rollte harmlos an mir vorbei.

Dann sprang ich in den brennenden Gang und sprang ohne Anlauf über sie hinweg. An



der nächsten Stufe war wieder Ducken angesagt, dann war die Fallenstrecke fürs erste überstanden.

Ich kletterte nach oben und kam in einem Kanal raus. Hier sprang ich von Plattform zu Plattform und dann in den Kriechgang hinein. Der Gang endete vor einer Stromschnelle. Ich machte einen einfachen Satz zur ersten Plattform, die sich mit in den schnellen befand, und sprang dann mit Anlauf leicht rechts auf die Nächste. Der Haltegriff, an dem ich mich mit dem Seil ablassen konnte, war rechts von mir.

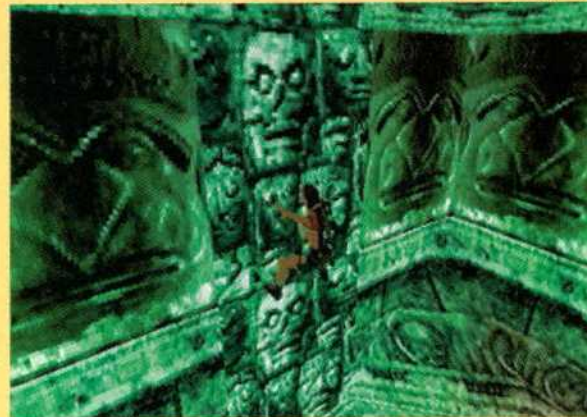
Eine kurze Seilbahnfahrt später ließ ich den Griff los, kurz bevor ich die Plattform erreicht



hatte.

Dann stieg ich in den Raum hinab und auf der anderen Seite mißbrauchte ich Gesichter als Kletterhilfe, um wieder nach oben zu kommen.

Links im Gang war ein Schalter, mit dem ich den Megastöpsel nach oben zog. Ich ging



wieder zurück, an der Kreuzung lief ich nach links und bog den nächsten Gang rechts ein. Und war wieder beim Kajak.

Ich stieg wieder ein und paddelte zurück in die große Kammer, in der sich inzwischen ein gewaltiger Vortex gebildet hatte. Ich paddelte hinein und landete ein Stockwerk tiefer in einer Kammer, in der wieder ein Krokodil sein Unwesen trieb. Da ich diese Biester von Land aus immer noch am effektivsten um die Ecke bringen konnte, steuerte ich das Kajak

zum Ufer, stieg aus und bearbeitete das Vieh mit meiner Desert.

Als das erledigt war, schwamm ich zu dem Hebel, der sich unter der Plattform mit der Tür befand und zog. Dann stieg ich sofort aus dem Wasser, rannte durch die Tür und ...

Puna Tempel

Über die Rampe rutschte ich in das Herz des Tempels. Der Hauptkorridor war riesig, rund geformt und führte geradewegs zur Gigantenausgabe der Steinkugeln, denen ich bis jetzt ausgewichen war. Links im Gang fand ich eine Gittertür, und wieder zurück an der Kreuzung angelangt mußte ich feststellen, daß der einzige offene Weg links in einen großen Gang führte, aus dem zwei Eingeborene ihre Giftpfeile auf mich abschossen. Nachdem ich sie aus dem Weg geräumt hatte, lief ich mit gezückten Waffen weiter und siehe da, ein weiterer Kopfgänger lauerte in einem Gang über mir. Glücklicherweise sah ich ihn als Erste und schickte ihn in die ewigen Jagdgründe. Oben im Gang stieg ich die Treppen hinauf und tötete einen weiteren Angreifer. Die Treppen endeten in einem Kriechgang, der in einer großen Kammer mündete. Dort geriet ich wohl in eine der ungewöhnlichsten Fallen, die ich bis dahin gesehen hatte. Mehrere Messerscheiben waren miteinander verbunden worden und rollten den gesamten Raum hin und her. Es war der einzige Weg, dessen war ich mir sicher, ich mußte hindurch, aber das Tor am anderen Ende der Kammer war zu, und die einzigen Schalter, die ich ausmachen konnte, befanden sich an den Wänden der Kammer. Ich schickte ein kleines Stoßgebet zu wem auch immer und rannte hinein. Es waren insgesamt vier Schalter an den Wänden. Ich rannte erst einmal nach links und wartete neben einem Schalter die Messerscheiben ab. Ich drückte den Schalter, wartete wieder ab, sprang seitwärts zum nächsten Schalter und wartete wieder ab. Nach dem zweiten Schalter drehte ich mich um, sprang von der Schräge über die Klingen auf die andere Seite und wiederholte die Prozedur mit den Schaltern. Endlich öffnete sich das Tor, und ich entkam der Kammer. Nach einer kleinen Kletterpartie fiel ich tief in einen quadratischen Raum. Von oben rutschten langsam Spieße auf mich herab. Hier drin waren drei Schalter, aber es war ein Ding der Unmöglichkeit, alle erreichen zu wollen, bevor die Spieße am Boden ankamen. Ein schwarzer beweglicher Steinblock rettete mich, als ich ihn herauszog und damit die Spitzen blockierte.

Nachdem ich die Tür geöffnet hatte, kam ich in einen weiteren großen Gang. Links von mir sah ich eine große Kugel... noch eine. Direkt unter ihr war ein Schalter. Seufzend lief ich zu ihm hin und schob ihn nach unten. Genau hinter mir öffnete sich eine Tür. Ich rannte los, machte nirgends Halt und sprintete, kaum daß ich einen neuen Gang erreichte, in der Mitte nach rechts weiter. Der Boden links und rechts neben mir gab bei der geringsten Berührung nach, der einzig sichere Weg war in der Mitte.

Irgendwoher hatten die ersten Eingeborenen Verstärkung erhalten. Ich schoß meinen Weg frei und rannte nach links in den Gang. Endlich erreichte ich eine einzelne Kammer. Mir gegenüber führten Stufen zu einem Thron hoch, von dem ich aber nur die Rückenlehne sah. Aber dort lag das dritte Artefakt. Als ich



Tomb Raider III

The Adventures Of Lara Croft

Player's Guide **part 2**

die Stufen betrat, drehte er sich und ich sah in das häßliche Gesicht eines Echsenwesens. Ein Sprung nach hinten und sofort zur Seite bewahrte mich vor einem Energiestoß aus seinem Zauberstab. Ich zog meine Waffen und beharkte ihn mit allem, was ich hatte, während ich immer hin und her sprang, um seinen Blitzschlägen auszuweichen. Ab und zu unterbrach er seinen Beschuß, um eine dieser giftsprühenden Echsen zu beschwören. Ich erledigte sie, wann immer sie kamen, und konzentrierte mich ansonsten auf das Wesen auf dem Thron. Nach einer kurzen Zeit, die aber wie eine Ewigkeit schien, verging die Echse in einem blauen Licht und ich konnte mir das Artefakt greifen.

Mit diesem hatte ich insgesamt drei der vier Artefakte, und wenn Willarts Informationen korrekt waren, hieß mein nächstes Ziel London. Endlich mal keine sengende Hitze und schwüle modrige Tempelruinen. In meinen Augen war der Regen eine willkommene Abwechslung.

London

- Position: <51' 60" N, 00' 07" O>

Ach London, wie hatte ich Dich vermißt. Der Regen wenn es mal nicht nebelig war, der Nebel, wenn es mal nicht regnete. Nach all den Abenteuern in schwül warmen Dschungeln und knochentrockenen Wüsten war es mal erfrischend anders, die feuchte Kälte im Nacken zu spüren. Hier irgendwo mußte sich das letzte Artefakt befinden. Nur wo??

Kai an der Themse:

Ich ging erst einmal geradeaus und ließ mich dann auf das Eisengitter fallen. Danach drehte ich mich um 180° und hing mich an das Gitter. Den nächsten Schritt mußte ich genau planen, denn ich wollte loslassen und sobald ich auf dem Dach aufkam losspringen und den Grat mir gegenüber greifen, um den Schalter der sich dahinter befand zu drücken. Es gelang sogar, ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert.

Nun sprang ich hoch und hangelte mich zur Seilbahn rüber. Ich klammerte mich an die Griff und ließ erst wieder los, als ich über dem Dach auf der anderen Seite angekommen war. Bevor ich abstürzte griff ich nach dem Rand. Und ließ mich zum nächsten Grat fallen. Dort angekommen hangelte ich mich nach links und zog mich hoch. Die Wache war kein Problem. Ich betrat die Lagerhalle und ging links weiter. Ich sprang zuerst auf die Plattform rechts von mir. Von dort aus quer durch die Halle auf die Plattform rechts von mir. Ich drehte mich so, das ich in Richtung Eingang schaute und sprang dann nach unten auf einige Steinblöcke. Unten fand ich dann direkt neben dem Gitter an dem ich hochklettern mußte den Schalter, mit dem ich die Plattform genau über mir runterklappen konnte. Oben angekommen, beseitigte ich erst einmal die Ratten und lief dann

in den Gang hinein. Die Wache am Ende des Ganges erledigte ich schnell und sauber. Den Schlüssel, den sie dabei hatte, nahm ich mit. Ich ging wieder zurück zur Galerie und ließ mich links runterhängen und zur nächsten Plattform fallen und weiter zur untersten. Dort benutzte ich den Schalter, um die Plattform neben dem Eingang runterzulassen und sprang dann mit Anlauf zum Steinsimms, griff nach dem Rand und zog mich hinauf. Dann verließ ich diesen Ort. Wieder draußen, ließ ich die Plattform vor mir mit dem Schalter rechts von mir wieder runter und ließ mich einen Absatz tiefer fallen.

Unten kletterte ich in den Kriechgang und kroch erst links den Gang entlang und dann rechts. Im Hinterhof angekommen ging ich zur Plattform beim Lift und drückte den Schalter. Dann ging ich wieder zurück in den Kriechgang und kroch geradeaus durch. Am Ende ließ ich mich runter, rutschte das Gefälle nach unten und sah mich erst einmal im Hof um, wenn ich schon mal da war. Hinten rechts, bewacht durch einen Wächter lag ein Speicherkristall. Ich schnappte mir beide. Danach kletterte ich erst die Kisten und dann über die drei Metallgitter wieder nach oben, wo alles begann. Ich ließ mich wieder auf die Metallplattform fallen, aber diesmal drehte ich mich zum Innenhof und dann ein klein wenig nach rechts, um ganz weit hinten, das Stückchen Hausdach erkennen zu können, auf das ich springen mußte.

Ich nahm Anlauf, sprang und landete sicher auf dem Hausdach. Dann kletterte ich weiter



und ging den Gang entlang. An der Gabelung bog ich erst einmal rechts ab und sprang dann über die Kluft, um zum jetzt nicht mehr abgedeckten Schalter zu kommen und den Lift nach oben zu holen. Als das erledigt war, sprang ich wieder über die Kluft und von dort aus direkt auf den Lift. Kaum darauf angekommen sprang ich weiter in die Nische mit der Tür. Mit dem Schlüssel schloß ich die Tür auf und ging dann weiter in den Raum hinein. Ganz hinten fand ich einen Speicherkristall und links davon einen Schalter. Dieser Schalter löschte zwar das Feuer in dem Schacht, aber dafür lenkte er es in diesen Raum um. Ich mußte warten, bis die Flammen schwächer wurden, bevor ich weiterrennen konnte. Wieder draußen, sprang ich zum Lift, dann auf die Plattformen unterm Lift und schließlich ging ich wieder in den

Kriechgang hinein. Und ging exakt denselben Weg zum sicheren Hausdach, wie vorher.

Diesmal allerdings bog ich nicht gleich nach rechts ab, sondern kletterte links neben dem Gang nach oben, machte eine U-Kurve und sprang in den Schacht. Und da ich Rutschpartien so lustig finde, rutschte ich die Rampe nach unten.

Unten angekommen ließ ich mich durch das Loch nach unten hängen und dann nach unten fallen. Ich benutze den Schalter an der Wand neben mir und rannte dann den Korridor entlang zum Wasserbecken. Der Boden des Beckens sah vielversprechend aus, deshalb sprang ich hinein und sammelte alles auf. Dann tauchte ich zum Hebel und benutzte ihn. Ich stieg wieder aus dem Wasser und lief zurück zum ersten Schalter und drückte ihn. Dann lief ich wieder in den Korridor hinein und ging diesmal durch die erste Abzweigung zum Wasserbecken. Rechts von mir war eine offene Luke, ich sprang ins Wasser und tauchte durch sie hindurch und anschließend durch die verlangsamtten Schiffsschrauben. Ich tauchte wieder auf und stieg aus dem Wasser und ging den Gang entlang. Am Ende fand ich Muni und kroch dann in den Tunnel hinein. Ich kam in ein Tunnelsystem. Eine Maschine fuhr jeden Gang ab und säuberte wohl jeden Quadratzentimeter dieser Tunnels. Ich bewegte mich hinter der Maschine und ging so langsam ganz nach rechts zu dem Speicherkristall und drückte den Schalter. Dann ging ich wieder zurück und Schob und zerzte langsam aber sicher den Metallkäfig den Tunnel entlang, bis ich ihn genau rechts neben dem Sicherungskasten hatte, denn dann fuhr die Maschine hinein und durch den Kurzschluß wurden beide vernichtet und eine Glasabdeckung eines der Schalter war gehoben.

Danach verließ ich diesen Raum und kletterte die Leiter nach oben. Ich war wieder im Eingangsraum. Ich drückte den ersten Schalter und gleich darauf auch den neuen Schalter. Danach rannte ich wieder den Korridor entlang und

Sprang in das Becken am Ende des Ganges und tauchte bei der roten Tür wieder auf. Meine Idee, gleich nachdem ich das neue Becken gesehen hatte hineinzuspringen, erwies sich leider als keine gute Idee, denn ich löste leider einen kleinen Alarm aus. Wie auch immer, ich schwamm zur anderen Seite und sah mich dort ein wenig um. Glück oder Zufall? Auf jeden Fall fand ich im Raum hinter der Tür beim Becken einen Schalter, den ich benutzte. Zu meinem Leidwesen war das Becken völlig leer. Aber links von mir sah ich eine Möglichkeit, auf die andere Seite zu gelangen. Am Ende ließ ich mich durch das Loch in das Becken fallen und ging dann zurück zum Eingang um den letzten Schalter zu drücken. Ich ging wieder zum dritten Becken, es war wieder randvoll gefüllt. Ich



taucht nach unten und den Tunnel entlang in ein ganz neues Becken. Ich stieg aus dem Wasser und erledigte erst einmal den Wachmann. Danach sprang ich über den Stacheldraht um das Gitter greifen zu können und stieg weiter nach oben. Ich bewegte mich ganz vorsichtig durch den Stacheldraht, und sprang dann zur Plattform. Von da aus sprang ich nach rechts zum oberen Absatz mit Stacheldraht. Und von da weiter zum Hausdach.

Aldwych:

Ich fiel tief, sehr tief. Zum Glück landete ich dann und wann auf einigen Schräglflächen, die meinen Fall abbremsten und noch mehr Glück hatte ich, das ich am Ende in Wasser eintauchte, und nicht auf einem harten Beton Boden aufklatschte.

Ich zog mich aus dem Wasser raus und stieg die Treppen nach oben. Nach der zweiten Biegung kam ich an einer alten Jalousie vorbei, dahinter konnte ich ein blaues Schimmern erkennen. Ich zog mein Gewehr und verwandelte die Jalousie in Staub. Dann stieg ich hinein und nahm mir den Speicherkristall. Daneben bot ein Metallgitter die Möglichkeit, nach oben zu klettern. Ich nahm sie war und durchsuchte die Dachkammer nach weiteren Gimmicks. Bevor ich aber runter in die Ticket Halle sprang, ging ich links am Loch vorbei und zog den schwarzen Block heraus. Erst dann kletterte ich auf den Fahrkartenautomaten unter mir und sprang gleich zu dem Automaten, von dem aus ich den schwarzen Block erreichen konnte. Ich zog mich hoch und kletterte weiter nach oben. Dann folgte ich dem Gang, bis ich das Innere des Schalters erreichte. Dort nahm ich das Medipack und den Schlüssel mit. Die Tür nach draußen öffnete ich mit dem Schalter daneben und war dann schon wieder in der Halle, wo ich mit einem Schläger prügeln mußte. Ich ging die Rolltreppen an der rechten Seite nach unten und kam in eine Halle, in der der Boden komplett durchgebrochen war. Mit Anlauf überwand ich diese Kluft und hielt mich erst einmal am Rand fest, bevor ich mich nach links hangelte und dann auf eine sichere Plattform zog. Danach ging ich zum Bahnsteig. Links fand ich vor einem kaputten Kaugummiautomaten einen alten Penny. Rechts den Bahnsteig entlang kam ich zu einer Tür, die ich mit dem Schlüssel aus dem Ticketschalter öffnen konnte. Nachdem ich die Gimmicks in diesem Raum eingesackt hatte ging ich wieder zurück in die Ticket Halle. Den Penny verfütterte ich dem zweiten Automaten von rechts und erhielt sogar noch ein Ticket dafür. Anschließend lief ich die linken Rolltreppen nach unten und ging die Gleise entlang, bis ich zu einer Treppe kam. Am Ende der Treppe ließ ich mich auf den Absatz fallen und sprang dann mit Anlauf weiter und versuchte den Grat auf der anderen Seite zu greifen. Ich hangelte mich nach rechts und kletterte auf die Plattform. Von dort aus konnte ich mich an der Decke entlanghangeln und dann in den Gang hinein. Ich durchquerte ihn und benutzte dann das Ticket an dem Entwerter und konnte passieren. In der ehemaligen Eingangshalle ging ich dann nach rechts weiter und ließ mich in das bläulich schimmernde Loch fallen. Ich folgte dem Gang und sprang erst einmal über das Loch im Boden. Ich kam zu einem alten Bahnsteig.

Auf den Gleisen stand noch eine alte U-Bahn. Auf ihrem Dach fand ich einen Satz Fackeln, am hinteren Ende fand ich Prügel. Der arme Tropf fand überhaupt nichts mehr.

Ich ging wieder zurück bis kurz vor den Entwerter und ging durch die Tür zum baufälligen Bahnsteig. Ich sprang in das Loch und drehte mich um. Ich lief die Gleise entlang, bis ich auf der rechten Seite eine Öffnung in der rechten Wand ausmachen konnte, dann sprintete ich los und brachte mich gerade noch rechtzeitig in Sicherheit.

In dem roten Raum kümmerte ich mich erst einmal um die Schläger. Dann kletterte ich



auf die Kiste hinten rechts im Raum, von dort sprang ich mit Anlauf zur Kiste gegenüber und danach wieder mit Anlauf auf die Kisten links von mir. Als nächstes sprang ich zum Gitter schräg rechts von mir und kletterte es nach oben. Ich blieb ein klein wenig unterhalb der Spitze und machte einen Rückwärtssalto auf die Plattform hinter mir. Nachdem ich den Schläger Manieren beigebracht hatte, leider konnte er sie nicht mehr anwenden, hangelte ich mich am Deckengitter weiter, bis ich einen Gang erreichte. Diesem folgte ich weiter, bis zu einem Gefälle. Ich rutschte rückwärts hinunter und hielt mich kurz fest und ließ mich dann nach unten auf die Bruchreife Platte fallen und machte sofort einen Seitwärtssalto auf die Schräge links neben mir, nur um am Rand sofort wieder abzuspringen und an der gegenüberliegenden Wand gut festzuhalten und wieder auf eine bröcklige Plattform. Der Sprung von dieser Schräge sollte der letzte sein, denn nun war ich in Sicherheit, da der Bohrkopf steckengeblieben war. Als ich mich umsah bemerkte ich das der Aufstieg in einen anderen Raum möglich war, also ging ich hinauf. Der Gang führte zu einem Speicherkristall, den ich sehr gerne mitnahm. Schließlich konnte man nie genug davon haben.

Zurück beim Wasserbecken kletterte ich hinauf und blieb am äußersten Rand stehen, denn hier lief eine wirklich heiße Geschichte. Von Rechts schoß in regelmäßigen Abständen ein Flammenstrahl zu mir rüber. Ich drehte mich ein wenig nach rechts, so daß ich die Plattform in der Ecke mit einem Sprung erreichen konnte und sprang, als das Feuer schwächer wurde.



Kaum war ich auf der Plattform gelandet, verloschen die Flammen. Ich kletterte weiter und ging, wohin mich der Weg führte. Am Ende einer geneigten Fläche mußte ich zu einem Gitter springen und weiterklettern. Oben angekommen drehte ich mich zur Nische mit dem Schalter und lief dann einfach über den Rand und landete in der Nische.

Der Schalter öffnete eine Falltür in der Decke. Ich sprang wieder zurück zur Plattform, blieb



aber sofort stehen, denn der Schalter löste auch einen weiteren Feuerteufel aus. Ich rannte wieder los, als die Flammen schwächer wurden und mußte dann noch zwei Kletterpartien überstehen, dann befand ich mich über dem Bahnsteig. Aber noch hatte ich im roten Raum zu tun. Also kehrte ich dahin zurück. Ich ging wieder den gleichen Weg, den ich beim ersten Mal ging. Die offene Falltür ließ ich erst einmal links hängen. Bei der Rampe sah ich, daß ich gefahrlos auf die Oberseite des Bohrkopfes springen konnte. Auf der anderen Seite konnte ich jetzt einen Gang erreichen und darin fand ich Salomos Schlüssel. Ich folgte dem Gang weiter, bis ich wieder über dem Bahnsteig war. Und jetzt kümmerte ich mich um die offene Falltür. Ich kehrte also ein drittes Mal in den roten Raum zurück und kletterte durch die offene Luke nach oben. Nachdem ich mich um die beiden Angreifer gekümmert hatte, ging ich in den Raum zwischen den Treppen, nahm die Muni mit und stellte mich dann auf die linke schwarze Platte. Unten angekommen zog ich den schwarzen Block in meine Richtung und kletterte wieder hinaus. Ich ging durch die zweite Luke und folgte dem Gang. Am Ende mußte ich in einen



neuen Gang klettern. In der einen Richtung kam ich zurück zur Tickethalle, die andere Richtung führte mich zu zwei Schaltern. Ich drückte zuerst den rechten Schalter, drehte mich zum Gang links von mir und rannte los. Ich sprintete rechts um den Pool herum und erreichte die letzte der drei Metalltüren kurz bevor sie sich schloß. Im Raum dahinter drückte ich den Schalter und verließ den Raum durch den Hinterausgang. Der Gang führte wieder geradewegs zu den beiden Schaltern. Ich drückte wieder den rechten und rannte wieder los, diesmal sprintete links um den Pool herum in die mittlere Tür. Auch in



Tomb Ra

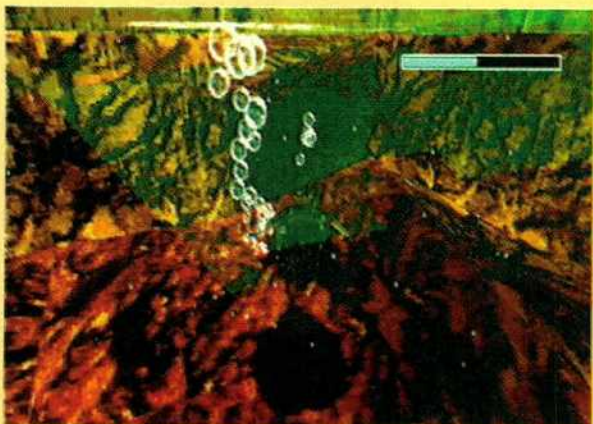
The Adventures Of Lara Croft

diesem Raum gab es einen Schalter den ich benutzte. Wieder ging ich durch den Hinterausgang und wieder kam ich zu den beiden Schaltern.

Diesmal allerdings drückte ich den linken Schalter und sprintete was das Zeug hielt zur linken Tür. In diesem Raum mußte ich mich über das Gitter an der Decke über das Wasser nageln und fand auf der anderen Seite noch einen Schlüssel Salomos und Muni. Ich sprang daraufhin in das Wasser und tauchte den Tunnel entlang.

Und landete wieder in der Ticket Halle.

Ich ging wieder die linke Rolltreppe hinunter



zum geröllübersäten Bahnsteig. Bevor ich in den Gleiskanal sprang erschoss ich noch die lästigen Ratten. Dann lief ich die Gleise entlang Bis ich in den Roten Bereich kam und sprintete dem Schläger hinterher in den mittleren Eingang.

Als der Zug ans uns vorbei rauschte, ging das Hämmern meiner Desert Baby im Zuglärm



völlig unter. Ich ging zum ersten Eingang und schnappte mir den Speicherkristall, dann zum letzten und öffnete die Steintür.

Dahinter öffnete sich ein Labyrinth. Ich ging die erste rechts und gleich wieder rechts in die Nische und drückte den Schalter. Von da aus ging ich links, die erste rechts zum Schalter neben dem das Handsymbol in der Wand eingelassen war und drückte diese. Ich kehrte um und ging die erste Tür rechts in einen kleinen Raum und drückte den linken der beiden Schalter. In der dunklen Nische fand ich ein kleines Medipack. Zu guter letzt ging ich zum ersten Schalter und drückte ihn ein zweites Mal.

Dann drehte ich mich um und ging die erste rechts, die nächste links, wieder links und wieder rechts und folgte dem Gang in einen

großen Saal. Ich lief rechts um den abgeschlossenen Teil in der Mitte herum und setzte beide Schlüssel Salomos in die Schlösser. Links und rechts von mir öffnete sich Türen, ich ging zuerst zur rechten und nahm den Hammer mit. Dann ging ich zur linken, schnappte mir Medipack und Fackeln und tauchte in den Brunnen ab. Als ich auftauchte erkannte ich den Raum wieder. Er führte zum Entwerter. Ich kroch als wieder den Gang zum Entwerter und ging nach rechts zur Tür neben dem blauen Loch. Mit dem Steinmetzhammer war der Türriegel kein Problem mehr. Technisches K.O. in der ersten Runde, würde ich sagen. Im Raum dahinter war ein Schalter. Ich drückte ihn. Und stieg dann wieder in das blaue Loch hinab. Das zweite Loch nahm ich dieses mal auch. Jetzt konnte ich den Zug von unten besteigen. Im Waggon drückte ich den Schalter auf der linken Seite und der Zug setzte sich in Bewegung. Durch die zweite Luke verließ ich ihn wieder. Ich kroch den Gang entlang und kam dann wieder in einem Bahnhof raus. Mehrere Schläger wollten mir wieder an die Wäsche, aber sie hatten keine Chance.

Nach einer kleinen Rutschpartie traf ich endlich auf den Anführer dieses Schlägerpacks. Zu meinem Erstaunen konnte man ihn ja noch als halbwegs zivilisiert bezeichnen. Jedenfalls tat er so als ob. Er wollte mir helfen, sagte er, aber er verlangte eine Gegenleistung.

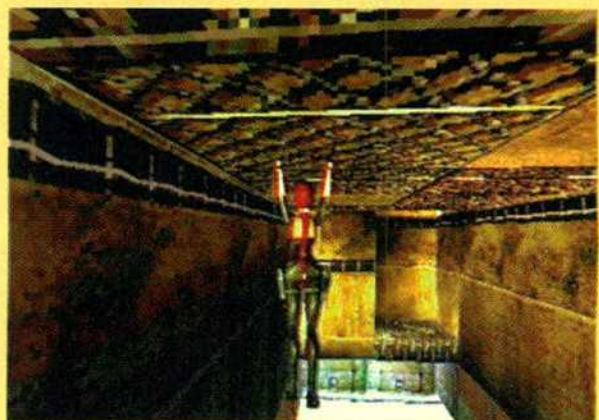
Lud's Gate:

Und das brachte mich in das Museum für Einer der Schläger führte mich zum Eingang des Museums. Drei Türen hatte ich zur Auswahl, davon war eine verschlossen, also blieben nur noch zwei. Ich entschied mich für die Mittlere. Ich rutschte gleich zu Beginn eine Rampe nach unten. Ich ging den Gang entlang und nicht genug, das mir der Rückweg schon durch die Rampen versperrt wurde, Nein, jetzt war unter der Gitterwand auch noch Stacheldraht gespannt. Ich sprang drüber und kletterte hoch. Oben angekommen kroch ich den ganzen Weg entlang bis zum Ende und nahm die Schrotmuni mit. Dann kroch ich wieder zurück, bis ich aufstehen konnte und kletterte links nach oben. Ich zog Desert Baby und sprang in den Raum hinunter, wo auch schon ein Wachmann auf mich wartete. Vor der Tür war ebenfalls einer, ich tat ihm den Gefallen und ließ ihn rein. Danach verschob ich den Steinblock von einem Eck ins andere. Das öffnete mir den Zugang zu einer der Ausstellungshallen. Ich kletterte die Leiter nach oben und verschob im Raum dahinter den Steinquader vor den Eingang. Dann stieg ich auf ihn und verließ den Raum durch einen Krabbelgang. Wieder draußen hangelte ich mich links an dem Steg entlang zum Speicherkristall. Ich ließ mich genau vor der Plattform fallen und hielt mich am Rand fest. Dann kletterte ich wieder zum

Steg und hangelte diesmal bis zum Ende und drückte den Schalter. Danach kletterte ich auf die hohe Säule, die jetzt wieder den Eingang verspernte. Von dort aus sprang ich auf die Plattform hinter mir und zog mich dann in den Gang rechts über mir. Im Wachraum ließ ich mich wieder runter und schob den Quader wieder zurück in die Ausgangsstellung.

Zurück in der Ausstellungshalle kletterte ich noch einmal auf die Bewegliche Säule und sprang von ihr aus auf die Galerie. Dort benutzte ich den zweiten Schalter. Danach sprang ich wieder auf die Säule zurück und kletterte die Leiter jetzt bis ganz nach oben. Ich drehte mich um und sprang zur Plattform. Da ich ohne Anlauf absprang schaffte ich es nur sehr knapp, ich mußte mich am Rand festhalten und dann hochziehen. Von dort aus sprang ich weiter in den kurzen Gang. Links gab es Gimmicks, rechts ging es weiter. Ich folgte dem Gang, rutschte eine Rampe runter und sprang zur nächsten Plattform. Nachdem ich mich auf die Plattform gezogen hatte, ging es in einen Gang. Am Ende mußte ich wieder eine Rampe runterrutschen und von einer bröckelnden Plattform zur anderen Seite Springen. Ungefähr da wo ich mich hoch zog, lag auch das Balsam Öl, das der „King“ wollte.

Weiter mußte ich kriechen. Nach einer Weile kam ich wieder in einen Korridor für normalsterbliche Menschen. Aber wieder ein paar Meter weiter war ich wieder auf allen Vieren. Ich kam in einen Lagerraum. Am Ende war ein Loch im Boden, durch das ich in den Sphinxraum gelangte. Ich hangelte mich auf die andere Seite und nahm den Speicherkristall mit, und hangelte wieder zurück. Ungefähr auf der Hälfte der Strecke, ließ ich mich fallen und landete auf dem Kopf der Sphinx. Ich drehte mich um und rutschte rückwärts an der Seite herunter, am Ende der Rutschpartie





der III

Player's Guide part 2



griff ich den Rand und bremste die Schußfahrt ein wenig. Dann ließ ich los und landete sicher auf dem Bein der Sphinx. Ich lief um sie herum und in den breiten Korridor hinein. Vor dem Tor sprang ich nach oben und zog mich auf den Sims. Der Schwarze Stein ließ sich leicht herausziehen und zudem noch als Kletterhilfe benutzen. Ich hing mich an den Rand des Sims und hangelte zum Stein rüber und kletterte weiter hoch. Ich ging den Gang nach rechts weiter und kam dann zwischen zwei schwarzen Steinen. Den linken schob ich weiter raus, den rechten zog ich so weit es ging. Als ich jetzt wieder den letzten Gang entlang ging, war ich wieder im Raum an dem ich meine Wahl treffen mußte. Ich brachte den Balsam in den „Thronsaal“ und legte ihn in die blau beleuchtete Nische. Links von mir öffnete sich eine Tür. Ich ließ mich den Schacht hinunter fallen und tauchte sofort zum Unterwasser Scooter. Als ich es endlich in Gang gebracht hatte, tauchte ich damit die Lampen entlang und bog dann links ab. Ich ließ den Scooter zurück und stieg aus dem Wasser, nur um gleich darauf wieder in ein anderes Becken hinein zu tauchen. Ich tauchte weiter, bis ich wieder eine Gelegenheit zum Luftholen hatte. In dieser Kammer zog ich den Hebel, um eine Luke zu öffnen, tauchte zu ihr hin und stieg aus dem Wasser in einen Raum in dem ich einen Schalter benutzte um eine Tür unter Wasser zu öffnen. Ganz nebenbei erhaschte ich so einen kleinen Blick auf das, was mich noch so alles erwartete.

Ich tauchte durch die offene Tür in einen Tunnel hinein. Als ich aus dem Tunnel herauskam, tauchte ich erst einmal nach rechts in eine kleine schwer zu erkennende Höhle, deren Eingang unter einer Säule lag. Den Hebel darin legte ich um, um einen Speicherkristall zu aktivieren.

Dann tauchte ich wieder zurück zum Eingang und daran vorbei, bis ich aus dem Wasser steigen konnte. An Land ging ich erst einmal um die Kisten herum zu einem kleinen Wasserbecken. Darin befand sich der Speicherkristall. Ich nahm ihn mit und stieg wieder aus dem Wasser. Dann kümmerte ich mich um die Wache. Ich erschoss sie und holte mir dann den Heizraumschlüssel. Dann sprang ich wieder zurück und ging weiter in den hinteren Bereich dieses Saales. Ganz links hinten sprang ich in einen Korridor, an

dessen End ich mit eine Wache plagen mußte. Ich sprang auf die andere Seite, näher an Wasser und tauchte nach unten in den Tunnel hinein. Es dauerte nicht lange und ich wurde von einem Taucher attackiert. Ich kehrte sofort um und stieg aus dem Wasser. Von wo aus ich den Taucher ganz einfach mit Desert Baby aus dem Weg räumen konnte. Dann tauchte ich wieder in den Tunnel und diesmal bis fast ans Ende, gerade so weit, um ein Krokodil auf mich aufmerksam zu machen. Ich wiederholte die Prozedur vom Taucher.

Endlich konnte ich unbehelligt in die Kaverne tauchen. Die linke obere Höhle in der rechten wand enthielt eine Luftblase, so daß ich genau hier immer Luft holen konnte. Hier mußte ich ein paar Schalter umlegen. Der erste befand sich genau neben dem Eingang zu dieser Kaverne, der nächste Schalter war genau über dem Eingang in einer grünen Höhle. Allerdings mußte ich diese Höhle komplett durchtauchen und am Ende in einen Gang hinein, um ihn zu finden. Der dritte Schalter ist in der Höhle genau gegenüber der Luftblase. Auch hier mußte ich lange tauchen. Als ich diesen Schalter gedrückt hatte, kamen aus dem Eingang zwei Taucher, die mir ans Leder wollten, aber ich war mit dem Scooter, der links neben meiner „Lufthol“ Höhle „parkte“ bestens auf sie vorbereitet. Als sie leblos im Wasser schwebten, tauchte ich mit dem Scooter in die Höhle rechts neben der Luftblase und durch den die offene weiter. Und dann einen endlos scheinenden Schacht nach oben.

Ich stieg aus dem Wasser und tauchte auf der anderen Seite gleich wieder ein, um einen Hebel umzulegen. Die vorher brennenden Säulen waren aus und ich konnte gefahrlos über sie rüber springen. Auf der anderen Seite kam ich dann in einen Gang. Der weitere Weg wurde mir aber schon nach der zweiten Biegung durch drei „Stampfer“ zumindest erschwert. An sich war es einfach, ich mußte mich nur ganz nah an sie ranstellen, warten, bis sie nach oben fuhren und dann losrennen.

So überwand ich alle drei und erreichte ich die Kammer, in der ich auftauchte. Über die



Gitter an der Decke kam ich zur Nische im Wasserfall und dahinter verbarg sich das Schloß, in das ich den Heizraum Schlüssel

einsetzen konnte. Hinter der Tür verbarg sich noch ein Schalter, den ich benutzte. Dann nahm ich tief Luft und tauchte mit dem Scooter wieder zurück in die Kaverne und sofort in die Höhle links über dem Eingang. Dort hatte sich eine Tür geöffnet, durch die ich wieder einen endlos langen Schacht nach oben tauchte.

Ich stieg wieder aus dem Wasser, und diesmal sogar endgültig. Ich sprang über die Plattformen in den Gang auf der anderen Seite. Allerdings blieb ich nicht lange in diesem Gang, den ich bemerkte links neben mir eine Einbuchtung, in der ich in einen höhergelegenen Gang springen konnte. Dieser Gang führte zu einem riesigen Schacht. Genau gegenüber sah ich den Einstieg in einen Tunnel, darüber war eine Lücke, an der ich mich festhalten konnte. Ich nahm Anlauf und sprang hinüber. Und schaffte es, die Lücke zu greifen. Ich ließ los und klammerte mich an den unteren Rand. Nach einer kleinen Atempause zog ich mich dann endgültig in den Gang hinein und folgte ihm, bis er wieder, diesmal sogar ein wenig höher, in den Schacht mündete. Gegenüber erkannte ich wieder einen Eingang. Ich nahm also wieder Anlauf und sprang auf die andere Seite in den Gang hinein.

Der Gang führte mich schließlich in die Höhle der Löwin. Sophia erwartete mich bereits und machte mir ein Angebot, bei dem ich nicht wußte, ob ich lachen, oder ihr gleich eine Kugel verpassen sollte. Ich entschied mich, sie mit ihren Taten zu konfrontieren, was allerdings auf taube Ohren stieß. Sie nahm ihren Stab und spielte das Uralte Ich-warte-draußen-auf-Dich-Spiel. Ich tat ihr den Gefallen, den es bestand kein Zweifel daran, wer gewinnen würde.

Innenstadt

Kaum hatte ich Sophias Büro verlassen, beharkte sie mich auch schon mit ihrem Artefaktstab.

Die kleinen Schüsse waren zwar schmerzhaft, aber nicht überaus gefährlich. Übel wurde es, wenn sie den Stab auflud und eine entsprechend starke Entladung in meine Richtung schickte. Zu meiner Erleichterung stellte sich heraus, daß ich diesen Blitzen sehr leicht ausweichen konnte, indem ich zunächst einfach stehen blieb und erst weg sprang, wenn Sophia feuerte.

Ärgerlich war aber vor allem, daß ich sie mit meinen Waffen nicht zu verletzen vermochte. Ich mußte näher an sie heran. Also rannte ich die Rampe nach oben, zog mich auf den Absatz und drehte mich sofort um. Über mir war ein Gerüst, an dem ich mich auf die andere Seite hangelte. Drüben angekommen, stieg ich sofort weiter auf die Oberseite des Gerüsts und rannte nach rechts, um den Schalter zu betätigen. Dadurch fiel eine Falltür nach unten und öffnete mir den weite-

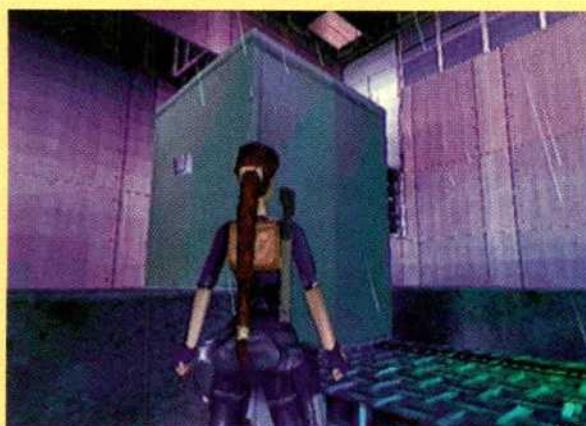
Tomb Ra

The Adventures Of Lara Croft

ren Weg. Ich kletterte wieder nach oben und rannte wieder nach rechts. Sophia gab mir ab und zu eine Feuerpause, da sie ebenfalls immer höher stieg, um mich im Schußbereich zu behalten. Am Ende des Steges sprang ich zum Gitter und kletterte es nach oben. Deckung und ein wenig Ruhe fand ich dann hinter dem Kriechgang. Aber Sophias Schüsse wurden immer heftiger. Waren sie anfangs nur ein Schmerz im Hintern, entwickelten sie sich langsam, aber sicher zu einer potentiellen Gefahr, da mich die Aufprallwucht nach hinten schleuderte. Aber es half nichts, ich mußte weiter. Ich stieg über den Kriechgang und sprang mit Anlauf geradeaus zur nächsten Galerie. Hinter der linken Ecke fand ich wieder Deckung und als ich mich umdrehte, sah ich Sophia auf einer Metallbrücke stehen. Schräg gegenüber entdeckte ich einen Sicherungskasten.

Es gab nicht viel zu überlegen. Einige Schüsse aus meinen Berettas verwandelten den Kasten in einen Haufen Elektroschrott und setzten die Brücke unter Strom. Sophias Traum von der ewigen Jugend war ausge-
träumt.

Allerdings hatte ich nun auch ein Problem, denn das Artefakt lag auf genau auf dieser



Antarktis

- Position <90° 00" S, 00° 00" O>

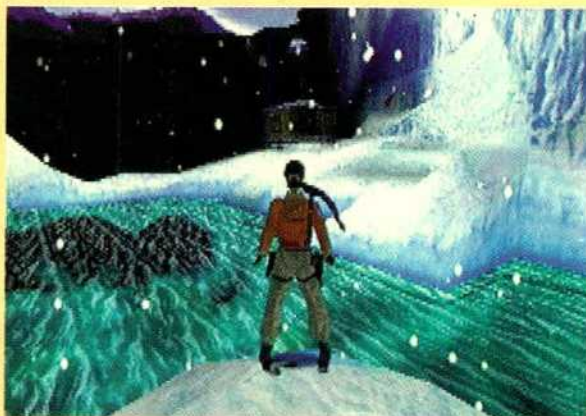
Willart wollte, daß ich sie ihm in die Antarktis bringe. Aus welchem kranken Grund auch immer. „Na, was soll's?“ dachte ich. Ich war noch nie am Südpol, und wenn es bezahlt wird, dann nehme ich diese Unannehmlichkeit gerne in Kauf. Leider lief so gut wie alles schief. Ich saß hinten im Helikopter, denn der Idiot, der sich Pilot schimpfte, war nicht nur ein Langweiler, sondern auch sehr von sich eingeblendet, was seine Männlichkeit anging. Vorne wurde der Flug sehr schnell zur Qual, im Passagierbereich war es wenigstens möglich, die Landschaft zu bewundern, auch wenn es eigentlich nicht viel zu sehen gab außer Eis, Eis und hier und da einigen Felsen.

Und dann kam zu allem Übel auch noch ein Blizzard auf. Hölle, wenigstens beherrschte der Pilot seinen Job. Er setzte die Maschine so weich auf wie es ging - die blauen Flecke spüre ich heute noch - aber dummerweise direkt auf einer hauchdünnen Eisdecke, die das Gewicht des Helis nicht aushielt und einbrach. In letzter Sekunde hechtete ich nach draußen und rettete mich auf sicheres Eis. Der Pilot hatte leider nicht so viel Glück.

Wenigstens hatten wir den Großteil der Strecke schon hinter uns und ich mußte nicht allzu weit laufen, um Willarts Forschungsschiff zu finden.

Antarktis

Dort angekommen, sprang ich zuerst einmal auf die kleine Insel im Wasser und von dort aus weiter zum Festland.



In die Baracke kam ich nicht hinein, da sie fest verschlossen war. Die Eisbrücke zum Schiff hin schien auch nur die Aufgabe zu

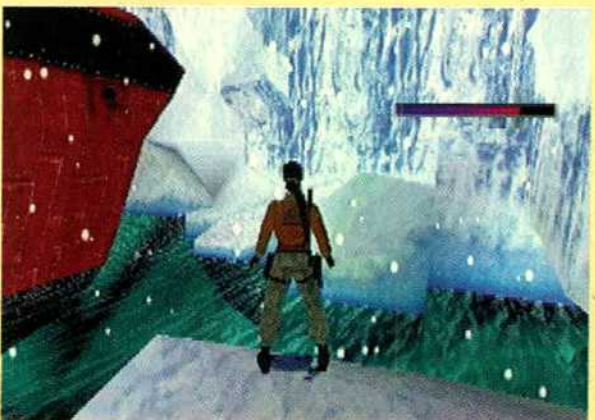
haben, vom Schiff ans Land zu gelangen, aber leider nicht umgekehrt. Also mußte ich es anders versuchen. Ich lief links am Haus vorbei bis zu einer kleinen Landzunge, die etwas weiter in das Wasser hineinragte.



Von da aus sprang ich mit Anlauf ans andere Ufer. Auf der anderen Seite ging ich links am Ufer entlang, bis ich nicht mehr weiter konnte. Weit weg, zu weit für einen Sprung, sah ich einen Ausstiegspunkt aus dem Wasser. Ich nahm all meinen Mut zusammen und sprang in das eisige Wasser. Gerade noch rechtzeitig, bevor mir alle Gliedmaßen abfroren, erreichte ich das andere Ufer und stieg so schnell wie möglich aus dem Wasser.



Als ich aber weiterging, hatte ich gerade noch genug Zeit mich wenigstens teilweise aufzuwärmen, da mußte ich auch schon wieder ins Wasser. Wieder waren die Umstände für einen Sprung äußerst widrig, aber wenigstens war es nicht ganz so weit wie vorher.



Auf der anderen Seite kletterte ich links an der Wand nach oben, bis ich zu einem Eisbogen kam, an dessen Unterseite ich mich fast bis zum Schiff hangeln konnte. Am Ende des Bogens ließ ich mich fallen und sprang das letzte Stück zum Schiff.



Brücke. Ich sprang wieder zurück und dann nach links auf die andere Seite der Häuserschlucht. Von dort aus ging ich den Weg nach oben weiter. Ich mied jeglichen metallenen Untergrund und lief rechts um die Brücke herum. Auf der anderen Seite fand ich einen Schalter, der die Stromversorgung zur Brücke unterbrach. Nun stand nichts mehr zwischen mir und dem letzten Artefakt.



der III

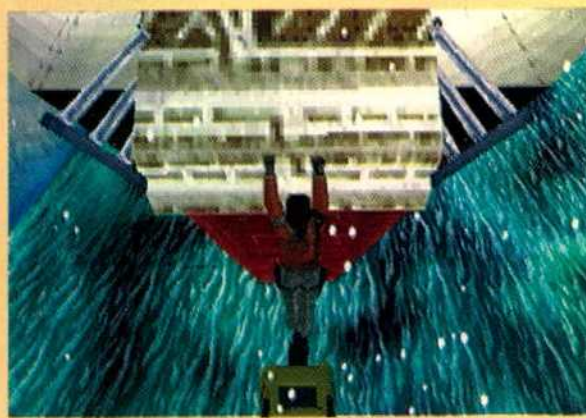
Player's Guide part 2

Eine offene Ladeluke führte in den Schiffsbauch. Genauer gesagt, in einen Maschinenraum. Ich lief Gang und Rampe abwärts und dann links an der Maschine vorbei, bis ich zu einem Hebel kam.



Hinter mir öffnete sich eine Klappe im Boden, durch die ich weiter in das Innere des Schiffs vordringen konnte. Ich lief vom Bug bis zum Heck des Schiffes. Neben einem Bullauge war ein Schalter, mit dem ich das Boot zu Wasser ließ. Um wieder aufs Deck zu gelangen, kehrte ich in den weißen Raum zurück, kletterte durch die Öffnung in der Decke nach oben und den Gang auf der linken Seite weiter bis zum Schott, welches ich mit dem Schalter öffnete.

Mir gegenüber war der Kran, an dem das Boot festgemacht war. Ich stellte mich mit dem Rücken dazu auf und vollführte einen Rückwärtssalto auf die andere Seite. Dort fing ich mich am Rand auf und ließ mich dann endgültig ins Wasser neben das Schlauchboot fallen.



Ich steuerte es links um das Schiff herum, dann in den Kanal links von der Baracke hinein und immer weiter, bis ich eine Anlegestelle erreichte, wo ich aussteigen konnte.



An Land wartete schon ein RX-Tech Wachhund sehnsüchtig auf den Empfang meiner Desert Eagle Muni. Ich ließ ihn nicht lange darauf warten. Da die Baracke bei der Anlegestelle verbarrikadiert war, schaute ich mich nach anderen Wegen um. Hinter dem Gebäude stand eine Metallkiste, über die ich einen Ausläufer des Krangerüsts greifen und mich daran entlanghangeln konnte. Am Ende ließ ich mich fallen und rutschte den Abhang nach unten und links durch die Höhle. Ich erreichte ein neues Tal, in dem zwei Gebäude standen. Ich rannte zu dem hinteren und lief durch die Passage, um wieder in ein neues Tal zu kommen. Direkt neben der Tür am ersten Haus war ein Schalter. Ich drückte ihn, war aber enttäuscht, denn diese Tür öffnete er nicht. Ich lief weiter zum Rohr, das in einem Loch im Boden verschwand, und sprang hinein. Unten überquerte ich das Wasser und zog mich auf der anderen Seite nach oben. Als ich den zweiten und vierten Drehregler geöffnet hatte, öffnete sich über mir eine Tür. Ich ging zum Ende des Rohrganges und zog mich hoch. Hinter mir war die jetzt offene Tür. Ein Schalter in diesem Raum aktivierte die beiden Maschinen darin. Als ich das Gebäude verlassen hatte, rannte ich durch die linke Passage und öffnete die Gittertür mit dem Schalter. Der Hund ließ mir leider keine andere Wahl. Wenigstens sollte er nicht leiden. Den beiden anderen Hunden erging es nicht anders. Im Gebäude fand ich einen Schlüssel. Ich würde ihn sicherlich irgendwo verwenden können, also nahm ich ihn mit. Ich verließ das Gebäude und ging links weiter durch einen Tunnel. Hinter der Brücke führte ein weiterer Tunnel zurück in das Tal mit den Röhren. Ich sprang über das Loch und lief diesmal in die Höhle zu meiner rechten. Die Türen des Hauses, das ich zuerst sah, waren wohl ein wenig außer Kontrolle geraten. Ich paßte den Moment ab, als sie gerade aufgingen, und rannte hindurch. Genauso verfuhr ich bei der nächsten Tür. In dem Büro ging ich erst nach rechts, dann links um die Umzäunung herum und dann wieder nach links zu den Schreibtischen. In der hinteren Ecke in diesem Raum benutzte ich den Schalter und ging wieder zurück und links weiter. Auf einem Podest lag ein Brecheisen, mit dem ich die Tür der

Baracke am Anlegesteg aufbrechen konnte. Ich lief wieder dorthin zurück und brach die Tür auf. Im Innern fand ich ein Loch, in das ich den Schlüssel einsetzte, und dann den Schalter links daneben betätigte. Eine Schleuse öffnete sich und gab den Weg frei, um den Kanal weiter zu befahren. Als es nicht mehr weiter ging, stieg ich aus und kletterte hoch. Ich war jetzt oberhalb der Anlage. Der Minenschacht hier oben führte viel zu tief hinunter. Springen war keine Option, als lief ich rechts weiter, rutschte den Abhang hinunter und lief links um das Haus herum.

Hinter der Ecke war der Eingang und ich war nicht sonderlich überrascht, Willart hier zu finden. Dieser Mistkerl wollte keine Zeugen. Seine Männer hatten den Befehl mich zu töten, damit er in Ruhe seine „Studien“, ich würde eher sagen Menschenversuche, fortsetzen konnte. Der Mann war komplett wahnsinnig. Er pries die Macht der Artefakte und faselte etwas von Beschleunigung der natürlichen Evolution. Ich wollte dieses „Genie“ aus dem Weg räumen, aber leider kam er mir zuvor, schlug mich nieder und machte sich mit den Artefakten davon. Als ich wieder auf den Beinen war, verfolgte ich ihn. Ich hatte ihn schon fast, aber der Mistkerl schlüpfte mir in letzter Sekunde aus den Fingern und fuhr mit dem Aufzug in die Minen hinein. Ich hatte keine andere Wahl, wollte ich die Steine wiederhaben, mußte ich hinterher.

RX-Tech Minen

Nach einer schier endlosen Fahrt kam der Fahrstuhl tatsächlich zum stehen. Über mir in einer der Wände fand ich einen Wartungstunnel, über den ich diesem Fahrstuhlschacht entkam. Der Kriechgang stellte nur ein Verbindungsstück zu einem Rundgang um den Fahrstuhl dar. Ich lief einmal komplett herum. Als ich die dritte Tür passiert hatte, hörte ich, wie eine weiter entfernte Tür ins Schloß fiel. Das nahm ich als Zeichen, um umzudrehen und zurückzulaufen. Nach zwei Ecken bog ich links in einen weiteren Wartungstunnel ab und kroch ihn entlang. Als er nicht mehr weiterging, ließ ich mich langsam nach unten und sah mit an, wie zwei grausam entstellte Menschen von einem RX Wachhund mit einem Flammenwerfer geröstet wurden.

Ich benutzte den Hebel hinter mir und öffnete eine Metalltür, die mich zum Flammenwerferheini brachte. Ich mußte in seinen Augen wohl noch menschlich genug sein, denn er ließ mich in Ruhe und ich lief unbehellig an ihm vorbei ins Herz der Minen von RX Tech. Das Vorherrschende in dieser Halle waren die Schienenstränge und Baugerüste, die fast den gesamten Raum einnahmen. Nachdem ich ein wenig erkundet hatte, beschloß ich, es meinem großen Idol gleichzutun und eine Fahrt mit der Lore zu unternehmen. Ich entschied mich für das unterste



Tomb Ra

The Adventures Of Lara Croft

der drei Gefährte. Vorher allerdings gab ich einem Mutanten den Gnadenschuß.

Die Loren waren leicht zu steuern. Wenn ich mich nach links oder rechts lehnte, glich ich die Fliehkraft in zu scharfen Kurven aus. Ging die Fahrt zu schnell, mußte ich nur den Hebel direkt vor mir ziehen, um die Lore abzubrem sen, und mit dem Schraubenschlüssel stellte ich die Weichen um, damit ich nicht in einer Sackgasse gegen die Wand knallte. Zu guter letzt mußte ich mich unter tiefhängenden Metallverstrebungen ducken, denn es wäre der Gesundheit recht abträglich, wenn ich mit Höchstgeschwindigkeit gegen so ein Teil prallen würde.

Gleich die erste Lorenfahrt stellte mich auf diese Probe. Zuerst mußte ich mich ducken und gleich nach der zweiten Verstrebung die Weiche umstellen, denn geradeaus endete die Fahrt vor einer Eiswand. Kurz bevor die Lore nach unten raste, zog ich an der Bremse. Nicht sehr lange, gerade so, daß ich das Quietschen hörte. Und dann schoß ich auch schon nach unten und über eine Kluft hinweg. Die Linkskurve glich ich aus, indem ich mich nach links lehnte und vorher in die Eisen stieg. Als die Lore schließlich anhielt, stieg ich erst einmal aus und schnappte mir den Speicherkristall hinter mir. Dann betrat ich den Tunnel. Die Tür öffnete ich mit dem Schalter, ging dann weiter den Gang entlang und schließlich die Rampe nach unten. Ich landete auf einem Gitterrost. Da mir die Dampfschwaden doch etwas verdächtig schienen, versuchte ich sie zu meiden, als ich meinen Weg nach links fortsetzte. Auf der rechten Seite lief ich dann in einen Durchgang und wurde prompt von einem riesigen Mutanten angegriffen. Nach ein paar Metern kam ich an einem Krabbelgang an. Er erwies sich zwar als Sackgasse, aber zumindest fand ich genug Munition, um meinen Rucksack wieder etwas schwerer zu machen. Nach ein paar Metern wurde der Durchgang immer dunkler, bis ich schließlich überhaupt nichts mehr sah. Eine Fackel sollte Abhilfe schaffen. Im Licht entdeckte ich dann eine Leiter nach oben. Rechts von mir ging der Gang dann weiter. In der Höhle hatten die Leute von RX Tech einen Schuppen hingestellt. Ich öffnete die Tür und ging hinein. Auf der anderen Seite war eine weitere Tür, durch

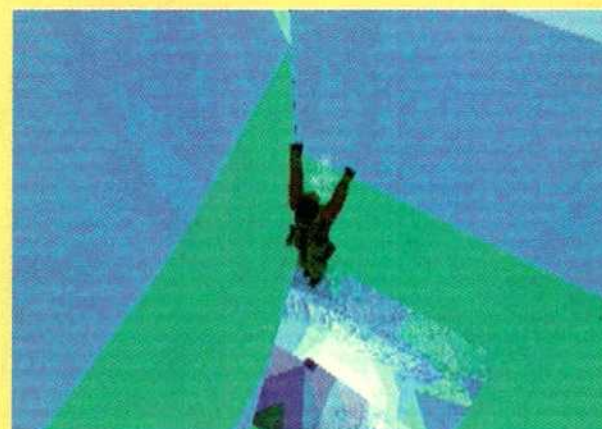
die ich in eine Eishöhle kam. In der Mitte dieser Höhle war ein Wasserbecken, daneben stand ein Kran. Unten am Grund des Beckens sah ich einen Gegenstand und neugierig, wie ich war, tauchte ich hinab und holte ihn herauf.

Es war eine Starterkurbel. Zurück in der Hütte öffnete ich die Tür auf der linken Seite, tötete einen weiteren Mutanten und ging hindurch. Ich folgte dem Gang weiter, sprang über das Loch und betrat den Gang auf der linken Seite. Ich war wieder bei der Lore und setzte meine Fahrt fort. Gleich beim ersten Gefälle hielt ich die Bremse gezogen, damit mir die Lore nicht gänzlich außer Kontrolle geriet. Ich stellte die Weiche so um, daß ich den Speicherkristall erreichen konnte, und zog dann wieder die Bremse, um die Kurve vor der großen Halle sicher zu nehmen.

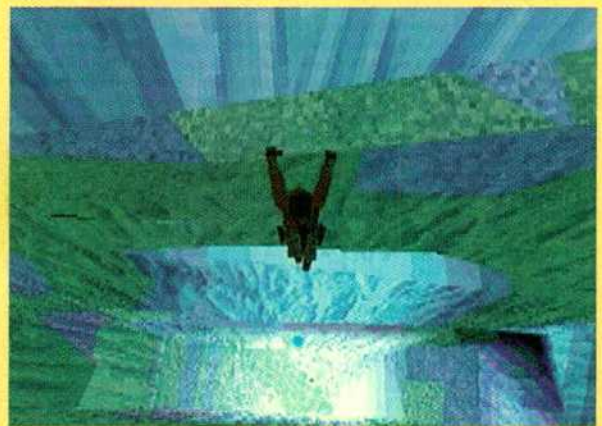
Ich lief das Gerüst hinauf zur mittleren Lore - irgendwie hatte mich die erste Fahrt süchtig gemacht und wer wußte schon, was ich sonst noch so finden würde. Diese Lorenfahrt hatte dann erst einmal nur eine knifflige Stelle. Nach der ersten scharfen Rechtskurve heizte ich über eine Brücke, direkt dahinter ging es kurz bergab, um dann kurz darauf in ein steiles Gefälle überzugehen, gefolgt von einer scharfen Linkskurve. Kurz vor dem Gefälle trat ich kurz in die Bremse, daß sie durch die Reibung kurz quietschte. Jetzt war ich nicht zu schnell und nahm die Kurve relativ sicher, aber auch nicht zu langsam, denn kurz dahinter mußte ich eine Kluft überspringen. Ein paar Meter weiter kam die Lore zum stehen. Ich wartete, bis der Flammenwerferheini den Mutanten geröstet hatte, schnappte mir dann den Speicherkristall und ging in den Tunnel hinein. Die beiden Bohrköpfe umging ich auf die gleiche Weise wie die Türen. In

dem Moment, als sie zurückfuhren, sprang ich durch.

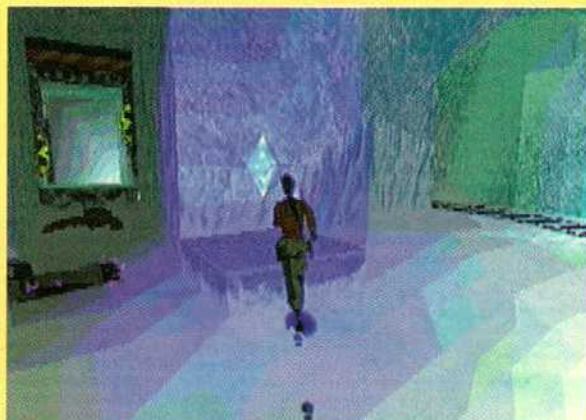
In dem Raum hielt ich mich links und rutschte dann rückwärts die Rampe nach unten. Als ich unten über den Rand rutschte, griff ich danach und hielt mich fest.



Bevor ich mich auf den Absatz unter mir fallen ließ, hangelte ich ganz nach links, um so die Verletzungen möglichst gering zu halten. Unten ging ich ganz nach rechts und ließ mich wieder zum nächsten Absatz fallen. Ohne Eile trottete ich den Steg nach links und sprang dann auf die Schräge, um rückwärts hinunterzurutschen und mich wieder am Rand festzuhalten. Vom unteren Absatz sprang ich links nach oben und hielt mich am Grat fest. Dann war es nur noch eine Wanderung von Grat zu Grat, erst nach links und fallenlassen, dann nach rechts und fallenlassen, bis ich mich auf einem Absatz hochziehen konnte.



Durch den Gang, der von dem Absatz wegführte, erreichte ich eine neue Höhle. Das Wasserbecken in der Mitte enthielt nichts von Bedeutung. Aber auf dem Klettergerüst fand ich eine Brechstange.



der III

Player's Guide part 2

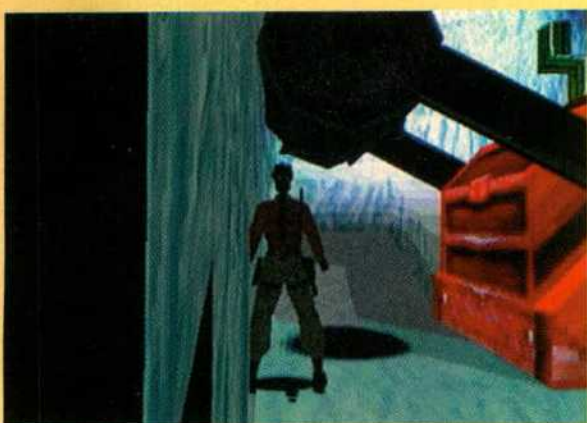
Der Ausgang der Höhle war ein Tunnel, der nur zu erreichen war, wenn ich es fertigbrachte, auf die Absätze am Höhlenrand zu springen. Der erste Sprung war noch relativ einfach. Rechts vom Eingang ging eine Rampe nach oben. Von der Spitze aus sprang ich nach links auf den länglichen Felsen. Und von dort nahm ich Anlauf, bog dann nach rechts ab und sprang hinüber zum großen Absatz. Und weiter zum Letzten.



Dort angekommen verließ ich die große Höhle durch den Gang auf der linken Seite. Den Bohrköpfen im Gang auszuweichen war einfach, ich krabbelte darunter durch.



Die seltsame Maschine im nächsten Raum war auch nicht das Problem, in dem Raum war genügend Platz vorhanden, um sie einfach zu umgehen. Erst als ich die Leiter hochgeklettert war und im nächsten Gang stand, wurde es etwas knifflig. Weitere Maschinen derselben Sorte wie die Letzte blockierten den Weg. Ich mußte warten, bis die Drillköpfe nach oben fuhren, und dann schnell darunter durchrennen.



(Der Gang endete schließlich vor einem Loch über einer Schienenstrecke. Ich ließ mich vorsichtig hinab und folgte den Schienen nach rechts zurück zur Lore. Die Fahrt war nicht besonders aufregend. Ich mußte Querstreben ausweichen und einmal die Weichen umstellen, bevor ich wieder in die große Höhle kam.

Dort angekommen lief ich erst einmal zur verriegelten Tür und brach sie mit dem Stemmeisen auf. Hinter der Tür fand ich eine Batterie. Schließlich lief ich zurück zur dritten und letzten Lore. Die Fahrt mit dieser enttäuschte mich allerdings, denn außer 'rumsitzen und einmal ausweichen mußte ich nichts machen. Und eh ich mich versah, hielt die Lore an und ich befand mich in einer Kaverne, die unterhalb der Schienen überflutet war. Rechts der Lore war ein Kran, der eine Tauchglocke am Haken hatte. Ich setzte die Batterie unterhalb und den Windenstarter hinter dem Kran ein. Daraufhin wurde die Tauchglocke abgelassen. Ich machte einen Hechtsprung hinterher, tauchte so schnell es irgend ging unter die Glocke und stieg ein. Mit dem Medipack, das ich dort fand, heilte ich die schlimmsten Erfrierungen. Als ich mich wieder aufgewärmt hatte, schaute ich durch den Einstig ins Wasser. Von einer Seite aus sah ich genau auf eine grüne Wand. Dort mußte ich hin. Ich zündete eine Fackel an und sprang wieder ins Wasser. Im unteren Teil der Wand war eine Öffnung. Ich tauchte hindurch, hielt mich rechts und stieg in einer kleinen Nische aus dem Wasser. Ein kleines Medipack versorgte wieder die schlimmsten Erfrierungen, bevor ich weiter tauchte. Ich hielt mich rechts, tauchte dann einen endlos scheinenden Brunnen nach oben und stieg so schnell es ging aus dem eisigen Wasser. Durch den Tunnel kam ich in eine weitere Kammer. Der Flammenwerferheini war, wie die anderen auch, friedlich. Ich mußte nur noch über die Brücke rennen, den Schalter drücken und in den Wohncontainer gehen.

Die vergessene Stadt Tinnos

Kaum hatte ich den Wohncontainer betreten, gingen auch schon die Sirene los. Hölle, ich hasse diese Alarmanlagen. Zum Glück beschäftigt RX-Tech nur Transusen, denn auch nachdem der Alarm volle fünf Minuten schrillte, zeigte sich keiner dieser Kerle. Ich verließ den Container durch die zweite Tür und mußte erst einmal schlucken. Hier unten, tief unter dem Eis, lag tatsächlich eine Stadt begraben! Aber so atemberaubend der Anblick auch war, ich mußte Willart hinterher. Wo steckte dieser Mistkerl nur? Wer wußte schon, welche Pläne sein krankes Hirn schmiedete? Nach einem kurzen Erkundungsgang durch die Ruinen entschied ich mich, erst einmal die leiterähnliche Wand

im hinteren linken Teil der Stadt hochzuklettern. Oben sah ich mich erst einmal um. Als ich rechts dem Gang folgte, kam ich direkt zu einem Schalter. Eine unmittelbare Auswirkung des Schalters konnte ich aber nicht bemerken. Nun gut, erst einmal ging ich mit einer Fackel in der Hand weiter den Gang entlang. Aus einem der „Fenster“ zum Hof sah ich eine Säule, die mit einem Sprung leicht zu erreichen war. Auf der Säule angelangt, entdeckte ich einen kleinen Balkon, auf dem ein Speicherkristall sein blaues Licht spendete. Ein langer Satz brachte mich dahin. Erfreut stellte ich fest, daß unter dem Kristall Muninachschieber für den Raketenwerfer lag. Zurück bei der Leiterwand erkannte ich dann, daß ich mit dem Schalter eine Geheimtür geöffnet hatte. Über die Schrägen seitlich der Tür sprang ich durch die Tür in den Gang dahinter. Zuerst war ich enttäuscht. Nach knapp fünf Metern endete er. Ich war sogar so enttäuscht, daß ich Ullis Schlüssel in der Nische zu meiner rechten beinahe übersehen hätte.

Ich wußte auch schon, wo ich ihn einzusetzen hatte. An der Geheimtür drehte ich mich nach links und rannte an der Wand entlang, bis ich zu einem großen verschlossenen Portal kam. Links davon war eine Gittertür und direkt daneben ein Schlüsselloch, welches Ullis Schlüssel sehnsüchtig erwartete und das ich während meiner Erkundung vorher schon entdeckt hatte. Das Gitter öffnete sich und ich stieg hinein. Die dunklen Ecken in der Kammer dahinter enthielten nichts Wertvolles, also stieg ich sofort die Leiter nach oben und ging erst einmal nach links. An der Kreuzung entschied ich mich wieder für links und kam durch ein kleines Fenster nach draußen auf einen Balkon. Am Ende fand ich einen weiteren Schalter. Zurück im Gang rannte ich geradeaus weiter, bog dann nach rechts ab und schlitterte prompt eine lange Rampe abwärts. Unten gelangte ich in einen Raum hinter dem großen Portal. Links neben dem Portal war wieder ein Schalter eingelassen. Dieser öffnete das Portal und schob gleichzeitig ein Mauerstück nach außen, an dem ich hochklettern konnte. Die entsprechende Kammer zu finden war nicht weiter schwer. Sie befand sich schräg gegenüber auf der linken Seite des Portals.

Als ich hochgeklettert war, sah ich fünf Schalter, die in die Wand eingelassen waren und mit Ornamenten und Bildern verziert waren. Ich drückte den ganz linken, den direkt daneben und schließlich den letzten auf der rechten Seite, worauf sich unter dem Balkon die Gittertür öffnete.

Durch die Tür gelangte ich in einen kurzen Gang, der in einer gewaltigen Höhle mündete. Eine Brücke war das einzige Bauwerk darin und ein tiefes Brummen sagte mir, daß

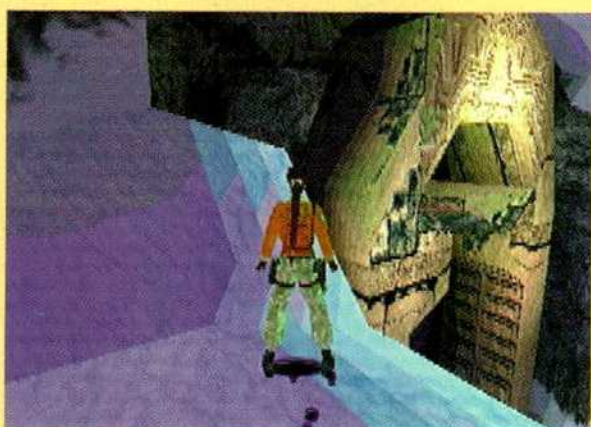


Tomb Ra

The Adventures Of Lara Croft

ich nicht das einzige Lebewesen hier drin war. Rechts über mir in einer Höhle mußte ein Insektenstock sein, aus dem beständig grün-schimmernde Stechmücken von ungeheuren Ausmaßen heraus flogen.

Für jede, die ich abschoß, kam eine neue heraus, auf Dauer entwickelte sich das zu einer wahren Munitionsvergeudung, also sah ich zu, daß ich weiterkam. Links vom Brückeneinsturz entdeckte ich in einer Nische einen Speicherkristall. Ich stellte mich auf den Überhang am äußersten linken Ende der Brücke, nahm Anlauf und sprang hinüber. Es reichte allerdings nur knapp, und hätte ich mich nicht im letzten Moment an den Rand geklammert, wäre ich wohl in die Tiefe gestürzt. Ein Satz über die schneebedeckte Schräge auf der linken Seite



brachte mich zu einer weiteren Plattform, von der ich auf die Steinsäule des anderen Brückenteils gelangte. Ich drehte mich nach rechts, ließ mich rückwärts fallen, hielt mich am Rand fest und landete schließlich ohne Schaden zu nehmen auf der Brücke.

Durch die Höhle, die hinten rechts an der Brücke begann, erreichte ich den Eingang zu einer gewaltigen Tempelanlage, jedoch wurde mir der Weg von zwei riesigen Mutanten versperrt, die Plasmakugeln auf mich schleuderten. Aber auch sie waren nicht dazu bestimmt, mich aufzuhalten und vergingen schließlich in ihrem eigenen Feuer.

Gleich im Eingangsbereich erhielt ich einen kleinen Vorgeschmack auf das, was mich noch erwarten sollte. Zwei Feuerschalen blockierten den Eingang, indem sie sich beständig hin und her bewegten.



Ein großes Hindernis stellten sie aber nicht dar, da ich einfach am Rand unter ihnen durchkrabbeln konnte. Bei der ersten links und bei der zweiten an der rechten Wand entlang. In der Vorhalle wurde ich gleich wieder von diesen Fliegeviechern angegriffen. Nachdem ich das zweite getötet hatte, rannte ich so schnell ich konnte nach rechts die Stufen nach oben und kam so in eine weitere Kammer. Bei den Ausmaßen der Gebäude und vor allem der Insekten, die ich bis dahin gesehen hatte, litten die ehemaligen Bewohner entweder unter einem Gigantonomiekomplex oder waren um einiges größer als ein normaler Mensch. Ich hoffte auf Ersteres, bereitete mich aber auf Letzteres vor und zog vorsichtshalber meine Waffen.

Im hinteren Teil dieses Saales schoß eine golden leuchtende Energiesäule nach oben, von der vier Stege abgingen. Einer führte zu dem Bereich, auf dem ich stand, die anderen drei zu Gängen, die tiefer in den Komplex hineinführten.

Über die beiden Treppen kam ich zum Ursprung des Energiestrahls, der von vier Steinsäulen flankiert wurde. Am Fuß jeder Säule befand sich ein Rahmen, in den man wohl etwas einsetzen sollte. Ein mulmiges Gefühl in der Magengrube teilte mir mit, daß die drei Höhleneingänge und wahrscheinlich noch ein vierter mich zu den Artefakten, die ich einzusetzen hatte, führen würden.

Also stieg ich die Stufen wieder nach oben und sah den vierten Eingang fast direkt vor mir. Da er genauso gut oder schlecht wie jeder andere schien, ging ich zuerst dort hinein. Kaum hatte ich den Gang betreten, fiel hinter mir ein schweres Eisengitter zu und versperrte den Rückweg. Zu allem Übel besaß der Gang nur wenige Meter lang einen festen Untergrund. Der Rest dieser Höhle war komplett mit Schlamm überflutet, der mir mal bis zur Hüfte, mal bis zum Kinn reichte.

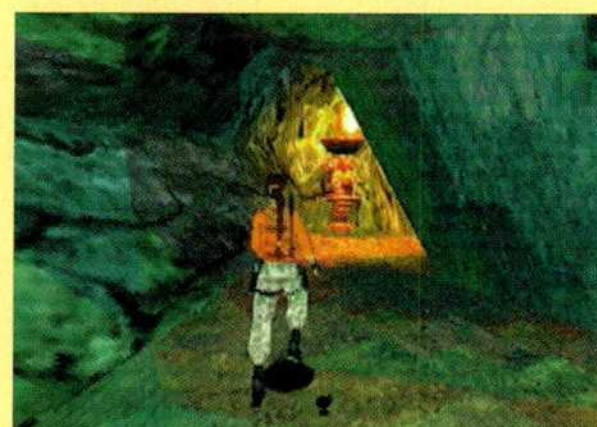
Indien kam mir in den Sinn. Irgendwie kommen kranke Fallenkonstrukteure immer auf dieselben Ideen. Ich hielt mich von Anfang an rechts, zum einen, weil mir mein Instinkt vom linken Weg abriet, zum anderen, weil die Wände entlang des rechten „Weges“ in unregelmäßigen Abständen das Symbol dieses Labyrinths enthielten. Nachdem ich eine



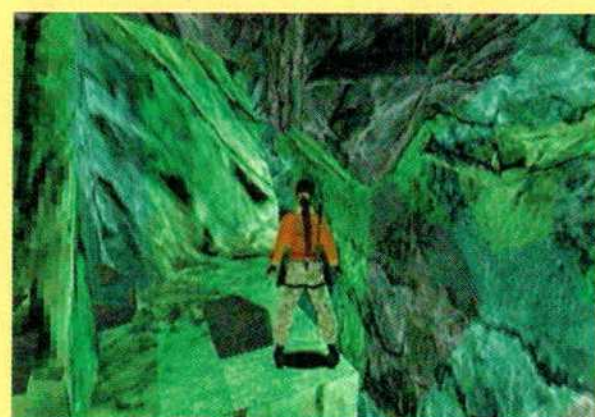
Weile durch den Schlamm watete, gabelte sich der Weg.

Rechts sah es so aus, als bekäme ich wieder festen Boden unter die Stiefel, also bog ich dahin ab. Tatsächlich konnte ich aus dem Schlamm steigen, links nach oben klettern und befand mich wieder in einer Höhle. Von rechts kam auch fast sofort einer dieser Riesenmutanten angeschossen und griff mich an.

Ein kurzes Feuergefecht später setzte ich meinen Weg fort. Eine schmaler Steinbogen überbrückte den Spalt zur nächsten Höhle, die sich beim Betreten als Betraum entpuppte. Auf dem Altar lag eine ozeanische Maske, die von der Form her sehr wahrscheinlich in einen der Rahmen bei der Energiesäule passen würde. Kaum daß ich sie in meinem Rucksack verstaut hatte, wurde die Höhle durch Erdstöße erschüttert und Steinbrocken krachten auf den Boden.



Den Felsen ausweichend rannte ich zurück zum Schlamm, nur um zu entdecken, daß sich ein riesiger Riß gebildet hatte, den es zu überspringen galt. Ohne anzuhalten machte ich einen Satz darüber hinweg und kam sicher auf der anderen Seite auf. Links gingen einige Stufen nach unten, wo vorher nur der Treibsand war. Da die Zeit zum Nachdenken knapp bemessen war, stieg ich die Treppe nach unten und übersprang rechts einen weiteren Spalt. In dem Moment, in dem ich aufkam, lösten sich über mir einige Gesteinsbrocken. Ich entging meinem Schicksal, weil ich sofort einen Satz zurück machte und am Rand hängend abwartete, bis der Steinschlag vorüber war. Ich sprang weiter auf die Nische rechts seitlich der vorderen Wand.

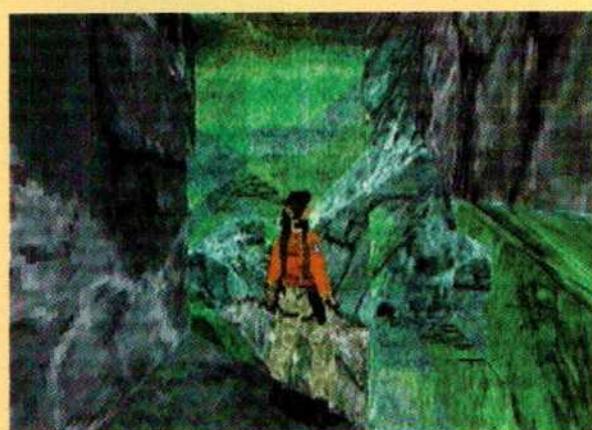
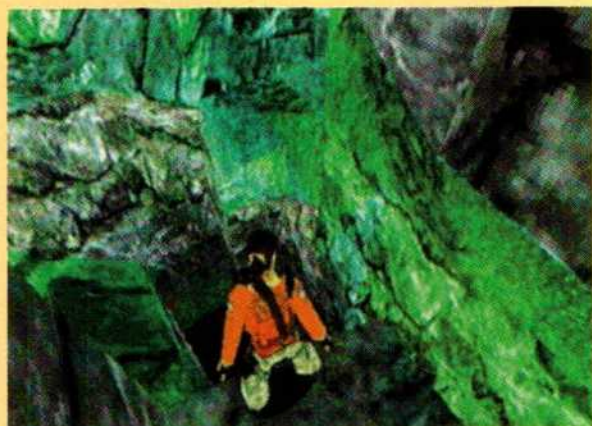




der III

Player's Guide part 2

Und von da aus auf die Plattform schräg rechts unter mir.



Ich kam gerade rechtzeitig in den Gang rechts hinein, bevor hinter mir ein weiterer Steinschlag niederging. Rechts war eine Leiterwand nach unten. Für mich war es der einzige Weg. Ich folgte dem Gang weiter und rutschte dann eine steile Rampe hinunter. Dahinter schlangen wieder Feuerschalen hin und her. Unter ihnen durchzukrabbeln war diesmal nicht möglich.

Ich mußte in dem Moment, wenn sie den Gang passiert hatten, schnell vorbeirennen.



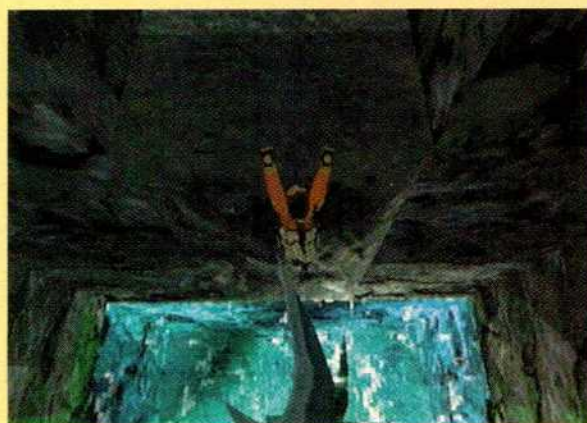
Mit dem Hebel am Ende des Ganges öffnete ich eine Falltür, die mir den Weg die Leiter hinauf versperrt hätte. Nicht lange, nachdem ich oben war, schloß sie sich wieder und eine Gittertür in der Nische rechts hinter mir öffnete sich. Durch sie hindurch landete ich wieder im großen Saal mit der Energiesäule. Wieder oben nahm ich die Tür auf der linken Seite und war prompt in einem Labyrinth gefangen. Der Weg hindurch war jedoch erfrischend einfach, vor allem, weil mich in dem Gängekuddelmuddel keinerlei Fallen erwarteten.

An der ersten Kreuzung bog ich rechts ab und folgte dem Gang. Die nächste Abzweigung nach links ließ ich links liegen und machte statt dessen den Bogen nach rechts und anschließend wieder nach links mit. Die nächste Abzweigung nach rechts ignorierte ich wieder und bog bei der nächsten Gelegenheit nach rechts und gleich darauf wieder nach links ab. Diesen Gang lief ich entlang, machte seine Biegungen mit, bis er in einer T-Kreuzung endete. Dort ging ich rechts weiter und erreichte endlich eine Kammer. Der linke der beiden Ausgänge aus diesem Raum führte eine Rampe nach oben. Dort traf ich auf die erste Falle. Seitlich an den Wänden ging die Rampe weiter nach oben und in der Mitte nach unten. Ganz oben sah ich einen weiteren Altar, auf dem noch eine Maske lag.

Ich stieg auf die linke Rampe und löste so eine spitzenbewehrte Walze auf, die immer schneller auf mich zurollte. Ein Sprung zurück in den Eingang brachte mich in Sicherheit. Ich sprang wieder zurück auf die Rampe und lief weiter hinauf. Als ich ungefähr die Mitte erreicht hatte, löste sich eine weitere Walze. Kurz bevor sie mich erreichte, sprang ich einen Seitwärtssalto auf die rechte Rampe, wo ich selbstverständlich eine dritte Walze auslöste. Ein weiterer Seitwärtssalto zurück zur linken Rampe rettete mich auch vor dieser kleinen Fiesheit. Damit war der Weg nach oben frei. Ich nahm die Maske in meinen Besitz und verließ den Raum durch die geöffnete Tür auf der rechten Seite. Der Brunnen enthielt Wasser, also ließ ich mich hinunterfallen. Nach einem kurzen Tauchgang konnte ich wieder in einem Gang auftauchen. Rechts von mir öffnete sich eine Gittertür und ich war wieder zurück in dem Saal mit der Energiesäule.

Als nächstes nahm ich die Tür auf der rechten Seite. Der Gang endete in einer Kammer, in der sowohl über als auch unter Wasser riesige Klingenräder ihre Runden drehten. Ich ließ mich über den Rand gleiten und dann fallen, als die Klingen gerade in meinem Blickfeld erschienen.

So entging ich den mörderischen Messern. Unter Wasser drehte ich mich in die Laufrichtung der Räder und tauchte dann zwischen ihnen hindurch zum Boden, um in den Tunnel zu gelangen.



Über diesen Tunnel erreichte ich eine große Kaverne, die komplett unter Wasser stand. Gegenüber sah ich vier Eingänge und wieder eines dieser vermaledeiten Klingenräder. Ich tauchte in den linken Tunnel und nutzte die Luftblase darin, um meine Lungen mit dringend benötigtem Sauerstoff zu füllen. Den Hebel zu ziehen war ein leichtes, schwieriger wurde es, weil ich den kleinen Gang wieder verlassen mußte. So schnell ich konnte, schwamm ich nach draußen und hielt mich ein wenig aufwärts, um den Messern so lange wie möglich zu entgehen. Als nächstes wählte ich den rechten Eingang - wieder an den Klingen vorbei. Der Gang machte eine Biegung nach oben durch eine offene Falltür hindurch. Kaum hatte ich die Falltür passiert, da schloß sie sich auch schon wieder. Ein schier endloser Schacht führte nach oben und mit meiner letzten Sauerstoffreserve erreichte ich eine kleine Luftblase direkt über dem Schacht. Rechts und links unter mir im Wasser waren wieder jeweils ein Paar dieser Klingenräder. Beide Seiten glichen sich. Aber links war der Tunnel durch ein Gitter versperrt, während rechts ein solches Gitter fehlte.



Durch diesen Tunnel tauchte ich, bis ich einen Hebel fand. Nachdem ich an ihm gezogen hatte, kehrte ich sofort um und tauchte bei der Luftblase wieder auf. Als ich wieder abtauchte, konnte ich durch das jetzt offene Gitter in einen dritten Betraum tauchen und die Maske dort mitnehmen. Ein letztes Mal holte ich in der Luftblase der großen Kammer Luft, dann schwamm ich zum Hebel zurück und durch die Erdspalte weiter. Ich war wieder in der Kaverne mit den vier Eingängen. Diesmal tauchte ich durch den unteren und den Tunnel dahinter entlang, bis ich auftauchen konnte. Ich stieg aus dem Wasser, nur um gleich darauf wieder hinabzuspringen und weiterzutauschen. Am Ende dieses Tunnels war ein Schalter, der direkt unter mir eine Falltür öffnete. Ich ging nach links und kam wieder zur Gittertür in den Raum mit der Energiesäule. Aber noch hatte ich nur drei der vier Masken und deshalb ging ich weiter zum letzten verbliebenen Eingang.



Tomb Ra

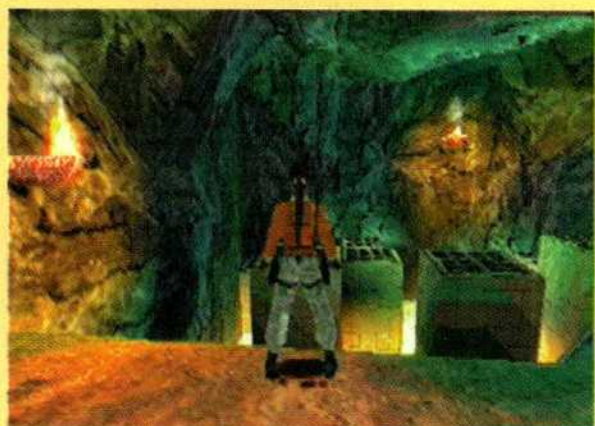
The Adventures Of Lara Croft

Ich wußte sofort, warum ich hier im Wasser nicht mehr frierte. Der Raum sah aus, als wäre ich direkt in der Hölle gelandet. Kahle Felsen überall und ein See aus Lava, aus dem mehrere Säulen nach oben ragten. Die Luft stank nach Schwefel und Ammoniak.

Eine Karte in der Decke sollte wohl den Weg über die Säulen erklären, aber eine große Hilfe war sie wirklich nicht. Also malte ich sie ab und versuchte mein Glück.



Die Säulen, die sicher waren, habe ich auf dieser Karte verewigt.



Die letzte Säule war etwas kniffliger. Ich sprang und hielt mich an ihrem Rand fest. Aber gerade als ich das große Medipack greifen wollte, spürte ich einen heißen Luftzug von unten. Ich konnte die Säule gerade so verlassen und zum Ausgang springen, als hinter mir auch schon die Flammen nach oben schlugen. Dummerweise landete ich direkt auf einer Falltür, wodurch ich in einen noch „heißeren“ Raum befördert wurde. Mechanische „Steinschlängen“ führten hier ihren infernalischen Tanz auf und bestrichen den Raum mit ihrem Flammenatem. Das auf-



regendste aber war, daß die Plattformen, über die ich auf die andere Seite des Raums zum Ausgang gelangen mußte, unsichtbar waren und nur zu sehen waren, wenn sie direkt vom Feuer beleuchtet wurden.

Ich ging bis fast zum Ende des Weges und drehte mich dann in Richtung Plattformen um. Ich erkannte schnell eine Schwingung in den Geräuschen, die die Flammenstöße begleiteten, und zählte leise mit. Als ich bei sechs war, rannte ich los und sprang ab. Gleich nachdem ich aufkam, sprang ich nach hinten über den Rand zurück und hielt mich fest. So entging ich dem Flammentod. Der Kopf kam wieder nach unten und schickte seine feurige Ladung auf den Weg. Ich zählte wieder und zog mich hoch, als ich wieder bei sechs war. Kaum oben nahm ich Anlauf, übersprang die zweite Säule und griff nach dem Rand der dritten. Jetzt konnte ich nicht mehr zählen, da ich mitten im Inferno steckte. Jetzt hieß es abwarten, bis der Flammenatem schwächer wurde und dann hochziehen, nach rechts rennen und abspringen, um auf die Plattform mit dem Hebel zu gelangen und den letzten Steinkopf abzuschalten. Als das getan war, sprang ich wieder zurück und rannte gleich nach rechts weiter, um mit genügend Schwung zum Ausgang springen zu können. Die Feuerschale vor dem Altar war dann nur noch Formsache. Ich hatte schon Schlimmeres überstanden.

Die letzte Maske befand sich in meinem Besitz.

Mit Erleichterung stellte ich fest, daß ich nicht mehr zurück durch die Hölle mußte, da sich rechts neben dem Altar eine Tür öffnete. Dem dahinterliegenden Gang folgte ich, bis ich wieder bei der altbekannte Gittertür war, die sich zum Saal mit der Energiesäule öffnete.

Nun setzte ich alle Masken in die Halterungen ein und sah zu, wie sich eine Säule nach der anderen drehte und schließlich vier Steinstatuen auf die Säule blickten. Ein wenig enttäuscht war ich allerdings schon, daß nicht mehr passierte.

Ich verließ die große Kaverne wieder durch den Tunnel, durch den ich hineingelangt war, und rannte dann zur anderen Seite der Eingangshalle. Einen kurzen Gang später erreichte ich ein Tor, welches sich mit dem Hebel direkt davor öffnen ließ, und saß in der Falle, als ich den ersten Schritt in den dahinter liegenden Raum wagte. Ich stand in einer

alten Kampfarena und die Gitter, die meine Gegner zurückhielten, öffneten sich schon. Insgesamt trat ich gegen drei der Riesenmutanten an. Sie zu besiegen war nicht schwierig, da sie alle nacheinander in die Arena geschickt wurden. Ich blieb immer in Bewegung, sprang vor, zurück, seitwärts, hielt die Monster auf Distanz, wich ihren Energiekugeln aus und füllte die Luft mit Blei. Als sie dann endlich besiegt waren, fand ich in der vom Eingang aus linken Kammer einen Hebel, der eine Plattform nach oben klappen ließ. Über diese erreichte ich die Zuschauertribünen. Die kleine Kluft überquerte ich mit einem Satz und lief dann zu einem kleinen Kriechgang, der meinen Weg am Ende der Tribüne fortsetzte. Auf der anderen Seite angelangt, fand ich mich in einem Saal wieder, der die vorhergehenden winzig erschienen ließ. Ein Steg führte in die Mitte des Raumes, an seinem Ende schwang eine Feuerschale hin und her. Ungefähr in der Mitte führte unterhalb eine Brücke quer durch den gesamten Saal.



Das schien erst einmal die sicherere Alternative zu sein. Ich ließ mich 'runterfallen und kletterte die große Stufe nach oben. Links von mir befand sich eine Plattform und noch ein Stückchen weiter oben der Eingang zu einem Kriechgang. Ich stellte mich an den Rand der Brücke, machte einen einfachen Satz zum Rand der ersten Plattform, zog mich danach hoch und stieg vor den Gang.



Drinne benutzte ich den Hebel, der eine der nach unten hängenden Plattformen hochklappte. Wieder vor dem Gang nahm ich Anlauf und sprang zum Absatz schräg rechts von mir.



der III

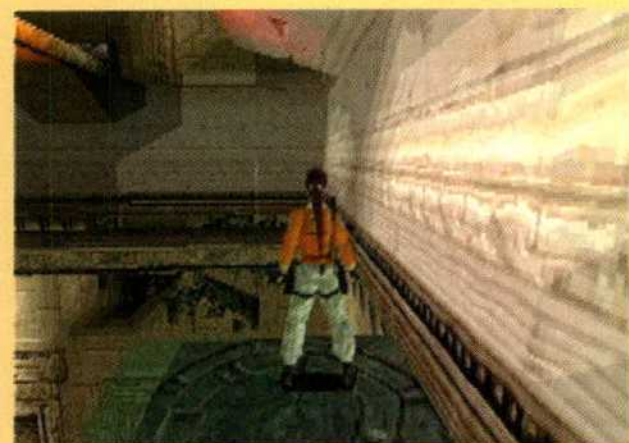
Player's Guide part 2



Dort war wieder ein Kriechgang, an dessen Ende ein Hebel umzulegen war. Wieder draußen ließ ich mich rechts 'runterfallen, bis ich die unterste Plattform in der Ecke erreicht hatte. Eine Drehung um 180 Grad, Anlauf und ein langer Sprung trugen mich zur nächsten Plattform. Und von da aus ein Sprung geradeaus zu dem Absatz unter mir. Rechts auf dem Boden war der nächste Steinblock, auf den ich sprang, und unter dem der nächste Hebel, der eine Plattform über dem Steinblock hochklappen ließ. Das war mein nächstes Ziel. Nachdem ich den Hebel dort umgelegt hatte, fiel ich wieder auf den Steinblock hinab, sprang und kletterte den Weg zurück zum letzten Kriechgang, wo ich den Hebel ein zweites Mal umlegte. Ich ließ mich wieder rechts zwei Plattformen nach unten fallen.



Dann nach links weiter, bis ich die Plattform bei der Brücke erreichte. Dort stellte ich mich an den Rand, machte genau einen Schritt zurück und sprang von da aus unter die Brücke.



Von dort aus konnte ich mich an der Unterseite der Brücke auf die linke Seite des Saales hangeln und dort den letzten Schalter umlegen. Das große Portal des Saales öffnete sich und mir blieb nur noch, einen sicheren Abstieg zum Boden des Saales zu finden. Ich hangelte mich also wieder zurück und sprang ein letztes Mal zurück zum Kriechgang, in dem ich den Hebel ein drittes Mal benutzte.



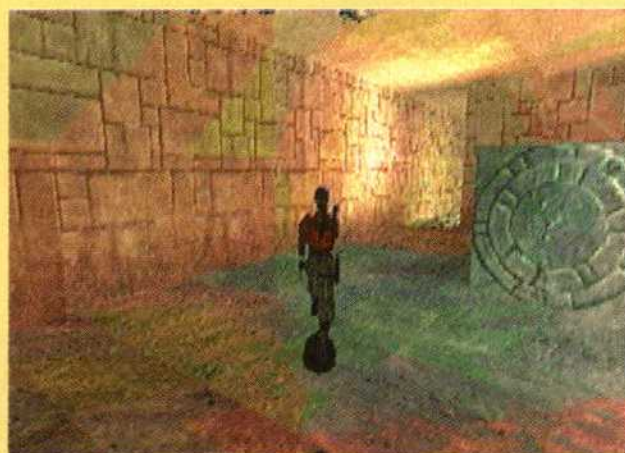
Anschließend ging ich wieder den Weg zurück zum Steinblock am Boden und durchquerte das große Portal.



Die Kammer dahinter entsprach wieder eher meinem Sinn für Proportionen. Die Decke war niedrig, alles spielte sich am Boden ab. Ich lief nach rechts und fand in einer dunklen Nische einen weiteren Schlüssel des Uli. Genau gegenüber in der hinteren linken Ecke stieg ich eine Leiter nach oben und setzte den Schlüssel des Uli in das Schloß ein.



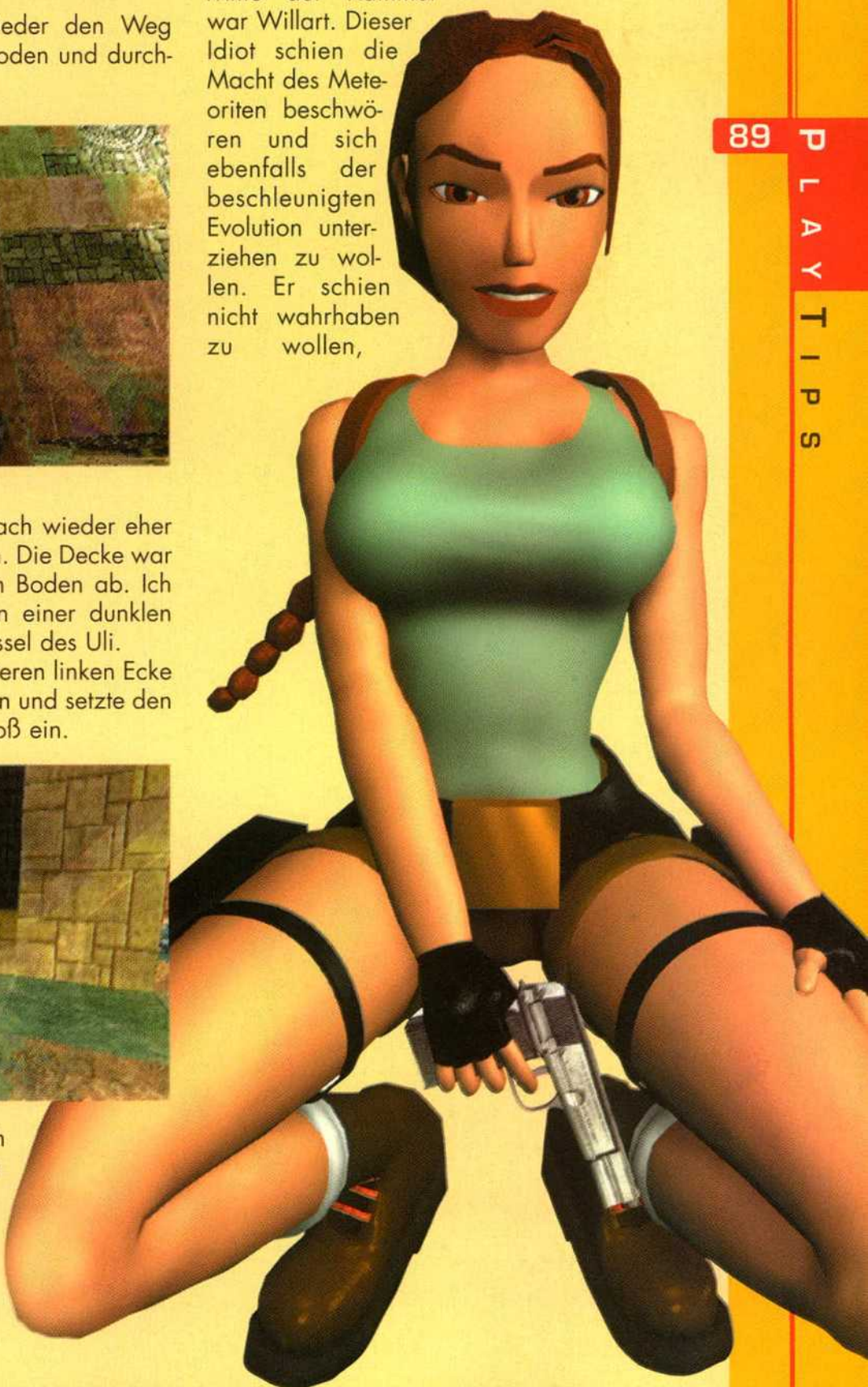
Eine Tür öffnete sich und ich war wieder in dem großen Saal mit der Energiesäule, nur daß diese inzwischen verschwunden war. Ich ließ



mich in das Loch hinab und rutschte die Rampe nach unten.

Die Meteorhöhle

Durch einen Erdschlag verlor ich den Halt und stürzte direkt in eine alte Kammer, die von vier Steinstatuen dominiert wurde. In der Mitte der Kammer war Willart. Dieser Idiot schien die Macht des Meteoriten beschwören und sich ebenfalls der beschleunigten Evolution unterziehen zu wollen. Er schien nicht wahrhaben zu wollen,





Tomb Raider III

The Adventures Of Lara Croft

Player's Guide part 2

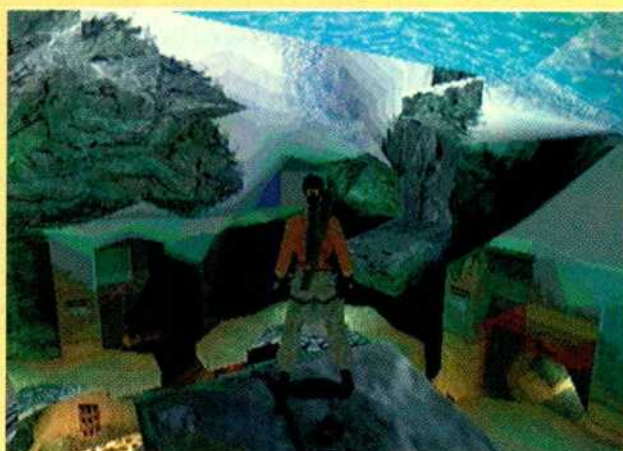


was mit den anderen unglückseligen Menschen vor ihm geschehen war, die sich dieser Tortur aussetzen mußten. Wie in Trance ließ er sich auf den riesigen Kristall fallen. Sein Schreien liegt mir heute noch in den Ohren. Zuerst dachte ich, die gewaltige Energiemenge hätte ihn getötet, doch als ich mich abwandte, um zu gehen, hörte ich hinter mir ein Klackern. Es war Willart. Er hatte sich zu einem Spinnenwesen „weiterentwickelt“.

Von seinem ehemaligen Körper erkannte man nur noch den Kopf. Er schaute mich kurz an und begann dann, mich um den kreisförmigen Steg um den Kristall zu jagen. Ich rannte um den Steg, versuchte den Mutanten immer so weit weg wie nur möglich zu halten und wenn es günstig war, einen bis mehrere Schüsse anzubringen. Als er das erste Mal fiel, dachte ich schon, es wäre vorbei, doch er war nur betäubt. Kurze Zeit später war er schon wieder auf den Beinen und verfolgte mich weiter. Als ich ihn das nächste Mal am Boden hatte, rannte ich in einen der vier Gänge und schnappte mir eines der Artefakte. Mit der Zeit befanden sich wieder alle in meinem Besitz und als ich Willart diesmal in die Knie zwang, war es endgültig. Er verging in einer bläulich grünen Explosion. Ich sah mich nach einem Ausgang um. Ich fand links und rechts neben einem der Gänge zwei Wände, die sich leicht erklimmen ließen. Jetzt mußte ich mich nur noch hochziehen und den Gang entlang laufen. Links ging ein weiterer Tunnel ab, der mich schließlich wieder in die Kammer brachte. An der Decke entlang hangelte ich mich zur Plattform gegenüber.



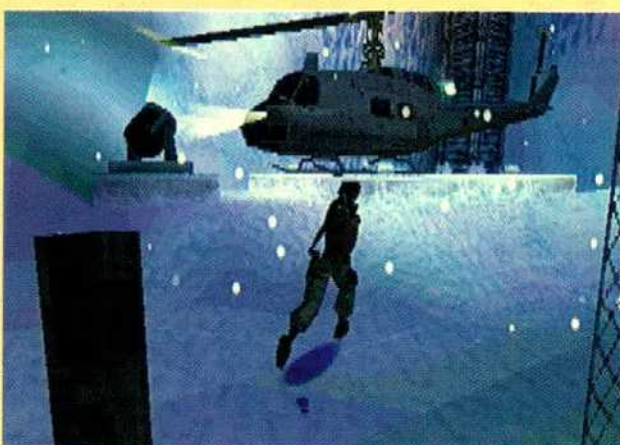
Schräg gegenüber auf der rechten Seite war eine weiterer Absatz. Ein kleiner Anlauf und ein langer Satz brachten mich dahin.



(Rechts konnte ich weiter nach oben klettern. Eine kleine Drehung nach rechts eröffnete mir eine Stelle in den Felsen gegenüber, auf der ich nicht abrutschen würde.



Der Sprung war nicht sehr schwer, es war allerdings nötig, Anlauf zu nehmen, damit ich den Felsen nicht verfehlte. Ein Sprung die Wand hinauf brachte mich schließlich aus der Höhle hinaus und wieder zurück in die eisige Landschaft der Antarktis. Der Tunnel in der Nähe schien wieder zurück zur Basis zu führen. Mit den Waffen in der Hand betrat ich ihn, befürchtend, daß einige der „Bullen“ nicht unbedingt erfreut waren, daß ihr Boß den Weg alles Irdischen gegangen war. Und wie auf Kommando erschienen sie, kaum daß ich die Rampe 'runtergerutscht kam. Es waren insgesamt fünf dieser Wachen, die ich erledigen mußte, bevor ich richtig in die Basis eindringen konnte. Am anderen Ende fand ich einen Schalter an der Außenwand neben einer Tür. Ich drückte ihn und ging wieder



zurück in Richtung Tunnel, um kurz darauf in die erste Gasse auf der rechten Seite einzubiegen. Aus der Ferne hörte ich schon einen Helikopter anfliegen. Gut! Der würde mich wieder zurück in wärmere Gefilde bringen.

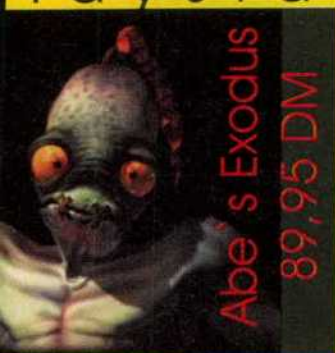
Als er dann schließlich gelandet war, öffnete sich nach einer kurzen Weile auch die Gittertür und ich rannte zum Heli.

Ein kurzer Plausch zwischen dem Piloten und einer meiner Berettas überzeugten den armen Kerl davon, daß es besser sei, mir den Steuerknüppel zu überlassen - auch wenn er anfangs seinem anzüglichen Grinsen nach zu urteilen dachte, ich würde einen anderen Steuerknüppel meinen.

Der Rest ist Geschichte. Ich zog mich wieder in mein Anwesen nach England zurück und erfreute mich an den vier Artefakten, die ich von diesem Abenteuer mit nach Hause bringen konnte. Das nächste Mal sollte ich mich aber ein wenig um die Einrichtung meines privaten Museums bemühen... soweit ich weiß, wurde das Bernsteinzimmer noch immer nicht gefunden.

ENDE





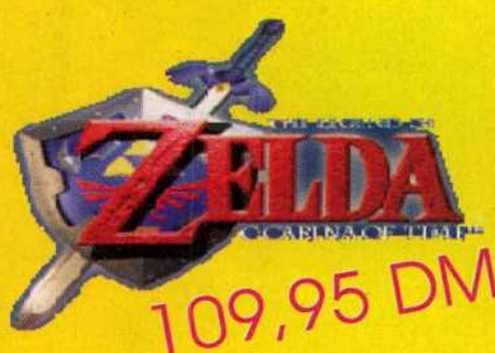
Abe's Exodus
89,95 DM



89,95 DM
PlayStation



89,95 DM
PlayStation



109,95 DM



Turok 2* 99,95



89,95 DM
PlayStation

Breath of Fire*
Special Edition
115,00

Hugo 1 89,95
Int. Superstar Soccer '98 89,95
Legend 89,95
Medieval 77,00
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
Psybadek 89,95
Small Soldiers 89,95
Spyro the Dragon 77,00
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
Body Harvest 109,95
Bust-A-Move 2 75,00
Castlevania 3D *139,95
Extreme G 59,95
Extreme G 2 109,95
F-1 Racing Simulation *129,95
F-1 World Grand Prix 89,95
F-Zero X 89,95
Forsaken 129,95
Frankreich 98 119,95
G.A.S.P. 135,00
Glover 89,95
Goemon Mystical Ninja 139,95
GT 64 *139,95
Holy Magic Century 129,95
Int. Superstar Soccer 98 89,95
Mario 64 89,95
Mario Kart 64 89,95
Mischiefs 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
Space Station Silicon Valley 99,95
Tennis Arena 2 *139,95
Tennisphar 89,95
Turok 59,95
Turok 2 *99,95
Turok 2 UK 109,95
V-Rally 64 119,95

Versandkostenfrei!!!



Fordern Sie unsere
kostenlose Preisliste an

Call !!!

th Element 89,95
be's Exodus 89,95
ctua Golf 3 89,95
undra 89,95
pocalypse 95,00
lantis *89,95
ssault 89,95
sterix *89,95
zure Dreams 89,95
Movie 89,95
o Freaks 79,95
asto 89,95
aze 'n' Blade 89,95
omberman's World 89,95
&C Gegenschlag 89,95
entipede *95,00
olin McRae Rally 89,95
olony Wars: Venegance 89,95
onstructor 89,95
ool Boarders 3 89,95
rash Bandicoot 3 89,95
reams *89,95
FA 99 89,95
nal Fantasy VII 99,95
ormel 1 98 98,--
uture Cop 89,95
lobal Domination *89,95
ran Turismo 89,95
TA-Grand Theft Auto 49,95
eart of Darkness 89,95
E.D.Z. *89,95

Karl-Helfferich-Str. 2
67433 Neustadt/Wstr.

Schützenstr. 20
67061 Ludwigshafen

GAMES
ISLAND

Die Nummer zu den Spielen

0621 - 52 96 265

Auf Wunsch erhalten
Sie zu Ihrer Bestellung
gegen 15 DM
Aufpreis eine
Memory Card

2
Platinum
Spiele
88,-- DM

Playstation
incl. 2x orig
Dualshock
289,95



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

orton Senna Kart Duell 2 39,95
adlam 49,95
ast Chamber 49,95
eak Point Tennis 49,95
ock Tower 39,95
agonhead 49,95
ead of Alive 49,95
lony 11 79 39,95
rimald Karts 39,95
rsaken 49,95
ankreich 98 49,95
Hardcore 4 X 4 49,95
Iron & Blood 49,95
Mass Destruction 49,95
MDK 49,95
NBA i.t.Zone 2 49,95
Pitfall 3D 49,95
Rascal 49,95
Robotron X 39,95
Soviet Strike 49,95
Virtual Golf 49,95
Whizz 49,95
Command & Conquer 49,95
Crash Bandicoot 49,95
Croc 49,95
Formel 1 49,95
GTA- Grand Theft Auto 49,95
Hercules 45,--
Int. Supers. Soccer Pro 49,95
Mickey's Wild Adventure 45,--
Pandemonium 49,95
Resident Evil 49,95
Toca Touring Car 49,95

Besuchen Sie auch unsere Partner
Straubing Game Express
Im Stadtgraben 45 * 09421-87514
Landau Gamers Dreamworld
Ostbahnstr 26 * 06431-890477
Offenbach Pfalz I.O.S.
Oberkasse 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

Alle Lieferungen erfolgen per Post Nachnahme: versandkostenfrei zzgl NN-Entgelte. Auf Wunsch versenden wir auch Per UPS Nachnahme
gerware versenden wir am selben Tag bei Bestellung bis 15 Uhr. Annahmeverweigerern berechnen wir die uns entstandenen Versankosten pauschal mit 20 DM
Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten Ladenpreise können abweichen UNFREIE SENDUNGEN WERDEN GRUNDSÄTZLICH NICHT ANGENOMMEN
r danken all unseren Kunden für das uns in diesem Jahr entgegengebrachte Vertrauen, und wünschen Ihnen, unseren Mitarbeitern und Geschäftspartnern

Frohe Weihnachten und ein gutes Neues Jahr 1999

MARK LIEBOLD

BRAVE FENCER MUSASHI



Genre	Action-RPG
Hersteller	Square Electronic Arts
Entwickler	Squaresoft
Testmuster	Galaxy Plexus (Tel.: 089/775003)
Erhältlich ab	sofort (US-Import)
Preis	ca. 119,- DM



Seit einiger Zeit versucht Squaresoft, immer mehr Elemente der japanischen Geschichte in ihre Spiele miteinzuflechten. Die Bushido Blade-Serie bildete gewissermaßen den Auftakt dieser zumindest für die östliche Hemisphäre kulturell wertvollen Softwaretitel. Squares neuester Streich in dieser Richtung ist **Brave Fencer Musashi**, der schon am 16. Juli seinen Eroberungsfeldzug in Japan begann und ihn jetzt dank einer englischen Übersetzung seit November in Amerika und in geringem Maße auch in Europa fortsetzen kann.

RPG stolz durch die weiten Pinienwälder Japans schreiten darf. Hinter dem relativ schlichten „Brave Fencer Musashi“ versteckt sich kein geringerer als der Volksheld Miyamoto Musashi, der in Japan einen vergleichbaren Status genießt wie Wilhelm Tell in der Schweiz oder William Wallace in Schottland. Nicht nur seine famosen Kampfkünste verhalfen dem Samurai zu ungewolltem Ruhm. Auch seine literarischen Werke, wie etwa „The Book of Five Rings“ oder „Gorin No Sho“, verhalfen ihm im Land des Lächelns zu großem Ansehen. Dieser berühmt-berüchtigte Samurai, seine Philosophien und seine Lebensgeschichte dienten Squaresofts Production Team No. 5 als Vorbild für ihr neuestes Werk. Wer allerdings ver-

mutet, daß Brave Fencer nur eine Adaption des Lebens von Miyamoto Musashi ist, liegt mit dieser Annahme vollkommen falsch.

Vor knapp 150 Jahren tauchte am Rande des Thirstquencher Imperiums eine schreckliche Kreatur auf. Das Monstrum, das sich selbst „Wizard of Darkness“ nannte, schien vollkommen aus Binchotite-Kristallen, einem äußerst ergiebigen Energieträger, zu bestehen. Binnen weniger Tage wurde das gesamte Reich dem Erdboden gleichgemacht. Um demselben Schicksal wie dem angrenzenden Nachbarstaat zu entgehen, beschloß das Königreich Allucantee, mit Hilfe des Summon Hero-Zauberspruchs, einen Helden heraufzu-



Um den steilen Anstieg erklimmen zu können, muß man die Fähigkeit der Springpflanze stehlen.

Bereits der Titel des Spiels läßt jeden Historiker der fernöstlichen Geschichte, Hobbyjapanologen und Freizeitschwertkämpfer voller Ehrfurcht erahnen, in wessen Rolle man in Squaresofts Action-



Der Relic Keeper kann sich nicht mehr wehren, da ihm die Decke auf den Kopf gefallen ist. Dafür schickt er allerdings seinen Geist gegen Musashi ins Gefecht.



Durch die Sky-Scroll ist Musashi in der Lage dicht über dem Boden zu schweben.



In der Bücherei können alle wichtigen Informationen eingeholt werden.



Strike: Die Bowl Fähigkeit ermöglicht Musashi seine Gegner auf sportliche Art und Weise auszuschalten.



Jedes Teil der legendären Rüstung! seien es die Schuhe oder der Gürtel, sind an Musashi selbst sichtbar

beschwören, der den Wizard of Darkness aufhalten könne. Seit jeher wird jener berühmte Zauberspruch von Generation zu Generation an die jeweilige Prinzessin des Reiches weitergegeben. Aus dem geweihten Binchotite-Kristall, der vor dem Ritual mit etlichen magischen Mittelchen behandelt wurde, erstieg kein anderer als der legendäre Musashi selbst. Als ehrenvoller Samurai ist es für ihn eine Selbstverständlichkeit, dem Königspaar und dessen untergebenem Volk gegen das fürchterliche Wesen, das sie bedroht, zu helfen. In einem schier endlosen Gefecht kämpften Musashi und der Wizard of Darkness gegeneinander. Selbst ein derart großer Held wie Musashi hatte seine Mühe und Not, mit dem Monster fertigzuwerden, welches schließlich doch durch das magische Schwert Lumina sein Ende fand. Die Legenden besagen, daß der Samurai nach dem Kampf die in der Klinge gespeicherte

Energie in ihre fünf Bestandteile (Erde, Wasser, Feuer, Wind und Himmel) aufspaltete, sie in ganz Allucantee versteckte und wieder in seine eigene Welt zurückkehrte. Im Laufe der Zeit verfestigte sich die Legende von Musashi immer mehr in den Herzen und Köpfen der Einwohner von Allucantee.

Seither sind Jahr um Jahr verstrichen, in denen sich das Königreich und das benachbarte Thirstquencher Imperium von dem Angriff des Wizard of Darkness erholten. Zwar herrschten nach wie vor kleinere Meinungsverschiedenheiten zwischen den beiden Ländern, wobei ein Nichtangriffspakt zwischen Allucantee und dem Imperium den Frieden für eine längere Zeit garantieren sollte. Jedoch war der Vertrag zwischen den Parteien schnell vergessen, nachdem Truppen des Thirstquencher Imperiums in einer Nacht- und Nebelaktion in das Königreich einfielen. Zu allem Schrecken befand sich das Königspaar gerade zu diesem



Im Untermenü kann alles, von gelernten Techniken, aufgesammelten Teilen der legendären Rüstung bis zum Levelanstieg, begutachtet werden.



Die seltene Misteriablueme blüht nur zwischen vier und sieben Uhr früh.

Zeitpunkt auf einer wichtigen Reise, so daß das Land ohne seinen Oberbefehlshaber dem Ansturm der Streitmacht nahezu schutzlos ausgeliefert war. In kürzester Zeit hatten sich die feindlichen Soldaten im ganzen Land ausgebreitet, nur das Schloß und das angrenzende Dorf Grillin konnten dem Klammergriff des Imperiums entgehen - doch wie lange noch? Die letzte Hoffnung für Allucantee



Die erste Aufgabe für den Helden besteht darin, Lumina zu finden.

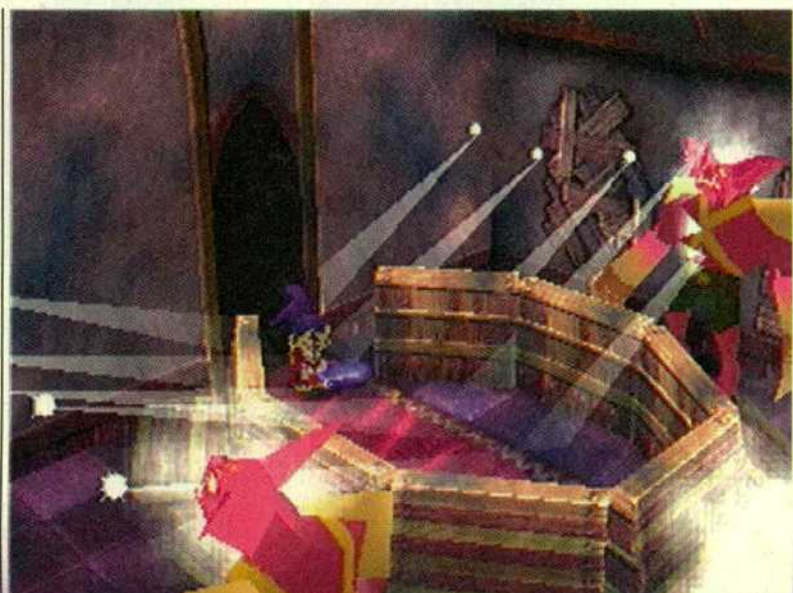


Dem Frost Dragon kann nur mit Hilfe der Fire-Scroll Einhalt geboten werden.

ruht nun auf der Prinzessin, da nur sie imstande ist, den Summon Hero-Zauberspruch anzuwenden und einen großen, mächtigen Helden zu rufen, der das Land von den Invasoren befreit.

Mit zusammengepressten Lippen steht Prinzessin Fillet vor dem großen Binchotite-Kristall. Die wichtigsten Personen ihres Hofstaates sind anwesend. Steward Ribson, Scribe Shanky und

sogar Butler Livers haben sich eingefunden, um an der Zeremonie teilzunehmen. Voller Konzentration flüstert sie ihre Beschwörungsformeln. Immer und immer wieder huschen die geheimen Worte über ihre Lippen. Gleißendes Licht erfüllt den Raum und dünne Risse bilden sich in der schier unzerstörbaren Oberfläche des Energiekristalls. Der Raum wird von der unbändigen Masse des Lichts überflutet, woraufhin sich alle Beteiligten zum Schutz ihrer Augen die Hände vor das Gesicht halten. Es scheint, daß der Plan der Prinzessin, den sagemumwobenen Musashi zu rufen, funktioniert. Doch als der fluoreszierende Lichtkegel wieder an Intensität verliert, steht kein Musashi auf dem Podest, auf dem zuvor noch der Binchotite-Kristall plazierte war. Voller Entsetzen muß die Prinzessin feststellen, daß ihr gerufener Held nicht der große Miyamoto Musashi ist, sondern ein kleiner Junge! Der Mantel der Enttäuschung ist allerdings schnell abgeworfen. Vielleicht war Musashi körperlich nicht so groß. Verwirrt, zornig und vollkommen orientierungslos taumelt der Neuankömmling von der Plattform.



Endlich geht die Sonne auf: Durch die eindringenden Lichtstrahlen werden Vambees in ihre Bestandteile aufgelöst.



Eine Liste der Geretteten hilft beim Auffinden der restlichen Bürger.

DIE ALTERNATIVEN

Blaze & Blade

Funsoft



In *Blaze & Blade* muß man eine Gruppe von vier Helden, die man am Anfang des Abenteuers selbst generieren darf, auf die Suche nach längst vergessenen Schätzen

aus dem versunkenen Königreich Foressia führen. Die Entwickler verzichteten zwar vollkommen auf Sprites, dafür sind die Polygone extrem pixelig geraden - kein guter Tausch. Über derartige grafische Mängel und die unverschämte langen Ladezeiten kann auch der innovative Vier-Spieler-Modus nicht hinweghelfen.

Alundra

Psygnosis



Für die Nostalgiker unter den Rollenspielern ist *Alundra* sicherlich eine Alternative. Eine Herausforderung stellt *Alundra* durch die kniffligen Rätsel, die zum Teil heftigen Sprungpassagen und die gute Story auf jeden Fall dar. Allein die Grafik ist auf besserem 16-Bit-Niveau stehengeblieben, was aber nur bedingt ein Hinderungsgrund sein sollte, sich diesem Spiel zu widmen.



Beim Wettklettern gegen Rootrick sind schnelle Finger gefragt.

gegen das übermächtige Imperium zu besitzen, erst einmal das legendäre Schwert Lumina zurückerobert, das von dem wahren Musashi, kurz bevor er wieder in seine Welt zurückkehrte, auf einem hohen Turm fernab jeglicher Zivilisation versteckt wurde. Der Weg dorthin erweist sich als ideal, um sich mit der Steuerung und den Fähigkeiten von Musashi vertraut zu machen. Etliche Soldaten säumen den Weg, aber mit ein paar kurzen Hieben des Schwertes Fusion sind die Widersacher schnell aus der Welt geräumt. Nach ihrem Ableben hinterlassen die Gegner meistens Dran-

Münzen, Heal Potions oder Bincholon, die Energie der Binchotite-Kristalle, die Musashi benötigt, um Spezialfähigkeiten einsetzen zu können. Diese Fähigkeiten kann Musashi von seinen Feinden mit der Hilfe von Fusion stehlen. Lässt man den Block-Button gedrückt, lädt sich am Bildschirmrand eine Energieleiste auf. Sobald diese voll ist, kann der Samurai dem Kontrahenten sein Schwert entgegenschleudern. Trifft dieses, ist man in der Lage, die Talente des Gegners zu extrahieren. Auf diese

„MIT DIESER EXQUISITEN MISCHUNG AUS JUMP'N RUN, ADVENTURE UND RPG HAT SQUARESOFT EINE WAHRE PERLE UNTER DEN PLAYSTATION-TITELN GESCHAFFEN, WOBEI SICH IN SACHEN SPIELWEISE DIE ÄHNLICHKEITEN VON BRAVE FENCER MUSASHI ZU SHIGERU MIYAMOTOS ZELDA-ABENTEUERN WOHL KAUM LEUGNEN LASSEN.“



Jede Spruchrolle wird von einem Wächter bewacht, der mit allen Mitteln die heiligen Scrolls verteidigt.

Art und Weise kann sich Musashi die unterschiedlichsten Fähigkeiten aneignen. Die Palette dieser Kräfte ist extrem weitreichend. Brave Fencer kann sich so bspw. selbst heilen, Bowlingkugeln aus der Tasche zaubern oder die Gegner schrumpfen lassen, um sie anschließend zu zertreten. Im Spiel gibt es durchweg schwierige Passagen und Rätsel, die nur mit Hilfe dieser gestohlenen Fähigkeiten gelöst werden können. Die Anwendung der Talente erfordert jedoch meist ein wenig Energie von Musashis BP (Bincholon Power)-Konto, das man mit Hilfe von Nahrungsmitteln, Bincholon oder einer Mütze voll Schlaf schnell wieder auffüllen kann. Durch unwegsames Gelände, über einen reißenden Fluß bis hinauf zum Turm kämpft sich der tapfere Held vor - aber noch hält er Lumina nicht in seinen Händen. Etliche Aus-

henbleiben, da sich ansonsten das Schutzfeld erneut aktiviert. Dem Prota-



In einer grobgezimmerten Gondel rast Musashi durch die von Riesenmaisen verseuchten Stollen des Bergwerks.



Findet man eines der seltenen Minkus (insgesamt gibt es 13), muß man sie sofort packen und in die Luft werfen. Zur Belohnung erhält man anschließend eine Longevity Beere die den HP-Vorrat permanent um 25 Punkte erhöht.



gonisten bleibt keine andere Wahl, als einen der vielen Soldaten, die sich auf dem Dach des Turmes tummeln, auf den Schalter zu locken und ihn mit Hilfe der Stun-Fähigkeit, die er zuvor von einer der Wachen gestohlen hat, auszu-knocken. Das Energiefeld ist weg und Lumina endlich wieder im Besitz eines wahren Helden. Doch noch befindet sich Musashi nicht wieder im Schloß. Gerade als er den Rückweg antreten will, löst sich mit einem lauten Krachen der gigantische Steinkopf, der die Mitte des Daches schmückt, aus seiner Verankerung und rast auf den Samurai zu. Die Flucht vor der monströsen Büste führt ihn an der Außenseite des Turms entlang, hinweg über die Baum-

stammfallen der Soldaten, bis zurück ins Schloß. Dort herrscht aber kein eiter Sonnenschein; denn Rootrick, der Leutnant der Invasionsstreitmacht, ist gerade im Begriff, Prinzessin Fillet zu entführen. Rootrick gedenkt sich allerdings nicht auf einen Kampf gegen Musashi einzulassen und schickt stattdessen seinen mächtigen SteamKnight in den Kampf. So hat der Widerling genug Zeit, um sich in aller Ruhe mit der Prinzessin aus dem Staub zu machen. Genau wie sein großes Vorbild kämpft der Videospiel-Musashi mit zwei Schwertern gleichzeitig. In der rechten Hand führt er Fusion und in seiner linken Lumina, mit dessen Hilfe er jetzt einen Rundumschlag ausführen kann. Mit dieser Spezialattacke ist der Held in der Lage, die Flammenattacken, die Rootricks Dampfmaschine ständig auf ihn entläßt, zu löschen oder mehrere Gegner gleichzeitig anzugreifen. Wie-

der und wieder schleudert Musashi den Koloß durch die Wände des Schlosses. Der Thronsaal, der Vorhof des Palastes, sogar das Dorf werden Schauplatz des Gefechtes gegen die imperiale Todesmaschine. Als der Roboter aber zum dritten Mal durch eine massive Felsmauer der Festungsanlage bricht, verliert der SteamKnight im wahrsten Sinne des Wortes den Boden unter den Füßen, da sich hinter der Mauer ein tiefer Abgrund befindet. Mit unglaublicher Wucht schlägt das stählerne Monster auf dem Boden auf, doch noch bewegt es sich. Aber nicht mehr lange, denn Musashi hat schon einen großen Felsbrocken zurechtgerückt, den er mit einem breiten, schadenfrohen Grinsen langsam über die Klippe schiebt.

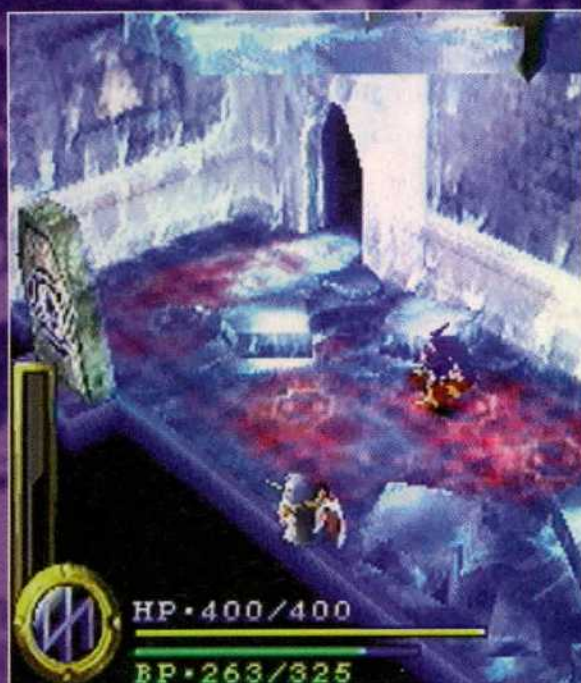
Das Schloß wurde zwar etwas in Mitleidenschaft gezogen und ist durch die Spuren des Gefechtes gezeichnet, aber dafür bleibt von SteamKnight nur noch ein Haufen Schrott übrig, der sicherlich kein Unheil mehr anrichten kann. Prinzessin Fillet wurde entführt, und mit ihr - das erfährt Musashi von Steward Ribson, dem Gelehrten des Schlosses - gleich noch 35 weitere Angestellte aus der Burg geschleppt. Die Bediensteten sind in Binchotite-Kristallen gefangen, die über ganz Allucantee verstreut liegen. Findet Musashi einen dieser kristallinen Minikerker, muß er nur mit Lumina darauf einschlagen, um das gefangene Mitglied des Schloßpersonals zu befreien. Köche, Musiker, Clowns und Waschfrauen - Rootrick bzw. Bubbles, die Gehilfin des Leutnants, und ihre Schwester Gingerelle nahmen gnadenlos jeden mit, den sie finden konnten. Für die Befreiungsaktion erhält Musashi zur



Einige Mitglieder des Schlosspersonals haben die seltsamsten Zukunftspläne.



In den Memory Boxes können die Spielstände, die man ansonsten nur im Hotel dauerhaft auf der Memory Card sichern kann, für kurze Zeit aufbewahrt werden.



Im Eispalast machen die Roboter-Klone alles nach, was Musashi vor macht.



Mit Hilfe der Wind-Scroll kann sich Musashi tief in die Erde wibeln.

Belohnung 5 BP, die dauerhaft zu seinem Vorrat hinzu addiert werden. Manche der geretteten Personen, vor allem Ritter und Soldaten, bringen dem Protagonisten neue Schwert-Combos bei, die es ihm ermöglichen, Gegner schneller auszuschalten. Entführte Prinzessin hin, gefangene Bedienstete her - Musashi darf nicht vergessen, daß er die fünf Schriftrollen aufspüren muß, um das Thirstquencher Imperium zurückzudrängen. Um an die fünf begehrten Artefakte zu gelangen, muß der Samurai etliche kleinere Abenteuer lösen, die ihn am Ende zu einer der Schriftrollen führen. Der Ausgangspunkt dieser Abenteuer und meist auch der

Anstoß für diese bildet das Dorf Grillin am Fuße des Schlosses. Die Einwohner stehen dem Samurai zwar anfangs etwas mißtrauisch gegenüber, aber spätestens nachdem man den Dorfhund Chappy von Twin-Peaks Mountain gerettet hat und mit der ersten magischen Schriftrolle zurückgekehrt ist, bringen die Bewohner von Grillin Musashi blindes Vertrauen entgegen. Mit Hilfe der Schriftrollen ist Musashi in der Lage, Elementarkräfte heraufzubeschwören, die es ihm beispielsweise ermöglichen, über Wasser zu laufen, in der Luft zu schweben, Feuerstrahlen zu verschießen oder ein kleines Erdbeben zu erzeugen.

Im Dorf erfährt man die neuesten Nachrichten, erhält Informationen über die nächste Aufgabe und kann Vorräte, die die HP und BP wieder auffrischen, kaufen. Auf dem Marktplatz gibt es auch einen Ramschladen, in dem man gefundene Gegenstände identifizieren lassen und sie - falls sie absolut unnütze sind, wie etwa die Unterhose der beiden Diebe Ben und Ed - verkaufen kann. Ein kurzer Plausch mit der Bevölkerung bringt immer wieder neue Geheimnisse



Nur Chappy, der Hund, kann den Samurai sicher zum Friedhof führen.



Der wahre Miyamoto Musashi

Miyamoto Musashi kam im Jahre 1584 in der Provinz Mimasaka unter dem Namen Shinmen Musashi No Kami Fujiwara No Genshi auf die Welt. Im allgemeinen jedoch ist er unter dem Namen Miyamoto Musashi bekannt, der sich aus dem Namen des Dorfes (Miyamoto), in dem er geboren wurde, und dem Namen eines Landstrichs südwestlich von Tokio (Musashi) zusammensetzt. No Kami bedeutet „nobil“, und Fujiwara war vor über 1.000 Jahren eine der einflußreichsten Familien in Japan. Musashis Vorfahren stammten von einem Zweig des mächtigen Harima Klans aus Kyushu, einer Insel südlich von Japan, ab.

Musashi, der bei seinem Onkel aufwuchs, da beide Elternteile in seiner frühen Kindheit starben, mußte sich schon im Alter von 13 Jahren in einem Kampf gegen Arima Kigei, einem Samurai der Shinto Ryu-Schule, beweisen. Seinen zweiten Kampf bestritt er mit 16 Jahren gegen Tadahima Akiyama. Ungefähr zur gleichen Zeit begann er, sich auf die Wanderschaft des Kriegers zu begeben. Diese führte ihn in sechs Kriege und unzählige Zweikämpfe, bis er sich schließlich mit 50 Jahren zur Ruhe setzte. Musashi lebte ab jenem Zeitpunkt sehr zurückgezogen. Durch den „Weg des Schwertes“ immer auf der Suche nach Perfektion durchwanderte er Japan sowohl im brütend heißen Sommer als auch im eiskalten Winter. Er schnitt sich nie das Haar, hatte keine Frau, und man sagt sich, daß er niemals ein Badehaus betreten hatte, da er dort seine Waffen hätte ablegen müssen und somit einem Feind schutzlos ausgeliefert gewesen wäre.

Im Jahre 1645 verfaßte Miyamoto Musashi das Buch der fünf Ringe. Dieses Werk ist in fünf Kapitel unterteilt - das Buch der Erde, des Wassers, des Feuers, des Windes und des Himmels. In erster Linie beschäftigt es sich mit der Führung des Schwertes, verschiedenen Kampfstrategien und darüber, wie man lernt seinen Gegner schnell und schlagkräftig auszuschalten. Musashi behandelt in dieser Schrift aber auch die Ehre des Kriegers. Das Buch der fünf Ringe ist auch unter dem Namen „Handbuch des Erfolges“ bekannt. Miyamoto Musashi war auch Begründer der Nitten Ichi Ryu (Zwei Himmel wie Einer)-Technik. Ein Meister dieser Art des Schwertkampfes versteht sich im Gebrauch von zwei Schwertern, einem kurzen und einem langen gleichzeitig. Selbst im heutigen Nationalsport Kendo werden die Technik und die Weisheiten des Miyamoto Musashi gelehrt und in Ehren gehalten.

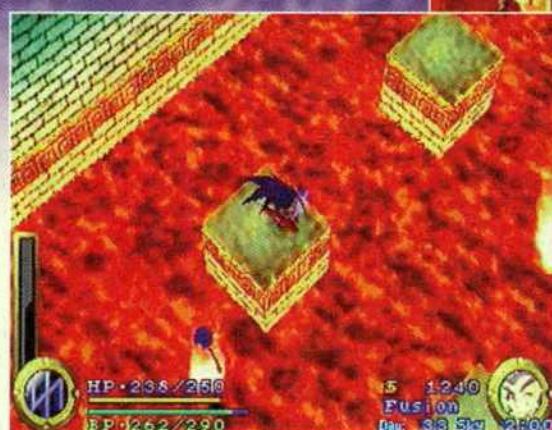




Wenn man bei Führer Flatski um eine Audienz bittet, sollte man immer erfreuliche Neuigkeiten parat haben.



Nur durch ein kleines Erdbeben, das man mit Hilfe der Earth-Scroll heraufbeschwören kann, ist Musashi in der Lage die Gesteinsbrocken aus dem Fels zu lösen.



ans Tageslicht. So kursiert beispielsweise ein Gerücht über die legendäre Rüstung, die sich aus mehreren Teilen zusammensetzt. Mit der Zeit finden sich immer mehr Bruchstücke dieses längst verlorengegangenen geglaubten Reliktes, die Musashi unheimlich aufpowern. Mit dem legendären Gürtel kann er beispielsweise einen Doppelsprung ausführen oder sich mit den legendären Schuhen auf Eis fortbewegen, ohne auszurutschen.

Das Besondere an Brave Fencer Musashi ist ohne Zweifel der Tag- und Nachtrhythmus des Spiels. In der unteren rechten Ecke befinden sich der aktuelle Tag und die dazugehörige Tageszeit. Anfänglich scheint dies ziemlich sinnlos, aber manche Rätsel erfordern

eine bestimmte Tages- bzw. Uhrzeit, um gelöst zu werden. Um den Wind Crest im Wald zu aktivieren, das den Weg zur Himmelsschriftrolle freigibt, muß Musashi warten, bis es Freitag bzw. Skytag, wie es in Allucantee heißt, wird. Der ständige Wechsel von Tag und Nacht hat auch zur Folge, daß Musashi immer erschöpfter und langsamer wird. Zwar hilft eine Runde Schlaf auf dem kalten Wald- oder Steinboden, nichts ist jedoch so erfrischend wie ein warmes Bett im den Gemächern der Burg. Im Schloß von Allucantee kann man aber nicht nur schlafen, sondern sich auch mit dem geretteten Personal unterhalten, mit gekauften Action-Figuren spielen oder in die Bücherei gehen, um in den vermoderten Büchern Hintergrundinformationen über das Land, die Binchotite-Energieform oder über Shogi, eine Art Schachspiel, herauszufinden.

Die Suche nach den verbleibenden vier Schriftrollen führt Musashi immer wieder in unerforschte Landstriche von

Allucantee und gegen neue Gegner. So kommt es beispielsweise vor, daß die Prinzessin in ihrer Gefangenschaft einen weiteren Helden heraufbeschwört, der allerdings der Erzfeind von Brave Fencer ist. Kojiro, so heißt dieser Aniheld, versucht mit allen Mitteln, Musashi zu vernichten, da er jenem angeblich eine widerliche Narbe zu verdanken hat. Je tiefer man ins Spielgeschehen eintaucht, desto mehr erfährt man über die geheimen Machenschaften und Intrigen von Flatski, dem Herrscher des Thirstquencher Imperiums, der mit Hilfe von Colonel Capricciola nicht nur seine Gegner, sondern auch seine eigenen Verbündeten ausspielt.

Sobald man alle fünf Schriftrollen gefunden und wieder in Lumina vereint hat, bleibt nur noch der Weg in das Herz des Thirstquencher Imperiums, die Burg von Führer Flatski. Zuerst muß man der Leaders Force - bestehend aus Ben, Ed und Topo - gegenüber treten. Diese glauben, sie seien die wahren Anführer der Thirstquencher-Truppen. Anschließend warten noch Gingerelle, Bubbles und Colonel Capricciola auf den



Um Steamwood, das Dampfkraftwerk von Allucantee, vor der Zerstörung zu bewahren, müssen alle Ventile geöffnet werden - dazu bleiben aber nur 24 Stunden Zeit.



Die Letzte der fünf Spruchrollen befindet sich endlich in Musashis Besitz.



Viele der Binchotite-Kristalle sind an den unwegsamsten Stellen versteckt.



HP: 250/250
MP: 262/290

5 1240
Fusion
Exp. 38 Sky 250

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
[Purple bar]									9
GRAFIK									
[Purple bar]									9
SOUND FX									
[Red bar]									9
RATING									

PLAY STATION
BEST BUY!



JASON
ORIGINAL
MASKEN

1. METAL LOOK
2. NIGHT GLOW

Je 39,90 DM



MICHAEL
MYERS
HELLOWEEN H20
ORIGINAL
"DOH POST"
MASKE

Je 79,90 DM



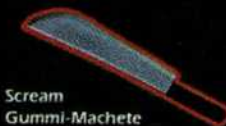
SCREAM
ORIGINAL
MASKE

Je 39,90 DM



Scream Kostum
inkl. Maske

nur 89,90 DM



Scream
Gummi-Machete

nur 19,90 DM

AKTUELLESTE BILDER
UND INFORMATIONEN



IM INTERNET



OFFIZIELLER
SNK NEO*GEO
DISTRIBUTOR



AB SOFORT
HARD UND SOFTWARE
ZU SONDERPREISEN



REALISTIC
ACTION
FIGURES



Zelda 64 119,90 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	249,90 DM
Joypad farbig	59,90 DM
Memory Card	19,90 DM
1080 Snowboarding	99,90 DM
Body Harvest	119,90 DM
Bust A Move 3DX	119,90 DM
Buck Bumble	109,90 DM
Earthworm Jim 3D	109,90 DM
Extreme G 2	119,90 DM
Glover	89,90 DM
Holy Magic Century	139,90 DM
John Madden 99	119,90 DM
NFL Quarterback 99	119,90 DM
NBA Live 99	119,90 DM
NBA Jam 99	119,90 DM
Rogue Squadron	119,90 DM
Silicon Valley	119,90 DM
Turok 2	99,90 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	
Dual Shock	249,90 DM
Antennenkabel	29,90 DM
Controller	29,90 DM
Controller Dual Shock	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
Blaze 'n' Blade	99,90 DM
Cool Boarders 3	99,90 DM
Crash Bandicoot 3	99,90 DM
FIFA Soccer 99	99,90 DM
Legend	89,90 DM
John Madden 99	89,90 DM
Music	89,90 DM
NBA Live 99	99,90 DM
Premiere Manager 99	99,90 DM
Psybadek	89,90 DM
Rogue Trip	99,90 DM
Small Soldiers	99,90 DM
Test Drive 5	89,90 DM
Toca Championship 2	99,90 DM
Wild Arms	99,90 DM



SNK NEO GEO CD

NEO GEO CD Pal	469,90 DM
Joypad	69,90 DM
Antennenkabel	49,90 DM
RGB Kabel	39,90 DM
Agressors of D. Kombat	39,90 DM
Baseball Stars	49,90 DM
Double Dragon	49,90 DM
Fatal Fury Real Bout 2	139,90 DM
Galaxy Fight	49,90 DM



King of Monsters 2	29,90 DM
King of Fighters 95	69,90 DM
King of Fighters 98	139,90 DM



Last Blade	89,90 DM
Mah - Jong Story	29,90 DM
Metal Slug 2	139,90 DM
Ninja Combat	39,90 DM
Puzzled	49,90 DM
Riding Hero	39,90 DM
Soccer Brawl	39,90 DM
Savage Reign	39,90 DM
Super Sidekicks 3	79,90 DM
Super Baseball 2020	29,90 DM



SNK Neo Geo Pocket

NEO GEO Pocket	179,90 DM
King of Fighters 98	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

SOLANGE DER VORRAT REICHT. DRUCKFEHLER & PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN
LADENPREISE KÖNNEN ABWICHEN
BEI ANNAHMEVERWEIGERUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM



DVD MOVIES !
DIE TOP IMPORT-TITEL AUS DEN U.S.A.
ALLE FILME SIND ENGLISCHSPRACHIG UND
ENTHALTEN ZUSÄTZLICH BILDMATERIAL ZUM
FILM (Trailer / Making of ...)
JE DVD NUR 69,90 DM / U.S. MARSHALS NUR 59,90 DM



X-Files The Movie je Set 39,90



ALIEN 4 je 49,90



SPAWN - DARK AGES ab 39,90



MOVIE MANIACS ab 39,90



MANGA SPAWN SERIES 12 ab 39,90



C. BANDICOOT



KISS - PSYCHO CIRCUS je 39,90



C. BANDICOOT je 39,90



RESIDENT EVIL je 39,90



STREET FIGHTER vs. X-MEN Set 49,90

**BESTELL
HOTLINE :**

07151 956 46 46

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtprospekt an ...

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
GOTHESTR. 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. & FAX
07141 902 242

LADEN
NUERNBERG
STAGE 1
GLOGAUER STR. 30/98
FRANKENCENTER
90473 NUERNBERG
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



Sega Saturn Neu	119,90 DM
Sega Saturn gebr.	79,90 DM
Arcade Racer	
Lenkrad	69,90 DM
Atlantis	49,90 DM
Batman Forever	19,90 DM
Blast Chamber	19,90 DM
Blazing Dragons	29,90 DM
Blam Machinehead	19,90 DM
Bombberman	49,90 DM
Bubble Bobble	39,90 DM
Bug Too	49,90 DM
Bust A Move 3	49,90 DM
Burning Rangers	59,90 DM
Casper	19,90 DM
Chaos Control	29,90 DM
Command & C.	29,90 DM
Darius 2	29,90 DM
Dark Savior	49,90 DM

Deep Fear	99,90 DM
Defcon 5	19,90 DM
Dragon Heart	19,90 DM
Dragon Force	49,90 DM
FIFA Soccer 97	19,90 DM
Fighting Vipers	39,90 DM
Galaxy Fight	19,90 DM
Grid Run	19,90 DM
Int. Victory Goal	19,90 DM
Iron Man X-0	19,90 DM

Magic Carpet	19,90 DM
Mass Destruction	29,90 DM
Machwarrior 2	29,90 DM
Mighty Hits	39,90 DM
Mysteria	29,90 DM
NBA Action 98	29,90 DM
NBA Live 98	29,90 DM

NBA Live 97	19,90 DM
Mr. Bones	19,90 DM
Mega Man X-0	19,90 DM
NFL Quarterback C.	19,90 DM
NHL 98	29,90 DM
NHL 97	19,90 DM
NHL Allstar	19,90 DM
NHL Allstar 98	29,90 DM
NHL Powerplay	19,90 DM
Nights	29,90 DM

Panzer Dragoon 2	39,90 DM
Pinball Grafitti	39,90 DM
Revolution X	19,90 DM
Riven	69,90 DM
Scorcher	19,90 DM
Skeleton Warrior	19,90 DM
Sega Touring Car	59,90 DM
Shockwave Ass.	29,90 DM

Sky Target	29,90 DM
Sonic R	39,90 DM
Soviet Strike	29,90 DM
Story of Thor 2	39,90 DM
Tempest 2000	19,90 DM
Theme Park	29,90 DM
Tomb Raider 1	39,90 DM
Tilt	29,90 DM

V. Fighter Kids	19,90 DM
V. Fighter 1	19,90 DM
Whizz	19,90 DM
W.Series Baseball	19,90 DM
Worldw. Soccer 98	19,90 DM
WWF your House	19,90 DM
WWF Wrestlemania	19,90 DM
X-Men	19,90 DM

Versch. Import Games
ab 10,00 DM
Gebrauchte Saturn Spiele
ab 9,00 DM

nur zu bestellen bei
MARO Videospiele
Reutlingen
Tel. 07121 320014

MARO Videospiele
Stuttgart
Tel. 0711 221422

Händleranfragen
Erwünscht

Kooperationspartner
gesucht

Ratenkauf von N64, Playstation
Dreamcast, Neo Geo & Saturn
möglich

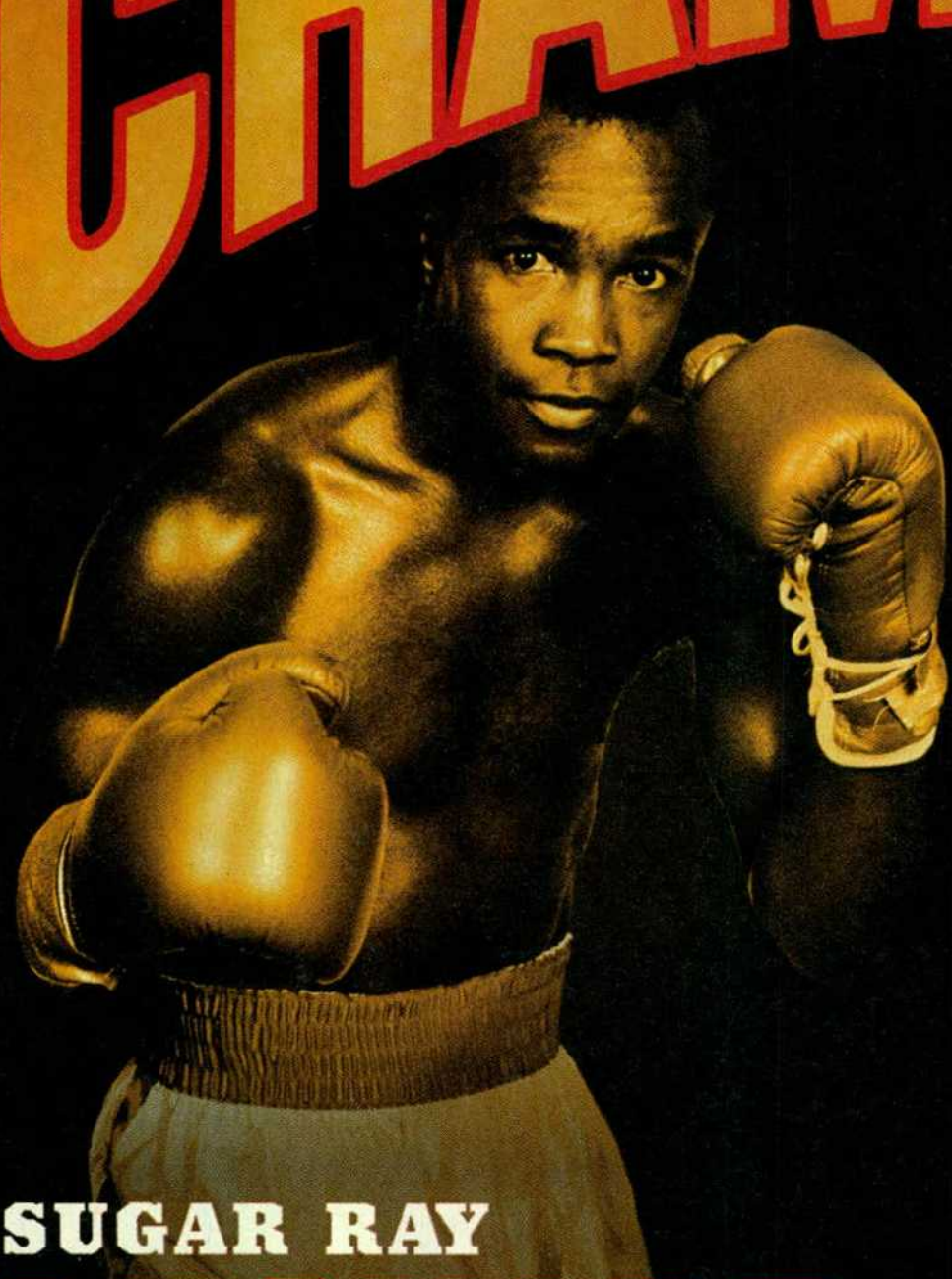
Bestellungen ab 200,- DM
sind versandkostenfrei

Ladenpreise können
abweichen

Telefonische Bestellung unter
07151 956 46 46
Montag - Freitag 10 - 18 Uhr



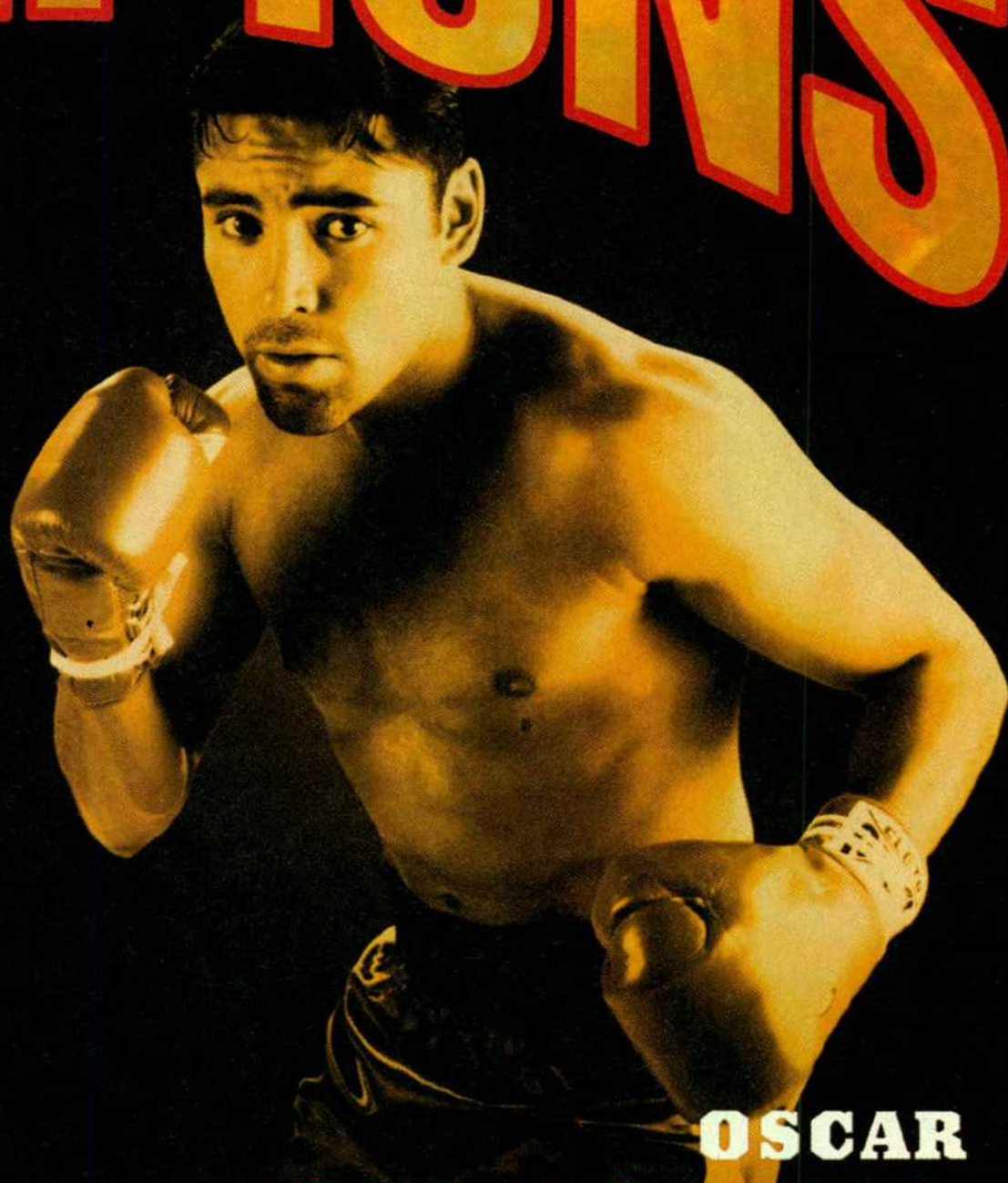
BOXK CHAMPIONS



SUGAR RAY

LEONARD

VS



OSCAR

DELAHOYA



MAIN EVENT



MAY 28TH

ON THURSDAY

AT 1:00^{PM}



LIVE BOXING AT PLAY PLAYSTATION





STEPHAN GIRLICH

Mit Toughman Contest, das jeweils als Version für die 16-Bit-Konsole Mega Drive und das brutal gefloppte MD-Hardware-Upgrade 32X erschienen war, und dem durchaus witzigen Foes Of Ali, das der letztlich ebenfalls sang- und klanglos gescheiterten Trip Hawkins-Vision 3DO auch nicht zu angestrebtem Erfolg und Ruhm verhelfen konnte, hat EA Sports im Konsolenbereich bereits reichlich Erfahrung im Umgang mit Boxsimulationen vorzuweisen. An und für sich also ideale Voraussetzungen, um für die PlayStation auf einen klasse Titel hoffen zu dürfen - nicht nur dem Titelnamen nach.



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



VERBESSERT KRAFT UND AUSDAUER

KNOCKOUT KINGS

AUSWAHL ÄNDERN ZUM WÄHLEN

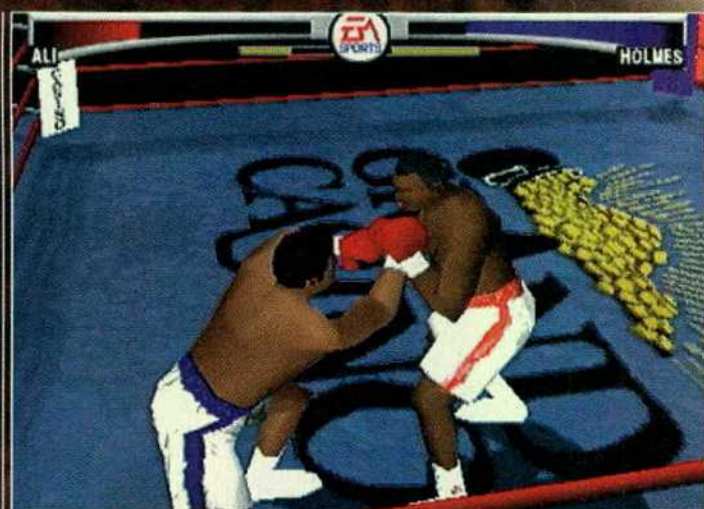
Die Trainingsmöglichkeiten sind für eine Simulation mit nur zwei Alternativen arg begrenzt.

EA SPORTS		TRAINING	
LOOST "MISTER FISTS"			
SCHWERGEWICHT		BESTE	
RANG: CHAMPION		HAKEN	
STAT: 18 UND 9		GELANDET	
KO: 3 UNENTSCH: 1		GESAMT: 36	
GRÖSSE: 195		JABS: 35	
GEWICHT: 106		KÖRPER: 0%	
REICHWEITE: 192		EINSTELLUNG	
KRAFT: 100		RECHTS-	
TEMPO: 100		HANDER	
AUSD: 100			
FORTFAHREN			

Mit diesen Werten sind die Kämpfe kein großes Problem mehr.



Bei einem Niederschlag drückt man in jedem Fall die X-Taste, um die Energieleiste wieder ein wenig zu regenerieren.



Ein Schubser hält den Gegner nicht nur auf Distanz, sondern bringt auch die Möglichkeit des geschickten Nachsetzens.



Das Leichtgewicht Arguello bringt Fleischklos Butterbean mit einem Uppercut in Bedrängnis.



Auch als Weltmeister bleibt man vor Kämpfen nicht verschont.



Vor einem Freundschaftskampf bekommt man die Schlüssel zum Sieg angezeigt.

Ein kurzes, knackiges Intro mit schnellen Schnittwechseln realer Boxszenen stimmt auf das Spiel ein und leitet in das äußerst schlicht dargestellte Hauptmenü über. Die Optionen selbst fallen gleichermaßen sehr mager aus. Unter dem Menüpunkt Regeln ist festzulegen, ob eine Runde echte drei Minuten oder etwa nur die Hälfte dauert, ob sich ein am Ende einer Runde KO-gegangener Boxer mit dem Gong in die nächste Runde retten kann und ob nach dem dritten Niederschlag der Kampf in jedem Fall ein jähes Ende findet. Ansonsten steht nur noch die Rundenanzahl (4, 6, 8, 10) für Freundschaftskämpfe frei - mehr Parameter oder Features außer drei vorgegebenen Controller-Konfigurationen und Soundkulisse hat Box-Champions leider nicht zu bieten. Überhaupt ist die Präsentation des Titels insgesamt besehehen im Vergleich zu hauseigenen Referenzprodukten wie FIFA 99 oder Madden NFL 99 für EA-Maßstäbe ungewöhnlich unspektakulär. Statistiken zur elitären Boxerriege sucht man vergeblich, historische Infos fehlen ebenfalls gänzlich. Wenn man schon 38 Box-Legenden aus

der Vergangenheit und Gegenwart vorzuweisen hat, dann sollte man den Spieler auch wissen lassen, wie erfolgreich diese Fighter zu welcher Zeit gewesen sind. Zumindest ein Bildarchiv mit Kampfrekorden oder - noch besser - kurze FMVs wenigstens zu einigen der KO-Könige wären wünschenswert gewesen. Den kürzesten Weg in den Ring stellt der Arcade-Modus dar. Zwei Boxer, unabhängig von der Gewichtsklasse und der Arena bestimmt, und schon ist die schönste Keilerei am Laufen. Entweder gegen die CPU oder einen Freund teilt man ohne Einschreiten des Ringrichters oder gar Regeln mit fairen und unfairen Schlägen feste aus, die Kämpfe dauern maximal drei Runden an. In der freundschaftlichen Variante dagegen wacht die glatzköpfige Ringrichter-Legende Mills Lane über einen korrekten Kampfverlauf, jede unerlaubte Aktion wird nach der ersten Verwarnung mit sofortigem

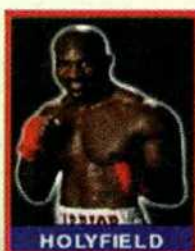
DIE ALTERNATIVE Victory Boxing

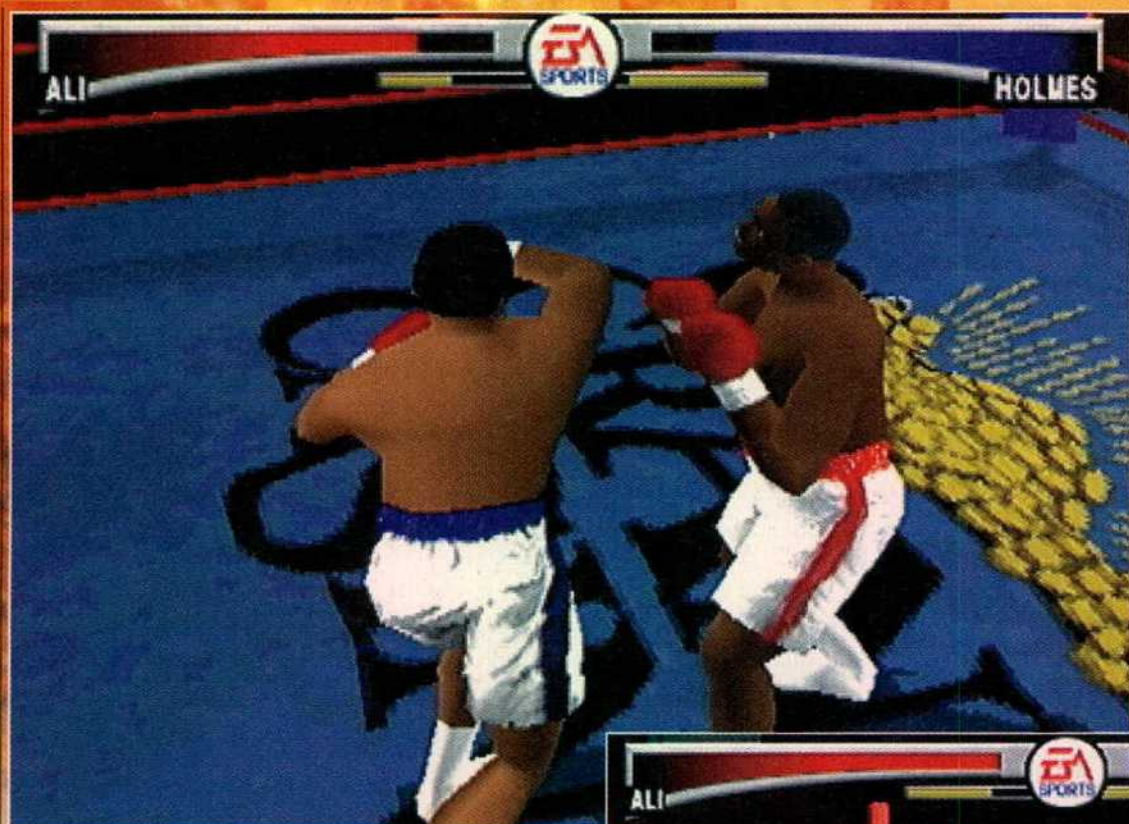
Virgin Interactive, JVC



Seinerzeit eine Empfehlung wert, schließlich gab es kein anderes Boxspiel, würde Victory Boxing heutzutage gnadenlos durchfallen. Kantige Charaktere, zu simples Gameplay und nur wen

Langzeitmotivation hätten heutzutage keine Chance mehr.





Die Boxer sind ausgesprochen gut animiert.

Punktabzug bestraft, bis hin zur Disqualifikation. Als absolut unbeschriebenes Blatt startet man in den Karriere-Modus. Das Erstellen des eigenen Boxers ist in Aussehen und Kampfstil frei, die Werte für Kraft, Tempo und Ausdauer bewegen sich anfänglich bei jeweils knapp 50%. Um diese nach und nach zu steigern, schickt man den eigenen Schützling vor jedem Fight für ein paar Sekunden ins Trainingscamp und lässt ihn dort Sandsack oder Punching Ball malträtieren. Von Platz 19 aus ist es das Ziel, sich an die Spitze der Rangliste zu kämpfen, um schließlich um die Weltmeisterschaft zu boxen; im



Die Power Schläge zeigen bei einem Volltreffer verheerende Wirkung, sind aber auch leicht zu kontern.

„SIND DIE ERSTEN KÄMPFE NOCH DURCH TAKTISCHES VORGEHEN GEPRÄGT UND TEILWEISE EINE ECHTE HERAUSFORDERUNG, WIRD'S MIT STEIGENDEN KÄMPFERWERTEN UND AUFGRUND EINES DICKEN PROGRAMMFEHLERS LETZTLICH IMMER EINFACHER STATT SCHWIERIGER, DEN GEGNER IN EIN VERNICHTENDES WERTUNGSRICHTERURTEIL ZU LOCKEN.“

Schwergewicht trifft man zum großen Finale auf Max Schmeling's Wider-sacher Joe Louis. Besteht bis zu Platz fünf die Möglichkeit, immer den um zwei Positionen besseren Fighter zu fordern, ist es ab dann erforderlich, jeden Kontrahenten der Reihe nach zu besiegen. Um im Ring den Überblick zu behalten, sollte man den voreingestellten Blickwinkel „Beste Perspektive“ belassen, die die beiden Boxer aus einer leicht erhöhten Position einfängt. Das Schlagrepertoire ist umfassend und nutzt alle Buttons des Controllers. In Abhängigkeit von der Entfernung zum Gegenüber werden über zwei Action

Buttons Jabs oder Haken verteilt, die beiden anderen Tasten richten die Angriffe entweder zum Körper oder als Uppercut in Richtung Kinnlade. In Verbindung mit der R1-Taste kommen unerlaubte Nierenschläge ins Spiel, unter Zuhilfenahme der R2-Taste werden die sogenannten Power-Schläge ausgeführt. Die L-Tasten dienen zur Deckung von Kopf und Körper, beim Drücken von beiden gleichzeitig pendelt man die Schläge des Gegners aus. In brenzligen Situationen ist es durchaus ratsam, sich an den

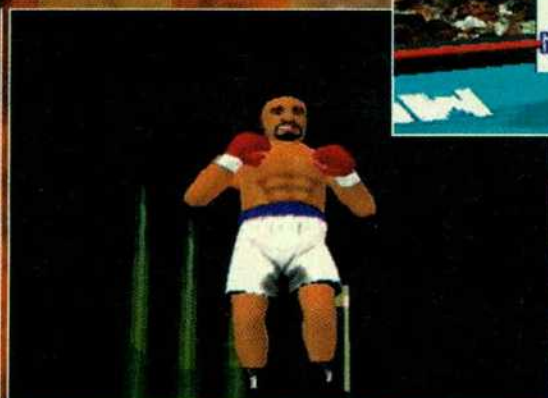


Die Angaben zur Reichweite waren in unserer Testversion wohl ein klein wenig zu optimistisch.

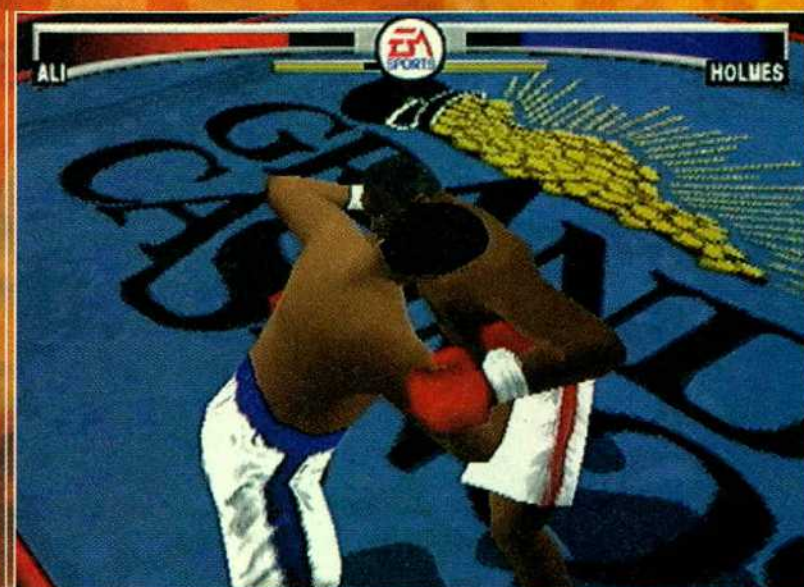
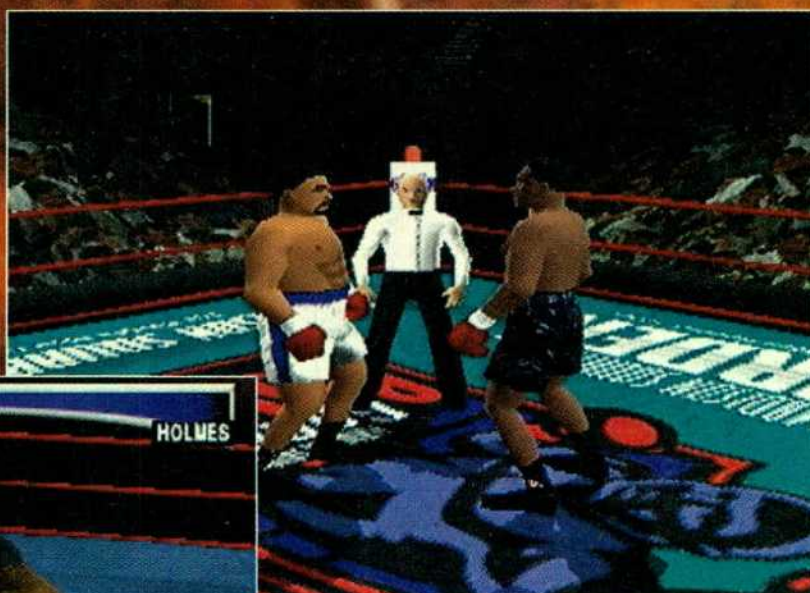


Diese Körperregionen sollte man vor allem im Arcade-Modus ins Visier nehmen.





Nur dem Champion bleibt ein zeitgemäßer Einmarsch in die Arena vorbehalten.



Keine Angst vor Ohrbissen - Iron Mike Tyson ist ja im Spiel leider nicht zu finden.



Ein linker Haken von Ali landet krachend in Holmes Gesicht.



Die Boxer sind hervorragend modelliert und wirken selbst aus extremer Nähe technisch sehr sauber.

Gegner zu klammern, um dann im Infight mit Haken oder auch Kopfstoßen einen Vorteil zu erzielen; auch das Wegschubsen des Gegners gibt einem kurz die Möglichkeit zum Durchschnaufen. Außerdem läßt sich per Tastenkombination jederzeit die Auslage variieren. Neben einer großen Energieleiste für die Kondition findet sich darunter eine zweite, die über die Härte der Schläge bestimmt. Befindet sich die Anzeige im roten Bereich, zeigen selbst optimale Treffer praktisch keine Wirkung mehr. Nach jeder Runde erscheint eine kleine Schlagstatistik, die zwischen Schlägen und tatsächlich gelandeten Treffern unterscheidet. Geht ein Kampf über die volle Distanz, fiebert man gespannt dem Urteil der drei Wertungsrichter entgegen, die primär durch eine höhere Schlagfrequenz und nicht unbedingt durch Schlagkraft zu beeinflussen sind.

► Box-Champions hat Potential, ohne Zweifel. Aufgrund mangelnder Alternativen darf der Titel für sich in Anspruch nehmen, das beste Boxspiel für die PlayStation zu sein. Im Vergleich zu Virgins Victory Boxing stellt Box-Champions einen Quantensprung dar, bis zur Spielbarkeit und Dynamik eines reinrassigen Beat'em Ups à la Tekken 3 oder Bloody Roar sind es aber noch Welten.



Im Arcade-Modus kann man die Wahl der Boxer auch durch die CPU bestimmen lassen.

Grafisch glänzt der Titel mit geschmeidig und per Motion Capturing realistisch animierten Polygon-Kämpfern, mittels Gouraud Shading wurde eine samtweiche Oberflächenstruktur der Haut erreicht, die in der Qualität nur von Squares Tobal No. 1-Prügler bekannt ist. Weniger hübsch dagegen wirken die Zuschauer, die als simple Bitmaps platt in den Hintergrund gesetzt sind. Dies stört aber im Grunde nur den bloßen Betrachter, denn beim Spielen selbst ist man auf den Kampf innerhalb und nicht auf die optischen Qualitäten außerhalb der Seile konzentriert. Ähnlich zwiespältig gibt sich die Soundkulisse. Die Action im Ring wird recht authentisch wiedergegeben, während dagegen das Publikum nicht so richtig Feuer fangen will. Recht reserviert verfolgen die virtuellen Boxfans das Geschehen, richtig enthusiastisch wird's eigentlich nie. Die Sprachausgabe ist an und für sich ganz gut, auch wenn man sich die Verpflichtung von RTL-Reporter Kai Ebel ohne Zweifel hätte ersparen können. Die wenigen Sätze, die Kai sprechen mußte, sind in etwa so emotionsgeschwängert wie eine Rede unseres aktuellen Verteidigungsministers - no fire, no pep, no nothing! Waren wir anfangs der Überzeugung, Box-Champions würde speziell in spielerischer Hinsicht ordentlich punkten können, mußten wir zum Ende der Weltmeisterschaft hin doch empfindliche Schläge in Form von unübersehbaren Gameplay-Schwächen einstecken.



DE LA HOYA



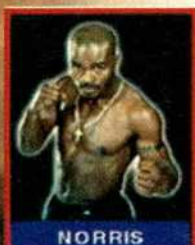
DURAN



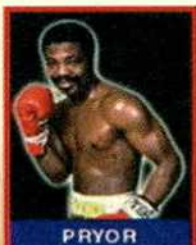
HAGLER



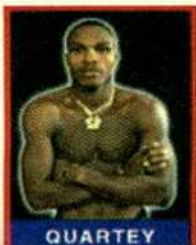
LAMOTTA



NORRIS



PRYOR



QUARTEY



ROMERO



SUGAR RAY



WHITAK

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00
Internet: www.videogame.de
Fax 030 425 48 62

**N64 Adapter +
Mogelmodul**
nur 99,90 DM

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspele 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
Tenogears 99
Schlüsselanhänger 9,90
Players Guide's
B. Tekken 3 29
Doddworld 2 19
Final Fantasy VII 29
Final Fantasy Tactics 39
Face the Dark Age 39
Fiddy 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
Iran Tourismo 39
Death 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
Pen Triathlon JP 159
Mega Rally 2 JP 159
Even 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

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

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

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
Chamewleon 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-Contra 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
Lenrad 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
N2O 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

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
Time Crisis Dt 49
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

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 Mogelmodul. 89

PSX-Umbauchip
für JP u. US-Games
zum Selbsteinbau
incl. Anlgt.
nur 15,90

Top des Jahres

Tomb Raider 3 89,- DM
F 1 Formula One '98 89,- DM

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

Unsere Multimedia Shops in Berlin

Verkauf & Verleih
MARZAHN
Karl-Holz-Str. 16

Verkauf
MARZAHN 2x
Wittenberger Str. 76-80
Verkauf

Verkauf
Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

Verkauf & Verleih
PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 9.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM.
Freie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 10,00 DM + Nachnahmegebühr.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US-Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Preise können abweichen! Alle Deutschen Titel auch als ungebremsnte NTSC-Version lieferbar!!!
Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. a.





Nierenschläge sind verboten und werden nach der ersten Verwarnung mit Punktabzug bestraft.



Sind die ersten Kämpfe noch durch taktisches Vorgehen geprägt und teilweise eine echte Herausforderung, wird's mit steigenden Kämpferwerten und aufgrund eines dicken Programmfehlers letztlich immer einfacher statt schwieriger, den Gegner in ein vernichtendes Wertungsrichterurteil zu locken. Permanent schickt man ultraschnelle Dreierkombinationen an den Kopf des Kontrahenten, die diesen zwar nicht zu Boden schicken, da die Schläge wie besprochen rasch an Wirkung verlieren, zumindest aber halten sie diesen für die meiste Zeit auf Distanz und beeindrucken vor allem die Punktrichter. Da neben einem KO einzig die Trefferquote über den Sieg entscheidet, liegt man mit dieser 08/15-Taktik immer auf der sicheren Seite. Verfügt man allerdings über ausreichend

bei einem schweren Treffer verlangt supergenaues Timing und die Kämpfe verlaufen insgesamt alle viel zu ähnlich als daß man wirklich von unterschiedlichen Kampfstile sprechen könnte. In die Kategorie „Wie im richtigen Leben“ passen die ab und an recht seltsamen Urteile, die wirklich selten vorkommen, aber dann völlig danebenliegen. Box-Champions erinnert uns unter dem Strich ein wenig an die ersten beiden PlayStation-FIFAs, die ebenfalls nur

„IM VERGLEICH ZU VIRGINS VICTORY BOXING STELLT BOX-CHAMPIONS EINEN QUANTENSPRUNG DAR, BIS ZUR SPIELBARKEIT UND DYNAMIK EINES REINRASSIGEN BEAT'EM UPS A LA TEKKEN 3 ODER BLODDY ROAR SIND ES ABER NOCH WELTEN.“

Selbstdisziplin, die Kämpfe ohne diese einseitige Bevorteilung auszutragen, bleibt Box-Champions ein wirklich gutes Spiel. Zwar ist die Steuerung insgesamt ein wenig träge und bedarf einer gewissen Eingewöhnungszeit, aber das kennt man ja auch von vielen anderen Spielen. Weitere Mängel müssen freilich in Kauf genommen werden. Beim Laufen im Kreis sind keine kleinen Schritte möglich, das Nachsetzen

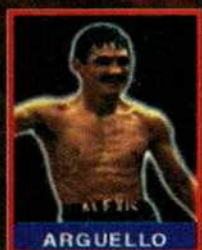
ansatzweise zu gefallen wußten. Mittlerweile aber ist FIFA 99 das Referenzprodukt unter den Fußball-Simulationen - eine ähnliche Entwicklung erhoffen wir uns auch von Box-Champions - sofern eine Fortsetzung geplant ist. Immerhin, ein Anfang ist gemacht, und Boxfans schlagen sowie so zu - im wahrsten Sinne des Wortes.

POSITIV

- 38 Box-Legenden
- hübsche Grafik

NEGATIV

- Mängel im Gameplay



NEU!

Neu im Programm: Die Alternative zu allen Infrarot Pads
Multifunktionale Infrarot Schnittstelle (kompatibel zu allen gängigen Steuereinheiten). Reichweite 5-6 Meter.

Remote Station

Unverbind. Preisempf.
79,95 DM

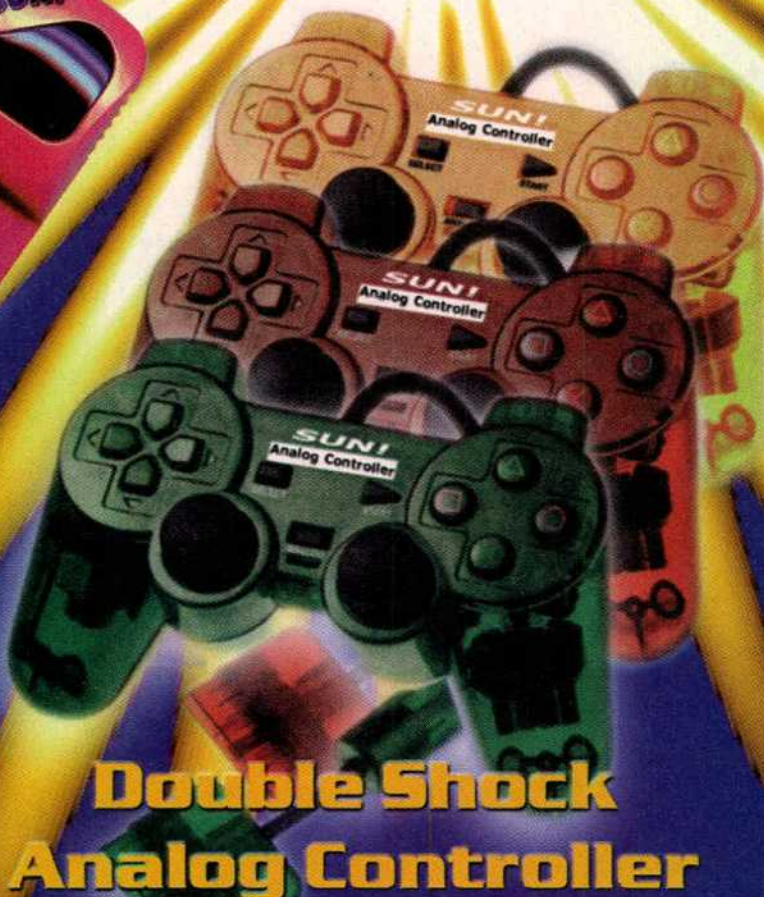
Schließen Sie ihr Joypad, Lenkrad oder andere gängige Steuereinheiten an die Remote Station an. Durch die auf Infrarottechnik basierende Sender/Empfänger Einheit, ersparen Sie sich das lästige Durcheinander mit ihren Anschlußkabeln. Denn von nun an können Sie selbst bestimmen in welcher Stelle im Raum Sie am liebsten spielen möchten. Noch dazu können Sie Ihre Konsole mit allen Anschlußkabeln für den Joypadport im Hintergrund lassen.



120-1080 Block MEMORY CARDS

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks
Led Display
Formschönes Design
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM 120 Blocks
Unverbind. Preisempf.
59,95 DM 360 Blocks
Unverbind. Preisempf.
89,95 DM 1080 Blocks



Double Shock Analog Controller

Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
Transparent Look
Zielgenaues Steuern
2 Motoren Technik

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM



2-4 MEG MEMORY CARDS

30 - 60 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
auch im Transparent Look erhältlich

Unverbind. Preisempf.
29,95 DM 2 Meg
Unverbind. Preisempf.
39,95 DM 4 Meg



Diese und viele weitere Produkte aus unserem Sortiment erhalten Sie in unseren SunStores oder im gutsortierten Fachhandel

SUNSTORES

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex

GAME SHOP
JUSSOW STR. 3
4125 KASSEL

GAME COMPANY
ACKERSTR. 34
40233 DÜSSELDORF

EUROGAMES
ALTFRIEDSTR. 1
44369 DORTMUND

GAME TOP
PLEISER DREIECK 189
53757 ST. AUGUSTIN

L.O.C.
IN DEN BREITWIESEN 4
69168 WIESLOCH

GAME TOWN
KAPUZIENER STR. 25 A
0337 MÜNCHEN

GAME STREET
CHRISTOPH STR. 28
86956 SCHONGAU

Bestell Service 02352/953350

Dreamcast bei uns erhältlich !



Andleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

Preise können abweichen - Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Porto&Verpackung 9.90 DM

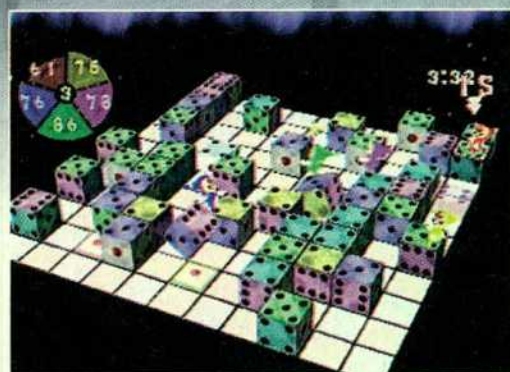
Sie möchten einen Sunstore eröffnen ? Rufen Sie uns an 02352/953279

DEVIL

MARK LIEBOLD

DICE

Genre	Denkspiel
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCEJ, Shift
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	15. Januar
Preis	ca. 99,- DM



Sobald in jede Lücke ein Würfel nachgerückt ist, gilt das Spiel als verloren.



Die Einführungsoption erklärt ausführlich das Spielprinzip von Devil Dice.



Für jeweils zehn gelöste Rätsel erhält man im Puzzle-Modus neue Spielfeldmotive für den Battle-Modus.

„Für die PlayStation herrscht ein reger Mangel an Denkspielen“, dachten sich die Entwickler von Shift

und machten sich daran, ein ausgefallenes, innovatives Puzzlespiel auf die Beine zu stellen. Das Ergebnis ihrer Bemühungen heißt Devil Dice und wird ab Mitte Januar in den Läden stehen.

In Devil Dice geht es darum, Würfel verschwinden zu lassen. In der Rolle eines kleinen, roten Teufels, der die Würfel beim gehen, einem Artisten gleich, weiter dreht, muß man versuchen, Würfel, auf deren Oberseite dieselbe Zahl zu sehen ist, aneinanderzureihen. Die Quader fangen an, im Boden zu versinken, sobald genauso viele Würfel zusammenstehen, wie deren Augenzahl anzeigt. Das klingt wahn-sinnig kompliziert, ist es aber gar nicht. Versucht man beispielsweise,

einen Würfel, auf dessen Oberseite drei Augen zu erkennen sind, verschwinden zu lassen, benötigt man noch zwei weitere von dieser Sorte, bei vier Augen braucht man vier Würfel usw. Die Einsen sind nur zu beseitigen, wenn man sie an versinkende Würfel dreht. Dies ist die Theorie, allerdings ist es in der Praxis nicht ganz so einfach, da auf dem Spielfeld etliche Würfel, jeder mit einer anderen Augenzahl, herumliegen und stets neue Quader nachrücken. Bei dem Versuch, die Würfel versinken zu lassen, kommt es stets auf die Situation an, wie gut die Quader zusammenstehen und ob man eventuelle Chancen überhaupt erkennen kann. Fällt der kleine Teufel einmal von einem Würfel, kann er versuchen, die Quader herumzuschubsen. Um wieder auf einen Kubus zu gelangen, muß er warten, bis wieder ein neuer Würfel auftaucht.

Neben dem Standard- und dem Trial-Modus stehen noch weitere Spiel-

varianten zur Auswahl. Zum einen gibt es den Battle- und den War-Modus. Hier kann man entweder gegen seine Freunde oder den Computer antreten. Damit man im Battle Mode gewinnt, müssen alle Würfelkombinationen (1, 2, 3, 4, 5, 6) einmal beseitigt werden. Im War Mode, in dem sich insgesamt fünf kleine Teufel auf dem Spielfeld tummeln, muß man so schnell so viele Würfel wie möglich verschwinden lassen, da jeder Erfolg eines Gegners den Verlust von Lebensenergie zur Folge hat. Zum anderen gibt es noch den Puzzle-Modus, in dem man mit einer vorgegebenen Anzahl an verfügbaren Schritten versuchen muß, alle Würfel zu beseitigen.

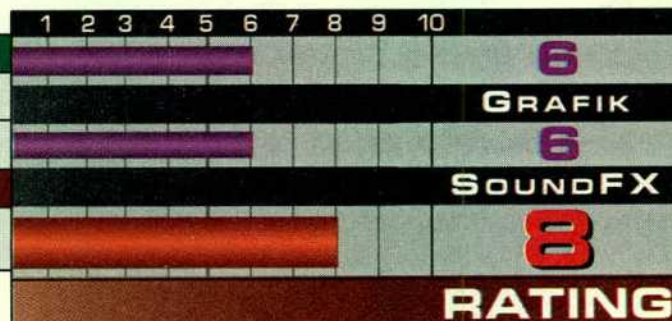
► Devil Dice ist ein höchst innovatives Denkspiel mit einem hohen Suchtfaktor. Grafisch ist es zwar etwas schlicht, doch bei der Konzentration, die das Spiel ab-verlangt, bemerkt man das sowieso nicht großartig. Devil Dice macht jeden Spieler früher oder später von sich abhängig - selbst alte Hasen des Genres, die schon über Tetris oder Columns hinweggekommen sind, werden hier wieder unzählige Stunden vor dem Bildschirm verbringen, nur um ihren Namen stolz auf dem ersten Platz der High Score-Liste eintragen zu dürfen.

POSITIV

- große Dauermotivation
- innovative Spielidee

NEGATIV

- nerviger Technosound



Alle Sendungen ab DM 50 FREE
* VE RSA POST NDKOST ENFR LADEN!

ACME

Bestellungen bis 17 Uhr gehen am gleichen Tag zur POST NDKOST ENFR LADEN!

NOV. 98)

ACME the game company

Früh Weihnachten

UMBAUCHIPS* BEI EINER SOFTWAREBESTELLUNG JETZT WIEDER KOSTENLOS!!!
...NUR FÜR AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE SOFTWARE!!

0221-2408800

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 DOCKET

16bit CPU/160x152dot/16kbyte RAM/Kalender/Uhr
NEOGEO POCKET.....149,90
erhältlich in 8 Farben



Netzteil(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
Samurai Spirits (Fighting).....	99,90
Tsunagitebonn (Puzzle).....	89,90
Arunchan (Simulation).....	89,90

NBA Hangtime, W.G.Eshockey, BlastCorps..je	49,90
1 Pole Position (Race).....	89,90
1080 Snowboarding.....	89,90
Mission Impossible.....	119,90
Turok 2 (engl. PAL).....	109,90
Zelda 64 (Adventure).....	99,90
Shaker Pack incl. Memory	19,90
Memory Card.....	9,90

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte

Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei zzgl. 3DM NN-Gebühr. Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Bei Software-Bestellungen über 200 DM gibt es eine der 14 Final-Fantasy-Keyrings zum Sammeln kostenlos dazu!

PlayStation

PlayStation + Dual Shock Controller.....	249,00
PlayStation + 2. Contr. + Mem. Card.....	299,00
PocketStation (PDA-tp).....	89,90
Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel.....	229,90
Arcade Joystick (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 Digi-Dual-Shock (Hori) blau, grün, klar.....	49,90
Controller "Beatmania".....	109,90
Controller NeGcon (grau, schwarz).....	89,90
Controller JogCon (Namco).....	99,90
CD-Case + Mickey's Wild Adv. oder Herkules.....	49,90
CD-Case + Crash II od. V-Rally od. Toca.....	49,90
Guncon.....	89,90
Memory Card 1MEG (EXONY).....	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
Scorpion Gun (Blaze).....	89,90
Controller-Verlängerungskabel.....	19,90
X-ploder (Cheat-Cartridge).....	99,90
Umbau (plus) in Verbindung mit Software.....	50,00

Abes Exodus (3D-Adventure 2.Teil).....	99,90
ACM 1918 (Flight-Sim.).....	99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....	99,90
Akuji - The Heartless (Jump 'n Run).....	99,90
Atlantis (Adventure).....	99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....	109,90
B-Movie (Shooter).....	99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....	99,90
Bombberman 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 1st.Ed. (Drachen 15cm.Pin.)	139,90
Bust-a-Groove (Dance-Action).....	89,90
Clock Tower II us (Adventure).....	129,90
Colony Wars:Vengeance (Space Combat).....	99,90
Croc 2 (Jump'n Run).....	99,90
Crash Bandicoot III (3D-Adventure).....	99,90
Cool Boarders 3 (Snowboard-Action).....	99,90
C&C II + Gegenschlag (Strategy).....	99,90
Fifa 99 (Sport).....	99,90
Fluid/Depth (Music-Adventure).....	89,90
Flottenmanöver (Strategy).....	99,90
Formel 1 98 (Race) + Link-Kabel.....	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
Guilt Gear us (Action).....	129,90
Heart of Darkness (Adventure).....	99,90
Kagero us (Strategy-Adventure).....	129,90
Karta us (Rollenspiel).....	129,90

PlayStation

Lunar: the Silverstar us (RPG Januar).....	159,90
Medevil (3D-Adventure).....	99,90
METAL GEAR	
ORIGINAL MERCHANDISE	
Original Zippo* with Cigarettecase.....	299,00
Chronograph* 599,- (*ltd. auf 1000 Stck weltweit)	
Baseballcaps.....59,90 T-Shirts.....39,90 Pins.....19,90	
Music (Musik-Editor).....	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 (Strategie).....	129,90
Saga Frontier us (Rollenspiel).....	129,90
Small Soldiers (Action).....	99,90
Soul Reaver (Adventure).....	129,90
Spyro the Dragon (3D-Adventure).....	99,90
Streetfighter Collection (2D-Fighting).....	99,90
Tales of Destiny us (Rollenspiel).....	139,90
Tekken III (3D-Fighting - Koning).....	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).....	89,90
Tomb Raider III (3D-Adventure).....	99,90
Unholy War (Strategy-Beat'em up).....	89,90
Wild Arms (Rollenspiel).....	99,90
Xenogears us (Rollenspiel).....	139,90

MANGA **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
Jolly Cat (OmU).....	39,90
M.D.Gest Vol.1-2 (OmU).....	je 39,90
Moldiver Vol.1-3 (dt).....	je 39,90
Evangelion Box (OmU).....	79,90
Evangelion (OmU) Ltd. Edition.....	129,90
Pattaboor Vol.1-2 (dt).....	je 39,90
Plastic Little (OmU).....	39,90
Record of Lodoss War 1-4.....	je 49,90
Streelfighter II TV Box 2-4.....	je 59,90
Tekken (OmU).....	39,90
The Hollow	

NEU!!!

プレイステーション

Beast Maria jp (DJ-Action).....	129,90
Beshibashi Special jp (46 Spiele - Action).....	109,90
Blue Breaker Burst jp (Action-RPG).....	129,90
Bombberman-Classic jp (Action).....	129,90
Bombberman Fantasy Race jp (Race).....	129,90
Bombberman Wars jp (Strategie).....	129,90
Bug! 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
Eurogetz jp (3D-Fighting - Dezember).....	139,90
EuroNight jp (Adventure).....	119,90
Evangelion jp (Rolenspiel).....	129,90
Everlast on jp (Anime-Adventure).....	139,90
Evil's Slave (Adventure).....	139,90
Final Fantasy VII International Spiel - Dezember).....	139,90
Final Fantasy VII International Spiel - Dezember).....	129,90
Gran Turismo jp (Racing + Memory Card).....	89,90
Gubble - Puzzle.....	109,90
Hyperion Recall jp (Simulation/RPG).....	149,90
Image Fight & X-Multiplex jp (Shooter).....	109,90
Knight's Fighters 97 (Fighting).....	129,90
Legend of Heroes 2 3/4 jp (RPG).....	je 139,90
Legend of Heroes 2 3/4 jp (RPG).....	139,90
Metal Slug 2 (Jump'n Shoot).....	129,90
Naruto Anthologies 1/2 jp (Collection).....	je 109,90
Neon Genesis Evangelion jp (Anime-Adv).....	119,90
Overload 2 jp (Horror-Adventure).....	139,90
Puzzle Bobble 4 jp (Tutelspiel).....	99,90
Rally de Africa jp (Race).....	129,90
R-Types Delta jp (Shooter).....	129,90
Roma jp (Adventure).....	109,90
Ridge Racer 4 jp (Race-Dezember).....	129,90
Samurai Shodown 1 & II (Beat'm Up).....	139,90
Sokoban Basic 2 jp (Tutelspiel).....	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 (Rolenspiel).....	119,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting).....	109,90



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

KENSEI



THE SACRED FIST

SVEN LIEBOLD

Genre	Beat'em Up
Hersteller	Konami
Entwickler	KCET
Testmuster	ACME Tel.: 0221-2408800
Erhältlich ab	sofort - Japan-Import
Preis	ca. 139,- DM



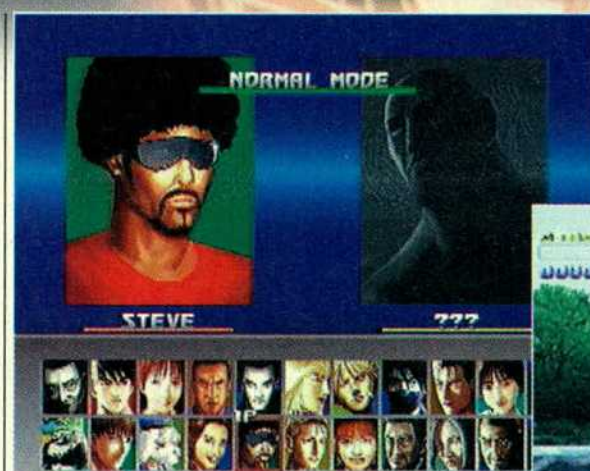
Der Oberboß Kaiya muß erst als Secret-Charakter freigespielt werden.

Im Dickicht der 3D-Prügler hat es ein Publisher in der Regel recht schwer mit einer neuen Variante dieses beliebten Genres zu bestehen. Durch enorme Meßplatten wie die der Tekken-Serie, Dead or Alive oder auch Bloody Roar stehen die Entwickler immer wieder aufs Neue vor der Herausforderung ihr Produkt möglichst attraktiv zu gestalten. Konamis Fighting-Debüt Kensei zeigt vor allem in kleinen Details, daß die Möglichkeiten noch lange nicht ausgeschöpft sind.

Ohne viel Hintergrundgeschichte und sonstigem Geplänkel steht der Spieler in einem Turnier, das sich über elf Stages erstreckt. Zu Beginn wählt man aus einem Angebot von neun Kampfkünstlern einen Favoriten und begibt sich ohne weitere Umwege in die erste Schlacht. Im Laufe des Turniers kann die Kämpfer-



Jeder Treffer wird effektreich unterstrichen.



Die buntgemischte Kämpferschar bietet für jeden Geschmack die richtige Figur. Viele der Charaktere ähneln sich jedoch in puncto Kampfstil und Animation.

riege auf stolze 22 Recken aufgestockt werden. Frei nach dem Tekken-Prinzip muß der Spieler mit unterschiedlichen Charakteren das Kumite überstehen, um sich der neuen Charaktere bereichern zu können.

Spielprinzip und Steuerung erinnern stark an Tecmos Dead or Alive. Je ein Button für Fuß- und Faustangriffe, die X-Taste blockt Attacken und per Kreisbutton werden Wurf- und Konterattacken ausgelöst. Im Gegenzug zu Tecmos Fighter steuert sich Kensei jedoch etwas kontrollierter. Es ist schon verblüffend wie durch geschickten Einsatz von Combos und Würfen ganze Kampfsequenzen entstehen, wie sie nur noch von echten Eastern getoppt werden könnten. Die Animation der Kämpfer reicht deutlich an die Qualität des Tekken 3 Königs, weshalb besonders Movepuristen auf ihre Kosten kommen werden. Es wurde fast an alle obligatorischen Manöver gedacht, die schnelle fünf bis acht Hit-Attacken ermöglichen, durch Countermoves überzeugen und insgesamt in ihrer Varianz sehr phantasiereich gestaltet wurden. Besonders bemerkenswert sind die Blocktechniken des Spielcharakters. Anstatt nämlich nur wie in jedem anderen Genrevertreter mit erhobenen Händen jeden Schlag abzuwehren, weichen die Kensei-Fighter dynamisch den Attacken aus und blocken mit raffinierten Manövern, die mit schicken Animationen in Szene gesetzt worden sind, explizit die Tritte und Schläge der Kontrahenten ab. Dank der recht simplen Spielmechanik hat der Spieler binnen kürzester Zeit einige durchschlagende Combos und Moves erlernt, mit denen man sich im mittleren der vier



Douglas ist eine eindeutige Kopie von Steven Seagal.

einstellbaren Schwierigkeitsgrade bereits gut seiner Haut wehren kann. Überhaupt bietet sich am besten der Vergleich einer Tekken-Light Version an, da die Bewegungsabläufe zwar ähnlich komplex, jedoch bei weitem nicht so ineinander verknüpfbar sind. Vor allem für Beat'em Up Neulinge bietet sich Kensei als hervorragender Einstieg in die harte Welt der fliegenden Fäuste an.

► Konamis 3D-Prügler zeigt solide Technik in ansprechender Form. Präzise texturierte und modellierte Polygonkicker tummeln sich vor großen Backgrounds, die in einer interessanten 2D + 3D Mixture dargestellt wurden. Die Bewegungsabläufe sind sauber und sehr flüssig animiert. Begleitet von zahlreichen Lichteffekten sowie intensiven Kampfgeräuschen präsentieren sich die martialischen Athleten derartig überzeugend, daß man das Pad nach den ersten paar Kämpfen gar nicht mehr aus der Hand legen will. Nur an den Spielvarianten geizten die Entwickler ein wenig. Überrollte Tekken 3 den Spieler mit einer ganzen Flut an innovativen Optionen, kann Kensei: The Sacred Fist nur noch mit den obligatorischen Versus-, Time Attack-, Survival- und Trainings Modi aufwarten. Wer schon immer ein Faible für diese Spielgattung hatte, wird mit Kensei in keinem Fall enttäuscht werden. Mit einem gesunden Abstand zum Einheitsbrei sollte dieser Titel viele Stunden voller Spielspaß garantieren.

POSITIV

- durchdachtes Kampfsystem

NEGATIV

- nur wenige Features

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

7 GRAFIK

8 SOUND

7 RATIN

SVEN LIEBOLD

DODG'EM ARENA



Die Grafikengine bietet eine gute Weitsicht.



einen ständigen Wechsel des Puckbesitzers. Mit dem Beschuß der Gegner erhält man ebenfalls Punkte gutgeschrieben, gerät man aber selbst ins Kreuzfeuer, nimmt die Geschwindigkeit des Vehikels stark ab, wodurch das Erklimmen höherer Ebenen sehr schwer fällt. In diesem Fall gilt es flugs Nachschub in Form von auf dem Feld verteilten Kanistern zu tanken.

► In technischer Hinsicht gibt Dodgem Arena keinerlei Anlaß für einen Tadel. Die Grafik ist sauber gezeichnet und kommt ohne Blitzer oder Pop Ups aus. Die Framerate hält sich trotz einiger netter Spezialeffekte, wie beispielsweise dem von wipEout bekannten Triebwerksstrahl oder den unterschiedlichen Waffensystemen stets im grünen Bereich. Die Steuerung ist zumindest mit einem Digital-Pad nicht sehr glücklich ausgefallen, da die Sprungfunktion auf das Steuerkreuz gelegt wurde. Fegt man allerdings vorzugsweise per Analog Controller durch die Arenen, fällt dieses Manko flach, da hier die Tastenbelegung sehr viel intelligenter gelöst wurde. Zweifellos lassen sich die Gleiter

POSITIV

- als Multiplayergame unterhaltsam

NEGATIV

- monotones Gameplay

Genre	Sportspiel
Hersteller	Project 2 Interactive
Entwickler	Formula Game Development
Testmuster	Project 2 Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Wird der Puck im mobilen Tor versenkt, darf sich der Spieler 1000 Punkte gutschreiben.

analog auch um einiges akkurater lenken. Auch der Soundtrack kann Freunden fundierter Technomusik durchaus gefallen.

Trotz des recht einfachen Spielprinzips will der Funke dennoch nicht überspringen. Ist man am Anfang noch richtig bei der Sache, sinkt doch die Motivation nach einigen Runden erheblich in den Keller. Nach der fünften Arena hat man praktisch alles an Extras und Spielfeldvarianten gesehen. Auf neue Features wartet man vergebens. Lediglich der Multiplayer Mode, an dem dank der seltenen Linkoption bis zu vier Spieler teilnehmen können, vermag für einige Stunden zu begeistern. Wer an einer Mixtur aus Hockey und Ballblazer Gefallen finden kann, sollte dennoch einen Blick auf Dodg'em Arena riskieren.

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

113

TEST SCREEN



Die Gegner sind dem Puckbesitzer ständig auf den Fersen.

WIR SEHEN UNS IM CLUBHOUSE

Jeden Samstagmorgen –
nur für euch.

Captain Future



SAT.1

CLUBHOUSE



NEU

level x

PC-Spiele und Profi-Tips
in Zusammenarbeit mit:

play DAS KOMPETENTE MAGAZIN
PLAY STATION

SAT.1

Ich drück' Dich!

MISCHA STRECKER

ELIMINATOR

Genre: Shooter
Hersteller: Psygnosis
Entwickler: Magenta Software
Testmuster: Psygnosis
Erhältlich ab: Februar 1999
Preis: ca. 99,- DM



Mit Hilfe des justierbaren Fadenkreuzes können selbst die größten Gegner problemlos anvisiert werden.

Na endlich mal ein Grund aus dem Knast zu fliehen. Als Kriegsgefangener muß man in Eliminator als Versuchskaninchen für die neuesten Waffensysteme des Militärs herhalten. Damit der Job auch ernst genommen wird, wurde unter Eurem Sitz eine Zeitbombe montiert, deren Uhr unaufhaltsam gegen Null tickt. Einzig das Abschießen der Gegner und das Aufsammeln von Zeitboni vermag die Detonation des Sprengsatzes zu verzögern. Bevor es losgeht, wird noch eine ID festgelegt sowie eines der vier Schiffe ausgewählt, die sich in Steuerung, Geschwindigkeit und Schaden voneinander unterscheiden. Anschließend taucht man ab in die verzweigten Tunnelsysteme und Arenen des unterirdischen Militärkomplexes – stets auf der Suche nach dem rettenden Ziel. Dies ist an sich gar nicht so schwer, denn die Gegner machen keine Anstalten den Schüssen auszuweichen, sondern marschieren stur ihre vorbestimmten Bahnen entlang. Durch Power Ups wird der Jäger mit Spezialwaffen und Upgrades aufgerüstet oder die Energie wieder auf Maximum gesetzt.

Nur im Zwei-Spieler-Modus motiviert das Spiel ein wenig. Im Split Screen ist nicht Zusammenarbeit gefragt, sondern gnadenloses Search and Destroy.

Eliminator zeigt zeitweise gute Ansätze einen Genremix aus Baller- und Rennspiel zu verkörpern. Durch die fehlende Gegnerintelligenz verkümmert das Gameplay jedoch schnell zu einem anspruchslosen Geballere.



Aufgrund der hohen Spielgeschwindigkeit kann der Zwei-Spieler-Modus manchmal etwas unübersichtlich werden.



Game It!

Titel des Monats

Dezember:

Tomb Raider 3*
89,99

0180/522 5300
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http://www.gameit.de
email: info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert

Unsere

TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preissturm 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 9.11.1998

* = noch nicht verfügbar am 9.11.

N = Neu im Programm P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch

Unsere österreichischen+ Kunden bestellen hier:

Game It! - A-6691 Jungholz

Tel. 05676/8372

Versand erfolgt mit österreichischer Post

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
Gran Turismo	89,99
Megaman Legends*	79,99
Rival School*	79,99
Spyro the Dragon	79,99
Tekken 3	79,99

SONY PSX

360°	89,99
5th Element	79,99
Abe's Oddysee	49,99
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	49,99
All Star Tennis 99	79,99
Alundra	79,99
American Football 99*	79,99
Apocalypse	79,99
Armored Core*	79,99
Asterix*	79,99
Atlantis	79,99
Azure Dreams	79,99
B-Movie*	79,99
Baby Universe	79,99
Baphomet's Fluch 2	79,99
Batman & Robin	79,99
Battle Arena Toshinden	79,99
Beast Wars	79,99
Blazing Air	79,99
Castro	79,99
Cave & Blade*	94,99
Goody Roar	79,99
Bombberman	79,99
Box Champions*	79,99
Breath of Fire 3*	87,99
dt. Special Ed.	104,99
Buggy	79,99
Bushido Blade	79,99
Just a Move 3	49,99
Just a Move 4*	59,99
C3 Racing	79,99
Car Combat Game*	79,99
Cardinal Syn	79,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	44,99
Caesar's World 2*	79,99
Cart World Series*	74,99
Centipede*	89,99
Cheatschuch	24,99
C & C 1 Platinum	39,99
C & C 2	79,99
C & C 2 Gegenschlag	79,99
Colin McRae	79,99
World Rally	84,99
Colony Wars: Veng	89,99
Constructor	79,99
Cool Boarders 2	79,99
Crash Bandicoot 1	79,99
Crash Bandicoot 3*	84,99
Crime Killer	79,99

Gamestar-Leserbefragung 9/98:

Game It! ist der bevorzugte Versender!
Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben! Yeeehaaaa!!!!

Croc	39,99
Cy Ball Zone	79,99
Dead of Alive	79,99
Deathtrap Dungeon	99,99
Deer Stalker	99,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	39,99
Discworld 2	79,99
Dogdem Arena*	79,99
Dreams*	84,99
Dungeon Keeper 2*	79,99
Earthworm Jim 3D*	79,99
Everybody's Golf	79,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fifa 99	79,99
Final Fantasy 7	89,99
Firetrap	79,99
Flottenmanöver*	79,99
Fluid siehe Pulse!	79,99
Football 99*	79,99
Formel 1 Platinum	79,99
Formel 1 98	79,99
Forsaken	79,99
Frenzy	79,99
Future Cop	79,99
G-Police	79,99
Gex 3D	79,99
Ghost in the Shell*	79,99
Global Domination*	79,99
Glover*	79,99
Gran Turismo	79,99
Grand Theft Auto	79,99
Hardball 6	79,99
Heart of Darkness	79,99
Hercules*	79,99
Indy 500	79,99
S.S. Pro Platinum	84,99
S.S. Pro 98	84,99
International	79,99
Track & Field	39,99
John Madden NFL 99*	89,99
KKND*	79,99
Klonoa	79,99
Kula World	79,99
Lemmings	79,99
Lucky Luke	79,99
Match Day 3*	79,99
Mechwarrior 2	79,99
Medieval	79,99
Megaman 8	79,99
Megaman	79,99
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	79,99
Gr. Hits 2*	89,99
Monopoly	79,99
Moto Racer 2*	79,99
Mr. Domino*	79,99
Myst	79,99
N20 Adrenalin	79,99
Nascar 99*	89,99
NBA Hangtime*	79,99
NBA in the Zone 98*	79,99
NBA Live 99*	79,99
Need 4 Speed 3	79,99
Newman Haas Racing	79,99
NFL Blitz*	79,99
NHL Hockey 99	79,99
Nightmare Creatures	79,99
Ninja	79,99
Off Road Challenge*	79,99
Overboard	79,99
Pandemonium	79,99
Panzer General 2	79,99
Perihellian*	79,99
Pet in TV	79,99
Phat Air Snowball	79,99
Player Manager	79,99
Pitfall 3D-Beyond	79,99
Pocket Fighter*	79,99
Point Blank	79,99
Pool Shark*	79,99
Porsche Challenge	79,99
Pro 18 Golf*	79,99
Pro Pinball	79,99
Timeshock	79,99
Psyblade*	79,99
Pulse (Depth)*	79,99
Puma Street Soccer	79,99
Premier Manager99*	79,99
P-Type*	79,99
Racing Simul. 2	79,99

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	29,99
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 Multiform	319,99
Umbochip für US+Jap	14,99
Playstation Tasche Sony	79,99
incl. Memory Card u. Controller	59,99
Predator Lichtpistole	27,99
Protector Gun	19,99
RGB Kabel	69,99
Scorpion Gun	39,99
Space Station	19,99
Verlängerungskabel für Pads	69,99
X-Plorer	69,99

Kundenservice groß geschrieben:

- Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
- Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
- Wir geben Preissenkungen sofort weiter
- Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

www.gameit.com
bequem bestellen!

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	Marktstr. 22 - 07274/778045
76829 Landau	Lindbrunnstr. 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

SMALL SOLDIERS

SVEN LIEBOLD

Genre *Shooter*
Hersteller *Electronic Arts*
Entwickler *DreamWorks Interactive*
Testmuster *Electronic Arts*
Erhältlich ab *sofort*
Preis *ca. 109,- DM*



Mit dem Geschützstand können nicht nur Gleiter aus der Luft geholt werden.

Wer träumte als Kind nicht davon, seine Spielzeugfiguren und Plastikhelden zum Leben zu erwecken? Diese Thematik diente dem Filmemacher Joe „Gremlins“ Dante, der in seinem letzten Streifen *Small Soldiers* einer ganzen Horde von Actionfiguren Leben einhauchte, als Vorbild. Eine kleine Spielzeugfirma namens *Heartland Toys* wird



Teleporter verbinden unterschiedliche Ebenen.

von dem multinationalen Konzern *Globetch Industries* geschluckt. Daraufhin werden zwei Spielzeugdesigner heftig unter Druck gesetzt, möglichst schnell etwas noch nie Dagewesenes zu erfinden. Ergebnis des Brainstormings sind die Actionfiguren der friedlich-mystischen *Gorgonites* und die martialischen *Elitekommando-Soldaten*. Durch einen streng geheimen Mikroprozessor sollen sich die Plastikhelden mit unglaublichem Realismus bewegen und jedes Kinderherz zum Leuchten bringen. Daß dieser „Super-Chip“, der eigentlich im Lenksystem von *Cruise Missiles* zu finden ist, den Figuren ebenfalls ein echtes Bewußtsein verschafft, wurde nicht bedacht. Das Unheil nimmt seinen Lauf: Die Kleinstadt *Winslow Corners* verwandelt sich zum Kriegsschauplatz der gegnerischen Parteien.

Daß ein erfolgreicher Film meist eine ellenlange Merchandise-Produktpalette mit sich bringt, steht wohl außer Frage. Neben T-Shirts, Figuren, Postern und Kaffeetassen entschloß sich die Softwareabteilung von *Steven Spielbergs*



Nachdem man seinen Kumpanen aus den Fesseln befreit hat, steht er dem Spieler tatkräftig zur Seite.

DreamWorks Studios, ebenfalls eine adäquate *PlayStation*-Version der *Small Soldiers* auf den Markt zu bringen.

Das Spiel orientiert sich zwar an der Grundthematik der Zelluloidvorlage, spricht an dem Kriegszustand zwischen beiden Gruppen, verwendet allerdings komplett andere Schauplätze. Statt nämlich nur das Konzept von lebendigen Actionfiguren zu verfolgen, beschlossen die Entwickler, das gesamte Spielgeschehen in dem eigentlichen Universum der Plastikhelden zu inszenieren. Der Spieler schlüpft in die Rolle des *Gorgoniten*-Anführers *Archer*, der seinem Asehen nach wohl am ehesten einer *Mensch-Löwen-Kreuzung* nahekommt. Mit ihm und der Hilfe seiner Freunde gilt es, die vehementen Angriffe von *Chip Hazard* und seinen Ka-



Per Knopfdruck eilt *Archer* ein Freund zu Hilfe.

DIE ALTERNATIVE O.D.T.

Psygnosis



Die Stadt *Calli*, eine der beiden Hauptstädte des Planeten *Tonantzin*, wird von einer fürchterlichen Epidemie heimgesucht. Der Spieler macht sich mit *Captain Lamats* Luftschiff und seiner

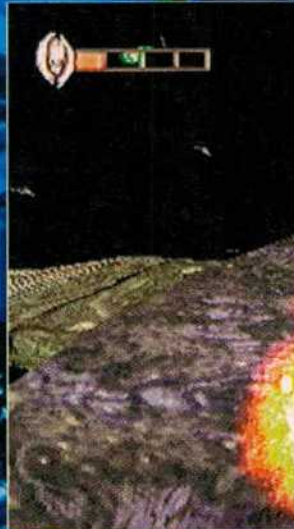
Crew auf die Suche nach einer sagenumwobenen grünen Perle, die durch ihre übernatürlichen Kräfte Rettung verspricht. Mit düsterer Atmosphäre, geschicktem Leveldesign und ausgefeiltem Gameplay ist *O.D.T.* für Fans des Genres die eindeutig bessere Wahl.



Jeder gegen jeden! Der Deathmatch Mode sorgt für Zweispieler-Spaß!



Jeder Chanter übergibt Archer einen Schlüssel zu unterschiedlich farbigen Portalen.



Die Feuerkraft des Walkers ist nicht zu unterschätzen.

meraden abzuwehren, die sich den Heimatplaneten von Archer zum Ziel gemacht haben: Gorgon.

Aus der 3rd Person Perspektive betrachtend steuert Ihr den mächtigen Archer durch 15 in sich abgeschlossene Polygonwelten. Am Anfang jedes Levels erhält man kurze Instruktionen, was in dem jeweiligen Abschnitt zu tun ist. Die Missionen beschränken sich jedoch vorwiegend auf das Sammeln von Schlüsseln, damit am Ende ein bestimmtes Objekt zerstört werden kann. Um die begehrten Zugänge zu den verschlossenen Portalen zu erlangen, gilt es meist, sogenannte Chanter zu sammeln. Diese putzigen Gestalten müssen ihrer Farbe entsprechend zu einem Gebetskreis geschafft werden. Befindet sich der Chanter an der richtigen Position, fängt er wild damit an seine Arme huldigend auf und abzuwerfen, woraufhin der Spieler einen Schlüssel erhält. Natürlich versuchen Mitglieder der Kommandos, ihn von seinem Vorhaben abzuhalten. Archer verfügt über zehn unterschiedliche Waffensysteme, um sich gegen seine Angreifer zu wehren. Von zielsuchendem Laserfeuer über Tretminen und durchschlagskräftige Raketen steht dem Löwenkrieger allerlei Kriegswerkzeug zur Verfügung. Je nach Level variierend kann man auch in brenzligen Situationen einen seiner Kumpanen per Tastendruck herbeirufen, um die lästigen

Kommandos gemeinsam aufzumischen. Unter anderem wird Archer durch das schlagkräftige Duo Slamfist und Punchit, das dreibeinige Auge Ocucla oder auch den kleinen Stench und Scratch unterstützt. Jeder der Helfer besitzt eigene Vorzüge und greift Archer für einige Zeit im Kampfgeschehen unter die Arme. Der Flugdrache nimmt beispielsweise die Kommandos aus luftigen Höhen aufs Korn, während der kleine Stinker Stench seine grünen Gaswolken in der Nähe der Soldaten abläßt. Neben den obligatorischen Bewegungsvarianten wie Springen und Laufen kann sich der PVC-Löwenherz auch an

rakter der Kommandos gestaltet das Game auf die Dauer sehr monoton. Das Leveldesign ist zwar zweckmäßig ausgefallen, aber alles andere als innovativ oder aufregend. Weder großartige Interaktion mit der Umgebung noch architektonische Spielereien bereichern das Gameplay. Einziges Highlight ist das gelegentliche Besetzen von Geschütztürmen oder einem Kampfläufer, mit dem man seinen Feinden ordentlich einheizen kann. Die künstliche Intelligenz der Kommandos läßt ebenfalls stark zu wünschen übrig. Wenn man

„ELECTRONIC ARTS ZEICHNET SICH MIT DIESEM RELEASE NICHT GERADE MIT RUHM AUS, DA SICH SMALL SOLDIERS GESICHTSLOS IN DIE REIHE DER LIEBLOSEN LIZENZUMSETZUNGEN EINREIHT. FANS DER FILMVORLAGE KÖNNTEN EVENTUELL EINEN BLICK RISKIEREN.“

Felsklippen emporhangeln oder sich auch an Äste und ähnliche Objekte hängen, um etwaige Abgründe zu überwinden.

► Small Soldiers kann trotzdem aus vielerlei Kritikpunkten nicht überzeugen. Zum einen ist das Blickfeld stark begrenzt, welches dennoch den sichtbaren Grafikaufbau nicht verstecken kann. Nur allzu oft verpufft ein Schuß ins Leere, weil ein gerade noch sichtbarer Gegner ausgeblendet wird. A propos Gegner: Aus uns unverständlichen Gründen finden wir immer nur jeweils zwei unterschiedliche Einheiten jeder Partei in den Spielabschnitten vor. Gerade das Auftreten von nur einem Cha-

schon die Gegnervielfalt derartig minimiert, sollte man doch wenigstens auf eine ordentliche AI Wert legen, die spannende Zweikämpfe garantieren würde. Glücklicherweise spendierten die Entwickler dem Programm wenigstens einen Zwei-Spieler Mode. Wahlweise Archer oder Chip Hazard können sich hier entweder einfach nur jagen oder die berühmte „Capture the Flag“-Variante spielen.

Electronic Arts zeichnet sich mit diesem Release nicht gerade mit Ruhm aus, da sich Small Soldiers gesichtslos in die Reihe der lieblosen Lizenzumsetzungen einreicht. Fans der Filmvorlage könnten eventuell einen Blick riskieren.



Durch dieses Portal springt Archer in den Level.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
POSITIV											5
• starker Soundtrack											GRAFIK
NEGATIV											6
• liebloses Leveldesign											SOUNDFX
• schwache AI											5
• langweiliges Gameplay											RATING

R-TYPE DELTA

SVEN LIEBOLD

Genre	Shooter
Hersteller	Irem
Entwickler	Irem
Testmuster	ACME -Tel.: 0221-2408800
Erhältlich ab	sofort - Japan-Import
Preis	ca. 139,- DM



An manchen Stellen rotiert die Kamera dramatisch um das Geschehen.

Was haben wir auf diese Fortsetzung gewartet? R-Type zählt unter den zahllosen Shootern wohl zu den bekanntesten und vor allem besten seines Genres. Kaum ein System wurde ausgelassen, auf dem die schnittigen Raumschiffe der „R“ Klasse noch nicht ihr explosives Feuerwerk abgebrannt haben. Schon als der erste Automat mit diesem Titel aufgestellt wurde, zeigten die Designer von Irem, was die damaligen Münzfresser überhaupt imstande waren zu leisten. Mit einem brachialen



Mit einem riesigen Kampfboter im Rücken gilt es, diesen Level zu bestehen.

Grafikinferno, welches selbst heute noch in den heimischen Stuben Anklang finden könnte begeisterten die Japaner Millionen von Ballerspiel Fans. Ganz in diesem Stil führt Irem den hohen Standard dieser Serie nun weiter. In neuem Polygongewand entführen uns wahlweise drei unterschiedliche R-Types in eine Schlacht, wie sie auf der PlayStation bis dato nicht gekämpft worden ist.

Zu Beginn des Spiels hat man die Qual der Wahl zwischen drei Raumschiffen. Jedes Gefährt ist mit einer anderen Art von Drohne und der damit verbundenen Bewaffnung bestückt. Wie auch in allen anderen R-Types ist diese Drohne das Herzstück der Raumschiffe. Als eine Art Schild können sie entweder am Kopf oder am Ende des Fliegers angekoppelt werden. Hält man den Feuerknopf länger gedrückt, entlädt sich ein mächtiger Beam aus dem unscheinbaren Satelliten. Der Standardjäger R9a Delta verfügt über fast dieselben Systeme, wie wir sie auch aus den bekannten 2D-Prequels kennen. Der Rx präsentiert sich mit einer neuartigen Drohne, die sich unter anderem zu einem breiten Laserfächer ausbauen



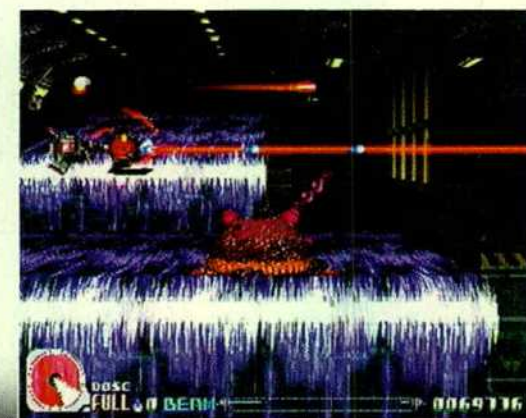
Unterwasser wird sogar das gesamte Klangfeld dummer.

läßt. Im R13 hingegen entladen sich beispielsweise tödliche Blitze über den Bildschirm, die anstürmende Gegner in Sekundenschnelle atomisieren. Die einzelnen Kombinationen der verschiedenen Waffensysteme würde bei weitem den Rahmen dieses Artikels sprengen.

Trotz der neuen 3D-Optik ist sich das Spielprinzip treu geblieben. R-Type ist immer noch ein Sidescroller auf einem vordefinierten Pfad. Wer also schon bangte, daß sich mit Einzug der dritten Dimension auch eine Konzeptänderung ankündigen würde, kann an dieser Stelle beruhigt werden. Durch die neue Darstellungsweise ist nun viel mehr an Dramatik und Spielgefühl dazugekommen. Mit wilden Kameraschwenks begleiten wir beispielsweise den Piloten durch ganze Städte, differenzierte Witterungsverhältnisse, in den lautlosen Weltraum als auch durch überschwemmte Kanalisationen. Die Designer schafften es durch die grafische Darstellung der einzelnen Level sich von dem doch sonst so nüchternen und sterilen Bild der Polygonoptik zu lösen und fingen genau das alte Flair ein, das die Prequels so beliebt machte. Besonders



Zu Beginn hat man die Wahl zwischen den drei R-Types.





Per R1 und R2 Taste kann die Geschwindigkeit des Schiffs gesteuert werden.

die Verschmelzung von organischem mit künstlichem Material wurde wieder ganz groß in den Vordergrund gestellt.

► Eines ist natürlich ebenso nach wie vor beim alten geblieben: R-Type ist nicht gerade für zart besaitete Naturen, die nach ein paar Ableben die Flinte ins Korn werfen, denn leider muß der Spieler bei Verlust aller Credits wieder von vorne beginnen, da keine Spielstände gespeichert werden können. Der hohe Schwierigkeitsgrad fordert dem Spieler zwar das Letzte ab, belohnt jedoch den Ausdauernden mit superben Optiken und atemloser Action. Was hier an grafischen Effekten aus der PlayStation herausgekitzelt wurde, ist fast nicht in Worte zu fassen. Riesige Schwärme von Schiffen ziehen über den Bildschirm und versuchen die R-Types von ihrem Auftrag abzuhalten. In Level drei werden sie gar von einem bildschirmfüllenden Kampfroboter verfolgt. Die liebevoll bis in das kleinste Detail aufgebauten Level zeichnen diesen Shooter einfach aus.

R-Type Delta schraubt sich ohne „Wenn“ und „Aber“ an jeder Konkurrenz vorbei. Selbst dem ebenso ausgezeichneten Einhänder aus dem Hause Squaresoft fehlt einfach diese Balance des Gameplays, die diesen Klassiker nach wie vor auszeichnet. Allen verschworenen Fans des heißen Fingers und nerven aus Stahl sei dieser Titel ans Herz gelegt. Wer sich schon immer einen Genvertreter dieser Art in Spielhallenqualität zu Hause wünschte, dem wird mit R-Type Delta ein großer Traum erfüllt.

**EXTREME
HARDCORE**

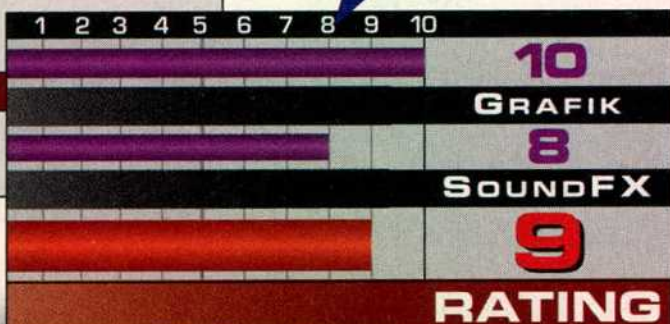
**play
PLAY STATION
BEST
BUY!**

POSITIV

- umwerfende Optik
- liebevolles Leveldesign
- ausgewogenes Gameplay

NEGATIV

- keine Speicher-möglichkeit der Level



FREAK'S SHOP

PLAY STATION:

Abe's Exodus	84,95
Actua Golf 3	79,95
Actua Ice Hockey 99*	79,95
Actua Pool (12)	79,95
Actua Soccer 3 (12)	79,95
Actua Tennis	79,95
All Star Tennis	84,95
Alundra	79,95
Apocalypse	89,95
Asteroids 3D	79,95
Atlantis (12)	84,95
B-Movie (12)	84,95
Blasto	74,95
Blaze'n Blade	89,95
Box Champions (12)	84,95
Breath of Fire 3 (12)	84,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt & Pin & Drachenfigur*	109,95
Buggy	79,95
Bust A Groove	79,95
Bust A Move 4 (12)	79,95
Caesars Palace 2	79,95
Cardinal Syn	69,95
Centipede (12)	89,95
Chill	59,95
Colin McRae Rally	84,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	84,95
C & C 2 Gegenschlag	79,95
Colony Wars 2	84,95
Cool Boarders 3 & Tray	84,95
Crash Bandicoot 3 & Tray	84,95
Deathtrap Dungeon	59,95
Deer Stalker (12)	79,95
Dodg'em Arena (12)	79,95
Dreams (12)	84,95
Earthworm Jim 3D (12)	79,95
FIFA '99	84,95
Final Fantasy 7 & dt. 4e Spieleberater <1000 Bilder>	104,95
Firetrap (12)	84,95
Fluid (Depth, Pulse)	74,95
Formel 1 '98 & Demo	89,95
Full Metal Pidgeon (12)	89,95
G-Darius	84,95
Gran Turismo	79,95
Hard Edge (12)	89,95
Highway Havoc (12)	89,95
Hugo	84,95
Int. Superstar Soccer 98	89,95
Invasion (12)	89,95
J. Johnson US Football*	79,95
Joe Blow (12)	89,95
Libero Grande (12)	89,95
Mediavil & CD-Case	84,95
Mega Man Battle & Chase	79,95
MegaManLegends(12)	79,95
Mega Man X4 (12)	89,95
Music	89,95
N2O	79,95
Nascar '99	84,95
NBA Live '99 (12)	84,95
NHL Hockey '99	84,95
O.D.T.	84,95
Plane Crazy (12)	84,95
Pocket Fighters (12)	79,95
Pool Shark (12)*	84,95
Pro Pinball Big Race USA*	84,95
Psybadek	84,95
Puma Street Soccer (12)	84,95
RC Stunt Copter (12)	84,95
Rivals School (12)	89,95
Rogue Trip	84,95
Rushdown	84,95
Shadow Gunner	79,95
Small Soldiers	84,95
Soccer Pro Manager (12)	89,95
Spyro the Dragon	79,95
Streak (12)	84,95
Tekken 3	89,95

Tenchu	89,95
Test Drive 5	84,95
Test Drive Off Road 2*	84,95
Theme Hospital	84,95
Toca Touring Car 2	84,95
Tomb Raider 2 & farbiges Joypad & Memory Card	89,95
Tomb Raider 3	89,95
Tomb Raider 3 & Joypad	99,95
Ubik (12)	89,95
UEFA Soccer (12)	89,95
Unholy War, The & Demo Blood Omen 2	79,95
Virtual Baseball 97	59,95
Viva Fußball (12)	84,95
VMX Racing	59,95
War Games	84,95
Wild 9	79,95
Wild Arms (01.99)	79,95
WWF Warzone	79,95
X-Files - The Game*	89,95
X-Men vs Streetfighter*	89,95

.....und viele andere !!!

Zubehör:

Analog Pad & Dauerfeuer & Zeitlupe & Programmierung	49,95
Antennenkabel	29,95
CD Case	14,95
Dual Force Feedback je grau, rot, schwarz oder weiß	44,95

E3 '98 Messe-Video

3 Std. = 29,95

Gun "Dual"	29,95
Gun "Scorpion"	59,95
Gun & Laseraufsatz	69,95
Joypad versch.Farben je	14,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad mit Pedale	119,95
Memory Card 1MB	19,95
Memory Card 4MB	39,95
Mouse	39,95

PLAY STATION

incl. Dual Shock & Joypad & Memory Card & Nanotek Warrior

289,-

RGB Kabel	14,95
RGB Kabel Special	19,95
2m, Cinch-Ausgänge - Stereo-Anlage, G-Con Unterstützung	
Spieleb. Final Fantasy 7 <über 1000 Bilder>	19,80
Spieleberater Resident Evil & Resident Evil D.C.	19,80
Xploder Schummeladapter	89,95

Sonderangebote:

4-4-2 Soccer	29,95
Actua Golf 1 & 2 je	44,95
Actua Ice Hockey <a>	39,95
Actua Soccer 2	39,95
Adidas Power Soccer Int.	49,95
Agent Armstrong	39,95
Alien Trilogy dt/a-uncut je	39,95
Armored Core	49,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	49,95
Battle Sport	39,95
Battle Stations <a>	49,95
Bedlam	39,95
Black Dawn	29,95
Blam Machinehead	39,95
Blood Omen	49,95
Bug Riders	49,95
Caesars Palace	44,95
Carnage Heart	49,95
Circuit Breakers	49,95
Command & Conquer	39,95
Contra	39,95
Crime Killer	39,95
Critical Depth	49,95

Criticom	29,95
Croc	39,95
Crow, The	44,95
Cyberspeed	29,95
Darklight Conflict	39,95
Darklight Conflict <a>	29,95
Darkstalkers	39,95
Dragonheart	39,95
Dynasty Warriors	29,95
Earthworm Jim 2	49,95
FIFA '97	39,95
Formula Karts	39,95
Forsaken	39,95
Frankreich '98	44,95
Golden Goal 98	39,95
Grand Theft Auto	44,95
Grid Run	29,95
Herc's Adventure <a>	39,95
Hercules	39,95
Independence Day	39,95
Konami Open Golf	29,95
Lemmings Compilation	44,95
Little Big Adventure	49,95
Lost Vikings 2	44,95
MDK & Soundtrack	39,95
Megaman X3	49,95
Mickey's Wild Adv.	39,95
Micro Machines V3	39,95
Midnight Run	49,95
Motor Mash	49,95
Nanotek Warrior	29,95
NHL Hockey '97	49,95
NHL Powerplay Hockey	29,95
NHL Powerplay Hockey 98	39,95
Olympic Games	49,95
Overboard	39,95
Pandemonium	39,95
Panzer General 2	39,95
Parodius Deluxe	39,95
Perfect Weapon	29,95
Pitball	39,95
Powerboat Racing	39,95
Pro Pinball - Timeshock	49,95
Rapid Racer	49,95
Raven Project	39,95
Rayman	39,95
Resident Evil & Spieleberater	44,95
Return Fire	49,95
Road Rage	39,95
Road Rash	44,95
Robopit	29,95
Rock'n Roll Racing 2	39,95
Shadowmaster	49,95
Skeleton Warriors	39,95
Skull Monkeys	49,95
Slam'n Jam	29,95
Soviet Strike	39,95
Spider	39,95
Spot goes to Hollywood	39,95
Star Gladiator	39,95
Star Wars Masters of Käsi	49,95
Strike Point	39,95
Striker	39,95
Super Football Champ	49,95
Super Match Soccer	39,95
Super Puzzle Fighter	49,95
Supersonic Racers <a>	29,95
Swagman	49,95
Test Drive 4	44,95
Thunderhawk 2	29,95
Thunderhawk 2 <a>	49,95
<ungeschnittene PAL-Version>	
Toca Touring Car	44,95
Tombrader	44,95
Total Drivin'	39,95
True Pinball	39,95
Tunnel B1	39,95
V-Rally	44,95
Vandal Hearts	49,95
Virtual Pool	49,95
Warhammer	39,95
W. Gretzky Hockey '98	44,95
Wing Commander 4	49,95
World Cup Golf	39,95
World League Basketball	49,95
Worms	39,95
Wreckin Crew	49,95
X-Men Children of the Atom	49,95
Zero Divide	49,95

Die aufgeführten Spiele sind alle NEU!!!

a = Ausländische Anleitung

* geplante Neuheit / Preissenkung

Franchise-Partner:
Game Paradise,
Windthorststr. 13,
48143 Münster
Tel.: 0251-5105789

Game Paradise,
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



NBA LIVE 99

MARTIN WEIDNER

Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Testmuster	Electronic Arts
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 109,- DM



EA Sports beabsichtigt, auf ihrer Internetseite easports.com NBA-Roster Updates zur Verfügung zu stellen, die mit einem PC downgeloadet und mit InterActs DexDrive auf eine handelsübliche PlayStation-Memory Card kopiert werden können. Bislang ist InterActs Adapter leider nur in den USA erhältlich.



Regelwerk und Optionen sind sehr umfassend.



Am Ende eines Matches wird der beste Spieler gekürt.

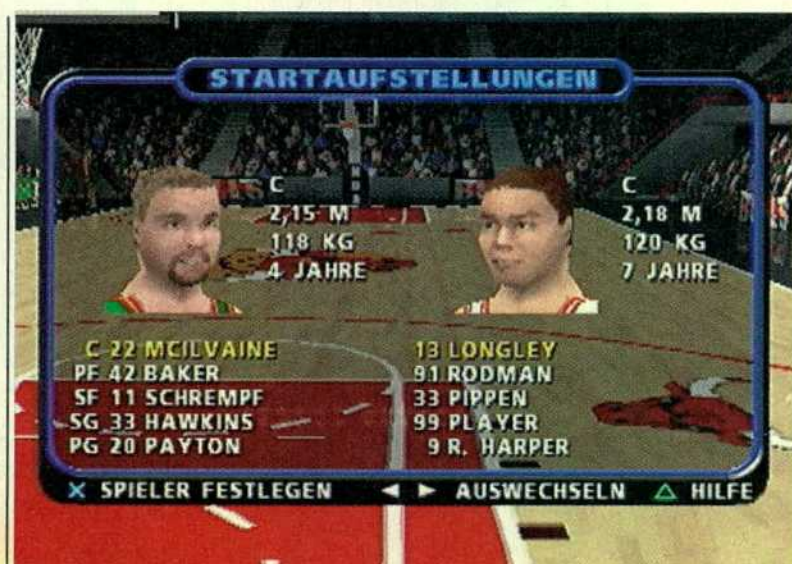
Was hat sich verändert? Diese Frage wird wohl sämtliche Noch-Besitzer von NBA Live 98 bewegen, aber auch diejenigen Spieler quälen, deren Wahl seinerzeit zwar zugunsten von Sonys Total NBA- oder Konamis NBA Pro-Serie ausfiel, sich aber doch insgeheim auch für den renommierten EA Sports-

Titel erwärmen konnten.

Die Grafik: Die Animationsphasen der Korbleger wirken nun derartig plastisch, daß man versucht ist, förmlich nach den Courtspielern zu greifen. Nicht nur, daß auf den Trikots die Spielernamen und -nummern prangen, die Mimik der Korbleger entspricht bis ins kleinste Detail ihren realen Vorbildern. Die Basketballaction geht unglaublich smooth vonstatten, und dies trotz der um einiges größeren Figuren. So winken die Spieler vor dem Start der Zuschauermenge zu, machen kleine Dehnübungen oder binden sich die Schuhbänder zu. Nach besonders spektakulären Dunks brechen sie in einen wahren Freudentaumel aus, um erst von

der gegnerischen Mannschaft wieder auf den Boden der Tatsachen zurückgebracht zu werden; Details vielleicht, aber gerade die Details sind es, die ein EA Sports-Produkt so sehr von der Konkurrenz abheben.

Die KI der Gegner und vor allem der Mitspieler: Spielzüge lassen sich nun deutlich geschickter aufbauen und einfacher miteinander kombinieren, da die weiteren Spieler des eigenen Teams deutlich mehr in das Geschehen eingebunden sind. EA Sports bezeichnet die Künstliche Intelligenz von NBA Live 99 zu Recht stolz als Enhanced Pro-Action Artificial Intelligence.



Vor dem Start lassen sich die einzelnen Spieler auswechseln und festlegen.



Bei automatischen Replays und beim Auswechseln eines Spielers kommen die Gesichtsanimationen richtig zur Geltung.

DER RIVALE Total NBA 98 SCEA, SISA



Mit der '98er Edition von Total NBA machte SCEA einen deutlichen Sprung nach vorne - zumindest in technischer Hinsicht. Die '97er Variante, die noch in den Londoner

Studios von SCEA entstand, wirkte im Direktvergleich geradezu langsam. Grafisch noch etwas aufwendiger als der Vorgänger inszeniert, blieben bei Total NBA 98 kaum Wünsche offen. EA Sports hat, was die Aufmachung und den Statistikeil betrifft, aber diesmal ganz klar die Nase vorn. Konami stellt für Frühjahr '99 bereits eine neue Version von NBA Pro in Aussicht.



Freiwürfe erfolgen wie gewohnt über zwei T-Meter-Leisten.

Die Features: NBA Live 99 bietet nun einen General Manager-Modus mit vollständigem NBA Draft an, d.h. man kann eine eigene Liga aus dem Pool der NBA-Spieler zusammenstellen, aber auch die Möglichkeit eines Championship Franchise, in dem die Spielerbewertungen laufend aktualisiert werden. Über markierte Pässe ist es darüber hinaus möglich, Spielzüge effektiv zu trainieren.

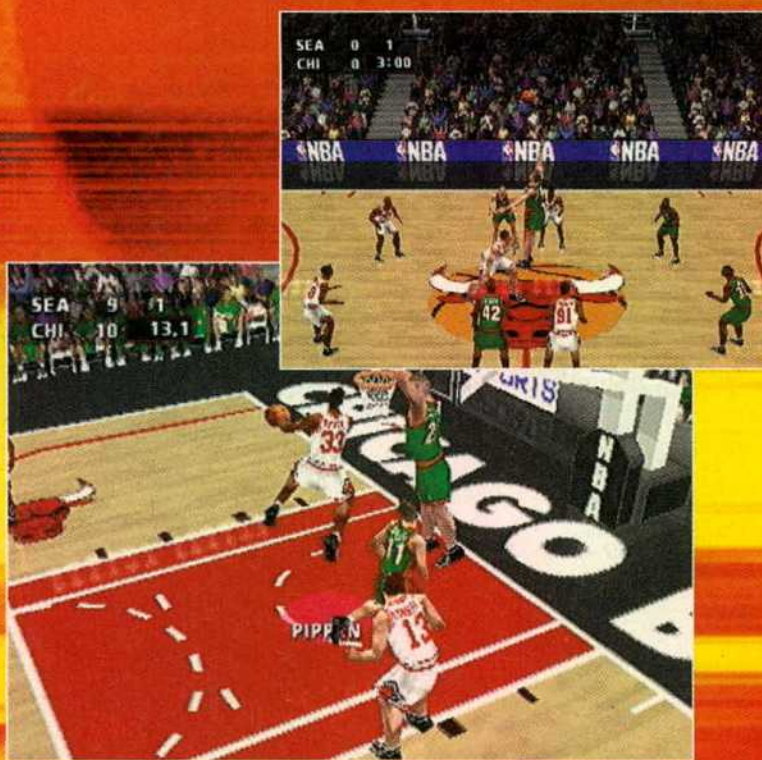
Das Drumherum: Die Front End Screens, d.h. sämtliche Menüs wurden überarbeitet, die Kameraperspektiven um einige mehr oder weniger sinnvolle ergänzt, die Court-Atmosphäre u.a. mit



NBA Live 99 geizt nicht mit spektakulären Dunks und Signature Moves, d.h. spieterspezifischen Aktionen.

Spielzug-Kommentaren noch realistischer gestaltet, von den Statistiken in Hülle in Fülle ganz zu schweigen. Gerade in dieser Hinsicht demonstriert EA Sports der Konkurrenz bereits seit Jahren, wie man es besser machen kann.

Das Gameplay: Als fast schon haar-spalterisch könnte man das Gameplay



Vor dem eigentlichen Spiel winken die Korbleger noch kurz der Zuschauermenge zu, binden ihre Schnürsenkel zu oder setzen sich für die Fernsehkameras in Pose.

Steuerung auszuloten, um die CPU-Gegner oder die Mitspieler gehörig aufzumischen.

„NBA LIVE 99 HAT IN VIELEN BEREICHEN ZUGELEGT. DASS DIE VERBESSERUNGEN ABER IN ERSTER LINIE DEM GAMEPLAY, DER KÜNSTLICHEN INTELLIGENZ UND DER GRAFIK ZUGUTE KOMMEN, IST UM SO ÜBERRASCHENDER, WENN MAN BEDENKT, DASS DER VORGÄNGER EIGENTLICH NUR MARGINAL ÜBERARBEITET WURDE.“

bezeichnen. Jede Aktion unterliegt exaktem Timing, um vom Erfolg gekrönt zu sein; nichts anderes erwartet man aber mit zunehmender Spieldauer von einer Basketballsimulation, nämlich allmählich die letzten Feinheiten der

POSITIV

- verfeinerte Grafik
- überarbeitete KI
- Präsentation und Statistikteil konkurrenzlos
- intuitives Gameplay

NEGATIV

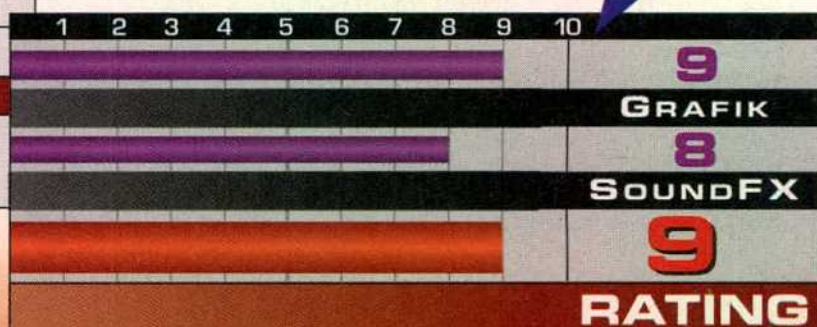
- FX noch etwas verbesserungswürdig

► NBA Live 99 hat in vielen Bereichen zugelegt. Daß die Verbesserungen aber in erster Linie dem Gameplay, der Künstlichen Intelligenz und der Grafik zugute kommen, ist um so überraschender, wenn man bedenkt, daß der Vorgänger eigentlich nur marginal überarbeitet wurde. Die '99er Edition empfiehlt sich deshalb nicht nur für Neueinsteiger, sondern auch für Wiederholungstäter.



Der Statistikteil läßt keine Wünsche offen.

play
PLAY STATION
BEST BUY!



MARK LIEBOLD

INVASION

Genre Shooter
 Hersteller Funsoft
 Entwickler Microids

Testmuster Funsoft
 Erhältlich ab sofort
 Preis ca. 99,- DM



Die Außenansicht bringt sowohl beim Angriff auf das Munitionsdepot als auch im restlichen Spiel leider nicht mehr Übersicht mit sich.

In Invasion lebt der alte Schrecken der Menschheit wieder einmal auf - eine außerirdische Flotte greift die Erde an. Nach dem Sieg der Aliens sind um den gesamten Globus kleine Kolonien und Außenposten der Invasoren verteilt. In der Rolle von L. Roy, einem Piloten, kämpft man an der Seite der wenigen Überlebenden für die Freiheit. In seinem Jäger fliegt man über die verwüsteten Landstriche und zerbombten Küstenregionen. Nacheinander müssen soge-



nannte Zonen durchquert werden, um dort Einrichtungen, wie etwa Bohrtürme oder Funkzentralen der Außerirdischen zu vernichten. Ganze Schwadronen entsenden die Führungskräfte der Aliens, um L. Roy an seinem Vorhaben zu hindern, aber die künstliche Intelligenz der feindlichen Piloten stellt keinerlei Herausforderung dar - wie konnten die Außerirdischen es mit so wenig Hirn nur schaffen, die Erde zu besetzen? In dem hetzigen Kampfgetümmel kann man schnell die Übersicht verlieren. Daher muß stets auf das Radar geachtet werden. Leider ist dieses komplett in hellbraun, hellrosa und gelb gehalten und läßt nur erahnen, in welche Richtung man wirklich fliegt.



In Invasion sind recht gute Ansätze zu erkennen, leider wurden aber die an und für sich guten Ideen zu schlampig in die Tat umgesetzt. Deshalb ist Invasion sowohl in optischer und akustischer, als auch in spielerischer Hinsicht eine Enttäuschung.

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

BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING

MARK LIEBOLD

Genre Sportspiel
 Hersteller Konami
 Entwickler THQ

Testmuster Konami
 Erhältlich ab Dezember
 Preis ca. 99,- DM



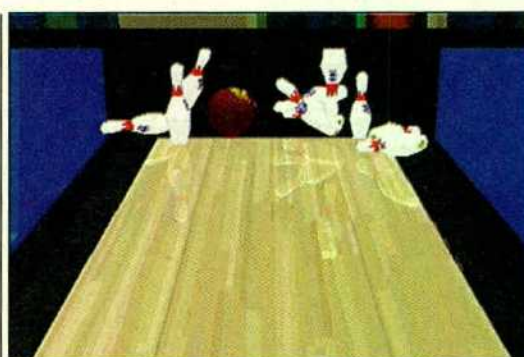
Beim Cosmic Bowl in Las Vegas herrschen ungewöhnliche Lichtverhältnisse. Dies soll einen aber bei dem folgendem Kunstwurf in keinsten Weise behindern.

Wie fast jeder amerikanische Volkssport hält jetzt auch das Bowling auf der PlayStation Einzug. In Konamis Sportsimulation besteht die Möglichkeit sich entweder einen ganz eigenen Bowler, der natürlich am Anfang über noch kein so gutes Handicap verfügt, zu kreieren oder sich auf einen Star der Brunswick Tour zu berufen. So kann man etwa mit W.R. Williams Jr. oder Mark Roth an kleinen Turnieren teilneh-

men oder eine komplette Karriere, mit allen wichtigen Bowlingevents des Jahres durchlaufen. Die Steuerung ist relativ simpel. Mit den L- und R-Tastern kann man die gewünschte Laufbahn der Bowlingkugel, wie etwa schnurstracks geradeaus oder mit einem leichten Rechts bzw. Linksdrall, vorbestimmen. Jetzt braucht man nur noch etwas Feingefühl, um das richtige Maß an Kraft und Genauigkeit zu finden. Ein Buttondruck zur falschen Zeit, und die Kugel rauscht entweder am Ziel vorbei oder erwischt die Pins so unglücklich, daß nicht alle auf einmal abgeräumt werden. Aber zum Glück gibt es ja



einen Trainingsmode. Bowling - sicherlich ein faszinierender, ruhiger und in Amerika durchaus beliebter Sport. Da Brunswick Circuit Pro Bowling ganz auf wahre Fans dieser Sportart zugeschnitten ist, wird es in Deutschland wohl nicht auf viel Anklang stoßen.



Strike! Um alle Pins mit einem Schlag abzuräumen muß man für jeden Belag die richtige Bowlingkugel parat haben.

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

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation **Neu- und** → Nintendo 64
 → Sega Saturn **Gebraucht-** → Super Nintendo
 → Sega Mega Drive **Spiele** → PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

Sony PlayStation:

Abe's Exoddus	D neu	89,90
Actua Golf 3	D neu	89,90
All Star Tennis 99	D neu	89,90
Apocalypse	D neu	89,90
Blasto	D neu	79,90
Breath of Fire III	D neu	89,90
Buggy	D neu	89,90
Bust A Groove	D neu	89,90
C&C 2: Gegenschlag	D neu	89,90
Caesars Palace 2	D neu	89,90
Colony Wars - Vengeance	D neu	89,90
Constructor	D neu	99,90
Cool Boarders 3	D neu	89,90
FIFA 99	D neu	88,00
Formel 1 '98	D neu	89,90
G.Darius	D neu	89,90
Hugo	D neu	89,90
MediEvil	D neu	89,90
Mega Man Battle&Chase	D neu	89,90
Moto Racer 2	D neu	89,90
NASCAR '99	D neu	89,90
N2O	D neu	89,90

Ninja - Shadow of Darkness	D neu	89,90
O.D.T.	D neu	89,90
Phat Air	D neu	89,90
Psybadek	D neu	89,90
R-Types	D neu	89,90
Rushdown	D neu	89,90
SCARS	D neu	88,00
Shadow Gunner	D neu	89,90
Spyro the Dragon	D neu	89,90
Tekken 3	D neu	88,00
Test Drive 5	D neu	89,90
TOCA 2	D neu	89,90
Tomb Raider III	D neu	89,90
V2000	D neu	89,90
Victory Boxing 2	D neu	89,90
Wild 9	D neu	89,90
WWF War Zone	D neu	85,00
Zero Divide 2	D neu	88,00

Hardware/Zubehör

PlayStation (m. Dual Shock)	neu	249,90
Light Gun (Real Arcade)	neu	119,90
Light Gun (Scorpion)	neu	79,90
Memory Cards	neu ab	25,00

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden

Lüderitzstraße 21
 13351 Berlin-Wedding
 von 10 bis 20 Uhr

MEDIAATTACK
 Games & Service

Versand

☎ 030/450 20 208
 Fax 030/450 20 209
 von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

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
TwinShock Pad	35,99 DM
Sony DualShock	55,99 DM
LightGun (G-Con komp.)	45,99 DM
LightGun + Pointer	79,99 DM
Scorpion Gun	65,99 DM
Lenkrad	139,99 DM
PSX-Maus	29,99 DM
PalBooster	49,99 DM
X-Ploder	75,99 DM

Playstation **249,99 DM**

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau **35,99 DM**

05331-99590

BauConTec
 Triftweg 12
 38321 Denkte

<http://www.baucontec.de>
 FAX 05331-995928
 Händleranfragen erwünscht!

S&S COMPUTER S&S COMPUTER S&S COMPUTER

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 !



AB ENDE
 NOVEMBER
 LIEFERBAR,
 JETZT
 VORBESTELLEN!

PLAYSTATION GRUNDGERÄT MIT 100% UMBAU
 + DUALSHOCK PAD
 + 6 MON. GARANTIE
 + VERSANDKOSTEN

279,00 DM

PLAYSTATION GRUNDGERÄT MIT 100% UMBAU
 + 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

S&S COMPUTER S&S COMPUTER S&S COMPUTER

TWISTED METAL 3

MARK LIEBOLD



Genre	Shooter
Hersteller	989 Studios
Entwickler	989 Studios
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort – US-Import
Preis	ca. 109,- DM



Der Firestarter macht seinem Namen alle Ehre.



Je niedriger die Energieleiste, desto größer der optische Schaden.



Der Vier-Spieler-Modus läßt Twisted Metal zum absoluten Partygame avancieren.

Jedes Jahr ruft der große Calypso die zwölf besten und zugleich verrücktesten Fahrer der Welt in einem Wettbewerb zusammen. In dem Twisted Metal Turnier, das schon zum dritten Mal stattfindet, muß das wahnsinnige Dutzend sowohl gegeneinander als auch gegen Calypsos Fahrer antreten. Dem Gewinner winkt die Erfüllung seines größten Wunsches, den Verlierern der sichere Tod.

Unter den zwölf anwählbaren und zwei versteckten Charakteren finden sich viele, alte Bekannte, wie etwa Axel, Mr. Grimm oder Sweet Tooth wieder. Jedes Vehikel der Rowdies verfügt über

unterschiedliche Fahreigenschaften. Beispielsweise ist der '76 Straßenkreuzer des Chicanos Thumper mit High-Jackers, allerlei Chromzierrat und einer ordentlichen Endgeschwindigkeit ausgestattet, dafür besitzt der Lowrider allerdings kaum Bodenhaftung.

Im Deathmatch-Modus kann man mit bis zu drei mobilisierten Freunden, via Multitap um die Straßen ziehen und sich gegenseitig so richtig einheizen. Der Tour-Mode schaut hingegen ganz anders aus. In wilden Straßenschlachten kämpft man sich rund um den Erdball. Von dem durch den Krieg inzwischen nicht mehr so sonnigen Los Angeles, über die verwinkelten Straßen Londons, bis auf die Häuserdächer von Tokio – kein Ort der Welt ist vor den Roadwarriors sicher. An jeder Location warten gegnerische Fahrer auf den Spieler. Anfänglich sind es meist nur

zwei der militanten Straßenrowdies, im späteren Verlauf des Spiels steigt die Gegnerzahl jedoch kontinuierlich an. Um gegen die schiere Übermacht überhaupt eine Chance zu haben, ist man in der Lage einen zweiten computergesteuerten Charakter mit in den Wettbewerb zu nehmen, der dem Spieler bei der Beseitigung der Feinde tatkräftig zur Seite steht. Die Fahrzeuge sind allesamt mit schweren Maschinengewehren bestückt. Zusätzlich können in den Locations noch jede Menge Weapon-Upgrades, wie etwa Napalm, Suchkopfraketen oder charakterspezifische Special-Weapons aufgesammelt werden.

► Bei Twisted Metal 3 hat sich bis auf die zwölf neuen Arenen im Vergleich zu seinen Vorgängern fast nichts verändert. In optischer Hinsicht wurden kaum Verbesserungen vorgenommen. Einzig und allein die neue, realistische Fahrphysik und der rockige Soundtrack von Rob Zombie und Pitchshifter sind erfreuliche Schritte nach vorne. Alle Hardcore-Roadwarriors werden mit Twisted Metal 3 ihre helle Freude haben. Spieler, die sich bei jedem Sequel auch auf maßgebende Neuerungen freuen, sollten die Finger davon lassen.



Unter Kisten, Statuen oder kleinen Gebäuden verbergen sich Power Ups, die man nur mit bloßer Waffengewalt erlangen kann.

POSITIV

- Vier-Spieler-Mode
- fetziger Soundtrack

NEGATIV

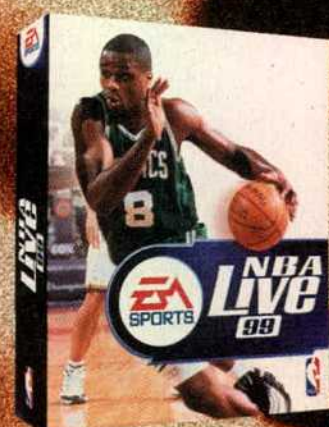
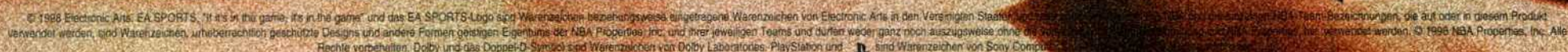
- keine besonderen Neuerungen

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



WOLLE BALLKONTROLLE

www.easports.com



X-GAMES PRO BOARDER

SVEN LIEBOLD

Genre Sportspiel
 Hersteller SCEE
 Entwickler Radical Entertainment
 Testmuster SCED
 Erhältlich ab 12. Februar
 Preis ca. 99,- DM



Im Fun-Park muß der Fahrer eine eigene Ideallinie finden.



Der Super Circuit verlangt dem Spieler völlige Brettkontrolle ab.



Man befindet sich immer zu dritt auf der Piste.

Die X-Games erfreuen sich in Amerika mittlerweile größter Beliebtheit. Als Alternative zu den renommierten Sportdisziplinen finden hier Wettkämpfe der etwas anderen Sorte statt. In Extremsportarten wie Mountainbiking, Skateboarding oder Freeclimbing streiten Athleten um einen Platz auf dem begehrten Siebertreppchen. Als Quasi-Ableger der normalen X-Games gibt es seit drei Jahren nun die Winter X-Games, die sich ausschließlich mit Extremsport von besonders „kalter“ Na-

tur befassen. Rund 250 Mitstreiter bieten sich in abenteuerlichen Events wie Eispickelklettern, Snowmobile-Cross oder auch einem Abfahrtslauf auf der Skipiste per Mountainbike die Stirn. Preisgelder von mehr als 250.000 Dollar werden im Jahr 1999 die Sportbegeisterten wieder in das Skigebiet Crested Butte locken. Eine der Hauptattraktionen der Winter X-Games sind natürlich die Wettbewerbe rund um das Snowboarding.

Die Entwickler von Radical Entertainment präsentieren uns mit ihrer neuesten Kreation X-Games Pro Boarder eine Sportsimulation rund um den winterlichen Brettspass, der wahrscheinlich schon tausende in seinen Bann gezogen hat. In Radicals X-Games-Variation ließ man alle anderen Disziplinen der Winter X-Games außen vor und beschränkte sich ausschließlich auf das Snowboarding. Zum ersten Mal in der Geschichte der Snowboard-Games verwendete man auch die echten professionellen Rider der Snowboardindustrie. Fast alle großen Namen sind mit eigenem, detailgetreuem Polygonmodell vertreten. Terje Haakonsen, der 5fache Weltmeister gibt sich ein munteres Stelldichein mit Olympiamedaillen-Ge-

winner Daniel Franck, Shannon Dunn, Peter Line, Tina Basich, Todd Richards, Morgan Lafonte und Snowboardlegende Jamie Lynn. Alle Fahrer sind mit all' ihren Original-Sponsoren und -Brettern vertreten, was der authentischen Atmosphäre erheblich zugute kommt. Sämtliche Boards entsprechen den tatsächlichen 99'er Modellen von K2, Salomon, Airwalk, LIB Tech, Burton usw..

Nachdem man mit einem fast zwei Minuten langen Introvideo auf den bevorstehenden Spaß eingestimmt wird, findet sich der Spieler im obligatorischen Hauptmenü wieder. Im Einzelspieler-Modus gilt es zunächst, die Konkurrenz in fünf unterschiedlichen Disziplinen in die Schranken zu verweisen, bevor der eigentliche Meisterchaftsmodus überhaupt erst freigeschaltet wird. In diesem sogenannten Circuit Mode müssen alle fünf zuvor gewonnenen Events Halfpipe, Midnight Express, Mt. Baker Gap, Slopestyle und Stadion in Folge gemeistert werden. Dem PSX-Boarder stehen hierzu allerdings nur drei Versuche zur Verfügung. Schafft man es, den Circuit zu knacken, werden dem Spieler in Form des Super-



Fast alle Größen der Snowboardszene können als Rider gewählt werden.

DIE ALTERNATIVE Cool Boarders 3

989 Studios



Die derzeitige Snowboard-Referenz auf der PlayStation sollte trotz der fehlenden Originalfahrer die erste Wahl sein, wenn es um den Kauf eines Snowboard-Spiels geht. Mit sechs unterschiedlichen

Skigebieten und insgesamt 36 Kursen ist 989 Studios' Variation deutlich der derzeitige Spitzenreiter. Perfekte Kontrolle der Fahrer, gepaart mit opulenter und rasend schneller Grafik, sorgen für unterhaltsame Stunden. Der dritte Teil der Cool Boarders hält endlich das, was beide Titel zuvor angedeutet haben.



Die Grafikengine sorgt für eine gute Weitsicht.



Hier sind sehr schön die Spuren im Tiefschnee zu erkennen.



Die Pick Ups verschaffen dem Rider zusätzliche Zeit für Trickmanöver.



Beim Downhill splittet sich des öfteren die Piste.

Circuits vier weitere Areale beschert. Diese beinhalten dann beispielsweise den Sprung über einen Highway oder eine sehr lange Superpipe, die mit ihren Extrafinissen für ordentliche Adrenalinschübe sorgt. Überhaupt sind alle Disziplinen sehr actionbetont ausgefallen. Sei es der Big-Air-Wettbewerb in einer Halle, in der der Fahrer bei tosender Menge innerhalb eines Zeitlimits von zwei Minuten die Punktzahl seiner Mitstreiter überbieten muß, oder ein spannender Abfahrtslauf in schummriger Dunkelheit, bei dem nur kleine Lichtmarkierungen für den richtigen Weg sorgen. Der Boarder ist allerdings nicht auf diesen vorgeschriebenen Pfad angewiesen, sondern sollte auch nach Abkürzungen Ausschau halten, um sich gegen die Konkurrenten einen Zeitvorteil zu verschaffen. Ebenfalls in das Spiel integriert ist der aus Cool Boarders bekannte Slopestyle, bei dem sich die Teilnehmer in einem gigantischen Fun-Park austoben dürfen. Gespickt mit vielerlei Hindernissen und Trickmöglichkeiten muß der Fahrer eine Ideallinie finden, um möglichst viele Punkte auf seinem Stuntkonto verbuchen zu können. Im Gegensatz zu Cool Boarders 3 ist die Piste hier fast doppelt so breit und bietet zahllose Abfahrtsvariationen. Leider

gibt es aber nur eben diese eine Slopestyle-Strecke. Etwas mehr Abwechslung hätte hier gutgetan. Die neuen Kurse des Super-Circuits pushen das Snowboardfeeling noch einmal gewaltig nach oben. Bei einer rasanten Downhill-Fahrt durch den Tiefschnee gilt es, möglichst viele natürliche Gegebenheiten zu nutzen, um gewagte Trickmanöver zu zaubern. Zusätzlich finden sich Zeit Pick-Ups auf der Strecke, die dem Spieler beim Aufsammeln drei oder fünf Sekunden auf seinem Zeitkonto gutschreiben. Dadurch besitzt man noch etwas mehr Zeit, sich auf seine Manöver zu konzentrieren, damit der Athlet schließlich als Punktesieger an der Ziellinie gefeiert werden kann.

„ZUM ERSTEN MAL IN DER GESCHICHTE DER SNOWBOARD-GAMES VERWENDETE MAN AUCH DIE ECHTEN PROFESSIONELLEN RIDER DER SNOWBOARDINDUSTRIE.“

► Die Steuerung geht nach einigen Runden recht gut von der Hand, wenn auch nicht ganz die Trickvarianz von Cool Boarders 3 erreicht werden kann. Zudem stehen zwei Steuerungsvarianten zur Auswahl: Im Amateur-Mode werden jeweils drei Tasten mit verschiedenen Tricks und Spins belegt, während man im Profi-Mode bereits beträchtlich mit der komplexen Handhabung der Boarder zu kämpfen hat. Auf der technischen Seite gibt's ebenfalls fast nichts zu bemäkeln. Die Grafikengine verschont

das Auge von unschönen Blitzern und übertriebenen Pop Ups. Die Schneeareale sind stimmungsvoll in Szene gesetzt und hinterlassen einen professionellen Eindruck. Lediglich die Framerate fällt oftmals etwas niedrig aus, was das Gameplay gelegentlich etwas hektisch erscheinen läßt. Ansonsten kann X-Games Pro Boarder als solides Snowboardgame bezeichnet werden, das den Vergleich mit Cool Boarders 3 nicht scheuen muß. Ein besonderes Lob verdient der Soundtrack, der durch die treibenden Tracks von bekannten Szenebands wie Voodoo Glow Skulls, Rancid, No Fx, Pennywise oder auch den Foo Fighters überzeugt. Wer sich nun verwundert fragt, warum Sony zeitgleich zwei gute Snowboardspiele auf den

Markt bringt, dem sei gesagt, daß beide Titel lediglich unterschiedliche Geschmäcker bedienen. Die Pro Boarders benötigen jedoch etwas länger Zeit, bis man den entsprechenden Zugang zum Spiel gefunden hat. Verlockend sind natürlich die authentischen Sponsoren und echten Größen des Snowboard-Business. Wer also schon immer mal als Daniel Franck einen „Switch 720° Frontflip to Late Indy“ über einen zweispurigen Highway ziehen wollte, ist mit diesem Spiel an der richtigen Adresse.



Trotz Split Screen halten sich Slowdowns in Grenzen.

POSITIV

- starker Soundtrack
- original Fahrer und Equipment

NEGATIV

- zeitweise niedrige Framerate
- wenig Streckenvielfalt

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

7

GRAFIK

9

SOUNDFX

7

RATING

STEPHAN GIRLICH

ALL THE GAMES OF 1998

Auf den folgenden 8 Seiten findet Ihr eine Komplettübersicht zu exakt 150 Spielen, die wir in den letzten 12 play-Ausgabe getestet haben. Um nicht erneut bestimmte Titel abwerten zu müssen - der Zahn der Zeit nagt - haben wir uns für dieses Special für ein nochmals vereinfachtes 5er-Wertungsschema entschieden. Dies gliedert sich wie folgt:

play Rating 10 = ★★★★★

play Rating 9 = ★★★★

play Rating 7-8 = ★★★

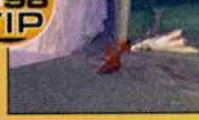
play Rating 5-6 = ★★

play Rating 1-4 = ★

Damit hoffen wir, speziell zu Weihnachten einen optimalen Überblick über die Flut an Software gegeben zu haben. Trotzdem empfehlen wir, wenn möglich, jedes Spiel vor einem Kauf ausführlich anzutesten. Die Highlights eines jeden Genres sind besonders hervorgehoben.



128	TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating
	Blasto + - geniale Kommentare des Helden - sehr umfangreich	SCEE	SISA	1	89,- DM	play 07/98	★★★
	- nervige Slowdowns - simples Gameplay	Cooles Jump'n Run im Comicstyle, das durch technische Mängel in Form von heftigen Slowdowns auf die Spielspaßbremse drückt.					
	Crash Bandicoot 3: Warped + - audiovisuelle Meisterleistung	SCED	Naughty Dog	1	99,- DM	play 12/98	★★★
	- zu wenig anspruchsvoll	Die bestechende Optik mit „Wow!“-Effekten und die makellose Steuerung könnten für ungetrübten Spielspaß sorgen, wäre da nicht der allzu niedrige Schwierigkeitsgrad. Selbst ungeübte Zocker haben das Spiel innerhalb von wenigen Stunden durch.					
	Gex 3D Return Of The Gecko + - grandiose Präsentation - gemäßigter Schwierigkeitsgrad	Take 2 Interactive	Crystal Dynamics	1	99,- DM	play 04/98	★★★★★
	- Slowdowns	Außergewöhnlich liebevoll inszeniertes 3D-Jump'n Run mit höchst originell designten Leveln, die sich jeweils an bekannten Filmvorlagen orientieren. Durch die perfekte Spielbarkeit ist Gex 3D für jeden Genrefan ein Muß!					
	Heart Of Darkness + - phänomenale Grafik und Animation - bombastischer Sound	Infogrames	Amazing Studios	1	109,- DM	play 07/98	★★★★★
	- zu schnell durchgespielt	In HOD harmonisiert alles perfekt: Grafik, Hintergrund, Story, Animation und Sound. Heart Of Darkness ist einfach zu handhaben und sprüht vor Witz, Charme und Perfektion.					
	Hugo +	ITE Media	ITE Media	1-2	99,- DM	play 12/98	★
	- in jeder Hinsicht erbärmlich	Reines Lizenz-Spiel, das keinerlei spielerische Qualitäten aufzuweisen hat. Die ärmliche Grafik und ein ebensolches Gameplay halten nur die bei der Stange, die mit Hugo für die gleichnamige Sendung üben wollen. Aber wer will das schon?					
	Klonoa Door To Phantomile + - faires Leveldesign - technisch herausragend	Namco	Namco	1	99,- DM	play 04/98	★★★
	- nicht sonderlich umfangreich - linearer Levelaufbau	Abwechslungsreiches Leveldesign, kleinere Rätsel und ein durchweg fairer Aufbau lassen auf das beste Pseudo-3D-Jump'n Run schließen. Der geringe Spielumfang verhindert dies aber.					
	Lucky Luke + - innovatives Leveldesign - grandioser Soundtrack	Infogrames	Infogrames	1	99,- DM	play 04/98	★★★
	- einige unfaire Stellen	Steril wirkende Umsetzung der populären Comic-Serie, die jeglichen französischen Charme vermissen läßt. Für Morris-Fans trotzdem empfehlenswert.					
	Mega Man 8 + - Mega Man-Kultstatus	Capcom	Capcom	1	109,- DM	play 04/98	★★
	- schlichte Aufmachung	Wem der blaue Alleskönner und ein klassisches Jump'n Run gefällt, dem sei Mega Man 8 ans Herz gelegt. Wer auf Anspruchsvolles steht, der sollte lieber die Finger von diesem Titel lassen.					
	Oddworld Abe's Exoddus + - technisch State Of The Art - gewaltiger Spielumfang	GT Interactive	Oddworld Inhabitants	1	99,- DM	play 10/98	★★★★★
	- dem Vorgänger sehr ähnlich	Auch im Sequel wird die grenzenlose Liebe zum Detail seitens der Entwickler praktisch zu jeder Sekunde deutlich. Die Kombination aus gewagten Sprüngen, unbemerktem Schleichen und einer erstaunlichen Anzahl von kleinen Denkaufgaben fesselt bis zum grandiosen Finale.					
	Pitfall 3D Beyond The Jungle + - gute 3D-Grafik - spannungsgeladene Spielstunden	Activision	Activision	1	109,- DM	play 04/98	★★★
	- hoher Schwierigkeitsgrad - teilweise ungenaue Steuerung	Activision ist mit Pitfall 3D ein durchaus ordentliches Sequel gelungen, das allerdings nur fortgeschrittenen Spielern empfohlen werden kann, da vor allem Neulinge durch den hohen Schwierigkeitsgrad schnell den Spaß am Spiel verlieren könnte.					

TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating
 Rampage World Tour	GT Interactive	Midway	1-2	89,- DM	play 01/98	★★
 Rascal	Psygnosis	Traveller's Tales	1	109,- DM	play 03/98	★★★
 Skull Monkeys	Dream Works Interactive	The Neverhood	1	99,- DM	play 02/98	★★★★
 Spyro The Dragon	SCEE	UIS	1	99,- DM	play 10/98	★★★★★
 The Wild 9	Interplay Productions	Shiny	1	99,- DM	play 09/98	★★★★
 Tombi!	SCEE	Whoopee Camp	1	99,- DM	play 08/98	★★★★
 Bloody Roar PAL-Import	Virgin Interactive	Hudson Soft	1-2	99,- DM	play 02/98	★★★★★
 Cardinal Syn	SCEE	Kronos	1-2	99,- DM	play 08/98	★★★
 Dead Or Alive	SCEE	Tecmo	1-2	119,- DM	play 07/98	★★★
 Legend	Funsoft	Toka	1-2	109,- DM	play 12/98	★★
 Star Wars Masters Of Teräs Käsi	Funsoft	LucasArts	1-2	109,- DM	play 02/98	★
 Street Fighter Collection	Virgin	Capcom	1-2	99,- DM	play 06/98	★★★
 The Unholy War	Eidos	Crystal Dynamics	1-2	109,- DM	play 12/98	★★★
 Tekken 3	SCEE	Namco	1-2	99,- DM	play 08/98	★★★★★
 Vs	Konami	THQ	1-2	99,- DM	play 07/98	★
 X-Men Children Of The Atom	Acclaim	Probe	1-2	99,- DM	play 03/98	★★
 X-Men Vs Street Fighter EX Edition	Virgin	Capcom	1-2	99,- DM	play 08/98	★★
 Apocalypse	Activision	Neversoft	1	99,- DM	play 11/98	★★★★
 Armored Core	SCEE	From Software	1-2	89,- DM	play 01/98	★★★
Assault	Konami	Telstar	1-2	99,- DM	play 10/98	★★★

TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating
 Asteroids + - hoher Spaß- und Nostalgiefaktor - - hoher Schwierigkeitsgrad	Activision	Syrox Developments	1-2	69,- DM	play 12/98	★★★
 Auto Destruct + - große Städte - sehr gute Steuerung - - hoher Schwierigkeitsgrad - steriles Städtedesign - monotoner Missionsablauf	Electronic Arts	Neurostone	1	89,- DM	play 01/98	★★★
 Blast Radius + - eingängige Steuerung - effektgeladene Grafik - - zu wenig Missionen - unfaire Speicheroption	Psygnosis	Camden Development	1-2	99,- DM	play 08/98	★★★
 B-Movie + - atmosphärischer Sound - abwechslungsreiche Grafik - - relativ schnell durchgespielt	GT Interactive	King Of The Jungle	1	99,- DM	play 10/98	★★★
 Colony Wars Vengeance + - phantastische Grafik - fesselnde Story - - hoher Schwierigkeitsgrad	Psygnosis	Psygnosis	1	99,- DM	play 11/98	★★★★★
 Critical Depth + - actiongeladener Spielablauf - makellose Steuerung - ausgezeichnete Zwei-Spieler-Modi - - kaum taktische Elemente - unausgeglichene Schwierigkeitsgradabstufung	GT Interactive	Singletrac	1-2	89,- DM	play 01/98	★★★
 Forsaken + - ausgereiftes Gameplay - Death Match-Modus - - keine Kartenfunktion	Acclaim	Probe	1-2	99,- DM	play 04/98	★★★★★
 Future Cop LAPD 2100 AD + - flüssige Animationen und bombastische Effekte - - Kameraführung nicht immer optimal	Electronic Arts	Electronic Arts	1-2	109,- DM	play 10/98	★★★
 G-Darius + - unkomplizierte Steuerung - klassisches Gameplay - - leichte Slowdowns	THQ	Taito	1-2	99,- DM	play 09/98	★★★
 Ghost In The Shell + - erstklassiger Soundtrack - komfortable Steuerung - sehr schön präsentiert - - nur 12 Missionen	SCEE	Exact	1	99,- DM	play 02/98	★★★
 One + - tempogeladenes Leveldesign - hart, aber fair - - mitunter haarige Sprungpassagen	ASC Games	Visual Concepts	1	99,- DM	play 02/98	★★★★★
 R-Types + - absoluter Kulttitel - - technisch veraltet	Virgin	IREM	1-2	99,- DM	play 11/98	★★★
 ReBoot + - kultverdächtige Zeichentrickfiguren - abwechslungsreich gestaltete Level - - Steuerung zu ungenau - keine verstellbare Perspektive	Electronic Arts	Electronic Arts	1	99,- DM	play 04/98	★★★
 Shadow Master + - phänomenale Grafikengine - - übertriebener Schwierigkeitsgrad	Psygnosis	Hammer Head	1	99,- DM	play 01/98	★★★
 Treasures Of The Deep + - vorbildliche Steuerung - äußerst detaillierte Grafik - atmosphärische Soundkulisse - - vereinzelt Grafikfehler	SCEE	Namco	1	89,- DM	play 01/98	★★★
 V2000 + - sehr komplex - sensible Steuerung - - harscher Schwierigkeitsgrad - langsamer Grafikaufbau	Grolier Interactive	Frontier Developments	1	109,- DM	play 10/98	★★★
 Vigilante 8 + - grooviger Sound - großer Spaßfaktor - - zu schnell durchgespielt	Activision	Luxoflux	1-2	109,- DM	play 06/98	★★★
 Viper + - technisch sauber programmiert - brillante Lichteffekte - - viel zu kurze Spieldauer - teilweise sehr unübersichtlich	Infogrames	X-ample Architectures	1	109,- DM	play 07/98	★★★
 Xenocracy + - - - grafisch mies - spielerisch dürrig	Grolier Interactive	Simis	1	99,- DM	play 08/98	★
 Air Race + - technisch solide - - spielerisch armselig	THQ	Xing	1-2	99,- DM	play 02/98	★

Das 98er Asteroids wurde grafisch mächtig aufgeböhrt, die simple Vektorgrafik in Polygonmodelle umdesignt. Ein Remake, bei dem das Gameplay nicht nur kopiert, sondern sogar verbessert wurde.

Trotz der makellosen Technik fehlt Auto Destruct der letzte Kick. Die sterile Umgebung und der heftige Schwierigkeitsgrad verwehren den Aufstieg in höhere Wertungsränge.

Ordentlicher Colony Wars-Clone, der mindestens genauso schwer, aber nur halb so schön aufgemacht ist. Die simple Kontrolle des Raumschiffes sorgt für freudige Ballerstunden.

Sci-Fi-Fans könnten an B-Movie durchaus Gefallen finden. Im Trash-Stil der 50er gehalten, überzeugen Grafikengine und Spieldesign.

Fulminante Space Opera-Fortsetzung, die nahtlos an den ersten Teil anknüpft. Der nochmals gesteigerten Grafik und dem bombastischen Surround-Sound steht ein hoher Schwierigkeitsgrad gegenüber.

Wer auf taktische Feinheiten gerne verzichten mag und zudem lieber einen Freund als die CPU in den Meeresboden rammen möchte, der sollte Critical Depth in die engere Wahl ziehen.

Futuristischer 3D-Shooter mit phänomenaler Grafikengine und brillanten Special Effects. Der hohe Schwierigkeitsgrad sorgt selbst auf der niedrigsten Stufe für Frust - für Fans aber in jedem Fall ein Leckerbissen.

Visuell präsentiert sich der futuristische Shooter äußerst ansprechend, der Spielablauf lockt mit einer ausgewogenen Mischung aus Rätseln und Action.

Ein gelungener Shooter, der klassisches Side Scrolling und 2D-Sprites mit modernen 3D-Polygonhintergründen und -Endbossen verbindet.

Ghost In The Shell ist sicherlich kein absoluter Topitel, einen gewissen Charme kann man diesem Spiel aber nicht aberkennen. Animefans können alleine schon wegen der 30minütigen Filmsequenzen ein Auge auf dieses Spiel werfen.

Ein besonderes Augenmerk gilt der grafischen und technischen Inszenierung des Edelshooters. Man griff bei diesem Spiel tief in die Trickkiste, und so manch einer wird sich wundern, zu was Sonys 32-Bitter eigentlich fähig ist.

R-Type"s" deswegen, weil sich auf der CD das Original und die Fortsetzung befinden. Das berühmte Shoot'em Up ist technisch bei weitem nicht mehr up-to-date, lebt aber vom ausgefeilten Gameplay.

ReBoot vermag nicht ganz zu überzeugen. Die sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung des Hooverboard-Helden dürfte speziell Einsteiger abschrecken.

Selbst „Nightmare“-Freaks beißen sich an diesem ultraharten 3D-Shooter die Zähne aus. Schade um die herausragende technische Inszenierung.

Die Unterwasserwelt in Treasures Of The Deep verzaubert jeden Spieler, ob Wasserratte oder wasserscheuer Landbewohner.

Fans des Originals und Freaks, die ihren Forscherdrang ausleben möchten und sich gerne so richtig an einem Spiel festbeißen, werden an V2000 Gefallen finden. Der erhoffte Überkracher ist es aber nicht.

Wer sowohl Shooter als auch Rennspiele mag, wird an diesem Titel kaum vorbeikommen. Vigilante 8 bietet eine tolle Grafik und garantiert enormen Spielspaß.

Viper hinkt seiner Zeit hinterher. Die an und für sich abwechslungsreiche Grafik ist sehr grobpixelig ausgefallen, zudem leidet das Spiel Genre-typisch an Unübersichtlichkeit.

Wäre man gemein, müßte man schreiben, daß mit Xenocracy bewiesen werden sollte, um wieviel schlechter man einen Colony Wars-Clone in Szene setzen kann. Sagenhaft peinliche Space Opera.

Ein Rennspiel ohne Meisterschaftsmodus ist wie ein Telefon ohne Wahltasten.

TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating
 Ayrton Senna Kart Duel 2	Sunsoft	Gaps	1-2	99,- DM	play 02/98	★
+ - hohes Spieltempo	- keine analoge Steuerung - technisch antiquiert	Ayrton Senna hätte Besseres verdient. Unterdurchschnittlicher Racer mit wenig nachvollziehbarer Fahrphysik und nervenden CPU-Piloten.				
 Bug Riders	GT Interactive	N-Space	1-2	89,- DM	play 01/98	★
+ - prächtiges Intro	- verworrene Kameraführung - vermurkstes Gameplay	Bug Riders ist letztlich weder Fleisch noch Fisch. Für einen 3D-Shooter ist es zu geradlinig und für ein Rennspiel nicht abwechslungsreich genug.				
 C3 Racing	Infogrames	Eutechnyx	1-2	99,- DM	play 12/98	★★★
+ - unterschiedliche Antriebsarten - gute Steuerung	- recht monoton wirkende Streckenlayouts	Ein Rennspiel, bei dem einzig und allein die Wahl der Perspektive das Spielspaßpotential bestimmt. Die Außenansichten spielen sich recht träge, während aus der Egoperspektive rasante Rennspielstunden garantiert sind.				
 Cart IndyCar	SCEE	SISA	1-4	89,- DM	play 01/98	★★★
+ - gute Steuerung	- farblose Grafik	Solides Rennspiel mit PPG-Lizenz, das hauptsächlich von seiner gelungenen Steuerung lebt.				
 Circuit Breakers	Mindscape	Supersonic	1-4	109,- DM	play 07/98	★★★
+ - abwechslungsreiche Kurse - makellose Optik	- gnadenlose Gegner - hoher Schwierigkeitsgrad	Technisch zeigt sich Mindscape's Micro Machines-Verschnitt kompetent programmiert. Im Vergleich zum erstklassigen Codemasters-Vorbild fehlt es nur etwas an der Spielmodiervielfalt.				
 Colin McRae Rally	Codemasters	Codemasters	1-2	99,- DM	play 06/98	★★★★★
+ - brillante Streckenführung - realistische Fahrphysik	- analoger Controller ist für eine perfekte Kontrolle Pflicht	Der Adrenalinkick schlechthin: Colin McRae Rally simuliert die wilde Hatz über Stock und Stein in Perfektion - die Spielbarkeit ist sensationell gut. Als Gegner fungiert einzig die Uhr.				
 Destruction Derby 2 Platinum	Psygnosis	Reflections	1-2	49,- DM	play 02/98	★★★
+ - effektvolle Inszenierung der Karambolagen - absolut passender Soundtrack	- unübersichtliche Außenperspektive - willkürlich wirkende Punkteverteilung	In jeglicher Hinsicht konsequent verbessertes Sequel, das seinen Reiz vornehmlich aus spektakulären Karambolagen bis hin zur totalen Zerstörung der Wagen bezieht.				
 Formel 1 98	Psygnosis	Visual Sciences	1-2	99,- DM	play 11/98	★★★
+ - FIA-Lizenz	- Bug-verseucht - schwache Grafik	Oh weh! An diesen Test erinnern wir uns nicht gerne, entspricht doch die von uns leichtfertig vergebene Best Buy-Empfehlung nicht der tatsächlichen Spielqualität. Überhäuft mit Fehlern in Technik und Spieldesign, plazierte sich Formel 1 98 maximal im mittleren Wertungsbereich.				
 Gran Turismo The Real Driving Simulator	SCEE	SCEI	1-2	119,- DM	play 05/98	★★★★★
+ - perfektes Handling - hohe Langzeitmotivation - grandioses Spieldesign	-	Sensationeller Racer mit unglaublichem Fuhrpark, schier unendlichen Tuning-Möglichkeiten und motivierendem Story-Modus. Technisch wie spielerisch die Maßlatte für alle Konkurrenzprodukte.				
 Jeremy McGrath Supercross	Acclaim	atod	1-2	99,- DM	play 07/98	★★
+ - gutes Streckendesign - flexibler Streckeneditor	- starke technische Schwächen - umständliche Steuerung	Der insgesamt akzeptablen Steuerung stehen im grafischen Bereich massive Slowdowns gegenüber, die drastisch auf die Spielbarkeit drücken.				
 Jet Moto 2	SCEE	Singletrac	1-2	89,- DM	play 01/98	★★★
+ - makellose Grafikengine - präzise Steuerung	- harscher Schwierigkeitsgrad	Der Schwierigkeitsgrad in den späteren Runden ist sehr hoch angesiedelt und könnte Freunden von einfachen Rennspielen schnell den Nerv rauben.				
 Mega Man Battle & Chase	Capcom	Capcom	1-2	109,- DM	play 04/98	★
+ - Mega Man-Kultstatus	- technisch erbärmlich - spielerisch schwach	Dilettantisch inszenierter Mario Kart-Clone, der sowohl technisch wie spielerisch fernab jeglicher Standards anzusiedeln ist.				
 Micro Machines V3 Platinum	Codemasters	Codemasters	1-8	49,- DM	play 02/98	★★★★★
+ - unkomplizierte Steuerung - als Party Game ungeschlagen	- hoher Schwierigkeitsgrad	Micro Machines V3 darf für sich bis zum heutigen Tag in Anspruch nehmen, das ultimative Multi-Player-Rennspiel zu sein. Hervorragende Umsetzung des 16-Bit-Klassikers.				
 Moto Racer 2	Electronic Arts	Delphine Software	1-2	109,- DM	play 10/98	★★★
+ - abwechslungsreiche Strecken	- nervige Ladezeiten	Moto Racer besticht durch seine hohe Spielgeschwindigkeit und schöne Strecken, allerdings gibt sich die Raserei insgesamt auch ziemlich anspruchslos.				
 Motorhead	Gremlin	Digital Illusions	1-2	109,- DM	play 06/98	★★★
+ - sehr schnelle und flüssige Engine - gutes Fahrverhalten	- eintöniger Soundtrack - Gegnerintelligenz nicht immer nachvollziehbar	Die PS-Monster rasen mit stattlichen 50 Frames pro Sekunde über den Bildschirm und könnten sich somit durchaus auch in der Spielhalle sehen lassen. Durch die hohe Spielgeschwindigkeit werden vor allem Ridge Racer-Fans angesprochen.				
 NASCAR 99	Electronic Arts	EA Sports	1-2	99,- DM	play 12/98	★★★
+ - recht hoher Simulationscharakter - spannende Positionskämpfe	- trüges Fahrverhalten - wenig attraktive Grafik	NASCAR 99 lebt ausschließlich vom - zugegebenermaßen gewöhnungsbedürftigen - Gameplay, andere Vorzüge hat die Simulation nicht zu bieten.				
 Psybadek	Psygnosis	Psygnosis	1	99,- DM	play 12/98	★
+ - nette Musikstücke	- ohne Konzept - frustrierende Steuerung	Technisch katastrophales Pseudo-Rennspiel, das durch seine wenig durchdachte Aufmachung und die schlechte Spielbarkeit keinerlei Spielspaß zu erzeugen imstande ist.				
 Road Rash 3D	Electronic Arts	Electronic Arts	1	109,- DM	play 06/98	★★★★★
+ - sehr lange Kurse - treibender Soundtrack	- störende Slowdowns - sehr hoher Schwierigkeitsgrad	Fesselnde Umsetzung der rauen Biker-Thematik. Die makellose Präsentation umfaßt über 40 abwechslungsreiche Strecken und zahlreiche verschiedene Motorräder, die alle mit unterschiedlichem Fahrverhalten aufwarten.				
 Rushdown	Infogrames	Virtual Studio	1-2	99,- DM	play 11/98	★★
+ - technisch o.k.	- zu ähnliches Fahrverhalten	Technisch solide inszeniertes Extreme Sport-Game mit den Disziplinen Mountain Bike, Wildwasserkajak und Snowboard, das sich durch den mangelnden Feinschliff eine höhere Wertung selbst verbaut.				
 S.C.A.R.S.	Ubi Soft	Vivid Image	1-4	99,- DM	play 10/98	★★★
+ - lange Strecken - hohe Spielgeschwindigkeit	- zu schwer	Schön präsentierte Arcade-Racer, der zum Schluß hin durch äußerst verzwickte Strecken mit einem allzu hohen Schwierigkeitsgrad zu kämpfen hat.				

TITEL

Hersteller

Entwickler

Spieler

Preis

Test

Rating



Test Drive 5

- + tadellose Grafikengine
- hohe Spielgeschwindigkeit

- unfairer Spielverlauf

Electronic Arts Pitbull Syndicate

1-2

99,- DM

play 12/98

★★★

An und für sich gelungenes Rennspiel, das aber speziell durch die maßlose Bevorteilung der CPU-Piloten beim Spieler argen Frust aufkommen läßt. Nur für Hardcore-Freaks.



The Need For Speed III Hot Pursuit

- + perfekte Präsentation
- zahlreiche Variationsmöglichkeiten

- teils zu hoher Schwierigkeitsgrad
- übersensibler Simulationsmodus

Electronic Arts

Pioneer Productions

1-2

109,- DM

play 05/98

★★★★

Phänomenaler Arcade Racer mit herausragender Streckenführung, hohem Anspruch und einem Fuhrpark der Extraklasse. Das Fahrgefühl ist nicht unbedingt realistisch, aber in jedem Fall sehr Spaß.



TOCA 2 Touring Cars

- + fesselnde Rennatmosphäre
- variabler Schwierigkeitsgrad

- pixelig wirkende Cockpits

Codemasters

Codemasters

1-2

99,- DM

play 11/98

★★★★★

TOCA 2 zählt neben GT und Colin McRae Rally zu den realistischsten Rennspielen für die PlayStation. Physics und Handling sind jederzeit nachvollziehbar, die Spielbarkeit bar jeglicher Kritik. Ein Rennspiel-Meilenstein!



Tommi Mäkinen Rally

- + Streckeneditor

- liebloses Fahrverhalten
- magere Soundeffekte
- starke technische Mängel

Europress

Strange Productions

1-2

109,- DM

play 06/98

★★

Wenig begeisternde Pseudo-Rallye-Simulation, die durch das seltsame Fahrverhalten und die monoton wirkenden Streckenlayouts gegen Colin McRae Rally nicht den Hauch einer Chance hat.



wipEout 2097

- + perfekte Steuerung
- intelligente Streckenführung

- nur für nervenstarke Piloten
- you need a neGcon!

Psygnosis

Psygnosis

1-2

49,- DM

play 02/98

★★★★★

Brillanter Hardcore-Future-Racer mit fiktiver, aber unglaublich eingängiger Gleit-/Flugphysik. Perfekt durchgestylt, ist das „w“-Spiel für uns immer noch einer der Meilensteine für die PlayStation! Aber Vorsicht: extreme hardcore!!!



Wrecking Crew

- + hunderte von Extras

- mangelnde Übersicht
- schlampige Steuerung

Telstar

Quickdraw

1-2

99,- DM

play 07/98

★★

Unattraktiver Mario Kart-Clone, der weder spielerisch noch technisch aus der Masse an Rennspielen hervorstechen in der Lage ist.



Actua Soccer 3

- + gute Soundkulisse

- hektischer Spielablauf
- kein Simulationscharakter

Gremlin

Gremlin

1-4

99,- DM

play 12/98

★★★

Mißglücktes Sequel, das als überaus hektische und spielerisch einseitige Pseudo-Simulation einzustufen ist. Simples Kick & Rush statt Pass- oder Kombinationsspiel - wem's gefällt?



adidas Power Soccer 98

- + schön präsentiert

- miese Grafik
- verhunztes Gameplay

Psygnosis

Shen

1-4

99,- DM

play 06/98

★

Vorbildlicher Spielbau, aber elend langweiliges Gameplay - die 98er-Version weist keine entscheidenden Verbesserungen zu den ebenso schwachen Prequels auf.



All Star Tennis '99

- + Spieler-Lizenzen

- langweiliges Gameplay

Ubi Soft

Smart Dog

1-4

99,- DM

play 10/98

★★

Mißglückte Tennissimulation, der es vor allem an Spielbarkeit und Gegnerintelligenz mangelt.



Chill

- + Yeti im Spiel

- kein Meisterschaftsmodus
- trist und langweilig

Eidos

Silicon Dreams

1-2

99,- DM

play 05/98

★

Nicht einmal als Grafikdemo brauchbar, fehlt es Chill an allem, was nur minimal für Spielspaß sorgen könnte. Völlig mißratene Snowboard-Simulation, die keinen Blick wert ist.



Cool Boarders 2

- + vielfältige Moves

- „steife“ Steuerung
- mäßige Grafik

SCEE

UEP Systems

1-2

89,- DM

play 01/98

★★★

Technisch gesehen wahrlich kein Meilenstein, lebt das Game von der Tatsache, daß man nahezu jede Verrenkung mit seinem Board anstellen kann, was alle Anhänger dieser Sportart mit größter Begeisterung erfüllen wird.



Cool Boarders 3

- + technisch überzeugend
- Steuerung sehr gut gelöst

- Musik ausgesprochen lieblos

SCEE

Idol Minds

1-2

99,- DM

play 11/98

★★★★★

Cool Boarders ist das Snowboard-Game, auf das die Winterfreaks gewartet haben. Umfangreich und komplex wie noch nie, erdrückt es selbst systemübergreifend jegliche Konkurrenzprodukte unter Tonnen von Schnee und Spielspaß.



CyBall Zone

- + schöne Grafik

- zu starke CPU-Gegner

GT Interactive

Rage Software

1-8

99,- DM

play 05/98

★★★

CyBall Zone ist als ein Vertreter für gut gelungene, futuristische Sportspiele zu sehen. Allerdings sind die CPU-Gegner ein klein wenig zu perfekt geraten. Ab zwei Spielern aber uneingeschränkt empfehlenswert.



Everybody's Golf

- + sehr schöne Grafik
- kaum Ladezeiten

- weder Arcade noch Simulation

SCEI

SCEI

1-4

89,- DM

play 06/98

★★★

Everybody's Golf ist eine gelungene Alternative zu EAs etwas ernsterem PGA 98. Für Solospieler auf Dauer zwar zu eintönig, eröffnet der Titel sein volles Spielspaß-Potential erst beim Abschlagen in der Gruppe.



Extreme Snowbreak

- +

- schlechte Kollisionsabfrage
- miese Kameraführung

Atlus

Videologic

1

99,- DM

play 04/98

★

Kann das Streckendesign noch halbwegs überzeugen, schlägt man bei der Spielmechanik die Hände über dem Kopf zusammen. Die klobigen, mit Clipping-Fehlern übersäten Polygonmodelle kämpfen sich nur quälend die Pop-up-Pisten hinunter.



Frankreich 98 Die Fußball WM

- + ausgereiftes Gameplay
- hohe AI

- keine Vereinsmannschaften

Electronic Arts

EA Sports

1-8

99,- DM

play 05/98

★★★★★

Spielerisch erstklassiges Update, konsequent auf die Weltmeisterschaft in Frankreich ausgerichtet. Nachteil: es finden sich ausschließlich National- und keine Vereinsmannschaften im Spiel.



FIFA 99

- + anspruchsvolles Gameplay
- hohe künstliche Intelligenz

- magere Dual Shock Unterstützung

Electronic Arts

EA Sports

1-8

99,- DM

play 12/98

★★★★★

Technisch State Of The Art, erlaubt es der Titel 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.



Golden Goal

- + simple Steuerung
- individuelle Spieler-Moves

- kaum spielerische Finessen
- nur zwei Spielmodi

Take 2

Z-Axis

1-2

109,- DM

play 06/98

★★★

Innovative Fußballsimulation mit ungewöhnlicher Perspektive und interessanter Sprachausgabe. Mängel im Spieldesign verhindern jedoch einen Platz im oberen Wertungsbereich.



International Track & Field

- + hübsche Grafik
- einfache, aber exzellente Steuerung

- CPU-Gegner selbst auf Hard zu schwach
- teilweise mangelhafte Übersichtlichkeit

Konami

Konami

1-4

49,- DM

play 02/98

★★★★★

Weniger ist manchmal mehr - im Fall von IT&F ist diese Aussage absolut zutreffend. Simpel aufgebaut, trotzdem ungemein motivierend - ein Klassiker!



International Superstar Soccer Pro 98

- + anspruchsvolles Gameplay
- sehr schöne Grafik

- keine Mehr-Spieler-Option
- lächerliche Regeneffekte

Konami

Konami

1-2

99,- DM

play 09/98

★★★★★

Glänzend spielbare Simulation, die unterm Strich die einzig ernsthafte Alternative zur FIFA-Serie darstellt und abhängig vom persönlichen Geschmack vielleicht sogar die bessere Wahl ist.

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
Segcon™-Analog und Sony™-Digital kompatibel
8 Knöpfe und zusätzliches Steuerkreuz für
maximale Kontrolle
Anschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
a. 3 m Kabel zum Lenkrad
a. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

Erhältlich bei



und im gut
sortiertem
Fachhandel

Tel. 0931/3545219

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
<http://www.dynatex.de>

Kleiner Auszug
aus unserem Programm.

1998
- ein tolles Jahr!
Vielen Dank,
Euer OiT-Team.

Neue Preisliste!
Kostenlos anfordern.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (IN64)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
All Star Tennis '99 (IN64/PSK)	140/100,00
Actua Soccer 3 (PSK)	100,00
Apocalypse (PSK)	105,00
Banjo-Kazooie (IN64)	95,00
Bio-Freaks (IN64/PSK)	110/90,00
Blade n' Blade (PSK)	100,00
Box Champions (PSK)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSK)	100,00
Buck Bumble (IN64)	125,00
C3 (PSK)	100,00
Cool Boarders 3 (PSK)	95,00
CEC: 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 (IN64)	95,00
F-1 '98 (PSK)	105,00
FI-Racing Simulation 2 (PSK)	100,00
FLFA Soccer '99 (PSK)	95,00
F-2000 X (IN64)	100,00
Game Buster (IN64)	100,00
Gran Turismo (PSK)	90,00
Heart of Darkness (PSK)	100,00
Hercules (PSK)	50,00
Holy Magic Century (IN64)	135,00
Hugo (PSK)	100,00
International Soccer '98 (IN64/PSK)	100,00
Libero Grande (PSK)	100,00
Lunar the Silver Star (PSK)	130,00
Master of Monsters (PSK)	105,00
MediEvil (PSK)	100,00
Mickey's Wild Adventures (PSK)	50,00
Mission Impossible (IN64)	110,00
Motor Racer 2 (PSK)	100,00
Musik (PSK)	100,00
Nascar '99 (IN64/PSK)	120/100,00
NBA Jam '99 (IN64)	100,00
NBA Live (IN64/PSK)	115/100,00
Need for Speed 3	100,00
NHL '99 (IN64/PSK)	115/95,00
Ninja Tengu (PSK)	105,00



GAME BOY
COLOR 150,00



Sega Dreamcast	
incl. Spannungswandler	899,90
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:



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
Saga Frontier US (PSK)	110,00
1080° Snowboarding (IN64)	100,00
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
WCW vs NWO Revenge (IN64)	130,00
Wild Arms (PSK)	100,00
Wipe Out (IN64)	135,00
Xenogears (PSK)	130,00
Zelda (IN64)	115,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

Produktangebot auch erhältlich bei G A M E S T O R E
Rüttenscheider Str. 181 • 45131 Essen • Tel 0201-777235
Kölner Str. 25-40 • 40211 Düsseldorf

Gutschein
10,- DM
nur im
Megastore,
Stuttgart
einzulösen.

Telefon 0711 • 22 29 10-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmittel)
DIT-Heilbronn • Kilian Str. 7 • (Kilian Passage) • 74072 Heilbronn (kein Versand!)

LADEN	Mo-Fr: 10.00-18.30
	Sa: 10.00-16.00
VERSAND	Mo-Fr: 10.00-18.00

GROSSHANDEL	nur für Händler!!
Telefon	0711 • 22 29 10 - 10
	0711 • 22 29 10 - 20

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme, Spiele werden im Sicherheitsharton verschickt.
Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich.
Annahmeverweigerer 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.

BEST OF 1998 TIP

SPORTSPIEL

134

TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating
 Kick Off World + -	Funsoft	Anco	1-4	99,- DM	play 07/98	★★
- grundsätzlich schwach	Vom Kult zum Schund - Dino Dinis Klassiker wirkt in der Neuauflage weder optisch, akustisch oder gar spielerisch ausgereift.					
 Libero Grande + -	SCEE	Namco	1-2	99,- DM	play 11/98	★★
- heftige Slowdowns - mangelnde Übersicht	- witziger Trainingsmodus	Miese Automatenumsetzung, deren Grundgedanke zwar innovativ, für die PlayStation aber inkonsequent umgesetzt wurde.				
 Madden NFL 99 + -	Electronic Arts	EA Sports	1-4	109,- DM	play 10/98	★★★★★
- professionelle Präsentation - brillant spielbar	- Regelkenntnisse sind von Nöten	Fantastisches Sequel im Polygongrafik-Stil und begeisternder Zuschauerkulisse. Spielerisch praktisch ohne Makel, empfiehlt sich Madden 99 durch eine spezielle One-Button-Option gerade auch für Football-Neulinge.				
 Nagano Winter Olympics '98 + -	Konami	Konami	1-4	109,- DM	play 02/98	★★
- Mehr-Spieler-Modus - olympischer Gedanke	- schlechte Grafik - unausgeglichenes Gameplay	Nagano Winter Olympics '98 hält bei weitem nicht das, was die großartige Lizenz versprochen hatte. Viele der 13 Disziplinen lassen den nötigen Feinschliff vermissen.				
 NBA Fastbreak '98 + -	GT Interactive	Midway	1-8	99,- DM	play 03/98	★★
- NBA-Lizenz	- schlechter Sound - mäßiges Gameplay	Die rätselhafte Wurfmechanik und das elend träge Defensivverhalten beim Blockversuch lassen kaum Spielspaß aufkommen.				
 NBA Pro 98 + -	Konami	KCET	1-8	109,- DM	play 04/98	★★★★
- sehr variabel spielbar - erweiterte Managementfunktionen	- nur Detailverbesserungen	NBA Update mit Verbesserungen im Detail. Besitzer des Prequels sind mit diesem immer noch gut bedient, Neueinsteiger dagegen greifen zur Fortsetzung.				
 NFL Blitz + -	GT Interactive	Midway	1-2	89,- DM	play 12/98	★★
- simples Gameplay	- null Simulationscharakter	Vergleichbar mit NFL Extreme, hat die Coin-op-Umsetzung den etwas besseren Sound zu bieten. Ansonsten sind beide Titel auf nahezu identischem Niveau.				
 NFL Extreme + -	989 Studios	989 Studios	1-2	99,- DM	play 12/98	★★
- Motion Capturing-Animationen	- elend monotoner Sound	Arcadelastige Pseudo-Simulation, die ganz klar in Richtung FunSport-Game abzielt. Das simple Gameplay ist gerade für Neueinsteiger gut geeignet. Madden-verwöhnte Spieler nehmen Abstand.				
 NHL 99 + -	Electronic Arts	EA Sports	1-8	109,- DM	play 11/98	★★★★★
- gute Grafik - atmosphärische Soundkulisse	- minimale Slowdowns	NHL 99 ist im Großen und Ganzen ein würdiger Nachfolger, der vor allem durch seine Grafik und die angepaßte Spielgeschwindigkeit realistischer als das Prequel wirkt.				
 NHL Face Off 98 + -	SCEE	SISA	1-8	89,- DM	play 01/98	★★★
- hübsche Grafik	- spielerisch zu einfach gestrickt	Trotz der polygonalen Frischzellenkur mit prächtig gezeichneten 3D-Kufensportlern vermochte sich NHL Face Off 98 aufgrund spielerischer Monotonie nicht an der starken Konkurrenz vorbeizumogeln.				
 NHL Powerplay 98 + -	Virgin	Radical Entertainment	1-8	99,- DM	play 03/98	★★
- gute Soundkulisse	- technisch schwach	Durch die träge Grafikengine fehlt es der Simulation an Dramatik und Tempo - der schleichende Tod für eine Eishockeysimulation.				
 Phat Air! + -	Funsoft	Pony Canyon	1-2	99,- DM	play 06/98	★★
- vier Spielmodi	- siehe rechts	Phat Air! reiht sich nahtlos in die Reihe der vielen miesen Snowboard-Spiele ein. Die Kritikpunkte sind fast immer dieselben: Clipping, Pop-ups und Steuerungsmängel.				
 adidas Power Soccer 2 + -	Psygnosis	Shen	1-4	99,- DM	play 01/98	★★
- Lizenz	- hakeliges Gameplay	Trotz Lizenz und ansprechender Aufmachung vermag Power Soccer durch sein stereotypes Gameplay nicht zu überzeugen.				
 Snow Racer 98 + -	Infogrames	Infogrames	1-2	99,- DM	play 05/98	★★
- lange Strecken - spektakuläre Stunts	- durchschnittliche Grafik - mangelnde Übersicht	Snow Racer 98 zeigt gute Ansätze, weiß aber durch den fehlenden Feinschliff nicht richtig zu überzeugen. Schleppender Grafikaufbau, hölzerne Animationen und teilweise mangelnde Übersicht lassen den Spielspaß schmelzen.				
 Super Match Soccer + -	Acclaim	Cranberry Source	1-8	109,- DM	play 06/98	★
	- noch nicht indiziert	Indiskutable Simulation rund ums Leder, bei der garnichts rund läuft. In allen Belangen einfach nur peinlich und eine einzige Frechheit.				
 Total NBA 98 + -	SCEE	SISA	1-8	99,- DM	play 05/98	★★★★
- hohe Spielgeschwindigkeit - umfassender Statistikteil	- leichter Fun-Sports-Charakter	Total NBA 98 stellt Technikfreaks wie auch Anhänger ernsthafter Simulationen zufrieden. Stilgerecht in Szene gesetzt und famos spielbar - Basketballfreaks greifen zu.				
 Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 + -	GT Interactive	Midway	1-4	99,- DM	play 07/98	★★
- gute Mehr-Spieler-Modi	- keine taktischen Elemente	Ein Eishockeyspiel ohne jeglichen Realitätsanspruch, das durch sein simples Handling und einen hohen Grad an Action zu gefallen weiß.				
 WCW Nitro + -	Konami	THQ	1-2	109,- DM	play 07/98	★★
- relativ schöne Grafik	- stupides Gameplay - absurde Zusatzcharaktere	Stupide Wrestling-Action ohne jeglichen spielerischen Tiefgang. Trotz ansprechender Grafik vermag dieser Titel nur wenig zu begeistern.				
 World League Soccer 98 + -	Eidos	Silicon Dreams	1-4	109,- DM	play 06/98	★★★★
- hübsche 3D-Grafik	- komplizierte Steuerung	World League Soccer 98 findet seine Highlights in spektakulären Direktabnahmen und raffinierten Schlenzern, gefällt durch seine hübsche Grafik und die tobende Zuschauerkulisse. Die Steuerung ist aber nur etwas für Profis.				
 WWF Warzone + -	Acclaim	Iguana	1-4	99,- DM	play 09/98	★★★
- starke Lizenz - tolles Partygame	- keine Double Team-Moves - kein Exhibition-Mode	WWF Warzone gefällt durch sein einfaches und solides Gameplay, das etliche Moves und spektakuläre Manöver zuläßt. Zudem sind Grafik und Sound ausgesprochen gut ausgefallen.				

TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating
 Maximum Force + handfeste Ballerkost - hektisch, aber nicht unfair	GT Interactive	Midway	1-2	89,- DM	play 01/98	★★★
 Point Blank + lang anhaltender Spielspaß - als Party Game ideal	Namco	Namco	1-4	99,- DM	play 04/98	★★★★
 Ark Of Time + ansehnliche Rendergrafik	Project Two Interactive	Ice	1	99,- DM	play 01/98	★★★
 Batman & Robin + perfekt Atmosphäre - faire Rätsel	Acclaim	Probe	1	99,- DM	play 08/98	★★★★
 Broken Helix + filmreife Story - packende Atmosphäre - vier Endings	Konami	Konami	1	109,- DM	play 01/98	★★★★
 Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon + gelungene Grafik - atmosphärische Soundkulisse - actiongeladener Spielablauf	Eidos	Asylum Studios	1	109,- DM	play 05/98	★★★★★
 MediEvil + hochwertige Grafik - grandiose Aufmachung	SCEE	SCEE Studio Cambridge	1	99,- DM	play 10/98	★★★★★
 Men In Black + gelungene Grafik - starke Lizenz	Gremlin	Gigawatt Studios	1	109,- DM	play 07/98	★★★
 Ninja + opulente Grafik - intelligentes Leveldesign	Eidos	Core Design	1	99,- DM	play 10/98	★★★★
 O.D.T. + stimmungsvolle Atmosphäre - hohe Rätseldichte	Psygnosis	fdi French Studios	1	99,- DM	play 10/98	★★★★★
 Parasite Eve US-Import + grandiose Story - innovatives Kampfsystem	Square Electronic Arts	Square	1	99,- DM	play 12/98	★★★★★
 Riven The Sequel To Myst + aufwendige Grafik - knifflige Rätsel	Acclaim	Broderbund	1	109,- DM	play 03/98	★★★★
 Spawn The Eternal + ansprechender Sound	SCEA	SCEA	1	99,- DM	play 03/98	★★★
 Tenchu Stealth Assassins + hohe Gegnerintelligenz - filmreifer Sound	Activision	SMEJ. Acquire	1	109,- DM	play 10/98	★★★★
 The Fifth Element + authentische Filmatmosphäre - intelligentes Leveldesign	SCEE	Kalisto	1	99,- DM	play 09/98	★★★★
 Tomb Raider III Adventures Of Lara Croft + spannende Storyline - sehr gute Hires-Grafik	Eidos	Core Design	1	99,- DM	play 12/98	★★★★★
 Azure Dreams + komplett in Deutsch	Konami	Konami	1	99,- DM	play 09/98	★★★★
 C & C Alarmstufe Rot Gegenschlag + anspruchsvolle Missionen - neue Einheiten	Electronic Arts	Westwood Studios	1-2	99,- DM	play 09/98	★★★★★
 Risiko + erweitertes Regelwerk - Mausunterstützung	Hasbro Interactive	Runecraft	1-4	99,- DM	play 01/98	★★★★
 WarGames Defcon 5 + gute Story - abwechslungsreicher Spielverlauf	MGM Interactive	Interactive Studios Limited	1-2	109,- DM	play 07/98	★★★★★

Technisch aufwendig inszeniert, leidet das Gameplay unter der fast ständig vorherrschenden Hektik. Begeisterte Bildschirmschützen können aber durchaus einen Blick riskieren.

Trotz der bescheidenen Grafik vermag Point Blank durchaus zu begeistern. Schnelle Reflexe und ein heller Kopf sind für dieses an einen Jahrmarktbesuch erinnernde Shooter-Game Voraussetzung.

Mit Ark Of Time hat man viele spannende Stunden vor sich, auch wenn die Geschichte sehr linear angelegt ist und bisweilen sehr naiv wirkt.

Mit diesem Titel präsentiert Acclaim keine hingeschluderte Filmkonvertierung, sondern komplexe Adventure-Kost, die mit etwas mehr Feinschliff auch deutlich höhere Wertungen hätte einfahren können.

Broken Helix gehört zu der Gattung Spielen, die ihr Potential erst nach einer gewissen Einspielzeit freigeben. Spielerisch hui, technisch pfui - Genrefans greifen zu!

Für jeden Überlebenskünstler, dem keine Herausforderung zu hoch ist, noch der den einsamen Tod in einem verlassenen Kerker scheut, ist Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon ein absolutes Muß.

Mit MediEvil hat Sony ein Spiel geschaffen, das in Sachen Technik, Komplexität, Witz, Charme und Liebe zum Detail auf der PlayStation neue Maßstäbe setzt.

Angelehnt an Capcoms Horror-Adventure, mit großen Schwächen zum Vorbild. Verworrene Rätsel und unlogische Handlungsabläufe halten nur extreme MIB-Fans bei der Stange.

Wer die dünne Gratwanderung zwischen Anspruch und Frustration nicht scheut, bekommt mit Ninja einen erstklassigen Actiontitel, der sich erfreulich von der Monotonie seiner Genrekollegen abhebt.

Heftige Sprungpassagen, knifflige Rätsel und packende Duelle gegen die vielfältige Feindeschar sind die Pluspunkte von O.D.T.. Negativ sind die grafischen Schwächen zu beurteilen.

Parasite Eve trägt den Untertitel „Ein filmisches Adventure“ - kürzer und besser kann man das Spiel nicht umschreiben. Parasite Eve hat Tiefgang, ist spannend, actiongeladen und vermittelt eine Atmosphäre, die sich ohne weiteres mit jedem Hollywoodfilm messen kann.

Atemberaubendes Point & Click-Gravikadventure mit teilweise unglaublichem Realitätscharakter. Knifflige Rätsel garantieren lange anhaltenden Spielspaß. Allerdings ist das Myst-Sequel auch nicht jedermanns Sache.

Hätten die Entwickler mehr Zeit in die Entwicklung konstruktiver Spieleideen investiert, hätte das Endprodukt wohl ein echtes Highlight werden können. So entpuppt sich der Titel als stupide „Easy Money“-Filmlicenz.

Für die PAL-Version gab man sich mit besseren Animationen und überarbeiteter Gegnerintelligenz richtig Mühe. Herausgekommen ist ein Spiel mit toller Atmosphäre, aber auch recht harschen Kämpfen.

Konzeptionell bemühte Filmumsetzung, die unter technischen Mängeln zu leiden hat. Für Fans des Films in jedem Fall interessant.

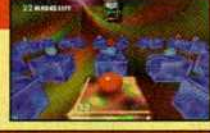
Für eingefleischte Lara-Fans ist der Griff zu Adventures Of Lara Croft selbstverständlich und selbst Spieler, die von Lara gar nichts halten, könnten mit Tomb Raider III auf den Geschmack kommen.

Kein Strategiekoller, aber für Liebhaber dennoch empfehlenswert. Unzulänglichkeiten im Spieldesign werden durch die innovative Kombination bekannter Spielelemente zu einem großen Teil wettgemacht.

Nach dem Motto „Never change a winning team“ liefern die Westwood Studios ein gelungenes Sequel zu Alarmstufe Rot, das die spielerische Linie des Vorgängers souverän weiterführt.

Die Brettspielvorlage wurde durch die Spielvariante „Ultimates Risiko“ erheblich aufgewertet, reicht aber nicht an die Klasse von eigens auf Konsole zugeschnittenen Strategiespielen heran.

Das ideale Spiel für Strategen, die schon immer etwas mehr Action in ihrem Genre sehen wollten. Gleiches gilt für Actionfreaks, denen immer schon eine Prise Strategie fehlte.

	TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating
STRATEGIE	 Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	Electronic Arts	1	109,- DM	play 03/98	★★★★★
	⊕ - liebevoll gestaltete Truppen und Kampfschauplätze - nonlineare Storyline	⊖ - hoher Schwierigkeitsgrad	Prächtig inszeniertes Echtzeit-Strategiespiel mit spannender Story und wohlgedachtem Kampfsystem, das sich strikt am vorgegebenen Warhammer-Universum orientiert.				
	 Alundra	Psygnosis	Matrix	1	109,- DM	play 04/98	★★★★
	⊕ - phantastisch gestaltete Dungeons - passende Hintergrundmusik	⊖ - 16-Bit-Grafik - Steuerung leidet unter der Perspektive	Alundra stellt mit Sicherheit eines der vielversprechendsten Spiele in diesem Jahr dar und ist für Psygnosis ein äußerst gelungener Action-RPG-Einstieg für die PlayStation.				
	 Blaze & Blade	Funsoft	T&E Soft	1-4	109,- DM	play 12/98	★★
RPG / ACTION-RPG	⊕ - Vier-Spieler-Modus	⊖ - pixelige, fehlerhafte Grafik - lange Ladezeiten	Das besondere an Blaze & Blade ist der Mehr-Spieler-Modus. Bis zu vier Helden können sich via Multitap zusammen ins Abenteuer stürzen. Mängel im Spieldesign lassen aber keine hohe Wertung zu.				
	 Breath Of Fire III	Capcom	Capcom	1	99,- DM	play 08/98	★★★★★
	⊕ - packende Story - langanhaltender Spielspaß	⊖ - leicht veralteter Grafikstil	Mit seiner tollen Story, kniffligen Rätseln, vielen witzigen Ideen und den komplett deutschen Bildschirmtexten ist BOF III ein absolutes Muß für jeden Rollenspieler.				
	 Diablo	Electronic Arts	Climax	1-2	109,- DM	play 05/98	★★★★
	⊕ - Dungeons werden mit jedem neuen Spiel neu generiert - über hundert Gegner	⊖ - keine Link-Option	Die PS-Umsetzung des PC-Hits ist für RPG-Spieler erste Wahl. Wer auf schönes Monsterbashing alleine oder im Team steht, sollte sich Diablo unbedingt zulegen.				
136	 Tales Of Destiny US-Import	Namco	Namco	1	109,- DM	play 12/98	★★★★
	⊕ - innovatives Kampfsystem - atmosphärische Musik	⊖ - altbackene Grafik	Ein würdiger Nachfolger von Namcos Tales Of Phantasia, das seinerzeit für das SNES erschienen ist. Läßt man die nur wenig attraktive Grafik einmal außen vor, sind viele Stunden Spielspaß und Rätselknack garantiert.				
	 Wild Arms	SCEE	Media Vision	1	89,- DM	play 07/98	★★★★★
	⊕ - spannende Handlung - leicht erlernbare Steuerung	⊖ - geringer Schwierigkeitsgrad	Wild Arms steht Final Fantasy in Sachen Spielspaß, Motivation und Handlung in nichts nach. Technisch allerdings erreicht der Titel nur 16-Bit-Niveau.				
	 Xenogears US-Import	Squaresoft	Squaresoft	1	109,- DM	play 12/98	★★★★★
DENKSPIEL / GESCHICKLICHKEIT	⊕ - fesselnde Story mit überraschenden Wendungen - stimmungsvolle Atmosphäre	⊖ - pixelige Grafik - mißlungene Hintergrundgeräusche	Xenogears ist ein Spiel der Spitzenklasse. Die Story fesselt von Anfang an und sorgt für Rätselraten, bis sich zum Schluß jegliche Mythen auflösen. Auch wenn die Grafik nicht das Nonplusultra ist, hebt sie sich doch weit vom Durchschnitt ab.				
	 Bomberman World	Hudson Soft	Hudson Soft	1-5	89,- DM	play 05/98	★★★★
	⊕ - eingängiger spielerischer Grundgedanke - als Partygame ideal	⊖ - unübersichtliche Perspektive - für Solospieler ungeeignet	Durch den Wechsel von der isometrischen auf eine angedeutete 3D-Perspektive verliert Bomberman World enorm an Übersichtlichkeit. Als Partygame aber dennoch unverzichtbar.				
	 Bust-A-Move 3DX	Acclaim	Taito	1-2	99,- DM	play 03/98	★★★★
	⊕ - unangefochtenes Suchtpotential	⊖ - banaler Aufbau der Prequels	Simpel konstruiertes Geschicklichkeitsspiel mit hohem Suchtfaktor, insbesondere bei Duellen in der Gruppe.				
WIRTSCHAFTSSIMULATION	 Kula World	SCEE	Game Design Sweden	1-2	99,- DM	play 05/98	★★★★
	⊕ - sehr umfangreich - einfaches Spielprinzip	⊖ - für Einsteiger ungeeignet	Kula World ist trotz des hohen Anspruchs ein Spiel der langzeitmotivierenden Sorte und stellt durch sein innovatives Konzept die ideale Alternative zu altbekannten Tüftelspielen dar.				
	 Lemmings Oh No! More Lemmings	Psygnosis	Distinctive Design	1	49,- DM	play 12/98	★★★★★
	⊕ - gutes Preis/Leistungsverhältnis - kultiges Denkspiel	⊖ - veraltete Technik	Auf der Scheibe befinden sich der erste und zweite Teil der Trilogie. Grafisch und spielerisch blieb alles beim alten. Schade nur, daß der Zwei-Spieler-Modus nicht übernommen wurde.				
	 Poy Poy	Konami	Konami	1-4	99,- DM	play 06/98	★★★★
EXOTEN	⊕ - erfrischende Spielidee - Vier-Spieler-Modus	⊖ - keine Anhöhen und Gefälle - keine Beschleuniger-Taste	Mit Poy Poy zaubert Konami eine erstaunlich spritzige Variante der Bomberman-Thematik aus dem Hut hervor. Wie das Vorbild steigt der Spielspaß speziell in der Gruppe in unermessliche Höhen.				
	 Sentinel Returns	Psygnosis	Hookstone	1	99,- DM	play 08/98	★★
	⊕ - stimmungsvolle Atmosphäre - Nostalgie-Faktor	⊖ - unattraktive Grafik - auf Dauer zu monoton	Solides Remake des Klassikers, das jedoch keinerlei Innovationen aufzuweisen hat. Zudem wirkt der Titel technisch sehr hausbacken.				
	 Super Pang Collection	Capcom	Capcom	1-2	109,- DM	play 04/98	★★★★
	⊕ - unkomplizierte Spielidee - sehr variabler Schwierigkeitsgrad	⊖ - zu authentisch umgesetzt	Die eingängige Spielidee von Pang vermag sämtlichen Alterserscheinungen zu trotzen. Die Spielesammlung empfiehlt sich für Einsteiger und vor allem für gesellige Runden.				
EXOTEN	 Constructor	Acclaim	System 3	1	99,- DM	play 11/98	★★★★
	⊕ - komplex	⊖ - nervende Hintergrundmusik - wird schnell hektisch	Constructor wird mit einer Memory Card ausgeliefert, und gibt sich auch sonst durchaus empfehlenswert. Nicht bierernst, aber trotzdem komplex aufgebaut, steuert man die Geschicke einer Baufirma in vielen Bereichen.				
	 Theme Hospital	Electronic Arts	Bullfrog	1	99,- DM	play 04/98	★★★★★
	⊕ - stimmungsvolle Atmosphäre - jeder neue Level bringt neue Herausforderungen	⊖ - keine Hintergrundmusik	So abgedreht und komisch Theme Hospital auch ist - es bietet all' die komplexen Abläufe, die eine Wirtschaftssimulation aufweisen sollte, nur eben gewürzt mit einer kräftigen Portion Witz und Ironie.				
	 Arcade's Greatest Hits The Midway Collection 2	Midway	Digital Eclipse	1-2	99,- DM	play 01/98	★★
EXOTEN	⊕ - Nostalgiefaktor	⊖ - reine Emulationen	Für wen eignet sich diese Compilation mit Burgertime, Blaster, Joust, Spy Hunter, Splat! und Moon Patrol? Vorrangig für in selbige Erinnerungen schwelgende Sammler-Naturen.				
	 Pro Pinball Timeshock!	Empire Interactive	Empire Interactive	1-4	109,- DM	play 02/98	★★★★
	⊕ - tadelloser Kugellauf - äußerst übersichtliches Tischlayout	⊖ - nur ein Tisch	Pro Pinball Timeshock! wirkt noch etwas durchdachter und abgerundeter als der Vorgänger. Allerdings gehen Spielablauf und Spielgefühl in beiden Fällen mit ihren großen Vorbildern konform.				
EXOTEN	 Spice World	SCEE	SCEE	1	49,- DM	play 07/98	
	⊕ - Spice Girls	⊖ - Spice Girls (ganz wie man will)	Als innovatives, letztlich jedoch nur für den absoluten Hardcore Spice Girls-Fan empfehlenswertes Spiel angekündigt, konnte sich innerhalb der play-Redaktion wirklich niemand auch nur im mindesten für diesen Titel erwärmen.				

BONUS
4800



HANS MEIER - RENÉ MEYER

DIE GESCHICHTE DER JUMP'N RUN-SPIELE

JUMP'N RUNS GEHÖREN ZU DEN SPIELEN, DIE JEDE KONSOLE DER VERGANGENEN ZWANZIG JAHRE BESONDERS SCHNELL EROBERTEN. DAS GENRE GEWANN SEINEN NAMEN DURCH DIE BEIDEN ZU ABSOLVIERENDEN HAUPTAKTIONEN LAUFEN UND SPRINGEN. DIE PLAYSTATION IST EIN MEKKA FÜR JUMP'N RUN-SPIELE, DOCH POPULÄR GEMACHT HAT SIE NINTENDO.

Anfänge

Hiroshi Yamauchi, seines Zeichens Chef von Nintendo Japan, war ständig auf der Suche nach neuen Einkommensquellen für sein Unternehmen. Da sich Automaten Spiele in seinem Heimatland Japan wie in den USA immer größerer Beliebtheit erfreuten, entschloß er sich, in den boomenden Markt einzusteigen. Dabei war ihm nicht immer Erfolg vergönnt; einige Automaten fanden die Spieler zu langweilig, so daß sie sich nicht rentierten. Einer dieser glücklosen Automaten war 1980 das Shoot'em-up „Radarscope“. Yamauchi, der um jeden Preis einen weiteren Flop verhindern wollte, beschloß, das Spiel nochmals überarbeiten zu lassen. Doch da zu diesem Zeitpunkt aber alle Entwickler mit anderen Dingen beschäftigt waren, wurde kurzerhand der junge Shigeru Miyamoto mit dieser Aufgabe betraut.

Obwohl Miyamoto, der aufgrund seiner Begabung und seines Einfallsreichtums 1977 als erster Zeichner von Nintendo eingestellt wurde, froh war, daß er erstmals die Verantwortung für ein Spiel übernehmen durfte, konnte er sich mit dem Spielprinzip von „Radarscope“, dem bloßen Abschießen von feindlichen Raumschiffen, nicht anfreunden. Er verwarf das Projekt und machte sich daran, ein eigenes Spiel zu entwickeln. Das Ergebnis hieß „Donkey Kong“ und basierte vage auf dem Kinofilm „King Kong“. Die Aufgabe des Spielers bestand darin, die Freundin des Helden aus den Klauen eines Gorillas zu befreien. Hierfür mußte man vier bildschirmgroße Baugerüste über Plattformen und Leitern erklimmen, und dabei zahlreichen Fässern und anderen Hindernissen ausweichen. Die Aktionsmöglichkeiten der Spielfigur waren noch sehr beschränkt. Abgesehen von Laufen, Springen und Klettern, gab es nur noch die Möglichkeit, sich mit einem

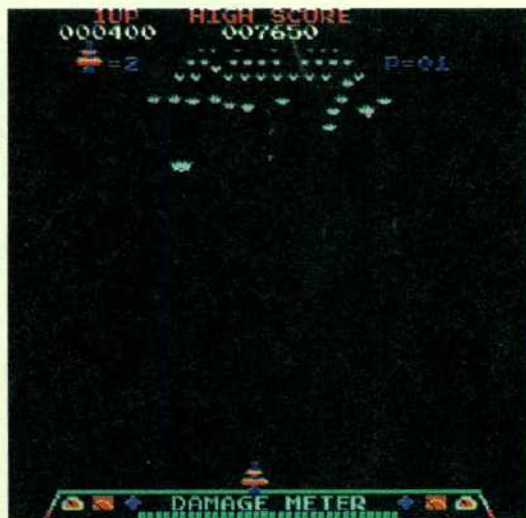
Hammer auszurüsten und so Hindernisse aus dem Weg zu räumen.

Auch wenn dieses Spielprinzip heute niemanden mehr begeistern kann, stellte es in den von Ballerspielen dominierten Arcades eine absolute Neuheit dar. So wundert es nicht, daß sich „Donkey Kong“ innerhalb kürzester Zeit zum Hit entwickelte und somit nicht nur der Grundstein für den Erfolg Nintendos, sondern auch für ein neues Genres, die „Plattformspiele“, bildete.

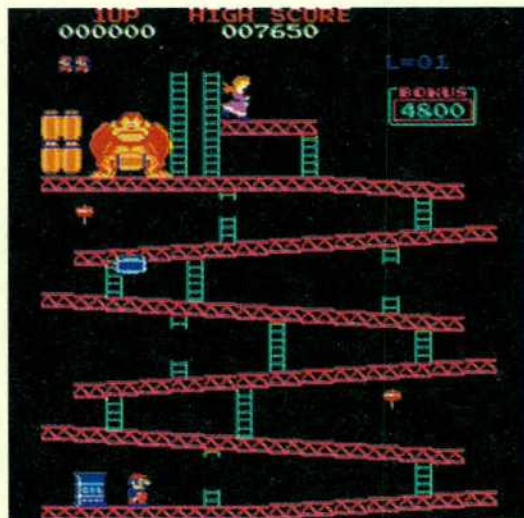
Donkey Kong und die Folgen

Kaum stand mit „Donkey Kong“ der erste Vertreter des neuen Genre in den Spielhallen, nahmen sich auch andere Firmen dem neuen Spielprinzip an. Neben einfachen „Donkey Kong“-Clones, wie Segas „Crazy Kong“, gab es auch einige interessante Weiterentwicklungen.

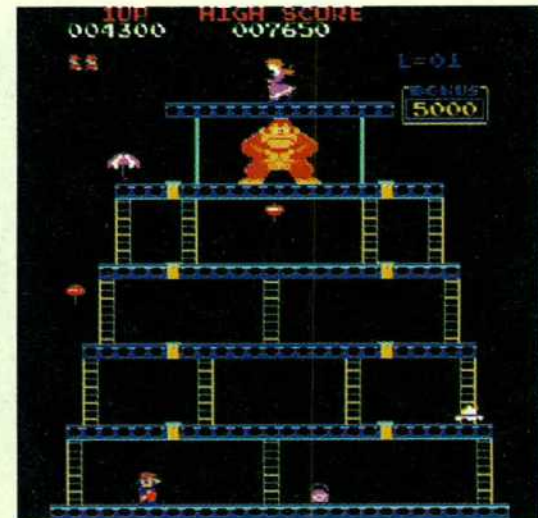
Eine dieser Weiterentwicklungen erschien mit dem Spiel „Pitfall!“, wel-



Radarscope, 1980

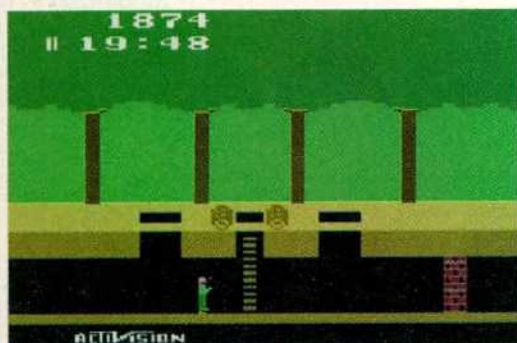


Donkey Kong



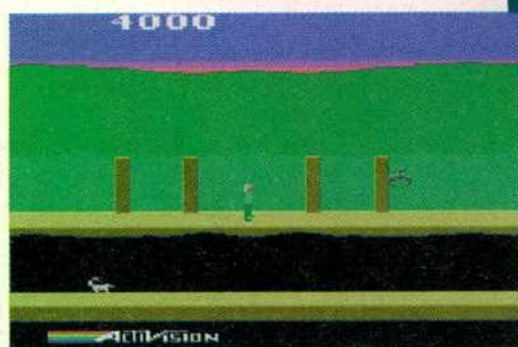


ches vom Activision-Mitgründer David Crane 1982 programmiert wurde. Als Pitfall Harry mußte man sich, ganz Indiana Jones, auf die Suche nach antiken Schätzen begeben. Doch im Dschungel, dem Schauplatz des Spiels, lauerten einige Gefahren; die deutsche Übersetzung des Titels, „Fallgrube“, deutet es an. So mußte der Spieler unter anderem Skorpionen, rollenden Baumstämmen und Sümpfen mit gefräßigen Krokodilen durch geschickte Sprungeinlagen ausweichen. Das Besondere an „Pitfall!“ war, daß es im Grunde nur einen Level gab, dieser war jedoch riesig. Die Dschungelwelt bestand aus sage und schreibe 255 Einzelbildschirmen, die, wenn der Spieler den rechten Bildschirmrand erreicht hatte, nacheinander „umgeblättert“ wurden - Scrolling gab es damals noch nicht. Zusätzlich bestand die Möglichkeit, die Abschnitte auch noch unterirdisch zu bewältigen.



Pitfall!, 1982

Da der Wunsch nach neuen Abenteuern von Pitfall Harry groß war (mit weit über vier Millionen verkauften Exemplaren gehört es zu den erfolgreichsten Spielen, die je für das Atari VCS 2600 erschienen sind), kam bereits ein Jahr später, 1983, mit „Pitfall II - The Lost Caverns“ der Nachfolger auf den Markt.



Pitfall II The Lost Caverns, 1983

Doch nicht nur die Originalversion, sondern auch die zahlreichen Umsetzungen für praktisch alle damals gängigen Computer und Konsolen bedeuteten für die noch junge Firma Activision einen wahren Geldsegen. Und daß die Pitfall-Lizenz auch noch heute ihr Geld wert ist, haben die Neuauflagen mit dem Sohn von Pitfall Harry, nämlich Pitfall Harry Jr., für SNES, Mega Drive („Pitfall - The Mayan Adventure“, 1994) und die PlayStation („Pitfall 3D Beyond the Jungle“, 1998) unlängst bewiesen.

Ein Jahr nach „Pitfall!“, 1983, erschien ein weiteres Jump'n Run-Highlight, diesmal jedoch nicht für eine Konsole oder Automaten, sondern für den Spectrum-Heimcomputer. Der englische Programmierer Matthew Smith wurde beauftragt, ein Spiel für die Firma Bug-Byte zu entwickeln, und sich dabei an Nintendos Automaten „Donkey Kong“ zu orientieren. Heraus kam dabei schließlich „Manic Miner“. Die Aufgabe des Hauptcharakters „Willy“ bestand darin, Höhlen mit Plattformen und Leitern zu erforschen. Insgesamt 20 dieser Höhlen, die alle miteinander verbunden waren, hatte das Spiel zu bieten.

Nachdem auch bei diesem Jump'n Run der Erfolg nicht lange auf sich warten ließ, bekam der Bergarbeiter Willy

Shigeru Miyamoto

Während es viele erfolgreiche Videospiele gibt, sind die kreativen Köpfe dahinter meist unbekannt. Anders ist dies jedoch bei Shigeru Miyamoto, dem wohl erfolgreichsten Entwickler der Videospielszene. Mit „Donkey Kong“ schuf er nicht nur das Genre der Jump'n'Runs, sondern trieb die Entwicklung mit seinen Ideen immer wieder voran. Neben den Mario-Spielen stammen noch viele andere Erfolgsserien von ihm, so zum Beispiel auch „The Legend of Zelda“, „F-Zero“, „Pilotwings“, „Starwing“ und „Mario Kart“.



1984 mit „Jet Set Willy“ eine Fortsetzung spendiert - beide Spiele verkauften sich hervorragend.

Neben „Manic Miner“ und „Jet Set Willy“ sorgte zur gleichen Zeit ein weiterer Untertage-Titel für Furore, „Miner 2049'er“. Das von Bill Hogue programmierte Spiel erfreute sich besonders in den USA großer Beliebtheit.



Jet Set Willy, 1984

1983 meldete sich dann wieder der Vater des Genres, Shigeru Miyamoto, mit seinem neuen Automaten „Mario Bros.“ welcher spielerisch an „Donkey Kong“ anknüpfte, jedoch deutlich rasanter war. Der pummelige Hauptcharakter aus „Donkey Kong“ hörte mittlerweile auf den Namen Mario und bekam erstmals Unterstützung durch seinen Bruder Luigi. Die Aufgabe der beiden Klempner war es, die Kanalisation von allerlei Gegnern wie Schildkröten und Krebsen zu reinigen. Um dies zu erreichen, waren die beiden nicht nur auf bloßes Ausweichen, wie in den meisten anderen Spielen, beschränkt, sondern konnten durch gezieltes Draufspringen ihre Gegner, vorausgesetzt, diese lagen bereits auf dem Rücken, besiegen - seit dem ein typisches Merkmal von Jump'n Runs. Für jeden erlegten Gegner gab es zur Belohnung eine Münze, die man

IM ÜBERBLICK: JUMP'N RUNS FÜR DIE PLAYSTATION

Blasto

Zwar bietet „Blasto“ völlige Bewegungsfreiheit, das Spiel leidet aber unter den langweiligen 3D-Landschaften.

Bubsy 3D

Bubsys 3D-Ausflug leidet unter der schwachen technischen Umsetzung. Negativ fällt auch die ungenaue Steuerung auf.

Cheesy

Die Maus Cheesy hüpf durch 3D-Level und kämpft sich gegen eine Schar von Aliens vor.

Crash Bandicoot 1-3

Als Wüstenfuchs Crash muß der Spieler sich durch viele Level bis zu Dr. Neo dessem Erzfeind Cortex vorkämpfen. Bei der Grafik wurden die Vorteile von 2D- und 3D-Jump'n Runs geschickt miteinander verbunden.

Croc - Legend of the Gobbos

Alle Gobbos, kleine Inselbewohner, wurden entführt. Das Krokodil Croc nimmt sich des Problems an und beginnt mit der Suche nach den Gobbos und ihrem Kidnapper Dante.

Earthworm Jim 2

Auch im zweiten Teil muß der Regenwurm mit den Superkräften gegen den Weltraumgangster Psy-Crow antreten und die Prinzessin Whats-Her-Name retten. Unterstützt wird er diesmal von Snott, einer Art Flubber in Jims Rucksack.

Floating Runner

Das von Xing entwickelte Spiel war zwar eines der ersten 3D-Jump'n Runs, doch die texturrenlose Landschaft kann heute niemanden mehr begeistern.

Gex

Gex, dessen einziges Hobby fernsehen ist, wird eines Tages von seinem Großbildfernseher „verschluckt“ und soll nun als Firmenmaskottchen für den Mediengiganten Rex arbeiten. Gex einziger Ausweg führt durch sieben unterschiedliche TV-Landschaften.

Gex 3D - Return Of the Gecko

Der 3D-Ausflug der fernsehersüchtigen Echse von Crystal Dynamics überzeugt dank der abwechslungsreichen Level und guter (Analog-)Steuerung auf der ganzen Linie. Nicht nur dank der humorvollen Einlagen gehört es zum Besten, was die PlayStation zu bieten hat.

Heart of Darkness

Der Hund des Jungen Andy wird eines Tages von finsternen Gestalten entführt. Der Teenager macht sich natürlich sofort auf den Weg, um seinen Freund zu retten und sich an den bösen Mächten der Finsternis zu rächen.

Matthew Smith

Nach dem schwachen „Styx“ (1983) konnte der Engländer Matthew Smith mit „Manic Miner“ (1983) und „Jet Set Willy“ (1984), zwei der meistverkauften Spiele für den Spectrum, einen großen Erfolg feiern. Dieser Erfolg ist um so erstaunlicher, wenn man bedenkt, daß Matthew Smith noch nicht einmal volljährig war, als er „Jet Set Willy“ programmierte. Über Matthey Smiths weiteren Lebenslauf existieren viele Gerüchte, wer sich für „Jet Set Willy“ und dessen Macher interessiert, sollte mal bei <http://members.xoom.com/jetsetwilly/> vorbeischauen.



Mario Bros., 1983

jedoch erst einsammeln mußte. Wer schnell genug war, konnte so dem Mitspieler die hart erkämpften Münzen einfach klauen, gerade dies machte den Reiz des Zwei-Spieler-Modus aus.

Mit der Weiterentwicklung „Super Mario Bros.“, das sein letztes Automatenenspiel war, gelang Shigeru Miyamoto dann schließlich der große Geniestreich. So hatte „Super Mario

Bros.“ schon damals alles, was wir heute von einem guten Jump’n Run erwarten. Anders als noch beim Vorgänger, waren hier die 32 Level nicht auf einen Bildschirm beschränkt, sondern bestanden aus großen scrollenden Landschaften. Neben den unterschiedlichen Abschnitten wie Wasser- und Lavawelten, sorgte die Unmenge an Geheimnissen, die es in den Levels zu entdecken gab, für Abwechslung; das Erledigen der Gegner war hier nur noch eine Aufgabe unter vielen. Durch PowerUps, wie Pilze und Blumen, war es auch erstmals möglich, die Fähigkeiten von Mario gezielt zu erweitern.

Die Nachfrage nach einer Heimversion war ungeheuer groß. Dies kam Nintendo gerade recht und veröffentlichte für das in Japan seit 1983 erhältliche NES (dort als Famicom bekannt) eine 1:1-Umsetzung des Spielhallenhits. So kam es, daß „Super Mario Bros.“, zumindest am Anfang die Konsole praktisch im Alleingang verkaufte.

In Japan war das Spiel dermaßen beliebt, daß es sich Nintendo sogar erlauben konnte, mit „Super Mario Bros. 2“ einen zweiten Teil zu veröffentlichen, der sich mit einem höheren Schwierigkeitsgrad nur geringfügig vom Original unterschied.

„Super Mario Bros.“ und dessen Nachfolger lösten eine regelrechte Flut an neuen Jump’n Runs aus. Jeder Hersteller, allen voran die japanischen Publisher, begannen eigene Jump’n Runs zu entwickeln, um so ein Stück vom lukrativen Geschäft abzubekommen.

Neben Spielen im Stil von Mario, wie Hudson Softs „PC Kid“ (1989), gab es auch Spiele, die Elemente aus anderen Genres mit denen des Jump’n Run verbanden. So entstanden in dieser Zeit auch actionlastige Titel wie „Mega Man“ (1987), das blutige „Ghouls’n’Ghosts“ (1988) von Capcom oder Konamis Vampirjagd „Castlevania“ (1986).



Ghouls’n’Ghosts, 1988

„Super Mario Bros.“ hinterließ auch bei Nintendo größtem Konkurrenten Sega seine Spuren. Sega versuchte mit Eigenentwicklungen wie „Alex Kidd“ (1986) und „Wonderboy“ (1987) für ihre 8-Bit-Konsole, das Master System,

IM ÜBERBLICK: JUMP’N RUNS FÜR DIE PLAYSTATION

Hercules

Wie schon in der Filmvorlage muß der Held Hercules den bösen Hades besiegen, und so die Welt vor dem Tyrannen retten. „Hercules“ präsentiert sich in gewohnter Disney-Tradition mit schönen Animationen und gutem Sound. An manchen Stellen wechselt die Ansicht auch von der klassischen 2D- in eine 3D-Darstellung.

Isnogud

Isnogud möchte unbedingt an der Stelle des Kaliven sein. Um dies zu erreichen, schreckt er vor keinem Mittel zurück. Da das Spiel von Mängeln nur so strotzt, ist „Isnogud“ selbst Fans der gleichnamigen Comicvorlage nicht zu empfehlen.

Jersey Devil

3D-Jump’n Run mit Rätsleinlagen; leider ist die digitale Steuerung nicht besonders feinfühlig. Mit Analog Pad geht es aber deutlich leichter.

Johnny Bazookatone

Bei diesem Jump’n Run ist der Hauptcharakter Johnny auf der Suche nach seinen Bandmitgliedern.

Jumping Flash! 1+2

Als Mech-Hase hüpfert der Spieler durch die 3D-Landschaft und genießt dabei Bewegungsfreiheit.

„Jumping Flash!“ ist leider recht kurz ausgefallen, der Nachfolger hat in diesem Bereich deutlich mehr zu bieten.

Klonoa - Door to Phantomile

„Klonoa“ ist ein abwechslungsreiches Jump’n Run im Stile von „Pandemonium“. Leider hat man das Spiel aufgrund des niedrigen Schwierigkeitsgrades zu schnell durch.

Lucky Luke

Neben üblichen Jump’n Run-Einlagen gibt es bei „Lucky Luke“ kleine Bonusspiele, wie zum Beispiel Armdrücken gegen Jolly Jumper oder Zielschießen.

Lomax in Lemmingland

Lomax, der versucht die anderen Lemminge zu retten, hat neben einer Ebene im Vordergrund auch noch eine zweite im Hintergrund zur Verfügung.

Mega Man 8

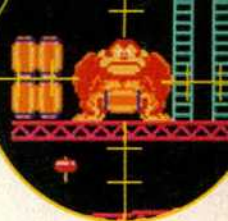
Neben der 1:1 Konvertierung des 16-Bit-Titels „Mega Man X3“, gibt es mit „Mega Man 8“ noch eine 32-Bit-Version. Das Spielprinzip (Gegner besiegen und Waffen aufrüsten) ist bei beiden gleich.

Mickey’s Wild Adventures

„Mickey’s Wild Adventure“ ist eine Zeitreise durch die Welt der berühmten Maus. So beginnt das Spiel zunächst schwarzweiß mit dem Film „Steamboat Willy“. Auch die anderen Level orientieren sich an den Disney-Klassikern. Abgesehen von den Zwischensequenzen und einem neuen 3D-Level hat sich jedoch nur wenig gegenüber dem guten SNES-Original verändert.

Oddworld: Abe’s Oddysee + Exoddus

Im Mittelpunkt der beiden Spiele steht Abe, der verhindern muß, daß er und die anderen Mudokons von den geldgierigen Glukkons ausgebeutet und umgebracht werden.



Set Willy, 1984

dagegen zu halten. Doch dies war angesichts der enormen Popularität der Nintendo-Spiele eine undankbare Aufgabe. Und spätestens als Shigeru Miyamoto 1988 mit „Super Mario Bros. 3“, für viele noch heute das beste Jump'n Run, erneut zurückschlug, mußte sich Sega eingestehen, den Siegeszug des NES nicht aufhalten zu können.

Mario vs Sonic

Auch bei der nächsten Konsolengeneration wies wieder alles auf einen Kampf zwischen Sega und Nintendo hin, doch diesmal hatte Sega aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt und erkannt, wie wichtig ein eigener Jump'n Run-Held für den Erfolg einer Konsole ist.

Bereits ein Jahr nach Marios Super NES-Auftritt in „Super Mario World“ war es soweit: Sega konnte 1991 mit „Sonic the Hedgehog“ endlich einen würdigen Gegenspieler zu Nintendos Klemptor vorweisen. Sega achtete beim Design des blauen Igels bewußt auf ein „cooles“ Image und stellte mit dem rasanten Spielablauf die schnellere CPU des Mega Drives im Vergleich zum Super NES in den Vordergrund des Spiels. Die Taktik von Sega ging auf;

und Sega setzte Nintendo, besonders in den USA und Großbritannien, unter Druck.

Zusätzlich handelte Sega Anfang der 90er einen Vertrag zwischen den beiden Giganten Virgin und Disney aus. Dieser sicherte Sega zahlreiche Jump'n Runs mit den bekannten Charakteren von Disney, wie zum Beispiel „Castle of Illusion“ (1991), „Quakshot“ (1992) und „Aladdin“ (1993). Letzteres erschien auch für das Super NES, erreichte aber nicht die Qualität der Mega Drive-Version. Ein paar Disney-Spiele gab es sogar exklusiv für das SNES (wie „Goof Troop“, 1993); Mega Drive-Spieler hatten aber eine deutlich größere Auswahl an guten Titeln.

Jump'n Run-Veteran Nintendo antwortete natürlich prompt. Mit „Super Mario All-Stars“ kam 1993 eine Sammlung aller „Super Mario Bros.“-Spiele, inklusive der japanischen Version von „Super Mario Bros. 2“, die für das NES erschienen sind, in überarbeiteter Form (bessere Grafik, Batterie) für das Super NES.



Bubble Bobble, 1986

Für Verstärkung in Sachen Jump'n Run sorgte dann die Nintendo nahe stehende Firma Rare mit „Donkey Kong Country“ (1994) und machte mit der Rendergrafik deutlich, zu welchen Leistungen das Super NES noch in der Lage war. So wurde „Donkey Kong Country“, unterstützt durch eine große Werbekampagne, zum absoluten Verkaufsschlager der Weihnachtssaison.

Der zweite Teil „Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest“, das beste Spiel der „Donkey Kong Country“-Reihe, zeigte, daß Rare nicht nur gute Grafik, sondern auch hervorragende Spiele in Miyamoto-Qualität entwickeln konnte.

1995 kam der Nachfolger zu „Super Mario World“, „Yoshi's Island“. Diesmal mußte sich Mario jedoch mit einer Nebenrolle abfinden und Yoshi, der auch schon bei „Super Mario World“ mit dabei war, Platz machen.

Mit „Yoshi's Island“ wurde allmählich das Ende



Grand Prix von David Crane.

David Crane

Nach Unstimmigkeiten mit ihrem Arbeitgeber Atari beschlossen David Crane und drei weiteren Mitarbeiter (Alan Miller, Bob Whitehead und Larry Kaplan, sich von Atari zu trennen und zusammen mit James Levy eine eigene Firma namens Activision zu gründen. Als Activision 1980 als erste reine Spielewarefirma der Welt vier Spiele für das Atari 2600 veröffentlichte, waren auch zwei von David Crane darunter, „Fishing Derby“ und „Dragster“. Mit „Ghostbusters“, „Laser Blast“, „Freeway“ und „Grand Prix“ folgten weitere Spiele von Crane. Das mit Abstand bekanntesten Spiele von David Crane ist aber „Pitfall!“. Während auch der Nachfolger „Pitfall II - Lost Caverns“ von David Crane stammt, war er an den Neuauflagen für das Super NES und die PlayStation nicht beteiligt.

141

Pandemonium 1+2

Als Nikki und Fargus mit einem Zauberbuch herumspielen, zaubern sie aus Versehen ein riesiges Monster herbei. Gemeinsam versuchen die beiden nun ihren Fehler wiedergutzumachen. Der Spieler kann sich dabei zwischen einem der Hauptcharaktere, die beide unterschiedliche Fähigkeiten haben, entscheiden. „Pandemonium 2“ wurde deutlich verbessert, setzt aber auf einen anderen, sehr bunten Grafikstil.

Pitfall 3D- Beyond the Jungle

Wie schon sein Vater, nimmt es Pitfall Harry Jr. mit den Gefahren des Dschungels auf, diesmal allerdings in 3D.

Rascal

Professor Casper Clockwise gelingt es, eine Zeitmaschine zu bauen, wird jedoch kurz darauf von Chronon, dem dunklen Herrscher der Zeit, entführt. Rascal, der Sohn des Professors, nimmt die Verfolgung auf und durchreist dabei die unterschiedlichsten Zeitabschnitte.

Rayman

Auf der Suche nach seinen gefangenen Freunden durchstreift Rayman eine bunte Comicwelt mit vielen witzigen Gegnern.

Skull Monkeys

Clogg Monkey möchte mit Hilfe einer Superwaffe den Nachbarplaneten zerstören. Der Spieler übernimmt die Rolle von Clayman, dem Held, der die finsternen Pläne von Clogg Monkey verhindern soll.

Spider

Hauptcharakter in „Spider“ ist Dr. Kelly, der bei einem Unfall zu einer Cyber-Spinne wird und nun versucht, seinen alten Körper zu finden.

Spot goes to Hollywood

Nach dem 16-Bit-Auftritt in „Cool Spot“ schlägt es das 7Up-Maskottchen nach Hollywood. Dort trifft der Spieler auf eine Vielzahl bekannter Filme wie „Indiana Jones“, „Star War“ und „Jurassic Park“.

Spyro the Dragon

Der kleine Drache Spyro muß sich auf die Suche nach 120 Artgenossen Tombi!, die vom Bösewicht Gnasty Gnorc in steinerne Statuen verwandelt wurden, machen.

Tombi

In der Welt von Tombi treiben sieben böse Schweine ihr Unwesen. Als diese es wagen, Tombis goldenes Armband zu stehlen, nimmt dieser die Suche nach den Schweinetaschen, mit denen man die Schweine besiegen kann, auf. Neben netten 3D-Effekten (an manchen Stellen gibt es noch eine zweite Ebene im Hintergrund) hat „Tombi“ auch Rollenspiel-Elemente. So gibt es neben einem Menü mit zahlreichen Waffen und Items Dörfer, in denen man Informationen sammeln muß.

The Wild 9

Das neueste Jump'n Run von Shiny handelt von Wex Major, der gegen aggressive Monstren antritt. Wex Major geht dabei keineswegs zimperlich mit den Gegnern um.

Juji Naka

Er erfand 1991 mit dem Spiel „Sonic the Hedgehog“ das Sega-Maskottchen, welches neben Mario zu den bekanntesten Videospielcharakteren der Welt gehört. Als Chef des „Sonic Teams“, einer internen, auf Konsolenspiele ausgerichteten Abteilung von Sega, ist er jedoch nicht nur für viele Abenteuer von Sonic, sondern zum Beispiel auch für „Nights“ (1996) und „Burning Rangers“ (1998), beide für den Saturn erschienen, verantwortlich. Das neueste Projekt ist das Dreamcast-Spiel „Sonic Adventures“, welches noch in diesem Jahr in Japan erscheinen soll.



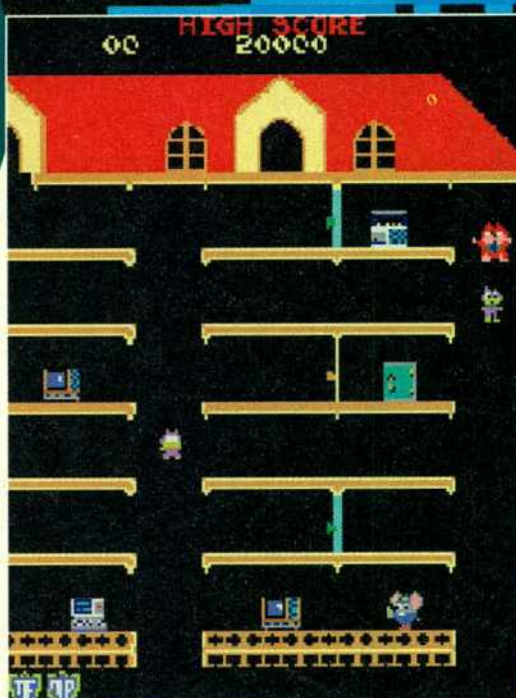
des Super NES eingeleitet; es gab zwar weiterhin Spiele, so zum Beispiel „Donkey Kong Country 3 - Dixie Kong's Double Trouble!“ (1996), doch Nintendo kümmerte sich bereits im Hintergrund um seine neue 64-Bit-Konsole, und der Saturn und die PlayStation gewannen zunehmend an Bedeutung.

PlayStation - lahmere Hüpfer?

Während für den Saturn schon kurz nach dem Release in Japan mit „Clockwork Knight“ (1995) ein Jump'n Run mit vorgerenderten Grafiken und ersten 3D-Effekten erhältlich war, mußten sich PlayStation-Besitzer zunächst etwas gedulden.

Das erste Spiel, welches zumindest Jump'n Run-Elemente besaß, war das Jump'n Shoot „Rapid Reload“ (in Japan unter dem Titel „Gunner's Heaven“ erschienen). Jedoch konnte der Titel weder spielerisch noch technisch überzeugen. Ähnlich erging es auch „Hermie Hopperhead“ (1995).

Mit der Umsetzung von Ubi Softs „Rayman“ (1995), welche ursprünglich als Exklusivtitel für den Jaguar angekündigt war, erschien zwar ein gutes Spiel;



Mappy, 1983

der Nachschub an qualitativ hochwertigen Jump'n Runs für die PlayStation war jedoch noch äußerst spärlich.

Die neue Hardwarepower der 32-Bit-Konsolen wollte man natürlich auch für Jump'n Runs nicht ungenutzt lassen und wagte sich an die ersten 3D-Ausführungen. Den Anfang machte Sega mit „Bug!“ (1995) für den Saturn. Der Käfer Bug besaß zwar deutlich mehr Bewegungsfreiheit als seine Genre-Kollegen, sein Weg war jedoch klar durch die vielen labyrinthartigen Pfade, die ein großes „Spielfeld“ bildeten, vorgegeben. Dieser Umstand hinderte Sega jedoch nicht daran, „Bug!“ als das erste



Rayman, 1995

3D-Jump'n Run anzupreisen. Noch einen Schritt weiter ging hingegen Sony mit „Jumping Flash!“ (1995), dem ersten echten 3D-Jump'n Run. An Bord eines Mech-Hasen konnte man sich erstmals in einem Areal völlig frei bewegen.

Diese 3D-Innovationen konnten nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Jump'n Runs ihre Vormachtstellung eingebüßt hatten und jetzt andere Genres, wie Renn- und Prügelspiele, den Ton angaben.

Dave Perry

Sein erstes Projekt war das Jump'n Shoot Terminator (1992) von Probe, welches für Virgin entwickelt wurde. Danach wechselte er zu Virgin über und nahm die Arbeit an „Global Gladiators“ (1992), einem Werbespiel der Fast Food-Kette McDonald's, auf. Auch sein nächstes Spiel war von Werbung geprägt. Im Mittelpunkt von „Cool Spot“ (1993) stand das gleichnamige 7up-Maskottchen. „Aladdin“ (1993) verhalf ihm dann zu einem großen Bekanntheitsgrad und viel Geld. Mit diesem gründete er dann schließlich seine eigene Firma Shiny Entertainment, die gleich mit dem ersten Spiel, „Earthworm Jim“ (1994) einen großen Hit landete. „Earthworm Jim“ fiel besonders durch seinen schrägen Humor auf. Nach einem zweiten Teil („Earthworm Jim 2“, 1996) und mittlerweile fünften Jump'n Run in Folge, entschloß sich Dave Perry 1997 mit „MDK“ zu einem Action-Titel. Danach folgte mit „The Wild 9“ (1998) aber gleich wieder ein Jump'n Run.



Klassiker für die PlayStation

Frogger

Original: 1981 / Arcade

Während der erste Abschnitt noch an den Konami-Automaten von 1981 erinnert, hüpfte man nun auch weit entfernt der bekannten Straße aus dem Original. Bei der Neuauflage ist diesmal auch ein Vier-Spieler-Modus mit dabei, der Schwierigkeitsgrad ist allerdings recht happig ausgefallen.

Pitfall!

Original: 1982 / VCS 2600

Der Jump'n Run-Klassiker ist in der Neufassung „Pitfall 3D: Beyond the Jungle“ nur mittels Cheat anwählbar.

Mappy (Namco Museum Vol. 2)

Original: 1983 / Arcade

Als „Micro Police“ müßt Ihr dem Gangsterboß XY das Handwerk legen und Wertsachen, die im Haus verteilt sind, in Sicherheit bringen. Neben „Mappy“ hat Namco mit „Dragon Buster“, „Xevious“, „Gaplus“, „Grobda“ und „Cutie Q“ noch fünf weitere Oldies mit auf die CD gepackt.

Pac Land (Namco Museum Vol. 4)

Original: Arcade

Auch die gefräßige Pampelmuse Pac Man paßte sich dem Trend der Zeit an und bekam mit „Pac Land“ ihr eigenes Jump'n Run. Spielerisch erinnert der Titel an die Mario-Jump'n Runs und „Wonderboy“ von Sega. Außer „Pac Land“ sind noch „Genpei“, „Ordyn“, „Assault“ und „The Return of Ishar“ dabei.

Bubble Bobble & Rainbow Island

Original: 1986, 1987 / Arcade

Neben den 100 Leveln der Originalversion „Bubble Bobble“ bekommt man zusätzlich noch die 28 aus „Rainbow Island“.

Bubble Bobble II

Original: Arcade

Wer von dem Geschicklichkeits-Jump'n Run nicht genug bekommen kann, erhält mit dem zweiten Teil 100 neue Level geboten.

ben. Erst als Mario 1996 sein 3D-Debüt mit „Super Mario 64“ feierte, reagierte Sony mit „Crash Bandicoot“. Das von Naughty Dog entwickelte Spiel verband Polyongrafik mit dem klassischen Spielablauf der 2D-Jump'n Runs. „Pandemonium“ von Crystal Dynamics, welches zur gleichen Zeit erschien, war ähnlich aufgebaut.

Danach war der Bann endlich gebrochen, und spätestens mit dem Nachfolger der 3DO-Umsetzung „Gex“, „Gex 3D - Return of the Gecko“ war der Beweis erbracht, daß auch auf der PlayStation gute 3D-Jump'n Runs möglich sind.

Die nächste **play** Playstation erscheint am 27.01.99

LÖSUNGSBÜCHER

LÖSUNGSHEFTE

- DM 9,95
Abe's Oddysee
ABE'S EXODUS*
Alien Trilogy
ALUNDRA (DM 14,80)
Ark of Time
Baph. Fluch 1 & 2
BATMAN & ROBIN
Blazing Dragons
BREATH OF FIRE 3*
Broken Helix
Casper, Castlevania
Clock Tower
DAS 5. ELEMENT
Deathtrap Dungeon
Diablo, Discworld 1&2
Excalibur 2555 AD
Exhumed
Fade to Black
Final Fantasy 7
FORSAKEN, G-Police
Gex 3D & Rayman
HEART OF DARKNESS

Herc's Adventure
Last Report
Legacy of Kain
Little Big Adventure
MDK
MEDIEVAL (DM 14,80)
MEN IN BLACK
Nightmare Creatures
One, Overblood
Pax Corpus
Resident Evil 1 & DC
Suikoden, SPAWN
Syndicate Wars
Stadt d. verl. Kinder
TEKKEN 1-3 (14,80)
TOMB RAIDER
TEIL 1-3* (14,80)
The Note
Vandal Hearts
Warcraft 1+2
Warhammer 1 & 2
WILD ARMS
WILD 9
Wing Com. 3+4
X-COM, 'Z' ... usw

LÖSUNGSBÜCHER

ALUNDRA 19,80
ABE'S ODDYSEE 19,95
Baphomets Fluch 2 14,80
BREATH OF FIRE 3 29,80
COLONY WARS 2 24,95
Com. & Conq. 1+2 19,80
DEATHTRAP DUNGEON 19,95
Discworld 2 14,80
FINAL FANTASY 7 24,95
FORSAKEN 19,95
Res. Evil-Sammelband 19,80
Riven & Myst 14,80
TEKKEN 3 19,95/24,95
T. Raider 1, 2 14,80/19,95
TOMB RAIDER 3 19,95
US-Bücher ab DM 29,95:
Gran Turismo, Tactics Ogre,
Final Fantasy Tactics,
Granstream Saga, Kartia,
Pandemonium, One, Parasite
Eve, ... Saga
Frontier, WWF Warzone...

PlayStation Cheatheft

Über 2000 Cheats & Codes zu mehr
als 350 PSX-Spielen! DM 14,95
PSX-Racer Cheatheft
Cheats zu 50 Rennspielen! Inkl. Tips,
GameBuster Codes und Fahrloesungen
zu Gran Turismo DM 9,95



Bei uns bekommen Sie über 1000 Artikel!
Bücher, Video-Spiele und Zubehör
TEL/FAX: 04921/44631
Tel. Bestellannahme Mo.-Fr. 16-20 Uhr!
Versandkosten: DM 3,20 zzgl. Nachnahme

Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal DM 20,00 bis DM 50,00! -HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
MADROM SOLUTIONS - Postfach 11 15 - 26691 Emden

SEGA DREAMCAST 699.- Softwareliste abvordern

ny Playstation dt 239.-	Maus original Sony 54.-	RGB Scart Kabel 15.-	Super Pocket Fighter 84.-
NY Analog Dual Shock 49.-	COLONY WARS 2 82.-	RGB Scart Kabel 24.-	NHL 99 84.-
ontrol Pad (farbig) 25.-	NBA L'Ve 99 84.-	mit 2 m Audio Kabel	Ninja 84.-
Tomb Raider 3 92.-	V3 Racing Wheel 129.-	Boot-Chip & RGB Kabel 25.-	Test Drive 5 84.-
FIFA Soccer 99 84.-	X-Ploder 79.-	C3 Racing 79.-	X-men vs StreetF 84.-
rarot Pad 2 Stück 56.-	Game Buster 79.-	Oddworld Abe's EXO 84.-	TOCA 2 TourinCar 84.-
d Verlängerung 14.-	Box Champions 84.-	Memory Card mit LED Display	B-Movie 84.-
k Kabel 14.-	Crash Bandicoot 3 79.-	360 Speicherplätze 49.-	
Breath of Fire 3 84.-	Multi Tab (4spielerAd.) 64.-	720 Speicherplätze 84.-	
pyro the Dragon 84.-	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 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 Tel.: 06421 / 94100
35043 Marburg Fax: 06421 / 47526

Internet Online-Bestellen! <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



für

Playstation / N 64 / GameBoy

Neuer Bootchip* !!!
(75XX)m. Anleitung 7,99 DM

10 Stk = 6,99 DM / 100 Stk = 5,99 DM

Bootchip* (10XX-70XX) 4,99 DM

10 Stk = 4,69 DM / 100 Stk = 3,99 DM

Playst. incl Umbau + DS* 269,99 DM

* für US & JP-Importe

Crash Bandicoot III 79,99 DM

Zelda 64 109,99 DM

Turok 2 (engl.) 109,99 DM

Alle weiteren Spiele auf Anfrage (auch für G-Boy)

MB Dualshock 34,99 DM

Padverlängerung 7,99 DM

(DualShock Kompatibel)

1 MB Memory 9,99 DM

RGB Kabel 9,99 DM

RGB Kabel mit Audioanschluß 11,99 DM

2 MB Memory Card 19,99 DM

4 MB Memory Card 29,99 DM

24 MB Memory Card 39,99 DM

40 MB Memory Card 49,99 DM

Link Kabel 9,99 DM

MB Pal Booster 29,99 DM

RF Unit (Antennenanschluß) 21,99 DM

MB Scorpion / Panther 59,99 DM

MB Gun mit Fußpedal 59,99 DM

Multi Player Adapter (DSK) 59,99 DM

CD Video/CD Movie Card 169,99 DM

Lenkrad N64/PSX 129,99 DM

Lahra Soft

Goethestraße 14

51379 Leverkusen

Fax: 02171 404173

Lieferung nur gegen Nachnahme

+ Fracht und Verpackung

Bei Annahmeverweigerung

berechnen wir DM 20 pausch.

02171 - 404172

Mo - Fr 10.00 - 20.00 Uhr // Sa 10.00 - 16.00 Uhr

Fordern Sie unsere Kompletliste an.

Händleranfragen erwünscht

TECHNIKECKE

René Meyer

Neues über Cheatmodule

Bis vor einigen Monaten war die Welt noch in Ordnung. Wer ein Cheatmodul wollte, kaufte den Game Buster von Datel; eine andere Wahl gab es nicht. Mit dem Konkurrenzprodukt Xploder, geschaffen von einem namhaften Ex-Datel-Entwickler, kam Bewegung in die Sache; regelmäßig versuchen sich Game Buster und Neuling Xploder nun in ihren Features zu überbieten. Mit dem jüngsten Mitspieler Equalizer wird das Angebot verwirrend. Was gibt es Neues auf dem Markt der Cheatmodule?

XPLODER

Vor einem halben Jahr setzte der Xploder an, die Alleinherrschaft des Game Busters zu brechen. Das Argument der Konstrukteure war vor allem die einfache Verbindung zum PC: Wofür beim Game Buster ein teures Link-Set mit Steckkarte benötigt wird, um Spielstände zum PC zu übertragen und selber Cheats herauszufinden, genügt beim Xploder ein 20-Mark-Kabel; die PC-Software ist kostenlos. Future Console Design (FCD), das neue Unternehmen um Ex-Game Buster-Entwickler Wayne Beckett, hat sein Versprechen, den Xploder regelmäßig zu überarbeiten, eingelöst: In den vergangenen Monaten erschienen vom Betriebssystem und der PC-Software Xlink rund ein halbes Dutzend Updates; von Xlink gibt es neben der DOS-Version neuerdings eine Fassung für Windows 95/98, die zwar noch nicht den Leistungsumfang ihrer Schwester besitzt, aber deutlich schöner aussieht und sich mit der Maus bedienen lässt.

Ebenso fleißig wird die Cheatdatenbank erweitert; so waren nur wenige

Tage nach dem Erscheinen von „Tomb Raider III“ Xploder-Codes für das Spiel auf der Webseite des deutschen Vertriebs zu finden. Der Hauptvorteil des Xploders, die besonders einfache Verbindung zum PC, macht das Aufspielen von Updates und neuen Cheats leicht. Eine aktuelle Version aus dem Internet (www.blaze.de) zu saugen und mit Hilfe eines Parallelkabels zum Xploder zu übertragen, ist eine Sache von wenigen Minuten. Mittlerweile umfaßt die Datenbank mehr als 1500 Cheats für 208 Spiele, womit der Speicher des Gerätes zu 43% ausgelastet ist.

XPLODER PRO

Die neueste Entwicklung aus dem Haus FCD ist der Xploder Pro, eine Verbindung aus dem bereits bekannten Modul mit einem zusätzlichen, taschenrechnerähnlichen Gerät, mit dessen Hilfe sich selbständig Cheats ermitteln lassen: Ein PC wird nicht mehr benötigt. Inwieweit das einzeilige Display praxistauglich ist, wird sich zeigen; das 150 Mark teure Set kommt dieser Tage auf den Markt. Alte Xploder lassen sich nicht auf die Pro-Version aufrüsten, da ihnen der zusätzliche Chip zum Ansteuern des Cheatfinders fehlt.

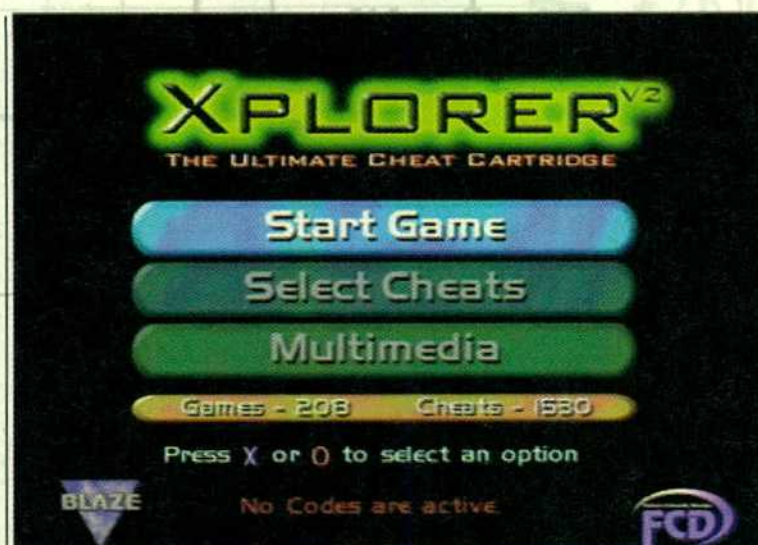
EQUALIZER

Die Antwort von Datel auf den Xploder ist ungewöhnlich: Parallel zum Game Buster wurde mit dem Equalizer ein praktisch identisches Cheatmodul auf den Markt gebracht. Datel bewirbt den Equalizer nicht, dafür wird das Gerät mit rund 70 Mark in der Regel preiswerter als Game Buster und Xploder angeboten. Datel will so eine preiswerte Alternative zum Xploder schaffen und dabei das Zugpferd Game Buster unangetastet lassen.

Die uns vorliegende Version des Equalizers hat 1314 Cheats für 171 Spiele gespeichert, womit der Speicher zu zwei Dritteln gefüllt ist. Die Funktionen wie manuelle Cheateingabe und Memory Card Manager sind bereits vom Game Buster bekannt; die Möglichkeit, mehrere Spielstände zu einem Slot zu komprimieren, wird allerdings nicht mehr angeboten. Der Menüpunkt Navigator hatte bereits auf der Game Buster-Version 2 als Explorer seinen Einstand. Er durchsucht eine Spiel-CD nach Bild- und Videodaten, die dann nacheinander angezeigt werden. Bei einer Reihe von Titeln klappt das auch; damit ist es zum Beispiel möglich, den Abspann eines Spiels zu sehen oder etwa bei Kampfsportspielen durch die Bilder Hinweise auf versteckte Charaktere zu erhalten.

Aufforchen läßt die Funktion „Use Enhancement CD“. Zwar ist die Ankündigung, Updates von Cheatmodulen über CD-ROMs (oder Memory Cards) zu verteilen, nichts Neues, aber die Aufnahme eines entsprechenden Menüpunktes ist ein erster Schritt, tatsächlich etwas in dieser Richtung zu unternehmen.

Der Equalizer ist nicht mehr und nicht weniger als ein Game Buster mit



Game Buster, Equalizer und Xploder - Leistungsumfang und Bedienung aller drei Module ähneln sich sehr. In der PC-Anbindung hat der Xploder aber die Nase vorn.



Mit dem Xploder Pro lassen sich erstmals Cheats ohne Mithilfe eines PCs herausfinden.



einem anderen Namen. Selbst der Anschluß für eine PC-Verbindung ist vorhanden; freilich muß dafür ein PC-Link-Set erworben werden. Ohne diese Kombination aus Steckkarte und PC-Software lassen sich beim Equalizer nur vorhandene Codes, mitgelieferte wie selbsteingetippte, nutzen, aber nicht selbständig ermitteln.

GAME BUSTER

Datels Eifer ließ den Klassiker Game Buster nicht unberührt; von dem Gerät wurde vor einigen Monaten ein „stilles Update“ auf Version 2 durchgeführt; mittlerweile ist die Fassung 2.3 erreicht. Anhand der Packung läßt sich die Aktualität des Moduls nicht ausmachen; wer einen Game Buster im Fachhandel kaufen möchte, sollte darauf bestehen, daß die Hardware ausprobiert wird: Das Hauptmenü zeigt die Versionsnummer an.

Auf der sicheren Seite ist man mit einer Direktbestellung beim deutschen Vertrieb Dataflash.

Der Version 2.3 des Game Busters werden 1168 Cheats für 157 Spiele

mitgeliefert; der Speicher ist zu einem Drittel gefüllt. Auf den Game Buster passen damit 80% mehr Codes als auf den Equalizer. Wer einen Equalizer kauft, bekommt zwar mehr und aktuellere Spiele, kann aber durch den kleineren Speicher nicht so viele neue Cheats eingeben.

FAZIT

Die drei Module als Stand-Alone-Geräte sind in ihrem Funktionsumfang und in ihrer Bedienung nahezu identisch; der Xploder hat vielleicht ein etwas eleganteres Erscheinungsbild. Die Möglichkeiten des Xploders im Zusammenhang mit einem PC sind allerdings unübertroffen. Man benötigt im Gegensatz zum Game Buster und Equalizer keine Steckkarte, und die PC-Software ist sehr leistungsfähig. Das scheint zu überzeugen: Anrufe bei mehreren Versandhändlern ergaben, daß sich der Xploder derzeit besonders gut verkauft.

Wer keinen PC hat und dessen Anschaffung auch nicht plant, der sollte die Anschaffung des Xploder Pro überdenken. Wem diese Luxusausführung zu teuer ist und wer sich die Mühe, selber Cheats zu ermitteln, sparen will, achtet einfach auf den Preis: Während Xploder und Game Buster rund 90 Mark kosten, ist der Equalizer schon für 70 Mark zu haben. Wer allerdings aufmerksam Anzeigen studiert, wird alle drei Module zu diesem günstigen Preis erwerben können.

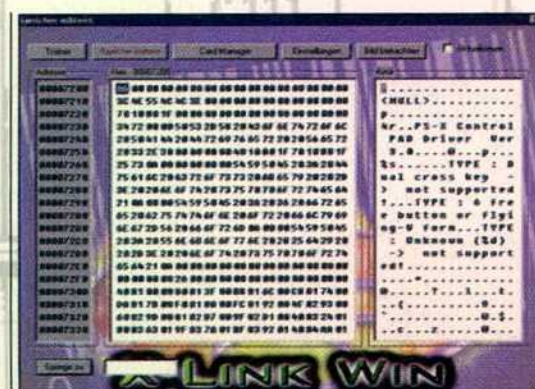
Die Unterstützung der Module ist exzellent; von neuen Spielen finden sich bereits nach wenigen Tagen Cheats auf einschlägigen Webseiten; viele Zeitschriften drucken Codes für Game Buster & Co. ab.

LARA CROFT ÜBERTÖLPET

Wie nützlich solch eine Mogel-Hardware ist, wurde dem Autor dieses Beitrags erst vor einigen Tagen wieder richtig bewußt: „Tomb Raider III“ ist nicht nur so knifflig, daß Medi-Packs zum Auffrischen der Lebensenergie ohne Ende verbraucht werden; das Spiel hält die Zahl der Speichermöglichkeiten durch perfide Kristalle gering und überschreibt dazu frühere Spielstände. Mit Hilfe des Xploders ließen sich in kurzer Zeit Cheats ermitteln, um die Zahl der Medi-Packs und Kristalle auf ein Maximum zu setzen; das Sichern von Spielständen auf der PC-Festplatte schützte vor dem Überschreiben. Das direkte Manipulieren eines Spielstands gelang jedoch nicht: Als mit einem Hexeditor auf dem PC die Zahl der Medi-Packs geändert wurde, verweigerte das Programm den Spielstand. (Die korrekte Adresse für solche Veränderungen erfährt man, indem man zwei Spielstände, die sich nur die unterschiedliche Anzahl eines Gegenstands unterscheiden, miteinander vergleicht. Dazu eignet sich das Programm FC, das DOS und Windows mitgeliefert wird.)



In früheren Game Buster-Versionen wurde Wayne Beckett als Entwickler verewigt; nachdem er Datel verließ, um das Konkurrenzunternehmen FCD zu gründen, verschwand der Credits-Bildschirm.



Die neue Windows-Version von Xlink sieht eleganter aus und läßt sich leichter bedienen, ist aber noch nicht so leistungsfähig wie die DOS-Fassung.

Diesmal wirklich: der ultimative Test!

**R4 RIDGE RACER
TYPE 4**

Altbekannt, oder doch alles neu?

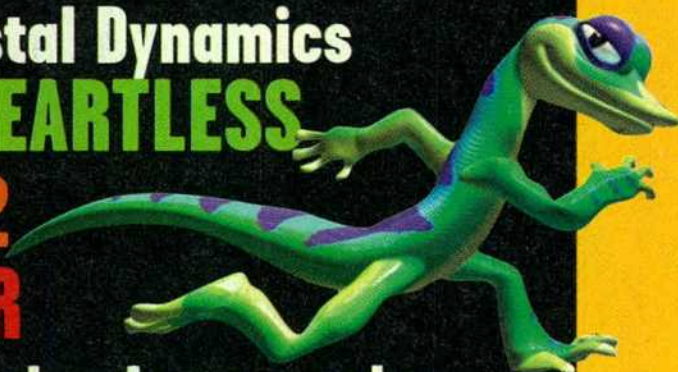
Es kann nur einen geben!

PRINCE NASEEM BOXING

Der/das bessere Box-Champion(s)?

play auf Erkundungstrip in den USA

bei Crystal Dynamics

AKUJI THE HEARTLESS**GEX 3D 2****SOUL REAVER**Mega-Special zu den kommenden
Highlights 1999**IMPRESSUM****CyPress**
Verlags-Gesellschaft mbH

play PLAYSTATION

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Fax.: 09 31 / 4 06 91 23

Elektropost: redaktion@playplaystation.com

Chefredakteur:

Stephan Girlich

stellv. Chefredakteur:

Martin Weidner

Leitender Redakteur:

Sven Liebold

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

Zockergriße:

An die SIGG Sauer-Kollegen
der Polizeiinspektion 2, Duisburg

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

Elektropost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:

dsb-Abo-Service GmbH

74168 Neckarsulm

telefonisch erreichbar

zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1998 by play PLAYSTATION,

Nachdruck nur mit schriftlicher

Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:

CyPress VerlagsGmbH

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Anzeigenpreise:

Anzeigenliste Nr. 4 vom 1.1.1998

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen, Tel.: +49-02234 / 96365-0, Fax: +49-02234 / 96365-55.**Bezugspreise:** Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM 88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707.**Bankverbindungen:**

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG

Dresdner Bank AG, Würzburg

(BLZ 790 800 52) 314 889 000

Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg

(BLZ 790 200 76) 2 506 173

Kreissparkasse, Würzburg

(BLZ 790 501 30) 17 400

Postgirokonto Nürnberg

(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.**Druck:** Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg.**Lithos:** Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch wenn Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e.V.**VOGEL**
Medien Gruppe**CyPress**
Verlags-Gesellschaft mbH**play**
PLAY STATION

Hop oder top

**PS-ZUBEHÖR IM WAHNWITZIGEN
PLAY-HÄRTETEST**Industrieschreck Mischa
übernimmt die Kontrolle

Lara III zum dritten und letzten

PLAYER'S GUIDE
All the Secretsund A Bug's Life, Warzone 2100, Tiger
Woods 99, R/C Stuntcopter (hoffentlich)
und noch vieles mehr...umfassende und
informativ 148 Seitendie nächste **play**ist ab 27. Januar
überall erhältlich**CHEATS & INFOS**
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr

Weihnachts-Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

The Unholy War © & TM Crystal Dynamics 1998. © & published by Eidos Interactive 1998. Alle Rechte vorbehalten.

Die besten **Taktiken**

für diese **Schlacht**
erlernt man

im **Zweikampf**



THE UNHOLY WAR



DEMO ENTHALTEN
LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER

EIDOS
INTERACTIVE