

Japan News:
Final
Fantasy VII

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!



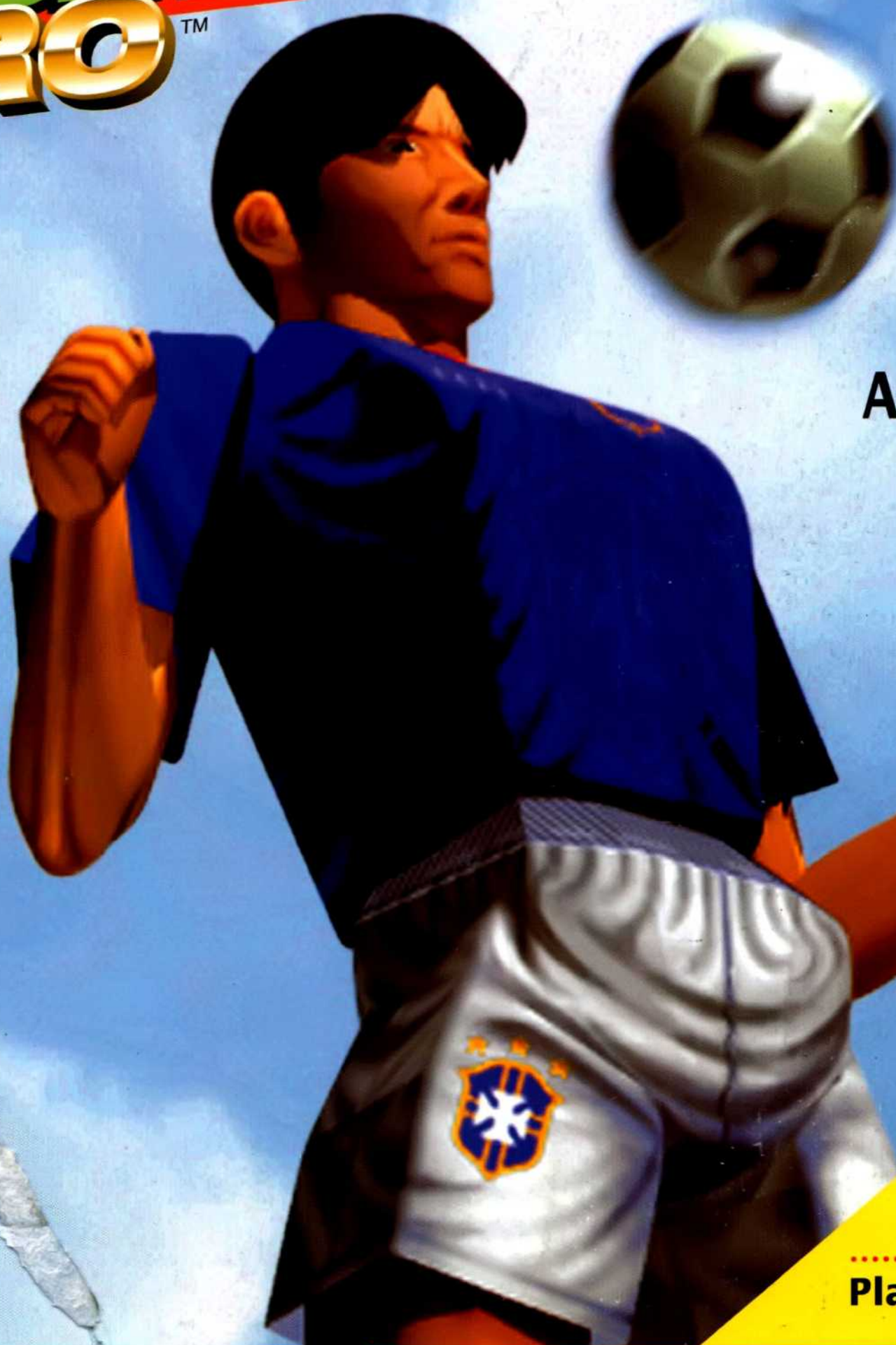
DM 12,80
S 95,- sfr 12,80
lfr 310,- hfl 15,50

Das offizielle

PlayStation Magazin

Nr. 7
/97

INTERNATIONAL
**SUPERSTAR
SOCCER
PRO**™



IM TEST

Soul Blade
Syndicate Wars
Vandal Hearts

ANGESPIELT

Agent Armstrong
Hard Boiled
Actua Soccer

SPEZIAL

Zu Besuch bei
Lobotomy



Zu gewinnen:

♦ Eine handsignierte
PlayStation von N'SYNC

Exklusive spielbare Demos:

- ▲ Speedster
- ▲ Little Big Adventure
- ▲ Rage Racer
- ▲ Riot

Qualitätskontrolle bei Videospielen
Wir blicken hinter die Kulissen von
Sony Computer Entertainment



4 394167 712804



07

AUF DER CD



Heart Racing Action

- Offizielle Wagen der WRC Saison 1997
- Entwickelt mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen
- Mehrspieler Modus
- Unterschiedliche Wetter- und Bodenverhältnisse
- Echtzeit 3D-Grafik und Dolby Surround Sound



VR RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION

Infogrames

The next generation of game for the Playstation

© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Im Exklusiv-Vertrieb von

Laguna
VIDEO GAMES

Editorial

HOTLINE

Sie haben Fragen zu "Resident Evil", kommen bei "Tomb Raider" nicht weiter oder sind bei "Legacy of Kain" in eine Sackgasse geraten? Da hilft oft nur der beherzte Griff zum Telefonhörer: Die Hotline muß helfen.

Spätestens an dieser Stelle tauchen dann die ersten Probleme auf. Wie war noch gleich die Telefonnummer des Herstellers? Haben die überhaupt eine Hotline? Bekomme ich auch noch mal etwas anders als die Stimme des Anrufbeantworters zu hören? In solchen Situationen steigt beim Spieler (also beim Kunden) schnell der Frust ins Unermeßliche.

Im Gegensatz zu so manchem Spielehersteller haben wir deshalb für unsere Leser eine kostenfreie⁽¹⁾ Hotline eingerichtet, die Sie jeweils donnerstags in der Zeit zwischen 14:30 und 17:00 Uhr unter der Rufnummer **0 89/9 91 15-1 07**

erreichen können. Wir versuchen wirklich alles, um Ihre Fragen schnell und präzise zu beantworten. Unser Hotline-Profi ist nicht nur selbst Hardcore-Spieler, er hat auch die technischen Möglichkeiten (Internet-Anschluß, Cheat-Datenbanken), um selbst knifflige Fragen zu beantworten. Und trotzdem: Sollte es einmal länger belegt sein – verlangen Sie nicht gleich unseren Geschäftsführer,

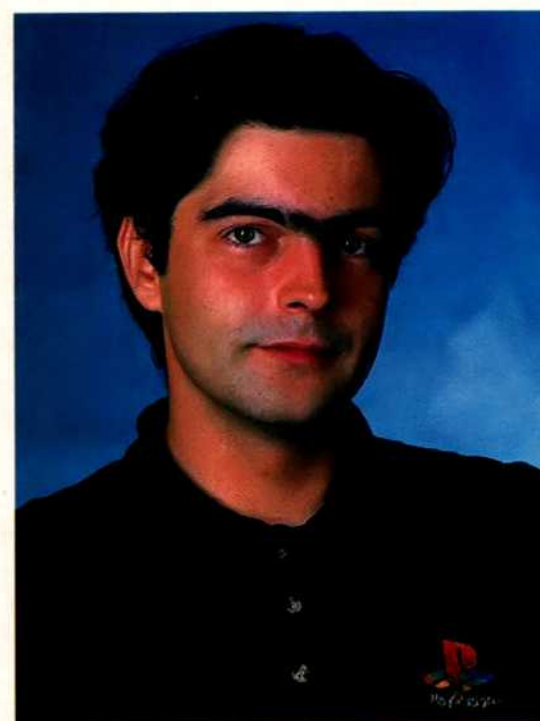
um sich zu beschweren. Wir wollen Ihnen mit diesem Service helfen, so gut es geht. Eine freie Leitung können wir Ihnen nicht garantieren.

Noch mal zurück zum Thema kostenpflichtige Hersteller-Hotlines. Nachdem sich viele Leser bei uns beschwert haben, daß so manche 0190er-Nummer scheinbar nur zur Umsatzsteigerung der entsprechenden Spiele-Firma ins Leben gerufen wurde, haben wir für das kommende Heft einen größeren Hotline-Test geplant. Die ersten Ergebnisse sind in der Tat sehr interessant. Lassen Sie sich überraschen. Mehr zu diesem Thema in der nächsten Ausgabe des PlayStation Magazins.

Herzlichst Ihr



Michael Schmittner
Chefredakteur



(1) Sie bezahlen nur die normalen Telefongebühren.

Das offizielle PlayStation Magazin

CHEFREDAKTION
Michael Schmittner (ms);
verantwortlich für den redaktionellen Teil
REDAKTION: Patricia Beischl (pat)
Moritz Menzel (mom)

HOTLINE
Montag und Donnerstag, jeweils 15.00-17.00 Uhr
Telefon: 089/9 91 15-107

E-MAIL ADRESSE DER REDAKTION
104706.16@compuserve.com

FREIE MITARBEITER
Ingo Böhme, Ursula Böhme, Artur Hoffmann,
Marcel Peters, Michael Schmithäuser,
Philipp Schneider

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

TITEL: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER

Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0
Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG: Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic
(verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel
Tel. (089) 9 91 15-376,
und Sacha Zöttl, Tel. (089) 9 91 15-191

ANZEIGEN-DISPOSITION

Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG: Otto Albrecht

VERTRIEBSLEITUNG: Gabi Rupp

VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23
85386 Eching, Tel. 089/31 90 60

DRUCK

Mohndruck Graphische Betriebe GmbH
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:

PlayStation Magazin, CSJ, Postfach 140220
80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 138,-
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 117,60
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 162,-
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:

Postbank München, BLZ: 700 100 80
Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 1.020,-
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112
A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben sFr 138,-
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20
80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankinzug oder gegen
Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie
Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.

Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann
trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Heraus-
geber nicht übernommen werden.

Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.
Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schalt-
pläne und gedruckten Schaltungen, ist nur mit schriftlicher
Genehmigung des Herausgebers zulässig.

Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt
ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung
oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages.

Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in
jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.
Die Artikel in dieser Ausgabe, die aus "Official PlayStation
Magazine" übersetzt oder wiedergegeben wurden, sind urheber-
rechtlich geschützt durch Future Publishing Limited,
England 1997. Alle Rechte vorbehalten.

Weitere Informationen zu "Official PlayStation Magazine" und
zu anderen Magazinen von Future Publishing können Sie über
das World Wide Web abrufen:

<http://www.futurenet.co.uk/home.html>

Titel: Konami

Angespielt

- 28 Abe's Oddysey**
- 32 Actua Soccer**
- 33 Agent Armstrong**
- 34 Hard Boiled**
- 36 Pro Pinball:
Time Shock**

PlayTest

- 38 Soul Blade**
- 42 Syndicate Wars**
- 46 Carnage Heart**
- 50 Grid Run**
- 55 Vandal Hearts**
- 60 Namco Prime Goal**
- 62 Tokyo Highway
Battle**
- 64 Overblood**
- 68 Super Puzzle
Fighter 2 Turbo**
- 74 Wing Commander IV**
- 80 Rage Racer**
- 84 International
Super Star Soccer Pro**
- 88 Jonah Lomu Rugby**

Titelthemen

42 Syndicate Wars

Tod, Zerstörung, Mord und Wahnsinn – das sind die Zutaten zu Bullfrogs neuem Action/Strategie-Mix "Syndicate Wars". Nur, wer mit dem Finger am Abzug nicht zaudert und darüber hinaus Köpfchen beweist, hat in den Straßenschluchten der Zukunft eine Überlebenschance. Der große Testbericht auf Seite 42.

38 Soul Blade

Mit Schwertern, Chakkus, Beidhändern, Fäusten und Füßen fordern Sie Ihre Rivalen in den Ring. Mit einem einzigen Ziel: den Hauptgewinn – die sagenhafte Klinge Soaledge. Die mehr als coolen Charaktere berücksichtigen Sie ab Seite 38.

80 Rage Racer

Männer, Mädchen und Motoren: Mit dem dritten Teil der "Racer"-Serie meldet sich Namco im Spitzenfeld der Rennspiel-Garde zurück. "Rage Racer" zeigt der versammelten Konkurrenz, wie ein perfekter Arcade-Racer auszusehen hat.

18 Heißer Herbst

Psygnosis geht in die Offensive: Mit nicht weniger als sieben potentiellen PlayStation-Hits will die Liverpoolsche Softwareschmiede das Weihnachtsgeschäft '97 aufmischen. Brandheiße News von der britischen Software-Front ab Seite 18.

Auf einen Blick

- 3 Editorial**
- 4 Inhalt**
- 6 News**
- 10 US-News**
- 12 Japan-News**
- 14 News:
Final Fantasy VII**
- 18 Heißer Herbst**
- 22 Mailbox**
- 28 Angespült**
- 38 Im Test**
- 90 Profil: Lobotomy**
- 92 Special:
Spider-Verlosung**
- 94 Report:
Quality Control**
- 101 Mental Combat**
- 102 Fragebogen**
- 104 Special:
Release-Liste**
- 106 Tips, Tricks, Cheats**
- 116 CD-Inhalt**
- 118 Vorschau**

Die offizielle PlayStation Magazin-CD



Speedster

Brettern Sie mit einem Ferrari durch enge Kurven.



Rage Racer

Direkt vom Arcade-Automaten in die PlayStation.



Little Big Adventure

Helfen Sie dem kleinen Rebell gegen den bösen Dr. Funrock.



Riot

Beim Fußball der Zukunft gehören Schläge zum Spiel.

Spielbare Demo

selbst-ablaufende Demo



Kampf Den Verschwörern!

VANDAL HEARTS™

Als ex-polizeihauptmann ash sollst
du die von terror und gewalt ge-
plagte republik ishtalia befreien.
du bist anführer einer ständig an-
wachsenden truppe von ziemlich
schlagkräftigen gestalten. aber mit
purer gewalt ist hier nichts zu
reissen – dein hirn ist gefordert.

Videogames, 5/97:

"...eines der besten Strategiespiele für PlayStation"

Wertung **83%**

Next Level, 5/97:

"...ein Leckerbissen für jeden Strategie-Fan"

Wertung **80%**

Mega Fun, 5/97:

Wertung **81%**



WWW.KONAMI.COM

update

Volle Kontrolle

Das ultimative Analog-Joypad

Das beliebteste Zubehör



Eine Konsole allein erfüllt noch nicht alle Spielerträume – erst das richtige Zubehör macht die PlayStation zum kompletten Spaß-System. Hier eine Liste der meistverkauften Add-Ons:

1. Memory Card (was sonst?!)
2. Controller (ohne spielt sich's so schlecht...)
3. Predator Lightgun (PlayStation-Fans sind schießwütig...)
4. SCART Kabel (Damit Sie sich ein scharfes Bild machen können)
5. ASCII Pad (Zwar nicht das beste Pad, aber überall zu haben)
6. RF-Adapter (PlayStation am Uralt-Fernseher – Flimmer-Orgie!)
7. 1 MB Memory Card (Nur wenige haben den gigantischen Preisvorteil erkannt)
8. Multi Tap (Multiplayer-Freuden – Vier Gewinnt!)
9. Sony Maus (Die Konsole läßt das Mäusen nicht...)
10. Namco NeGcon (Leute, kauft Euch mehr von diesen Super-Controllern!)

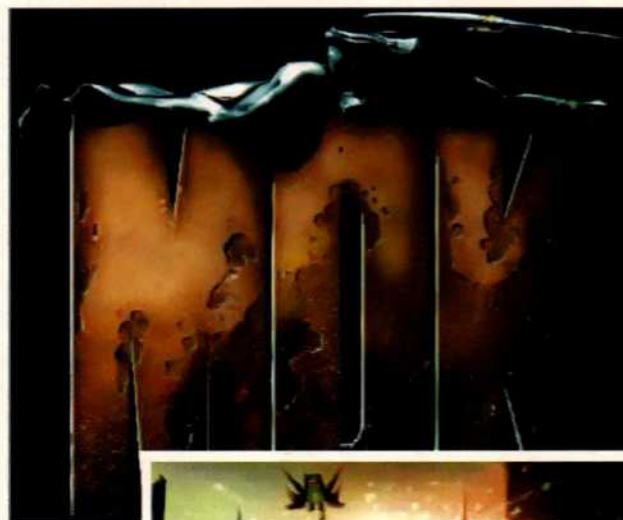
Endgültig vorbei sind die Zeiten, in denen PlayStation-Fans neidisch auf die Analog-Joy pads der Konkurrenz schielen mußten. Mit dem "Analog Controller" bringt Sony in den nächsten Wochen ein ausgereiftes und funktionelles Eingabegerät auf den Markt, das sich nicht verstecken muß. Während andere Controller mit nur einem analogen Steuerelement auskommen müssen, verfügt das neue Sony-Pad über zwei kleine Joysticks – für jeden Daumen einen. Darüber hinaus wurden auch das gewohnte digitale Steuerkreuz und die vier Aktionstasten in das griffige Gehäuse integriert. Der Clou verbirgt sich unsichtbar im Innern des Gerätes: Ein kleiner Motor versetzt den Controller in heftige Schwingungen, wenn es während des Spiels kracht – etwa bei einem Raketentreffer, einem Special Move oder einem Fahrzeug-Crash.

In Japan sind mit "Tobal 2" und "Bushido Blade" bereits die ersten Analog-Pad- und "Force-Feedback"-kompatiblen Games erschienen. Das Trio der ersten Spiele für die neue Controller-Generation wird von "Rally Cross" aus den Vereinigten Staaten komplettiert. Spätestens mit dem Erscheinen der deutschen Version von "Tobal 2" in Spätsommer dürfte der Super-Controller auch hierzulande erhältlich sein.



MDK ist im Anrollen!

Acclaim's Super-Shooter soll schon im Spätsommer erscheinen



Entgegen allen bisherigen Verlautbarungen soll der PC-Hit "MDK" nicht erst im Winter, sondern schon im August oder September für Furore auf dem PlayStation-Markt sorgen. Die Entwicklerfirma Shiny Entertainment hat ihre anderen Projekte auf Sparflamme gesetzt (darunter leider auch "The Wild 9s"), um den rasanten 3D-Shooter für die Sony-Konsole rechtzeitig fertigzustellen.

Nach dem grandiosen Start der PC-Version (mehr als 110.000 User haben sich die Demo-Version aus dem Internet geholt) will man die große PlayStation-Gemeinde nun nicht länger auf die Folter spannen. Außerdem kündigt sich mit "Tomb Raider 2" und "Pitfall 3D" große Konkurrenz im 3-D-Action-Genre an – und der will man mit dem frühen Release von MDK zuvorkommen. Langsam gelangen auch die ersten Fakten zur PlayStation-Version an die Öffentlichkeit. So wird MDK zwar nicht den hochauflösenden Modus der PlayStation ausnutzen, dafür aber mit rasanten 30 Bildern pro Sekunde ablaufen – selbst im größten Gegner-Getümmel. Ferner sollen auch der geniale "Sniper-Modus" mit dem Zielfernrohr und die zahlreichen witzigen Video-Clips der PC-Version auf der schwarzen PSX-CD zu finden sein. Wir halten Sie auf dem Laufenden!

PlayStation's Most Wanted

Die meistersehnten PlayStation-Titel

Wann kommt Resident Evil 2? – das ist mit Abstand die meistgestellte Frage in unserer Leserpost. Leider hat sich Capcom ein bißchen weit aus dem Fenster gelehnt und die ersten Screenshots schon im letzten Jahr auf die Horror-Fans losgelassen – dementsprechend heiß ist die PlayStation-Gemeinde auf das Sequel zum Mega-Seller. Der letzte Stand: Spätestens im Winter '97 können Sie sich die kalten Abende mit gruseligen Rundgängen durch ein Zombie-verseuchtes Polizeirevier versüßeln. Bei aktuellen Werbeanzeigen zu Resident Evil 2 handelt es sich um Lockangebote der Händler – vor Jahresende ist definitiv nichts von Capcom zu erwarten.



Nummer 2 auf der Hitliste ist die PlayStation-Version des N64-Knüllers "Turok – Dinosaur Hunter". Acclaim gibt sich ein wenig verhalten – im Moment werde mit Hochdruck am zweiten Teil für die Nintendo-Konsole gearbeitet.

Doch eins ist definitiv: Es wird eine PlayStation-Version geben – jedoch garantiert nicht vor Jahresende. Genauso verhält es sich mit "Tekken 3" von Namco. Die



Automatenversion ist gerade erfolgreich angelaufen, doch bis zur PlayStation-Konvertierung werden noch einige Monate ins Land ziehen. Wir rechnen mit einem Veröffentlichungstermin im ersten Quartal '98.

Alarmstufe: Rot!

Das erfolgreichste PC-Spiel aller Zeiten kommt für die PlayStation

Mehr als 1,5 Millionen verkaufte Exemplare sprechen eine deutliche Sprache – die Fortsetzung des Echtzeit-Strategie-Knüllers

"Command & Conquer" ist der erfolgreichste PC-Titel aller Zeiten. Der Gefechts-simulator mit dem Untertitel "Alarmstufe: Rot" wird derzeit in den Westwood Studios in der Spielermetropole Las Vegas für die PlayStation umgesetzt. Die Kritikpunkte am ersten Teil haben sich die Entwickler zu Herzen genommen: C&C 2 wird sowohl über eine (dringend notwendige!) Mausunterstützung sowie über einen Multiplayer-Modus verfügen. Letzterer soll auf zwei PlayStations via Link-Kabel erfolgen. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest, allerdings dürften die Westwood-Strategen das lukrative Weihnachts-Geschäft anpeilen.



Über den Wolken...

Neon bringt ein Hubschrauber- Shoot'em-Up mit der "Tunnel B1"-Engine heraus

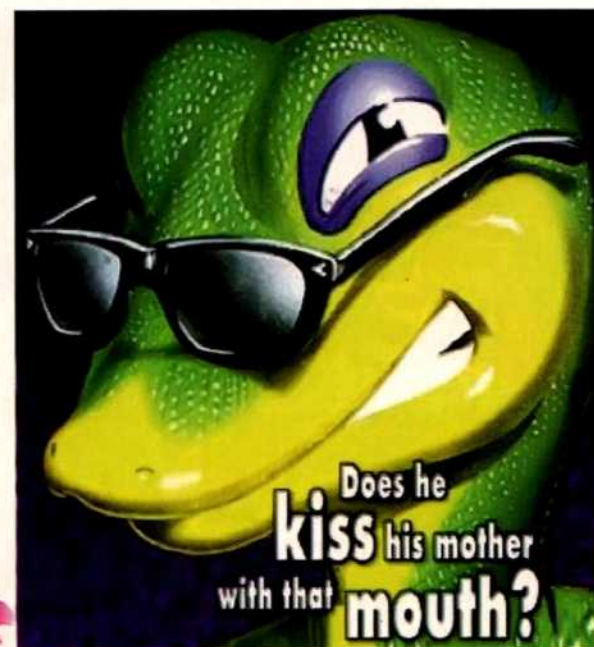


Die hervorragende 3-D-Engine des Action-Knaller "Tunnel B1" muß für ein weiteres Shoot'em-Up herhalten: Bei der Entwicklerfirma Neon arbeitet man mit Hochdruck an "Viper". Die Viper ist ein waffenstarrer Hubschrauber, an dessen Steuerknüppel ein völlig desillusionierter Pilot sitzt. Der arme Kerl hat nämlich herausgefunden, daß alle Staatsoberhäupter in Wirklichkeit böse Außerirdische sind, die die Weltherrschaft an sich reißen wollen. Und so macht sich der mutige Helikopterpilot auf, die Erde von der Alien-Brut zu befreien. Viper soll den Spieler in eine düstere Polygon-Welt à la "Blade Runner" entführen und mit furiosen 3-D-Gefechten aufwarten. Die Viper hebt voraussichtlich im Oktober '97 ab.

Gex in drei Dimensionen

Crystal Dynamics bastelt an einem echten 3-D-Jump-and-Run

Bei Crystal Dynamics wird gerade fleißig an zwei potentiellen Top-Titeln für die PlayStation gebastelt. Sicherlich erinnern Sie sich an "Gex", den vorlauten kleinen Saurier aus dem gleichnamigen Jump'n'-Run. Das grüne Reptil soll nun seine Wiederauferstehung feiern – diesmal in echten drei Dimensionen. Im "Mario 64"-Stil soll sich Gex völlig frei in den riesigen Spielwelten bewegen können – hoffen wir, daß die Entwickler auch das superbe Gameplay des "Originals" hinkommen.



Der zweite Streich aus dem Hause Crystal Dynamics ist die langersehnte Fortsetzung zu "Pandemonium". Im zweiten Teil des Geschicklichkeitsspiels im 3-D-Look verfügen die Helden Nikki und Fargus über weitaus mehr Fähigkeiten. Darüber hinaus agieren die beiden in einer stark vergrößerten Welt, die von völlig abgedrehten Kamerawinkeln eingefangen wird. Für den groovigen Soundtrack hat sich die US-amerikanische Trip-Hop-Combo "Freaky Chakra" angemeldet.

Straßenschlacht

DMA Design präsentiert den "kriminellsten" Fahrsimulator aller Zeiten

Normale Auto-Rennspiele sind Ihnen zu langweilig? Dann sollten Sie es mal mit "Grand Theft Auto" (kurz "GTA") von DMA Design versuchen. Hier schlüpfen Sie in die Rolle eines Mafia-Gangsters, der in drei Großstädten mehr als 200 Missionen für den "Paten" erledigen muß. Das reicht vom einfachen Drogentransport über Feuerattacken im Vorbeifahren bis hin zum Überfahren von in Ungnade gefallenen Gangstern. Das Verkehrsgemetzel findet auf insgesamt mehr als 2000 Kilometern Straßenfläche statt, wobei 20 Fahrzeugtypen vom Sportwagen bis hin zum Krankentransporter zur Auswahl stehen. Jede der drei Großstädte verfügt über funktionierende öffentliche Verkehrsmittel, hunderte von pseudo-intelligenten Autofahrern und jede Menge rechtschaffene Polizisten, die Ihnen an den Kragen wollen. Der "etwas andere" Fahrsimulator soll im November in Deutschland erscheinen.



An die Waffen!



Sony bringt ein Beat'em-Up im Samurai-Stil

Immmer nur Handkantenschläge und magische Special-Moves – das Beat'em-Up-Genre ist selten für Überraschungen gut. Da sticht Sonys neuer Prügler "Bushido Blade" angenehm aus der Masse hervor. Nach dem strengen Ehrenkodex der Samurai wird in Bushido Blade mit verschiedenen Stich-, Hieb- und Schlagwaffen gekämpft, z.B. langen Holzstäben, messerscharfen Schwertern oder klingenbesetzten Lanzen. Insgesamt stehen acht Waffen und sechs Charaktere zur Verfügung. Die Kämpfe finden in grafisch ansprechenden 3-D-Arenen statt. Anstelle des herkömmlichen Energie-Balkens setzt Sony auf ein neuartiges, sehr realistisches Treffer-System: Wird ein Kämpfer am Bein getroffen, humpelt er den Rest der Runde unbeholfen herum. Erfolgt dagegen ein Volltreffer am Rumpf, tritt unweigerlich der Tod ein. Bushido Blade erscheint voraussichtlich im Herbst dieses Jahres.



Körbe sammeln – einmal anders

Wer auf der PlayStation mit Sony's realistischer Basketball-Simulation "Total NBA '97" fleißig Körbe sammelt, kann seine Fähigkeiten von nun an auf dem echten Parkett unter Beweis stellen. In den "HOOP-CAMPS" können sich angehende Basketball-Stars eine Woche lang so richtig austoben – und ganz nebenbei ihr Spiel unter der Anleitung von Profi-Trainern erheblich verbessern. Die Camps sind über das gesamte Bundesgebiet verteilt und nehmen noch Buchungen für die Sommer-Saison '97 an. Hier die Adresse:

Hoop-Camps e.V., Robert Bosch Str. 35, 63225 Langen. Telefon: 06103-74775, Fax: 06103-78574.

Natürlich ist nach dem harten Körpertraining auch für die richtige Entspannung am Abend gesorgt: Dann wird auf dem Bildschirm

mit Total NBA '97 kräftig weitergezockt.

In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment, Hoop Camps und Reebok verlosen wir unter allen Fans des schnellen Hallensports 20 attraktive Preise:

- 1. – 3. Preis: Ein HOOP-CAMP-Trainingsplatz + ein Exemplar von Total NBA '97
- 4. – 13. Preis: je ein Original NBA Videotape von 20th Century Fox
- 14. – 20. Preis: je ein cooles Reebok-/HOOP-/PlayStation-T-Shirt

Senden Sie einfach eine Postkarte mit dem Kennwort "HOOP-CAMPS" an das PlayStation-Magazin, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, oder senden Sie ein Fax an die Nummer 089/99115499. Einsendeschluß ist der 19.07.97. Mitarbeiter unserer Verlage sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Glück!



TEUFELISCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

2Xtreme	85,99
4-4-2 Fußball *	89,99
A4 Evolution Global	99,99
Actua Tennis *	99,99
Adidas Power Soccer International	95,99
Agent Armstrong *	89,99
Air Combat (Platinum Edition)	49,99
Alien Trilogy	39,99
Alphastorm *	89,99
Andretti Racing	89,99
Area 51 *	99,99
Alien Greatest Hits *	79,99
Ball Blazer Champions *	99,99
Baphomets Fluch	95,99
Battle Arena Toshinden 1 (Platinum Ed.)	49,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Battle Sport *	79,99
Battle Stations	89,99
Black Dawn	89,99
Broken Helix *	99,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Bust-a-Move 2: The Arcade	39,99
Carnage Heart *	85,99
Chaos Control *	89,99
City of the Lost Children *	95,99
Command & Conquer	109,99
Constructor *	89,99
Contra *	99,99
Crash Bandicoot	109,99
Creation *	89,99
Crow: City of Angels	79,99
Crusader – No Remorse	89,99
Crypt Killer *	99,99
D	AKTION! 49,99
Dark Forces *	99,99
Darklight Conflict *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Deathdrome *	89,99
Descent 1	AKTION! 39,99
Descent 2	79,99
Destruction Derby 1 (Platinum Edition)	49,99
Destruction Derby 2	99,99
Discworld (dt.)	95,99
Disruptor Special Edition	49,99
Down in the Dumps *	89,99
Dragonheart: Fire & Steel	89,99
Dungeon Keeper *	89,99
Excalibur	89,99
Exhumed	89,99
Formel 1	109,99
Fade to Black Classic *	49,99
FIFA Soccer 96 Classic *	49,99
FIFA Soccer 97	89,99
Galaxian 3 *	89,99
Gunship (engl.)	89,99
Hardcore 4x4	99,99
Heaven's Gate *	89,99
Herks Adventure *	99,99
Hexen	99,99
Independence Day *	89,99
International Superstar Soccer Deluxe	89,99
International Track & Field	99,99
In the Hunt	89,99
Iron & Blood	AKTION! 49,99
Killing Zone	AKTION! 49,99
Kings Field	85,99
Konami Open Tennis *	89,99
Last Dynasty *	89,99
Legacy of Kain	89,99
Lethal Enforcers *	99,99
Lifeforce Tenka *	99,99
Little Big Adventure	89,99
Lomax	95,99
Lost Vikings 2 *	79,99
Madden '97 Football	89,99
Magic Carpet	89,99
Magic the Gathering *	79,99
Manic Karts *	89,99
Mass Destruction *	89,99
Mechwarrior 2	89,99
MegaMan 8 *	99,99
MegaMan Battle and Chase *	99,99
MegaMan X3 *	89,99
Mickey's Wild Adventure	95,99
Micro Machines V3	99,99
Monster Truck *	95,99
Motor Toon 2 *	95,99
MTV's Aeon Flux *	89,99
Myst	95,99
Namco Museum Pieces 3	85,99
Namco Smash Court Tennis *	95,99
Namco Soccer Primal Goal	95,99
Nascar Racing 96 *	89,99
NBA Hangtime *	89,99
NBA In the Zone 2	99,99

Sony Playstation – Spiele

NBA Jam Extreme	79,99
NBA Live '97	89,99
Necrozone *	99,99
Need for Speed 1 Classic *	49,99
Need for Speed 2	89,99
NHL Face Off '97	85,99
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99
NHL Powerplay Hockey *	89,99
Overblood *	89,99
Pandemonium	79,99
Panzer General 2 *	89,99
Parodius Deluxe	AKTION! 39,99
PGA Tour Golf '96 Classic *	49,99
PGA Tour Golf '97	89,99
Player Manager	89,99
Po'ed *	89,99
Porsche Challenge	85,99
Quest for Fame *	89,99
Rage Racer *	99,99
Rayman	89,95
Rebel Assault 2	99,99
Resident Evil (dt.)	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer (Platinum Edition)	49,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Riot	95,99
Road Rage *	89,99
Road Rash Classic *	49,99
Sampras Extreme Tennis	99,99
Sentient *	99,99
Sim City 2000	89,99
Soul Blade	99,99
Soviet Strike	89,99
Spider	89,99
Spot Goes to Hollywood	89,99
Star General *	79,99
Steel Panthers 2 *	79,99
Street Fighter Alpha 2	89,99
Suikoden	99,99
Super Motocross *	79,99
Super Pang Collection *	89,99
Super Puzzle Fighter 2 *	69,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken 1 (Platinum Edition)	49,99
Tekken 2	109,99
Tempest X *	79,99
The Devide: Enemy Within *	89,99
The Fallen *	89,99
Time Commando	89,99
Titan Wars *	89,99
Tobal No.1	95,99
Tomb Raider	89,99
Top Gun – Fire At Will	99,99
Total NBA '97	85,99
Transport Tycoon *	89,99
Tunnel B1	89,99
Twisted Metal 2	95,99
Vandal Hearts *	99,99
Virtual Pool	79,99
VMX-Racing *	99,99
V-Rallye *	89,99
WarCraft 2 *	89,99
Warwind *	79,99
Williams Arcade Greatest	69,99
Wing Commander 3	99,99
Wing Commander 4 *	89,99
Wing Over *	89,99
Wipe Out (Platinum Edition)	49,99
Wipe Out 2097	99,99
Wreckin' Crew *	89,99
WWF Wrestlemania	AKTION! 39,99
X2	99,99
X-COM: Terror from the Deep	95,99
X-Men: Children of the Atom *	79,99
Zork Nemesis *	89,99

Sony Playstation – Zubehör

Action Replay Pro	89,99
Analog Joystick	129,99
Antennenkabel	39,99
Infrarot-Joypads (1 Paar)	79,99
Joypad	ab 29,99
Lenkrad	ab 99,99
Link-Kabel	29,99
Maus	59,95
Memory Card (15 Blocks)	29,99
Memory Card 360 (360 Blocks)	109,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
Namco Arcade Combat Stick *	109,99
neGoon (Control Pad)	89,99
Predator Lightgun	69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99
Specialized ASCII Joypad	69,95
Specialized ASCII Joystick	119,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	19,99

SONY



Playstation

Grundgerät 299,00
incl. Control Pad

Die neuen Megahits unter
den Autorennsimulationen:

Rage Racer

Sony PSX *

99,99

V-Rallye

Sony PSX *

89,99

Zwei Action-Knüller
der Extraklasse:

Dark Forces

Sony PSX *

99,99

Lifeforce Tenka

Sony PSX *

99,99

Die neuen EA-Highlights:

Overblood

Sony PSX *

89,99

Wing Commander 4

Sony PSX *

89,99

Kaum zu glauben!

Alien Trilogy

Bust A Move 2

Descent 1

Parodius Deluxe

jeweils für Sony PSX

je 39,99

Unsere
Füllalen:

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Berlin – Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel
Tel.: (030) 247 21 585
Parkplätze vor der Tür

Media Point

Bernau
im "Forum Bernau"
Zepemicker Chaussee
Tel.: in Vorbereitung!
S-Bahn Bernau

Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9
im Lloydhof / P am Brill
Tel.: (0421) 16 80 80
Str.-bahn 2,3 Am Brill

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

Berlin – Friedrichshagen
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 8 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinpl.

Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbr.
Bus 35, 102

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Media Point

???
... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28 / BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr / ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach Anrufen, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



US-KOLUMNE

Wenn Sie meinen, Sony verkauft hierzulande eine Menge PlayStations, dann sollten Sie mal lesen, welche gigantische Menge an Konsolen in den USA abgesetzt wird. Ferner berichtet unser USA-Korrespondent über den Launch der lang erwarteten Titel "Suicide Run" und "Tobal 2". von Michael Schmithäuser

Die 3-D-Ausgabe des Arcade-Klassikers "Xevious" sorgt derzeit in den Staaten für Aufsehen. In Europa soll der Baller-Hit erst gegen Ende des Jahres erscheinen.



Die Videospieler in den Vereinigten Staaten haben akzeptiert, daß die PlayStation 2 frühestens zur Jahrtausendwende in den Regalen steht – was sich höchst positiv auf den Verkauf des aktuellen Modells auswirkt. Auch der Konkurrent Sega sorgt für reißende Absatzzahlen der Sony-Konsole: Die verhaltenen Ankündigungen eines Saturn-Nachfolgers für das Jahr 1999 entpuppen sich nahezu täglich als gehaltlose Gerüchte.

Was an Informationen über den PlayStation-Nachfolger an die Öffentlichkeit dringt, ist allerdings auch nicht viel aufschlußreicher. Bislang war lediglich zu erfahren, daß es sich um eine abwärtskompatible CD-Konsole mit acht MByte Speicher und DVD-Kompatibilität handeln soll. DVD ("Digital Video Disc") ist das neue, qualitativ hochwertige Videosystem auf CD-Basis.

Doch bis es soweit ist, hält Sony die Konkurrenz erst einmal mit spektakulären Überraschungen wie der

jüngsten Preissenkung in Atem. Sowohl Sega als auch Nintendo wurden von der Blitzaktion völlig überrumpelt. Nintendo Japan gab augenblicklich Pläne von einer Senkung des N64-Preises auf 149 US-Dollar bekannt. Doch die amerikanische Nintendo-Filiale zeigte sich ungehorsam gegenüber der Mutterfirma und dementierte zwei Wochen lang jegliche Preissenkungen für die 64-Bit-Konsole – um dann letztendlich doch nachzugeben.

Sega erging es nicht viel besser. Insider behaupten, die arg gebeutelten Saturn-Produzenten steckten gerade in einer aufwendigen Budgetplanungs-Phase, als die Nachricht vom neuen PlayStation-Preis einschlug. Die Folge: Sega durfte die geplante Preisoffensive von 179 Dollar pro Konsole in den Mülleimer werfen und sich etwas Neues ausdenken. Und sie denken immer noch. Der Preis für den Saturn verharbt unverändert bei 199 Dollar inklusive drei Spielen.

Sony scheint aus diesem Marketing-Scharmützel als strahlender Sie-



In „Suicide Run“ (europäischer Titel: „Machine Hunter“) läßt es Eidos Interactive ordentlich krachen.



Ganz Nordamerika wartet gespannt auf den Nachfolger von „Tobal Nr. 1“. Das Sequel bietet jede Menge neuer Gegner, Moves und Waffen.

ger hervorzugehen. Dennoch verweigern die Verantwortlichen die Bekanntgabe der erwarteten Verkaufszahlen. Doch eines ist jetzt schon sicher: Die Verkäufe sind stark abhängig von den Produktionskapazitäten der grauen Konsolen. Bei Sony laufen derzeit etwa eine Million PlayStations pro Monat vom Band. Im Januar standen weltweit bereits 10,1 Millionen Konsolen in den Haushalten – davon allein 3,4 Millionen in den Vereinigten Staaten.

Setzt man diese Zahl ins Verhältnis zu der Verteilung auf verschiedenen Weltmärkte, lassen sich für 1997 rund 3,8 Millionen weitere PlayStation-Verkäufe in den USA prognostizieren. Eine faszinierende Zahl verglichen mit bis dato 600.000 verkauften Geräten in Deutschland.

Doch genug der Statistiken, kommen wir zu den neuen US-Spielen. Wie in Japan, ist auch in den Vereinigten Staaten das „Tobal-2-Fieber“ ausgebrochen, nachdem einige Bildschirmfotos in den amerikanischen

PlayStation-Magazinen zu sehen waren. Die Fortsetzung des innovativen Squarsoft-Titels beeindruckt mit jeder Menge neuen Special Moves und doppelt so vielen Gegnern wie beim Original. Des weiteren können sich Beat'em-Up-Freunde auf Schußwaffen und magische Projektile freuen. Diese richten den dreifachen Schaden von normalen Kicks und Schlägen an und werden auf Kosten von Lebensenergie nachgeladen.

Ein weiterer potentieller Superhit für den US-Markt ist der Action-Knüller „Suicide Run“ von Eidos Interactive. Der Spieler muß dabei ein gefährliches Terrain durchqueren, das er aus der Vogelperspektive betrachtet. Natürlich kracht's und knallt's dabei an allen Ecken und Enden. Der actiongeladene Shooter erinnert auf den ersten Blick an den Klassiker „Reloaded“. In Europa greift Eidos übrigens aus unerfindlichen Gründen auf den wesentlich unspektakulären Namen „Machine Hunter“ zurück.



pat



Wial



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell
Telefon: 08142/59640 Fax: 08142/54654
Bestellannahme: Mo. - Do. 9⁰⁰-18⁰⁰ Uhr, Fr. 9⁰⁰-17⁰⁰ Uhr

WIAL SHOP AUGSBURG:
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ u. 13³⁰-18⁰⁰
Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

Jetzt
auf
2 Etagen

**WIAL SHOP / MrGame's
NEU ISENBURG**
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

**WIAL SHOP / MrGame's
DARMSTADT**
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

SONY Playstation

☐ 4-4-2 FÜßBALL	DA 89,90
☐ ADVENTURES OF LOMAX	KD 95,90
☐ AGENT ARMSTRONG*	KD 85,90
☐ A-TRAIN*	DA 99,90
☐ BAPHOMET'S FLUCH	KD 95,90
☐ BATTLE STATIONS	DA 85,90
☐ BEYOND THE BEYOND*	DA 89,90
☐ BLACK DAWN	DA 79,90
☐ BREAKPOINT TENNIS	DA 79,90
☐ BROKEN HELIX*	KD 99,90
☐ BUBBLE BOBBLE 2	DA 79,90
☐ CASPER	KD 89,90
☐ COMMAND & CONQUER	KD 99,90
☐ COOL BOARDERS	KD 95,90
☐ CRASH BANDICOOT	DA 99,90
☐ CROW: CITY OF ANGELS	DA 85,90
☐ CRUSADER - NO REMORSE	KD 85,90
☐ DARK FORCES	DA 85,90
☐ DARKLIGHT CONFLICT*	DA 85,90
☐ DARKSTALKERS	DA 79,90
☐ DAVIS CUP TENNIS	DA 85,90
☐ DEATHDROME*	DA 85,90
☐ DESCENT 2	KD 85,90
☐ DESTRUCTION DERBY 2	DA 99,90
☐ DISCWORLD	KD 89,90
☐ EARTH WORM JIM	DA 75,90
☐ EPIDEMIC	DA 85,90
☐ EXCALIBUR 2555 A.D.	DA 89,90
☐ EXHUMED	DA 89,90
☐ FIFA SOCCER 97	KD 85,90
☐ FIRO & KLAWD	DA 59,90
☐ FORMULA 1	DA 109,90
☐ GRID RUN	DA 89,90
☐ HARDCORE 4x4	DA 85,90
☐ HEAVENS GATE	DA 85,90
☐ HEXEN	DA 89,90
☐ INDEPENDENCE DAY*	KD 85,90
☐ INT. SUPER STARS SOCCER DELUXE	DA 85,90
☐ INTERNATIONAL TRACK & FIELD	DA 89,90
☐ JET RAIDER	DA 89,90
☐ JUPITER STRIKE	DA 59,90
☐ KING OF FIGHTERS	DA 85,90
☐ LAST DYNASTY*	DA 89,90
☐ LEGACY OF KAIN	DA 89,90
☐ LIFE FORCE: TENKA*	DA 95,90
☐ LITTLE BIG ADVENTURE	KD 85,90
☐ LOST VIKINGS 2	KD 89,90
☐ MADDEN 97	DA 85,90
☐ MAGIC THE GATHERING*	KD 89,90
☐ MAYHEM*	DA 99,90
☐ MECHWARRIOR 2	DA 85,90
☐ MEGA MAN X3*	DA 85,90
☐ MICRO MACHINES V3	DA 85,90
☐ MONSTER TRUCKS*	DA 99,90
☐ MOTO RACER*	DA 85,90
☐ MOTOR TOON GRAND PRIX 2	DA 95,90
☐ NAMCO PRIME GOAL SOCCER	DA 85,90
☐ NAMCO SMASH COURT TENNIS	DA 85,90
☐ NANOTEK WARRIOR*	DA 85,90
☐ NASCAR RACING 96*	DA 89,90
☐ NBA JAM EXTREME	DA 85,90
☐ NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA 59,90
☐ NBA HANGTIME	DA 89,90
☐ NBA IN THE ZONE 2	DA 85,90
☐ NBA LIVE 97	DA 85,90
☐ NEED FOR SPEED 2	KD 85,90
☐ NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA 79,90
☐ NHL HOCKEY 97	DA 85,90
☐ ONSIDE SOCCER	DA 39,90
☐ OLYMPIC SOCCER	DA 49,90
☐ OVERBLOOD*	KD 85,90
☐ PANDEMONIUM	DA 89,90
☐ PANZER GENERAL II	DA 89,90
☐ PENNY RACERS	DA 95,90
☐ PERFECT WEAPON*	KD 85,90
☐ PGA TOUR GOLF 97	DA 85,90
☐ PITBALL*	DA 85,90
☐ PLAYER MANAGER	KD 85,90
☐ PORSCHE CHALLENGE	KD 85,90
☐ POWER MOVE PRO WRESTLING	DA 85,90
☐ RAGE RACER*	KD 99,90
☐ RAGING SKIES	KD 99,90
☐ REBEL ASSAULT 2	DA 95,90
☐ RESIDENT EVIL	DA 85,90
☐ RESIDENT EVIL 2*	DA 85,90

SONY Playstation

☐ SIM CITY 2000	KD 69,90
☐ SKELETON WARRIORS	DA 79,90
☐ SOUL BLADE	DA 99,90
☐ SOVIET STRIKE	KD 85,90
☐ SPACE JAM	KD 85,90
☐ SPIDER	DA 85,90
☐ SPOT GOES TO HOLLYWOOD	DA 85,90
☐ STADT DER VERLORENEN KINDER	KD 85,90
☐ STAR GLADIATOR	DA 89,90
☐ STEEL HARBINGER	DA 89,90
☐ STREET FIGHTER ALPHA 2	DA 85,90
☐ STREET FIGHTER - THE MOVIE	DA 59,90
☐ STRIKE POINT	KD 85,90
☐ SUIKODEN	DA 99,90
☐ SUPER PANG COLLECTION	DA 85,90
☐ SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO*	DA 69,90
☐ SUPER SONIC RACERS	DA 85,90
☐ SYNDICATE WARS*	KD 85,90
☐ TEKKEN 2	DA 109,90
☐ TEST DRIVE: OFFROAD*	DA 85,90
☐ TILT!	DA 79,90
☐ TOBAL NO. 1	DA 95,90
☐ TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD 89,90
☐ TOSHINDEN2	DA 99,90
☐ TRANSPORT TYCOON*	DA 99,90
☐ TUNNEL B1	DA 85,90
☐ TWISTED METAL 2	DA 95,90
☐ V-RALLYE*	DA 89,90
☐ VANDAL HEARTS	DA 99,90
☐ VICTORY BOXING	DA 79,90
☐ VIRTUA GOLF	DA 89,90
☐ VIRTUAL POOL	DA 85,90
☐ WARHAMMER: SCHATTEN DER RATTE	KD 85,90
☐ WHIZZ	KD 79,90
☐ WING COMMANDER 3	KD 89,90
☐ WING COMMANDER 4*	KD 89,90
☐ WING OVER*	DA 79,90
☐ WIPE OUT 2097	DA 99,90
☐ WORMS	KD 59,90
☐ WWF IN YOUR HOUSE	DA 85,90
☐ X2	DA 85,90
☐ X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA 89,90

PSX PLATINUM EDITION:

FADE TO BLACK, FIFA 96, PGA 96, ROAD RASH, NEED FOR SPEED, BUST A MOVE 2, ALIEN TRILOGY, RIDGE RACER, TOSHINDEN, DESTRUCTION DERBY, TEKKEN, WIPEOUT UND AIR COMBAT JE 49,90

☐ PLAYSTATION GRUNDGERÄT (PAL)	DA 299,90
☐ ANALOG JOYSTICK SONY PSX	DA 119,90
☐ ANTENNENKABEL SONY PSX	DA 49,90
☐ EURO SCART KABEL SONY PSX	DA 69,90
☐ GAMEBUSTER (ACTION REPLAY)	DA 79,90
☐ INFRAROT JOYPADS (2 STÜCK)	DA 69,90
☐ JOYPAD SONY PSX	DA 39,90
☐ JOYPADVERLÄNGERUNG SONY PSX	DA 29,90
☐ LINK KABEL SONY PSX	DA 49,90
☐ MAD CATZ LENKRAID SONY PSX	DA 149,90
☐ MAUS SONY PSX	DA 59,90
☐ MEMORY CARD 8MB/120 BLOCKS	DA 69,90
☐ NETZKABEL SONY PSX	DA 19,90
☐ PREDATOR LICHTPISTOLE SONY PSX	DA 69,90
☐ RGB SCART KABEL SONY PSX	DA 29,90
☐ TASCHKE + MEMORY CARD + JOYPAD	DA 89,90

NINTENDO64

☐ NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	DA 299,90
☐ ANTENNENKABEL N64	DA 55,90
☐ MEMORY CARD 1 MB N64	DA 65,90
☐ JOYPAD NINTENDO	DA 59,90
☐ JOYPADVERLÄNGERUNG N64	DA 29,90
☐ UNIVERSALADAPTER (USA/JAPAN)	E 49,90
☐ FIFA N64*	DA 109,90
☐ INT. SUPER STAR SOCCER N64*	DA 139,90
☐ NBA HANGTIME N64*	DA 139,90
☐ PILOTWINGS N64	KD 109,90
☐ SUPER MARIO N64	KD 89,90
☐ SUPER MARIO N64 SPIELEBERATER	KD 24,80
☐ STAR WARS: SHAD. O. T. EMPIRE	KD 119,90
☐ TUROK N64	KD 139,90
☐ TUROK N64 ENGL. PAL VERSION	E 139,90
☐ WAVERACER N64	KD 89,90
☐ WAYNE GRETZKY HOCKEY N64*	DA 139,90

KD = KOMPLETT DEUTSCH, DA = DEUTSCHE ANLEITUNG, * = VORANKÜNDIGUNG

Preisirrtümer + Druckfehler vorbehalten, Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.

Mindestbestellwert: 30 DM; Versandkosten: Nachnahme 9.90 DM, Vorkasse 8.00 DM,

Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich.

Software ab 200 DM (Warenwert der Sendung) im Inland versandkostenfrei !!!

FÖRDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

JAPAN-KOLUMNE

In dieser Ausgabe versorgt Sie unser **Japan-Korrespondent** mit **Neuigkeiten** aus den Häusern **Squaresoft** und **Konami**. Außerdem berichtet er von dem **Spiel**, auf das wir alle **sehnsüchtig** gewartet haben:

Eine Supermarkt-Simulation... von Michael Schmithäuser



[1] "Alundra" ist ein actionorientiertes Rollenspiel von Sony. **[2]** Ein RPG im Stil von "Dungeons & Dragons" präsentiert T&E Soft mit "Blaze & Blade Eternal Quest". **[3]** Die erfolgreiche "Langrisser"-Serie von Sega soll nun auf der PlayStation erscheinen. **[4]** In "The Convene" avancieren Sie zum Leiter einer Supermarkt-Kette. **[5]** Tobal 2 erlaubt spannende Kämpfe mit dem neuen Analog-Stick.

Ganz Japan wartet in diesem Monat auf die Veröffentlichung des potentiellen Squaresoft-Hits "Tobal 2". Der Nachfolger zum erfolgreichen Genre-Mix wurde besonders in seinem Rollenspiel-Bestandteil – genannt "Quest" – erweitert. Außerdem haben die Entwickler neue Kampfstätten entworfen und das Benutzerinterface optimiert. Doch die interessanteste Neuerung an Tobal 2 ist die Steuerung per Analog-Stick. Mit diesem Eingabegerät können Sie sich nicht nur völlig frei in den 3-D-Welten des Quest-Mode bewegen, sondern auch einige besonders spektakuläre Gegnerattacken ausführen. Laut Squaresoft soll der Analog-Stick die Steuerung von Beat 'em-Up-Spielen revolutionieren. In den Prügel-Part von Tobal 2 haben acht neue Charaktere mit interessanten Special-Moves Einzug gehalten. Ein weiteres nettes Detail ist das Verhalten der Spielfiguren nach einem schmerzhaften Volltreffer: In Tobal 2 fallen die Getroffenen nicht mehr automatisch zu Boden, sondern können auch nur benommen in der Gegend herumtorkeln – ein ideales Ziel für einen vernichtenden Nachschlag.

Bei Konami arbeitet man derzeit unter Hochdruck an der Fertigstel-

lung des Action-Adventures "Metal Gear Solid". Das größte 97er-Projekt des Software-Giganten schickt den Spieler durch ein düsteres Endzeit-Szenario. Während man sich mit Monstern prügelt oder die riesige Spielwelt erforscht, hat man die Wahl zwischen der First-Person-Perspektive oder einer isometrischen Draufsicht.

Der Veröffentlichungstermin der Polygon-Prügelei "Zero Divide 2" wurde von der Entwicklungsfirma Zoom verschoben. Der Grund: Gegenüber der platt wirkenden Originalversion sollen einige dreidimensionale Hintergründe eingearbeitet werden. Außerdem erfahren die Spielfiguren – beim Vorgänger nicht gerade eine Augenweide – ein gründliches Re-Design. Zu guter Letzt werden die Kampf-Arenen verkleinert – was für hitzigere Gefechte als bei Zero Divide 1 sorgt.

Der Mini-Supermarkt an der nächsten Ecke ist in Japan eine Institution. Deshalb war es abzusehen, daß irgendwann eine Simulation eines solchen Gemischtwarenladens erscheint. Nun ist mit "The Convene" ein solches Projekt für die PlayStation in der Mache. Doch keine Angst, Ihre Aufgabe beschränkt sich nicht darauf, Regale aufzufüllen und Artikel auszuzeichnen. Vielmehr tragen Sie die Verantwortung für eine ganze Supermarktkette. So müssen Sie Standorte für neue Supermärkte ermitteln ("Gleich neben der Schule – oder doch lieber direkt am Bahnhof?"), den Wareneinkauf optimieren und die Ladeneinrichtung gestalten. Zahlreiche Menüs halten den aufstrebenden Markt-Manager über wichtige Fakten wie die Preisentwicklung und das Konsumverhalten der Kunden auf dem Laufenden.

Rollenspiele sind im Land der aufgehenden Sonne ein Garant für hohe Abverkäufe. Während sich die meisten Hersteller bislang noch mit der RPG-Bestückung des Super Nintendo beschäftigten, haben sie nun den riesigen PlayStation-Markt aufs Korn genommen.

So präsentiert die erfahrene Rollenspiel-Schmiede ADK mit "Treasure"



[1, 2] "Zero Divide 2" unterscheidet sich bislang noch nicht allzu sehr von der Vorgänger-Version. **[3]** Im Action-Adventure „Metal Gear Solid“ haben Sie die Auswahl zwischen zwei Sichtwinkeln.

ihren ersten Genre-Vertreter für die Sony-Konsole. Im Gegensatz zu "Final Fantasy VII", das auf einem Pseudo-3-D-Interface basiert, laufen die Charaktere von "Treasure" in echten 3-D-Welten herum. Ansonsten bietet der ADK-Titel konventionelle Genre-Kost mit zahllosen Ausrüstungsgegenständen, Zaubersprüchen und reichlich Lesestoff. Innovativ ist dagegen der Kampf-Modus von "Treasure" ausgefallen: ADK hat es wie Squaresoft bei Tobal Nr. 1 gemacht und einen waschechten Genre-Mix kreiert. Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab und werden von Polygon-Charakteren ausgefochten.

Ein weiteres Spiel im Reigen der Next-Generation-Rollenspiele für die PlayStation ist "Blaze & Blade Eternal Quest" von T&E Soft. Es basiert auf dem legendären "Dungeons & Dragons"-Konzept und erlaubt es bis zu vier menschlichen Mitspielern, gleichzeitig auf die Suche zu gehen. Das grafisch anspruchsvolle Aben-

teuer verfügt über ein bislang einmaliges Speicher-Feature: Sie legen Ihren Charakter jederzeit auf einer Memory-Card ab und integrieren ihn später an jeder beliebigen Stelle wieder ins Spiel. So steigen Sie schnell mal in ein laufendes Abenteuer bei einem Freund ein.

Auch Sony will sich ein Stück vom Rollenspiel-Kuchen abschneiden und bringt in Kürze den Titel "Alundra" auf den Markt. Dabei handelt es sich um eine Fortsetzung des Mega-Drive-Hits "Shining Force". Die Ansicht erfolgt in der klassischen Perspektive von rechts oben. Die grandiose Optik verwöhnt die Augen der Spieler. Die Charaktere sind zu einigen Rollenspiel-untypischen Aktionen in der Lage, so zum Beispiel Stoßen, Hüpfen und Schwimmen. Wie von Sony zu erfahren war, soll "Alundra" im Gegensatz zu den anderen RPGs eher actionorientiert ausfallen.

pat



Ball & Play Software-Versand

46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

Nur in Wesel: Bestellen oder abholen!
KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Playstation Basis-Gerät	Memo Card 360 Block	Multi Tape
Zubehör:	79,99	64,99
Control - Pad	44,99	HF - Adapter
Memo Card 15 Block	78,99	Action Replay
Memo Card 120 Block	14,99	Predator Gun
	54,99	Link Kabel
	109,99	RGB - Kabel
		19,99

Playstation
TOP HIT!
Erscheint ca. 30.05.97
OverBlood
Deutsche Version DM 89,99

VRALLY
Erscheint ca. Ende Juni
Deutsche Version DM 89,99

2 Xtreme Games	DA 79,99	H. Final Match Tennis	DA 84,99	Porsche Challenge	DV 79,99
4-4-2 Fußball	DA x84,99	Incredible Toons	DA 88,99	Psycho Force	DA 83,99
Adidas Power Soc. 97	DV 89,99	Independance Day	DV 83,99	Rage Racer	DAx94,99
Agent Armstrong	DV 84,99	Intern. Moto X	DA 84,99	Rebel Assault 2	DV 94,99
Alien Trilogy	DV 44,99	Intern. Super Soccer	DA 89,99	Resident Evil	DV 79,99
Andretti Racing	DV 78,99	Jet Rider	DA 79,99	Ridge Racer	DA 44,99
Area 51	DA 94,99	John Maddon 97	DA 79,99	Riot	DA 88,99
Ayrton Senna Kart Duell	89,99	Kings Field	DV 84,99	Sentient	DV 97,99
Baphomets Fluch	DV 88,99	Last Dynasty	DV 88,99	Soul Blade	DA 89,99
Battle Sport	DA 84,99	Legacy of Kain	DV 82,99	Soviet Strike	DV 79,99
Battle Station	DV 79,99	Life Force: Tenka	DA 94,99	Space Jam	DA 79,99
Bedlam	DA 84,99			Spider	DV 83,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Black Dawn	DA 84,99	Little Big Adventure	DV 83,99	Syndicate Wars	DV x83,99
BLAM Maschinehead	DA 89,99	Lost Vikings 2	DV 79,99	Tekken	DA 44,99
Blast Chamber	DA 88,99	Magic the Gathering	DV x79,99	Tekken 2	DA 98,99
Blazing Dragon	DA 78,99	Manic Karts	DA x78,99	Tempest X 3	DA 84,99
Bubble Bobble 2	DA 78,99	Mass Destruction	DA x84,99	Ten Pin Alley	DA 69,99
Bust a Move 2	DA 44,99	Mechwarrior 2	DV 88,99	Test Drive: Off Road	DA 84,99
Carnage Heart	DA 79,99			The Devide:E. Within	DA 88,99
Command & Conquer	DV 98,99				
Contra: Legacy o. War	DA 99,99				
Cool Boarders	DA 84,99				
Crash Bandicoot	DA 99,99				
Crow: City o. Angel	DA 79,99				
Crusader No Remorse	DV 83,99				

Händleranfragen erwünscht!					
Dark Forces	DA 89,99	Mega Man 8	DA x88,99	Tilt	DA 79,99
Darklight Conflict	DV x83,99	Megaman X 3	DA 84,99	Tobal No.1	DA 89,99
Davis Cup Tennis	DA 84,99	Mega M. Battle Chess	DA 88,99	To Shin Den	DA 44,99
Descent 2	DA 79,99	Micromashines V3	DV 94,99	Tomb Raider	DV 84,99
Destruction Derby	DA 44,99	Monster Truck	DA 94,99	Total NBA 97	DA 84,99
Destruction Derby 2	DA 94,99	Nascar Racing 96	DA 88,99	V-Rallye	DV 89,99
Dragonheart	DA 84,99	NBA Hangtime	DA 88,99	Vandal Hearts	DV 97,99
Enemy Zero	DA i.V.	NBA i.t. Zone 2	DA 93,99	Victory Boxing	DA 79,99
Epidemic	DA 84,99	NBA Live 97	DV 83,99	Virtua Golf	DA 84,99
Excalibur 2055 A.D.	DV 94,99	Need for Speed 2	DV 83,99	VR Pool	DA 79,99
Exhumed	DV 79,99	NHL 97	DV 83,99	Warcraft 2	DVx83,99
Fifa Soccer 97	DV 83,99	NHL Face Off 97	DA 79,99	Wrecking Crew	DA x88,99
Formel 1	DV 98,99	Overblood	DV 83,99	Wing Commander 3	DV 88,99
Grid Run	DA 84,99	Perfect Weapon	DV 83,99	Wing Commander 4	DV x83,99
Hardcore 4x4	DA 85,99	PGA Golf 97	DA 79,99	Wing Over	DA x84,99
Havens Gate	DA 84,99	Phantastic	DA 79,99	WipEout	DA 44,99
Herks Adventure	DA x88,99	Player Manager	DV 88,99	WipEout 2097	DA 89,99
Hexen	DA 88,99			Worms	DV 89,99

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!
Zeichenerkl.: DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

FINAL FANTASY VIITM



Im Winter 1997 ist es soweit: Dann erscheint das größte und erfolgreichste Rollenspiel aller Zeiten in Deutschland.

Wir haben schon mal einen Blick auf die japanische Version des epischen Meisterwerks geworfen. von Michael Schmithäuser



Wenn das kein Fall für's "Guinness Buch der Rekorde" ist: Ein PlayStation-Titel verkauft sich innerhalb von nur drei Tagen zwei Millionen (!) Mal. So geschehen in Japan im März 1997. Das Objekt der Begierde ist eine gänzlich unauffällige, fast völlig weiße Box mit einem winzigen Schriftzug auf der rechten oberen Ecke - "Final Fantasy VII". Der lang erwartete siebte Teil der legendären Rollenspiel-Saga von Squaresoft bricht nicht nur alle Verkaufsrekorde, sondern wartet mit jeder Menge weiterer Superlativen auf: Das ambitionierte Projekt hat mehr als 45 Millionen Dollar an Entwicklungskosten verschlungen. Es kommt auf

drei CDs ins Haus, umfaßt insgesamt 1,9 Gigabyte an Daten und soll selbst versierte Rollenspieler für weit mehr als 50 Stunden an den Bildschirm fesseln.

Eine Welt auf drei Scheiben

Im Grunde genommen handelt es sich bei dem Megaseller um ein traditionelles Rollenspiel - Sie laufen mit mehreren Charakteren durch die Gegend, erforschen die Umgebung, erfüllen Aufträge, bestehen Kämpfe und erweitern die Fähigkeiten Ihrer Pixel-Truppe. Doch was Squaresoft aus diesen simplen Zutaten gemacht hat, ist schlichtweg phänomenal. Der atemberaubende Mix aus cineastischer Storyline, aufwendigen Grafiken und stimmungsvoller Musik

läßt FF7 mehr wie einen interaktiven Spielfilm als ein simples Videospiel erscheinen.

Die Handlung ist auf einem fiktiven Planeten angesiedelt, der allerdings durchaus ein Spiegelbild unserer Erde in der nahen Zukunft sein



Die Optik beeindruckt mit ständig wechselnden, ungewöhnlichen Kameraperspektiven.



Alle Schauplätze wurden mit viel Liebe zum Detail auf Grafik-Workstations entworfen [links], zu prachtvollen 3-D-Gemälden gerendert [mitte], und mit größter Sorgfalt auf die Grafikaufösung der PlayStation heruntergerechnet [rechts]

In Japan verkaufte sich Final Fantasy VII zwei Millionen mal - in nur drei Tagen.

könnte. Das multinationale Stromversorgungs-Unternehmen Shin-Ra hat alle wirtschaftliche, militärische und politische Macht an sich gerissen. Der Konzern betreibt einen beispiellosen Raubbau mit der Natur des Planeten, wodurch es ihm alle Lebens-

energie, genannt "Makou", entzieht. Dieser Umstand ruft eine Gruppe von Revolutionären - die "Avalanche" - auf den Plan, die die drohende Zerstörung der Planeten zu verhindern versucht. Anführer dieser schlagkräftigen Truppe ist der frühere Shin-Ra-Soldat Cloud Strife. Zusammen mit seinen treuen Weggefährten macht er sich auf, um den skrupellosen Konzern durch gezielte Sabotageakte zu schwächen.

Magische Momente



Das Repertoire an Zaubersprüchen ist ebenso riesig wie beeindruckend. Während des Kampfes entfesseln Ihre Charaktere je nach magischer Fähigkeit mehr als 30 unterschiedliche Sprüche. Gegner werden zu Eisblöcken verwandelt, entmaterialisiert oder von Feuerwinden geröstet. Nur die erfahrensten Magier können die mächtigen Elementar-Geister heraufbeschwören. So spült der Tsunami-Drache alle Gegner mit einer gigantischen Flutwelle vom Bildschirm.



O.I.T.

Order In Time GmbH
Laden und Versand in Stuttgart
Theodor-Heuss-Str. 15
70174 Stuttgart (S - Stadtmitte)

Fon: 0711 - 22291030 oder 22291050

PlayStation

PlayStation	295.00
adidas Power Soccer International	105.00
Alied General	95.00
Area 51	100.00
Atari Greatest Hits	80.00
Baphomets Fluch	100.00
Bedlam	100.00
Broken Helix	105.00
Bubble Bobble 2	100.00
Carnage Heart	95.00
City of Lost Children	95.00
Command & Conquer	100.00
Contra Legacy Of War	105.00
Cool Boarders	100.00
Cool Spot	95.00
Crash Bandicoot dt	115.00
Crash Bandicoot Hintbook	30.00
Crypt Killer	105.00
Dark Forces	100.00
Darklight Conflict	95.00
Destruction Derby 2	105.00
Dragonheart	95.00
Epidemic	90.00
Excalibur	105.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer 97	95.00
Final Fantasy 7 jap	170.00
Formel 1	115.00
Hexen	105.00
Independence Day	95.00
Int. Superstar Soccer Pro	100.00
Kings Field	90.00
Kings Field 2 us	110.00
Legacy of Kain	95.00
Legacy Of Kain Hintbook	30.00
Lost Vikings 2	95.00
Madden NFL 97	90.00
Manic Karts	90.00
Mega Man 8	105.00
Mega Man X3	95.00
Micro Machines V3	105.00
Monster Truck	105.00

Moto Racer	95.00
Nascar Racing	95.00
NBA In The Zone 2	105.00
NBA Live 97	95.00
Need For Speed 2	95.00
NHL 97	95.00
NHL Face Off 97	90.00
Overblood	95.00
Pandemonium	95.00
Player Manager	95.00
Porsche Challenge	90.00
Rage Racer dt	115.00
Raven Project	105.00
Rebel Assault 2	105.00
Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
Return Fire	95.00
Road Rage	105.00
Samurai Shodown	90.00
Sentient	105.00
Sim City 2000	95.00
Soul Blade	115.00
Soviet Strike	95.00
Speedster	95.00
Star Gladiator us	70.00
Star Gladiator Hintbook	30.00
Street Racer	90.00
Suikoden	105.00
Super Pang Collection	105.00
Super Sonic Racers	90.00
Tenka	100.00
Tekken 2	115.00
Tekken 2 Hintbook	30.00
Tilt	95.00
Tobal 1 jap/dt	60.00/95.00
Tomb Raider	95.00
Tomb Raider Hintbook	30.00
Toshinden 3 jap	140.00
Total NBA 97	90.00
Trash It	105.00
Twisted Metal 2	95.00
Vandal Hearts kpl. dt.	105.00
Victory Boxing	95.00
V-Rally	100.00

Warhammer	95.00
wipeOut 2097	105.00
Wing Commander V	95.00
Wrecking Crew	105.00
Alps-Pad	90.00
Farbiges Original-Pad	39.00
Game Buster	80.00
Konami Gun	65.00
Link Kabel	20.00
RGB-Kabel	20.00
Memory Card 480	90.00
Memory Card 360	80.00
Farbige Original Memory Card	40.00

Sonderangebote

Air Combat	50.00
Alien Trilogy	50.00
Battle Arena Toshinden	50.00
Bust-A-Move 2	50.00
Destruction Derby	50.00
Fade To Black	50.00
FIFA 96	50.00
Iron & Blood	50.00
PGA 96	50.00
Ridge Racer	50.00
Road Rash	50.00
Tekken	50.00
wipeOut	50.00
3er-Pack: Worms, True Pinball und Alone In The Dark 2 für nur	150.00

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00

Großhandel
nur für Händler!!!

Fon: 0711 / 22291010

Große Neueröffnungsparty! Am Samstag den 28.06. im Multistore in der Stadtmitte +++ Sony-Promotion mit Porsche Boxster-Wettbewerb zur Neueröffnung mit Super-Preisen!

Alle Sendungen versandkostenfrei!!!
Lieferbedingungen: zzgl. 3,- DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Taglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstehenden Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.



Im groß angelegten Unterhaltungstempel "Golden Saucer" warten jede Menge Mini-Spieler auf vergnügungssüchtige Abenteurer – vom Vogel-Rennen bis hin zum "Cool Boarders"-Verschnitt.

Seine Mission führt Cloud durch alle Kontinente des Planeten – von der düsteren Industrie-Metropole Midgar über die verzauberten Wälder von Utal bis hin zur High-Tech-Festung des Shin-Ra-Konzerns. Schwebende Städte, gigantische Kathedralen, riesige Makou-Reaktoren, pulsierende Bazare, heruntergekommene Slums, dekadente Glücksspiel-Distrikte, weitläufige Hochland-Ebenen und dunkle Katakomben sind nur einige der Orte, die Cloud und seine Anhänger während ihrer Reise zu Gesicht bekommen.



Augenschmaus

Bei der Gestaltung dieser riesigen Spielwelt haben sich die Designer selbst übertroffen: Jeder Ort wurde auf Grafik-Workstations in höchster Qualität gerendert und mit größter Sorgfalt auf die PlayStation-Auflösung heruntergerechnet. Somit wirkt nahezu jeder Bildschirmausschnitt wie ein Gemälde – Augenschmaus pur. Minutenlange Videosequenzen in nicht minder beeindruckender Qualität treiben die Handlung voran.

Die Spieltiefe von Final Fantasy VII steht der opulenten Grafik in nichts nach. Während der Erkundung der weitläufigen Areale stoßen Sie immer wieder auf die Schergen der Shin-Ra-Company und müssen sich im Kampf gegen die Bösewichte bewähren. Überall warten interessante

Ausrüstungsgegenstände und magische Artefakte auf die Revolutionäre. Knifflige Puzzles und anspruchsvolle Unter-Missionen sorgen dafür, daß keine Sekunde Langeweile aufkommt. Sie erkunden den Planeten mit verschiedenen Vehikeln wie futuristischen Zügen und riesigen Luftschiffen. In den Spielhallen des "Golden Saucer" vertreiben Sie sich die Zeit mit Snowboard-Abfahrten (!), Laufvogel-Rennen und Theateraufführungen. Die Freiheit des Spielers geht sogar soweit, daß Sie auf einer Weide Chocobo-Lauffvögel einfangen und diese zu Reittieren abrichten. Interaktion ist bei FFVII großgeschrieben – eine derart facettenreiche Welt wurde bislang noch nie auf einer Spielkonsole simuliert.



Das skurrile Retro-Design zahlreicher Schauplätze und Vehikel ist eine Meisterleistung des Grafikdesigners Yoshitaka Amano.

Wann kommt's?

Am 7. September soll die US-Version erscheinen, womit endlich alle anglophilen Rollenspiel-Fans in das FFVII-Universum abtauchen können. Denn die derzeit als Import-Scheibe erhältliche Nippon-Version strotzt nur so vor Textpassagen im fernöstlichen Kanji-Format, wodurch Nicht-Japanern ein Großteil der brillanten Handlung verborgen bleibt.

Gerüchten zufolge wird bereits mit Hochdruck an einer deutschen Übersetzung gearbeitet, die noch in diesem Jahr auf den Markt kommen soll. Als Veröffentlichungstermin ist der November angepeilt. Wenn bei den umfangreichen Übersetzungsarbeiten alles glatt geht, dann sind die kalten Winterabende gerettet.



pat



Auf in den Kampf!

Kommt es in FFVII zum Kampf, wird automatisch in den Bildschirm des "Active Battle Systems" umgeschaltet. In wechselnden Kameraperspektiven star-

ten die Teilnehmer verschiedene Aktionen, wie z.B. das Feuer aus der Maschinenpistole eröffnen oder zu einem Schwerthieb ansetzen. Je nach Wucht des Treffers verlieren die Gegner mehr oder weniger Hitpoints. Sind alle Punkte aufgebraucht, löst sich der Gegner in Luft auf. Da das Geplänkel in Echtzeit stattfindet, ist bei der Auswahl der Aktionen für Hektik gesorgt.





BEREITEN SIE IHRE

PLAYSTATION

AUF DEN

ZWEITEN

ANGRIFF VOR

STAR WARS REBEL ASSAULT IITM

THE HIDDEN
EMPIRETM

FÜR PC UND MAC-CD-ROM UND SONY PLAYSTATIONTM



KOMPLETT
DEUTSCH

demnächst erhältlich für PC CD-ROM

STAR WARSTM
REBELLION

STAR WARSTM
X-WING VS.
TIE FIGHTER

STAR WARSTM
JEDI KNIGHT

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

TM and © 1997 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.



HEIßER HERBST

Psygnosis geht in die Offensive: Mit nicht weniger als sieben potentiellen PlayStation-Hits will die Liverpools Software-Schmiede das Weihnachtsgeschäft '97 aufmischen. Brandheiße News von der britischen Software-Front. von Michael Schmithäuser

Unverhofft kommt oft: Die aktuelle Ausgabe ist fertig, die Atmosphäre gelassen, das alljährliche Sommerloch in Sachen Spiele kündigt sich so langsam an. Plötzlich taucht Ingo Zaborowski, seines Zeichens Pressesprecher der Software-Schmiede Psygnosis, in den Redaktionsräumen auf – und vorbei ist's mit der Ruhe. Entgegen allen widrigen Umständen (bei Tempo 180 hat sich während der Anfahrt der rechte Hinterreifen seines Wagens verabschiedet) schafft es Ingo, seine prall gefüllte Tasche mit den Herbst-Neuheiten des Liverpools Software-Hauses unversehrt in das Verlagsgebäude zu bringen. Was Herr Zaborowski an neuen Produktionen aus seiner Wundertüte hervorzubereitete, läßt auf eine heiße Herbst/Winter-Saison für die PlayStation-Gemeinde hoffen – nicht weniger als sieben Titel, darunter einige Hit-Kandidaten.

ELRIC

Ein alter Bekannter aller Freunde anspruchsvoller Fantasy-Literatur tritt seinen Siegeszug auf der PlayStation an. Die Rede ist von Elric, dem Helden der erfolgreichen Roman-Serie des amerikanischen Autors Michael Moorcock.

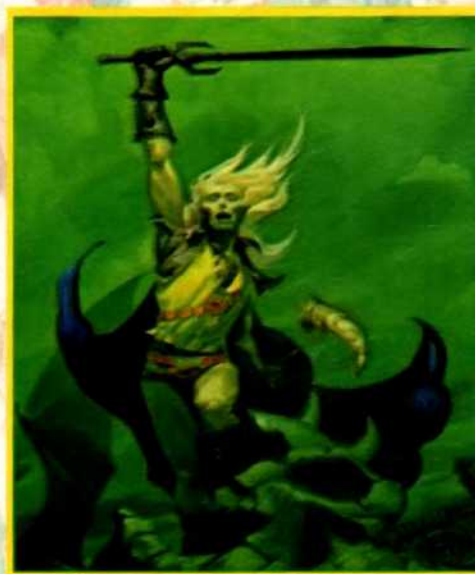
Psygnosis schickt den furchtlosen Albino mit seinem lebendigen Schwert "Sturmbringer" in ein actiongeladenes 3-D-Abenteuer. Auf der Suche nach seiner Geliebten Cymoril muß Elric zehn weitläufige Welten

durchwandern und sich gegen allerlei Gefahren behaupten.

Das Action-Adventure nutzt die klassische Isometrie-Ansicht, die den Titelhelden und seine nähere Umgebung schräg von oben zeigt. Aufwendige Charakteranimationen und wunderschöne Hintergrundgrafiken sollen die Welt von Melniboné zum Leben erwecken. Neben der Reaktions-schnelligkeit des Spielers werden auch dessen graue Zellen ordentlich auf die Probe gestellt – klassische Adventure-Kopfnüsse bestimmen den Fortgang von Elrics Reise.

Ausblick: Frische Kost für die nicht gerade mit neuer Software verwöhnten Action-Adventure-Fans. Ein Muß für alle Freunde der Romanserie. Erscheinungstermin: Winter '97

Elric – Das Fantasy-Epos



Der blaßhäutige und rotäugige Romanheld spielt die Hauptrolle in einem Action-Adventure.

FORMEL 1 '97

Während Michael Schumacher noch um den Weltmeister-Titel kämpft, arbeiten die Psygnosis-Entwickler mit Hochdruck an der Fertigstellung der 97er-Version von "Formel 1". Die Fortsetzung des erfolgreichen PlayStation-Titels (in Deutschland über 200.000 Mal über die Ladentheke gegangen) soll mit den Unzulänglichkeiten der Vorgängerversion aufräumen und darüber hinaus jede Menge neuer Features bieten.

Die Lizenzjäger der britischen Software-Schmiede haben sich selbst übertroffen und die Verwertungsrechte an der aktuellen Saison erworben. Alle Teams und Fahrer der Weltmeisterschaft 1997 sind mit von der Partie – so z.B. Michael Schumacher im Ferrari, dessen Bruder Ralf im Jordan und Heinz-Harald Frentzen im Williams-Renault.

Mit dem oft kritisierten Mangel an Realismus soll die aktuelle Version ein für alle Mal Schluß machen: Zusammenstöße mit "echten" Fahrzeugschäden, wechselnde Wetterbedingungen, das komplette Flaggen- und Straßensystem sowie eine sorgfältig implementierte Fahrdynamik sollen die Rennen im "Grand-Prix-Modus" so real wie nie zuvor ablaufen lassen. Wer nur mal schnell 'ne Runde zwischendurch drehen will, darf sich im ebenfalls gründlich überarbeiteten und noch action-lastigeren "Arcade-Modus" austoben.

Auch die Optik wird den gehobenen Ansprüchen der PlayStation-Fans angepaßt. Der hochauflösende Modus

Formel 1 '97 – Die Rennsport-Referenz



Im Fahrerlager finden sich alle Stars der 97er-Saison mit ihren Boliden.

Die hochauflösende Grafik besticht durch fantastische Umgebungs-Details.



Eine neue Fahrzeugdynamik sorgt für ein realistischeres Fahrgefühl.



Wenn's kracht, fliegen ordentlich die Fetzen.



Im Simulations-Modus "Grand Prix" machen Ihnen wechselnde Wetterbedingungen zu schaffen.



der Sony-Konsole soll für noch detailliertere Grafiken bei unverminderter Geschwindigkeit sorgen. Zweispieler-Duelle finden nicht mehr via Link-Kabel statt, sondern auf einer Konsole mittels Splitscreen-Darstellung. **Ausblick:** Rechtzeitig zum Ablauf der 97er Grand-Prix-Serie bringt Psygnosis eines der Highlights der 97er PlayStation-Saison auf den Markt. Sollte Schumi wieder mal leer ausgehen, lässt sich das ja auf den heimischen Bildschirmen wieder ausbügeln – ab September '97 auf Ihrer PlayStation.

G-POLICE

Wem die realen Formel-1-Boliden zu langsam sind, der klemmt sich hinter das Steuer eines futuristischen, düsenbetriebenen Helikopters. In "G-Police" treten Sie in der Rolle von Jeff Slater in den Polizeidienst der Zukunft ein. Die Menschheit hat sich auf allen Planeten und Monden des Sonnensystems niedergelassen, um ihr Dasein unter gigantischen Geodome-Kuppeln zu fristen. Unter den schützenden Glaskuppeln sind riesige Großstädte entstanden – und damit hielt die Kriminalität Einzug in die einst so idyllischen Kolonien. Die G-Police sorgt nun für Recht und Ordnung in den künstlichen Welten. In Ihrem wendigen, gepanzerten und stark bewaffneten Helikopter fegen Sie durch die Straßenschluchten der

beeindruckenden 3-D-Städte und bewältigen 35 komplexe Missionen – von der Zerstörung illegaler Waffentransporter über die Rettung von Geiseln bis hin zum Löschen von Großbränden. Die Grafik sieht schon im frühen Entwicklungsstadium dank Echtzeit-Lichteffekten und gigantischen Explosionen beeindruckend aus. Zahlreiche Filmsequenzen auf zwei CDs illustrieren den Fortgang des aufwendigen Science-Fiction-Epos' mit starkem Blade-Runner-Einschlag. Dabei wurde ausschließlich auf virtuelle Schauspieler zurückgegriffen – die Darsteller aus den Tiefen der Grafik-Workstations sehen verdammt echt aus.

Ausblick: Anspruchsvolle 3-D-Action, kombiniert mit den besten gerenderten Filmsequenzen aller Zeiten. Geplanter Erscheinungstermin: Oktober 1997.

G-Police – Der Action-Kracher



Mit diesem schnittigen Fluggerät gehen Sie in den Geodomen des 21. Jahrhunderts auf Gangsterhatz.



Je nach Bedarf betrachten Sie das Geschehen von oben ...



... durch die rasante Verfolgungskamera ...



... oder mit den Augen des Kampfpiloten. Hier eine der optisch höchst beeindruckenden Explosionen.

OVERBOARD!



Einen der seltenen Vertreter der Spezies "innovative Spiel-idee" präsentiert Psygnosis mit der feucht-fröhlichen Seeschlacht-Simulation "Overboard!". Als Kapitän einer wendigen und feuerstarken Galleone kämpfen Sie sich durch die unruhigen Gewässer der sieben Weltmeere. Dabei sehen Sie Ihr Schiff aus der Vogelperspektive von schräg oben inmitten einer grafisch liebevoll ausgearbeiteten Umgebung. Natürlich tuckern Sie nicht mutterseelenallein durch die Fluten, sondern müssen sich gegen eine Reihe von feindlichen Schiffen erwehren. Dazu stehen Ihnen allerlei interessante Waffensysteme zur Verfügung. Das Spektrum reicht

von der herkömmlichen Kanonen-Breitseite über elektrisierende Blitze bis hin zu heimtückischen Minen und Explosivgeschossen. Durch die Aufnahme von Power-Ups rüsten Sie Ihren Kutter für die bevorstehenden schwierigen Einsätze auf, so z.B. mit einem schnellen Dampf-Antrieb oder einem Heißluft-Ballon für Attacken aus der Luft.

Neben den spektakulären Seeschlachten stehen bei Overboard! auch knifflige Missionen auf dem Programm – vom Aufspüren eines verlorenen Schatzes bis hin zum Erobern von Hafenstädten. Und wenn zwei Spieler simultan gegeneinander antreten, kennt der Spielspaß keine Grenzen.

Ausblick: Innovatives aus England frisch auf den Tisch: Mit Overboard! hält Psygnosis eine feucht-fröhliche Trumpfkarte im Ärmel, die im Oktober für einiges Aufsehen sorgen könnte.

Overboard! – Innovatives Schiffeversenken



Wenn sich mehrere gegnerische Schiffe auf Ihre Galleone stürzen, ist Hektik garantiert.



Das Arsenal an effektiven Extrawaffen ist schier unerschöpflich.



Unbehaglich: Ein Sturm zieht auf, und ein fetter Geschützturm hindert Sie am Verlassen des Hafens.



Riesige Endgegner machen die Gewässer der sieben Meere unsicher. Feuer aus allen Rohren!

PSYBADEK

Cooler Spiel mit cooler Grafik: In "Psybadek" machen die witzigen Comic-Charaktere Xako und Mia die Bergwelt mit ihren flinken Hooverboards unsicher. In atemberaubendem Tempo geht's über Berge und durch Täler, und das alles in hochauflösender Grafik und mit einem Affenzahn.

Psybadek – Turbulent Comic-Action



Stilisierte Grafik, hochauflösend: Psybadek sieht aus wie ein typisches Nintendo-Game.



Die lästigen Bomben sind nur durch beherrschtes Gasgeben abzuhängen.

Jede Menge bössartiger Gegner machen den niedlichen Stars das Leben schwer, doch dank eines ausgefeilten Power-Up-Systems können es Xako und Mia auch mit den gefährlichsten Endgegnern aufnehmen. Der Mix aus Jump'n-Run und 3-D-Action besticht durch seine riesigen, frei erkundbaren Welten. Die weichgezeichnete, stilisierte Grafik zeigt deutlich, an welche Klientel sich das Game wendet: Bislang sah man derartiges nur auf dem Nintendo 64.

Ausblick: Grafik-Eskapaden und frei erkundbare 3-D-Welten à la Nintendo 64 – Psygnosis' erster Streich gegen die Konkurrenz von "Big N" erscheint im November 97.

Rascal – Der Mario-64-Konkurrent



Der freche Protagonist wurde von der Muppets-Schmiede "Creature Workshop" entworfen.



Im Saloon bekommt es Rascal mit üblen Revolverhelden zu tun.



Sowohl der Held als auch die zahllosen Gegner sind liebevoll animiert.



Texturen satt, Echtzeit-Lichteffekte, animierte Hintergründe und atemberaubende Kameraschwenks.



Rascal muß acht Welten erforschen – dabei genießt der kleine Racker volle Bewegungsfreiheit.



3-D-Grafik in Vollendung – wer braucht da noch 64 Bit?

RASCAL

Das derzeit ambitionierteste Projekt der Liverpooler hört auf den Namen "Rascal" und erweist sich schon jetzt als volle Breitseite gegen das Nintendo 64. Denn der kleine Lausebengel Rascal, entworfen vom "Creature-Workshop" des Muppets-Erfinders Jim Henson, tritt gegen keinen geringeren als den Nintendo-Klempner "Mario" an. Während die ganze Videospiele-Szene Ende '96 über die atemberaubenden 3-D-Welten von "Super Mario 64" staunte, machte sich bei Psygnosis klammheimlich ein riesiges Entwicklerteam an die Arbeit zum direkten Konkurrenzprodukt für die Sony-Konsole. Dabei trieben die Programmier-Genies die Hardwarefähigkeiten der PlayStation bis an ihre Grenzen, was die ersten Demo-Sequenzen eindrucksvoll belegen. Rascal bewegt sich innerhalb der acht großangelegten 3-D-Welten völlig frei, wobei eine virtuelle Kamera atemberaubende Schwenks vollführt. Sämtliche Wände, Fußböden, Decken und Gegenstände sind mit feinsten Textu-

ren überzogen; trotzdem erfolgen die Animationen mit der vollen Bildwiederholrate von 60 Hertz (NTSC) bzw. 50 Hertz (PAL). Echtzeit-Lightsourcing sorgt für gespenstische Licht- und Schatteneffekte, und zahlreiche Hintergrundanimationen wie brennende Fackeln machen das realistische Ambiente perfekt.

Leider liegen bislang nur Grafik-Demos auf Videoband vor, so daß wir keine definitiven Aussagen zur Spielbarkeit und zur tatsächlichen Ablaufgeschwindigkeit treffen können. Doch die ersten Bilder von Rascal sind höchst vielversprechend – hier tun sich neue Dimensionen in Sachen PlayStation-Grafik auf. Rein optisch läßt Rascal sogar das hochgelobte Super Mario 64 hinter sich.

Ausblick: Alle, die mit dem Kauf eines N64 liebäugeln, sollten erst mal abwarten – Rascal zeigt, welches riesige Grafikpotential unter der Haube der guten, alten PlayStation verborgen liegt. Spätestens zum Weihnachtsfest soll der potentielle Mario-Killer in den Regalen liegen.



pat

Colony Wars

Mit "Colony Wars" hat Psygnosis ein heißes Eisen aus dem Science-Fiction-Genre im Feuer. Die ersten Demosequenzen des action-orientierten 3-D-Shooters versprechen eine spannende Space-Opera mit fantastischen Grafikeffekten, heißen Weltraum-Kämpfen und bombastischem Orchester-Soundtrack.





beantwortet von Patricia Beischl

DA, KD oder DT?

Da ich erst seit dem 1. April 1997 stolzer – und seitdem auch begeisterter – Besitzer einer PlayStation bin, habe ich einige Fragen, die Sie mir hoffentlich beantworten können:

1. Könnt Ihr mir bitte die Codes verraten, um bei "WipEout" direkt in die Rapiert Class zu kommen?
2. Im Heft 5/97 habe ich eine Anzeige für das Rollenspiel "Suikoden" entdeckt. Da mir derartige Spiele gefallen, würde es mich interessieren, ob das Game komplett deutsch ist. Bei einigen Anzeigen von Versandhäusern steht entweder dt., DA oder KD dabei. Auf was muß ich da achten?
3. Gibt es die deutsche Version von "Little Big Adventure" bereits zu kaufen?
4. Wann kommen "Final Fantasy VII" und "MDK" nach Deutschland?

Sebastian W., Speyer

Zuallererst wollen wir Sie im ständig wachsenden Club der PlayStation-Besitzer willkommen heißen.

1. Leider können wir spezielle Cheatwünsche in der Regel nicht erfüllen, da wir sonst keine Zeit mehr für die eigentliche Heftgestaltung hätten. Für Sie machen wir diesmal eine Ausnahme: Während auf dem Spieleranzahl-Bildschirm die Option "One Player" aktiviert ist, drücken und halten Sie die folgenden Tasten: L2, R2, LINKS, START, SELECT und X. Nun können Sie die Rapiert Class wählen.

2. Suikoden ist leider ein englischsprachiges Spiel. Die einzelnen Abkürzungen, die Sie neben den Titeln finden, bedeuten im Klartext Deutsche Anleitung (DA) bzw. Komplette Deutsche (KD). Ein mit DA gekennzeichnetes Spiel ist also

in den meisten Fällen nicht in deutscher Sprache verfügbar.

3. Das bereits im Handel erhältliche "Little Big Adventure" ist komplett deutsch.

4. Das ist eine sehr gute und vor allem oft gestellte Frage. Die ehrliche Antwort ist, daß selbst wir die genauen Veröffentlichungstermine noch nicht kennen. Sobald uns die Firmen mit Informationen versorgen, werden wir sie natürlich sofort an unsere Leser weiterleiten.

Gehobenes Management

Ich habe eine ganze Menge Fragen an euch, die Ihr mir hoffentlich beantworten könnt.

1. Ich möchte mir eine zweite PlayStation zulegen. Lohnt sich der Kauf einer Multinormkonsole, oder bin ich mit der einfachen ebenso gut beraten?
2. In der Fernsehwerbung wird die PlayStation neuerdings für 299 Mark beworben, in den Katalogen wird der Preis nach wie vor mit knapp 400 Mark angegeben. Wie verhält es sich nun mit dem Preis für die PlayStation?
3. Ich habe mir neulich von einer Vertriebsfirma einen Gesamtkatalog in der Hoffnung zuschicken lassen, daß zu jedem Spiel ein kleiner Text steht. Leider sind in diesem Katalog nur die Titel aufgeführt. Gibt es denn keine Kataloge, in denen eine kleine Beschreibung aller Spiele zu finden sind?
4. Ich interessiere mich sehr für ein Spiel wie "Player Manager". Leider, oder zum Glück, habe ich in Ihrem Magazin gelesen, wie bescheiden dieses Game ist. Nun wurde mit

"Onside Soccer" empfohlen. Ist dieses Spiel überhaupt ein richtiger Fußballmanager?

Steven, Waldheim

Selbstverständlich beantworten wir Ihnen all Ihre Fragen. Der Reihe nach:

1. Wir raten davon ab, Importgeräte zu kaufen, Änderungen an den Konsolen durchführen zu lassen oder selbst zum Lötkolben zu greifen. Erstens haben Sie keinerlei Garantieanspruch mehr, wenn an der Konsole etwas verändert wurde. Dazu kommt noch, daß nicht fachmännisch ausgeführte Basteleien schnell zu einer defekten Konsole führen.
2. Da die Kataloge bereits Wochen vor der Veröffentlichung in den Druck gehen, sind die Preisangaben nicht immer die aktuellsten. Außerdem kam Sonys Preissenkung für fast alle Seiten ziemlich überraschend.
3. Würden die Versender zu jedem Spiel eine kleine Inhaltsangabe liefern, wären die Kataloge unnötig aufgebläht. Außer-

dem sind wir doch für die Texte zuständig.

4. Das Spiel "Player Manager" ist eine reinrassige Fußballmanagementsimulation. "Onside Soccer" hingegen ist ein Mittelding aus Fußballspiel und Manager. Dementsprechend eingeschränkt sind auch die Managementfunktionen.

PSX und sonst nix!

Ich habe noch nie einen Leserbrief an ein Computer- oder Videospiegelmagazin geschrieben, aber jetzt ist es soweit. Zuallererst möchte ich Euch mitteilen, daß ich Euer Magazin eigentlich recht gut finde. Trotzdem bin ich drauf und dran, das Abonnement zu kündigen. Der Grund hierfür ist Euere ständige Hetzerei gegen andere Konsolen.

1. Ich besitze eine PlayStation und ein N64. Sowohl für die eine – "Legacy of Kain", "Tekken 2" etc. – als auch für die andere Konsole – "Mario 64" – gibt es sehr gute Spiele.
2. Daß das SNES nur noch für Nostalgiker ist, stimmt auch nicht. Ich bin z.B. alles andere als ein solcher, aber die Spiele haben eine gewisse Atmosphäre. "Yoshi's Island" ist in meinen Augen eines der besten Videospiele aller Zeiten.

OK, das ist meine persönliche Meinung, aber ich finde es kindisch, daß Ihr die anderen Konsolen immer schlecht macht. Dies läßt mich darauf schließen, daß Ihr doch nicht so eine "freie Zeitschrift" seid.

Dieser Brief bezieht sich auf alle Ausgaben ab 2/97, besonders aber auf die 4/97. Ansonsten seit Ihr neben einer anderen Zeitung so ziemlich das einzige Magazin, das ich

Sagen Sie's uns!

Diese Seiten gehören ganz und gar Ihnen, liebe Leserinnen und Leser. Schreiben Sie uns, wenn Sie Probleme mit Ihrer PlayStation oder bestimmten Spielen haben, Anregungen veröffentlichen möchten oder einfach nur Ihre Meinung loswerden wollen.

Unter den Einsendern – egal ob Ihr Brief abgedruckt wird oder nicht – verlosen wir jeden Monat ein Abonnement des PlayStation Magazins!

The Price of Freedom *Jetzt auch für die PlayStation!*



In den Hauptrollen:

Mark Hamill als Colonel Blair

Malcolm McDowell als Admiral Tolwyn

WING COMMANDER

T H E P R I C E O F F R E E D O M

<http://www.ea.com/origin.html>

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10.
Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.

© 1997 Origin Systems, Inc., Wing Commander, Origin und The Price of Freedom sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Origin Systems, Inc. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.



lese. Ich hoffe das wird so bleiben.

P.S: Ich habe mir ein gebrauchtes "Tobal No. 1" für 50 Mark gekauft, weil ich mich an Eurem Test orientiert habe. Ich verstehe nicht, was Euch an diesem Spiel gefallen hat – es ist nicht mal diesen Betrag wert.

Ich hoffe, Ihr seid mir jetzt nicht böse wegen der allzu großen Kritik.

Ludwig W., München

Angesichts Ihres stilistisch einwandfreien Briefes fragen wir uns, warum Sie vorher noch keinen Leserbrief geschrieben haben. Wie dem auch sei, kommen wir zu Ihrem größten Kritikpunkt, die angebliche "Hetzerie gegen andere Konsolen". Dazu können wir nur sagen, daß wir niemals vorhatten, andere Konsolen schlechtzumachen. Was hätten wir auch von einer derartigen Politik? Da wir ein Magazin herausgeben, das sich ausschließlich an PlayStation-Besitzer richtet, gehen wir davon aus, daß alle unsere Leser die kleine graue Konsole besitzen. Warum sollten wir also über andere Geräte herziehen? Falls Sie auf die kleinen Witzchen anspielen, die sich im PlayStation ABC unserer April-Ausgabe versteckten, können wir nur mit einem Zitat von Roberto Blanco antworten: "Ein bißchen Spaß muß sein..."

Abgesehen davon besitzt nahezu jeder Redakteur/Autor neben der PlayStation und einem PC auch ein N64. Teilweise warten sogar "Museumsstücke" wie das Atari VCS oder das MegaDrive in irgendeinem Kellerverlies auf das Staubtuch. Zum Thema Spieletests können wir nur wiederholen, was wir bisher schon oft geantwortet haben. Ein Test ist immer ein wenig subjektiv. Ob Sie es glauben oder nicht, wir haben sogar schon bitterböse Leserbriefe erhalten, die sich über ein unglaublich schlechtes Spiel namens "Tomb Raider" beschwerten. Zum Abschluß wollen wir Ihnen noch versichern, daß wir Ihnen bestimmt nicht böse sind. Sachlich vorgetragene Kritik ist schließlich ebenso wichtig wie ein positives Feedback.

Harte Ware

Ohne lange Vorrede geht es gleich in die Vollen:

1. Wie sortiert Ihr eigentlich die Briefe aus, die in dieser Rubrik beantwortet werden?
2. Warum könnt Ihr nicht mehr Hardwareprodukte bewerten? Liegt es daran, daß es zu wenig Zubehör gibt, oder seid Ihr mit der Zeit knapp dran?
3. Könntet Ihr nicht mal den Fragebogen ändern? Schließlich sind es immer dieselben Fragen.

So, nach so vielen Fragen muß

Auch in unserer Ausgabe 05/97 hatten wir zahlreiche Verlosungsaktionen. Die Preise sind zwischenzeitlich bereits bei den Gewinnern eingetroffen.

Den Porsche Boxster erlebt hautnah: Claudius Brauer, Berlin Je ein Porsche Boxster Modell und ein Spiel erhielten: Georg Forstinger, Sierning Marcus Kappel, Plochingen Ein Boxster Modell gab's für: Christian Ludwig An den Hoop Camps nehmen teil: Andreas Vocke, Dortmund Dwojak Javek, Elifloth Daniel Haselier, Alsdorf Die "Darth Vader"-Aufsteller schmücken die Wohnungen von: Toni Blanc, München Benjamin Trigui, Essen Marcel Eckardt, Gera-Lusan Sascha Schulz, Düsseldorf Roger Freund, München Die Mini-Fernseher von Casio gingen an: Gernot Bonneval, München Hermine Brenner, Hittenkirchen Andreas Hoffmann, Bad Schussenried Die Acclaim-Spiele bereichern die Sammlungen von: Axel Dallberg, Leulbach Fred Schindler, Neuwied Denny Waldenburger, Halle-Saale Egon Meier, München Patrick Mengel, Treffurt Marco Thiltgen, Esch-Alzette Harun Akcicek, Weingarten Andy Janssen, Sievershütten Harald Welling, Duisburg Michael Lümer, Koblenz Alexander Leuchtenmüller, München	Thomas Eyerdam, Eppelsheim Hans-Joachim Behn, Uelzen Dominic Kreis, Berlin Michel Dahl, Berlin Uwe Epp, Reutlingen Karl-Heinz Quade, Esgrus Mario Scheiwe, Mülheim Christoph Kompalla, Hamm Marcel Kohlmann, Duisburg Norbert Schneider, Lorch-Weitmars Stefan Stäger, Interlaken Sven Richter, Brühl Timo Pauls, Jübek Dirk Paschke, Gütersloh Ronny Pfennig, Senftenberg Stefan Köhler, Günne Ufuk Gündoaz, München Thomas Nies, Oberottmarshausen Lorenz Sailer, Stadtbergen Volker Simbrey, Stadtbergen Tobias Abel, Nürnberg Jens Fuchtenhans, Herzebrock Sven Lehmann, Hagen Erkan Atasoy, Aachen Patrick Bittner, Thammehain Marcel Sterzig, Guben Margarete Rein, Rothenschirmbach Andy Battenfeld, Gevelsberg Thorsten Grüner, Mainz-Kastel Die Soundtracks zu Spacejam drehen sich in den CD-Playern von: Beno Martin, Ottobrunn Michael Jahnke, Langen Alexander Geinze, Gernersheim Alexander Leuchtenmüller, München Hendrik Wellmann, Heek-Nienborg Die Star Wars-Bücher liegen in den Regalen von: Heiko Culek, Eisenhüttenstadt Sebastian Albes, Mönkeberg/Kiel Frank Lindermann, Hamburg Mit den LucasArts-T-Shirts kleiden sich: Thomas Konsek, Krefeld	D. Schumacher, Bremen Yves Wilke, Thurland Heiko Schickedanz, Dessau Andre v. Allwörden, Hitzacker/Elbe Dirk Zdzarstek, Witten Stephan Reinl, Wunsiedel Oliver Hellwig, Arneburg Michael Wiekhorst, Ellerau Stefan Spöcher, Boos W. Wilhelm, Höffler Michael Röder, Kaiserslautern Stephan Muthig, Lindlar Oliver Gottwald, Berlin Heiko Hänselmann, Garbsen Die LucasArts-Baseball-Caps zieren die Köpfe von: Frederik Beckendorff, Köln Sven Börger, Alsbach Bernd Neikes, Rheinberg Maik Seidel, Oldenburg Kersten Biemann, Bochum Stefan Kreheler, Holzwinden Daglas Filipovic, Mödling Karsten-Marcus Langowski, Dortmund Klaus Stengel, Nürnberg Benjamin Jahn, Herten Klaus Müller, Berlin Jens Heinrich, Osnabrück Christian Wolff, Berlin Frank Vahlke, Verl Markus Wagner, Wenden Die "Star Wars"-Filmpakete hängen bei: Andreas Hilpert, München Gustav Zochoge, Westerland Danny Lochner, Rödermark Philipp Purucker, Thale Thomas Eyerdam, Eppelsheim Nikolaus Kemény, München Marc-René Koppers, Mönchengladbach Tassilo Weber, Berlin Martina Litke, Solingen Tristan Harzer, Füssen
--	--	--

ich Euch noch loben. Ihr seid wirklich die Nummer 1 unter den Videospieldmagazinen.

Timo U., CH-Innertkirchen

Als erstes möchten wir uns natürlich für das überschwengliche Lob bedanken und Ihnen verraten, daß dies das Kriterium ist, das aus einem normalen Brief einen veröffentlichungswürdigen macht. Nein, Spaß beiseite! Die hier abgedruckten Zeilen stehen meist stellvertretend für zahlreiche andere Leserfragen oder drehen sich um Themen, die auch für andere Leser von Interesse sein könnten.

Die zweite Frage haben Sie sich bereits selbst beantwortet. Im Gegensatz zum PC-Markt ist die Hardwareauswahl ziemlich eingeschränkt.

Nachdem Sie bereits die neue Ausgabe in den Händen halten, wird Ihnen

aufgefallen sein, daß wir die Fragebögen etwas modifiziert haben.

Laras Geheimnis

Obwohl ich (12 Jahre) ein totaler Fan Eures Magazins bin, möchte ich Euch ein wenig kritisieren, da Ihr die Spiele zu gut bewertet. In einem anderen Magazin erhielt das Game "Stadt der verlorenen Kinder" eine weitaus schlechtere Note als bei Euch. Woher kommt das?

Neben dieser Kritik habe ich natürlich auch ein paar Fragen:

1. Wann kommt der Test von "Soul Blade"?
2. Schreibt doch immer dazu, wie viele Blöcke einer Memory Card belegt werden.
3. Warum könnt Ihr nicht eine Vor-

schau der kommenden CD veröffentlichen?

4. Was haltet Ihr von dem N64-Spiel "Mario 64"?
5. Stimmt es, daß sich Lara in der PC-Version von "Tomb Raider" entblößt?

Bahri G., Kassel

Danke, danke! Die "Stadt der verlorenen Kinder" erhielt diese Note aufgrund der nahezu perfekten Grafik und der hervorragenden Präsentation. Im Meinungskasten erklärt der Autor allerdings, daß die Spielbarkeit bei weitem nicht so gut ist.

1. "Soul Blade" wurde im Vormonat (7/97) bereits getestet.
2. Das ist keine schlechte Idee. Wir werden darüber nachdenken, inwiefern dies machbar ist.
3. Da wir die CD so aktuell wie möglich

halten möchten, wissen wir meist selbst nicht, welche Spiele im nächsten Monat dabei sind.

- Unsere persönliche Meinung: ein wirklich gutes Spiel.
- Wer hat Dir denn diesen Bären aufgebunden? Es gibt definitiv keinen Cheat – weder für die PlayStation- noch für die PC-Variante. Abgesehen davon bist Du sowieso noch zu jung...

Alien, die vierte?

Ich bin zwar durch euer Magazin stets gut informiert, habe aber dennoch ein paar Fragen, deren Antworten mich brennend interessieren:

- Stimmt es, daß für die Sony PlayStation ein vierter Teil von "Alien" erscheinen soll?
- Es kursiert das Gerücht, daß "Resident Evil 2" auf zwei CDs erscheinen soll. Stimmt das? Wenn ja, könnt Ihr mir erklären, warum?
- Es ist mir unmöglich, den Cheat am Anfang von Resident Evil (wenn das Blut spritzt) einzugeben. Was bewirkt dieser Cheat eigentlich, und wie kann man es schaffen, daß er funktioniert?
- Meine letzte Frage: Ab wieviel Jahren ist das Spiel "Spider" freigegeben?

Fangen wir von oben an:

- Im Moment ist ein vierter Teil der Aliensaga nicht geplant.
- Da dieses Spiel noch nicht auf dem deutschen Markt erhältlich ist, wissen wir auch nichts genaueres. Falls Resident Evil 2 tatsächlich auf zwei CDs verkauft wird, wird dies bestimmt an FMV-Sequenzen liegen.
- Dieser Cheat bewirkt, daß Sie sämtliche Waffen und Schlüssel Ihr Eigen nennen dürfen. Leider muß dieser "Mega-Cheat" sehr schnell eingegeben werden. Sollten Sie dennoch Probleme haben, können Sie unsere Hotline erreichen (siehe Brief "Experience").
- Das Spiel Spider ist ab 16 Jahren freigegeben.

Up and away!

Ich möchte wissen, ob es für die PlayStation einen richtigen Flugsimulator gibt. Mir sind zwar solche Spiele wie beispielsweise "Air Combat" bekannt, ich suche allerdings eher so etwas wie Microsofts Flugsimulator für den PC. Könnten Sie mir eine Liste mit allen in Frage kommenden Spielen zuschicken?

Jürgen P., A-Freistadt

Im Moment gibt es leider noch keinen reinrassigen Flugsimulator für die Konsole. Auch glauben wir nicht, daß sich dies in nächster Zeit ändern wird. Zum einen liegt das an der geringen Nachfrager, zum anderen an den eingeschränkten Steuermöglichkeiten des Joypads.

Football is coming home

Da ich ein sehr großer Fußballfan bin, habe ich selbstverständlich auch zwei passende PlayStation-Games ("Fifa 97" und "Onside Soccer"). Da in letzter Zeit zahlreiche neue Spiele erschienen sind und ich Ihr Magazin erst seit zwei Monaten lese, würde ich mich sehr über einen Vergleichstest freuen. Da wir schon dabei sind, würde mich auch noch interessieren, was Ihrer Meinung nach die derzeit beste Fußballsimulation ist.

Stefan S., Dachau

Die zweite Frage können wir Ihnen ganz schnell beantworten. Das in dieser Ausgabe getestete "International Superstar Soccer Pro" von Konami ist in unseren Augen das derzeit beste Fußballspiel. Die aktuelle Version von "adidas Power Soccer International" folgt dem Referenzspiel allerdings dicht auf. Zum Thema "Vergleichstest Fußballspiele": In unserer ersten Ausgabe war ein solcher Test zu finden. Außerdem erscheint diesen Monat das zweite PlayStation-Sonderheft, das sich um Sportspiele dreht. Hier werden Ihnen auch die Stärken und Schwächen von zehn Fußballspielen aufgelistet.

Subjektiv? Meinungskasten!

Hiermit schreibe ich Ihnen bereits das dritte Mal, ohne auch nur einmal eine meiner Zeilen in Ihrer Zeitschrift wiederzufinden. Offenbar können Sie mit konstruktiver Kritik nichts anfangen. Ich lese Ihr Magazin bereits seit der ersten Ausgabe und war anfangs sehr davon angetan.

In letzter Zeit mußte ich allerdings feststellen, daß die Objektivität Ihrer Tests zu wünschen übrigläßt. Anscheinend sind Sie der Meinung, daß nur zehnjährige Ihre Zeitschrift lesen. Ich selbst bin 34 und lasse mich nicht durch die fadenscheinigen Erklärungen bei der Beantwortung Ihrer Leserbriefe täuschen. Die eigentliche Krönung erschien jedoch in Ausgabe 06/97 durch die Beantwortung des Leserbriefes "Zu Spät". Sie behaupten

Game It!

Titel des Monats

Juni: V-Rallye 79,95

0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h
Sa 9-13 h
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.
Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher abprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei
Preise Stand 13.5.97
* = noch nicht verfügbar am 13.5.
N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit, Supertitel
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 und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Dark Forces*	79,95
Excalibur	89,95 N
Exhumed	79,95 N
Fifa 97	79,95
Legacy of Kain	74,95
Porsche Challenge	79,95
Rebel Assault 2	84,95
Syndicate Wars	79,95
Tomb Raider	77,95
WC 4	79,95

SONY PSX

4-4-2 Fußball*	79,95
A 4 Global Evolution	89,95
Adidas Power Soccer	89,95
Agent Armstrong	79,95 N
Air Combat Platinum	39,95 N
Alien Trilogy	79,95
Alone in the Dark 2*	94,95 N
Andreotti Racing	79,95
Aquanaut's Holiday	89,95
Area 51*	84,95 P
Atari Greatest Hits	69,95 P
Baphomet's Fluch	79,95
Batman Forever Coin-up	74,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	84,95
Battle Sport*	74,95
Battle Stations	77,95
Beetle	84,95
Black Dawn	79,95
Blast Chamber	84,95
Blazing Dragons	74,95
Breakpoint Tennis	84,95
Broken Helix*	89,95 N

Lomax	77,95
Lost Vikings 2	74,95
Magic Carpet	79,95
Magic the Gathering*	74,95
Manic Karts	79,95
Mechwarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95 N
Megaman Battle & Chase*	89,95 N
Megaman X3*	79,95
Mickey's Wild Adventure	77,95
Micro Machines V3*	89,95 N
Monopoly*	79,95 N
Monster Truck	79,95 N
Motor Toon 2	77,95
MTV's Aeon Flux	79,95
MTV's Slamscape	79,95
Myst	77,95
Namco Museum Vol. 3	79,95
Namco Soccer Primal Goal	79,95
Namco Tennis Smash Court	77,95
Nanotek Warrior*	79,95
Nascar Racing 96*	84,95
NBA in the Zone 2	84,95 N
NBA Hangtime	84,95 P
NBA Live '97	79,95
NBA Jam Extreme	74,95
NBA Jam Tournament Edition	59,95

Tempest X3*	74,95
Ten Pin Alley*	64,95 P
Tenka*	84,95 N
The Devide: Enemies Within	77,95
The Raiden Project	79,95
Thunderhawk 2: Firestorm	79,95
Till	69,95
Time Commando	77,95
Titan Wars*	74,95
Tobal No. 1	79,95 P
Tomb Raider	77,95
Top Gun	79,95
Total NBA	84,95
Tour NBA 97	79,95 P
Transport Tycoon	90,95
Trash It!	84,95 N
Tunnel B1	84,95
Twisted Metal	77,95
V-Rallye	79,95 N
Vandal Hearts*	89,95 N
Victory Boxing	77,95
Viewpoint	77,95
Viking 2	74,95 N
Virtual Golf	79,95
Virtual Tennis	74,95
VR Baseball*	74,95
VR Pool*	74,95
Warcraft 2	84,95 N
War Hawk	79,95
WC 4*	79,95
Williams Arcade Greatest	54,95
Wing Over	79,95 N
Wipeout	39,95
Wipeout 2097	79,95
Worms	84,95
Wreckin' Crew*	89,95 N
WWF in your house	74,95
WWF Wrestlemania	59,95
X-Com	77,95
X2*	84,95
Zero Devide	84,95

Kundenservice groß geschrieben:

- Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
- Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
- sofortige Weitergabe von Preissenkungen ➡
- Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat...

Bubble Bobble	74,95
Bubble Bobble 2*	72,95
Bubsy 3D	89,95 N
Bust a Move 2	59,95
Carnage Heart	94,95
Casper	79,95
Cheesy	84,95
Chronicles of the Sword	77,95
Command & Conquer	84,99
Contra	89,95 N
Cool Boarders	77,95
Crash Bandicoot	94,95
Crow: City of Angels	74,95
Crusader - No remorse	79,95
Crypt Killer	89,95 N
Cyberia	79,95
D	74,95
Dark Forces	79,95 N
Darklight Conflict*	84,95 P
Darksiders	79,95
Davis Cup Tennis	84,95 N
Deadly Skies	79,95 N
Descent	79,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	84,95
Die Hard Trilogy	79,95
Disruptor	49,95
Dragonheart	74,95
Earthworm Jim 2	79,95

Need 4 Speed	44,95 N
Need 4 Speed 2	81,95
NFL Game Day	84,95
NFL Quarterback Club '97*	74,95
NHL Face Off	69,95 P
NHL Face Off 97	92,95

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

NHL Hockey '97	79,95
NHL Open Ice	84,95 N
NHL Powerplay Hockey '96*	74,95
Novastorm	79,95
Olympic Games	69,95
Olympic Soccer	69,95
Overblood	84,95 N
Pandemonium	74,95
Peak Performance	79,95 N
Penny Racers	79,95
Perfect Weapon	79,95
PGA 96 Platinum	44,95 N
PGA Tour Golf 97	79,95
Player Manager	84,95 N
Po'ed	79,95
Porsche Challenge	79,95
Power Move Pro Wrestling	84,95
Power Rangers Pinball	89,95 N
Pro Pinball The Web	77,95
Psychic Detective*	79,95
Psychic Force*	74,95
Raging Skies	84,95
Raven Project*	89,95 N
Rayman*	84,95 N
Rebel Assault 2*	84,95 N
Resident Evil	79,95
Return Fire	84,95
Revolution X	89,95
Ridge Racer	39,95 P
Ridge Racer Revolution	84,95
Riot	79,95 P
Rise 2	59,95
Risiko*	79,95 N
Road Rage*	82,95 N
Road Rash	44,95
Robo Pil*	84,95 N
Robotron X	89,95
Sampas Extreme Tennis	89,95 N
Samurai Showdown	72,95 P
Sentient*	84,95 N
Shellshock	77,95
Sim City 2000	79,95
Skeleton Warrior	72,95
Slam'n Jam	74,95
Soviet Strike	79,95
Space Hulk	79,95
Space Jam	74,95
Speedster	79,95 N
Spider*	74,95 N
Spot goes Hollywood	79,95
Stadt der verlorenen Kinder	79,95
Starfighter 3000*	84,95 N
Star Gladiator	79,95
Street Fighter: The Movie	59,95
Street Racer	84,95 N
Streetfighter Alpha	77,95
Streetfighter Alpha 2	77,95
Striker 96	74,95
Suikoden*	89,95 N
Super Pang Collection	89,95 N
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	62,95
Syndicate Wars	84,95 P
Tekken	89,95
Tekken 2	89,95

Zusammen gekauft = gespart

Crypt Killer oder Area 51

+ DM 129,95

Excalibur	89,95 N
Extreme Games 2	79,95
Extreme Pinball	79,95
Fade to Black	44,95 P
Fifa 96	44,95 P
Fifa 97	79,95
Fira & Klawd	74,95
Floating Runner	84,95 N
Flottenmanöver*	79,95
Formel 1	89,95
Galaxian 3	77,95
Galaxy Fight	79,95
Grid Run	79,95
Gunship	84,95
Heavens Gate	79,95 N
Hexen	84,95 N
Hi-Octane	79,95
Hyper Final Match Tennis	79,95
Impact Racing	79,95
In the Hunt	84,95 N
Independence Day*	84,95 P
International Moto X	79,95
Int. Supper Soccer Deluxe	79,95 N
International Track & Field	87,95 N
Iron & Blood	74,95
Iron Man/XO	74,95
Isogud*	84,95
Jet Rider	74,95
John Madden NFL 97	79,95
Jumping Flash 2	82,95
Jupiter Strike	54,95
Killing Zone	74,95
King of Fighters*	72,95 N
King's Field	69,95 P
Konami Open Golf	84,95 N
Krazy Ivan	77,95
Last Dynasty*	84,95
Legacy of Kain	74,95
Little Big Adventure	77,95

PSX HARDWARE

Analog Joystick	99,95
Controller Sony	37,95 P
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
HF Adapter	39,95
Lenkrad mit Pedal	99,95
Lenkrad o. Pedal Konami	69,95 N
Link Kabel	39,95
Memory Card Sony 15 Slot	34,95 P
Memory Card 15 Slot	29,95
Memory Card 120 Slot	59,95
Memory Card 360 Slot	79,95
Mouse	47,95
Multi Tap	54,95
Namco Arcade Joystick	94,95 N
neGcon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Tasche	74,95 P
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,95
Pro Pad	29,95
RGB Kabel	29,95
Spec. ASCII Pad	54,95
Spec. Joystick	94,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Poststr. 36

neue Adresse!

Ab sofort im

Kino!

Kempten:
In der Brandstatt 6



Mailbox

dreist: "Wir testen nur deutsche Versionen" und widersprechen sich mit Ihrem "Excalibur" – Test selbst. Dem aufmerksamen Leser entgeht nämlich nicht, daß einige Bilder zu diesem Artikel eindeutig mit englischer Sprache untertitelt sind. Selbst im Wertungskasten wird die Sprache des Spiels sowie des Handbuchs als "Englisch" abgetan. Wer die deutsche Version dieses Games besitzt, weiß aber, daß es wohl eingedeutscht wurde – wenn auch etwas holprig.

Auch grafische Mängel werden bei Ihnen gern übersehen. So ist die Grafik verschwommen und die Figuren kantig und klobig. Ähnliches gilt für den Test von "Battle Stations". Nach spätestens ein bis zwei Stunden ödet dieses Spiel den Käufer dermaßen an, daß er den hohen Preis – den er für dieses Spiel bezahlt hat – bereits bereut. Ich hoffe, es gelingt Ihnen wieder zur Anfangsform und zur Objektivität zurückzufinden, bevor Sie Ihre Glaubwürdigkeit völlig verlieren.

Eric L., Lahr

Nun aber mal der Reihe nach. Was wir mit den "deutschen Versionen" meinten, ist die PAL-Norm. Also der Standard, mit dem alle deutschen Fernseher, Videorekorder und selbstverständlich auch die PlayStation laufen – im Gegensatz zur NTSC-Norm, die nur im japanischen und amerikanischen Raum vertreten ist. Da sich nun am Spieldesign bei der Übersetzung vom Englischen ins Deutsche nichts tut und wir Ihnen den "Excalibur"-Test etwas früher bringen wollten, haben wir uns kurzerhand entschlossen, die englische Version zu testen. Wenn grobe Übersetzungsfehler vorgekommen wären, hätten wir Sie in dem darauffolgenden Magazin selbstverständlich darauf aufmerksam gemacht. Was die Bilder angeht: Wir beziehen fast alle Fotos von den Spielefirmen selbst bzw. aus dem Internet. Da nun aber im WWW kaum deutsche Aufnahmen zu haben sind, nehmen wir des öfteren die englischen.

Zu "Battle Stations": Dieses Spiel gefällt nun mal den einen mehr, den anderen weniger, und da unser Autor besonders dem Zweispieler-Modus verfallen war, befand er dieses Spiel als gut. Wir bemühen uns, immer Objektivität zu wahren, deswegen verstehen wir nicht, warum Sie uns wegen zuviel Subjektivität anprangern.

Experience

Ich habe eigentlich nur ein paar Fragen an euch:

1. Was bedeutet das X bei der Abkürzung PSX?

2. Gibt es Cheats bei "Command & Conquer", die es erlauben, Androiden mit Superwaffen zu "bestücken"?
 3. Warum ist die "Net Yaroze"-PlayStation so teuer?
 4. Könntet Ihr eventuell mal "Mechwarrior 2" auf die Demo-CD packen?
 5. Wann erscheint das Alps Gamepad auf dem deutschen Markt?
 6. Kann man auf der weißen PlayStation – Gerüchten zufolge – wirklich Filme anschauen?
- P.S. Euer Magazin ist die Krönung am Konsolenzeitschriften-Himmel.

Carsten und Jahn W.

Danke, danke für das Lob, doch nun zu den Fragen:

1. Das X steht für Experience. Folglich heißt PSX "PlayStation Experience".
2. In der Leserbriefecke können wir solche Fragen leider nicht beantworten. Für diese Zwecke haben wir eine Hotline geschaltet, die Sie jeden Donnerstag von 14.30 Uhr bis 17.00 Uhr erreichen.
3. Der hohe Preis dieser PlayStation bezieht sich auf die Entwicklertools, die der Net Yaroze beigelegt wurden. Genauere Infos finden Sie im Artikel in Ausgabe 06/97.
4. Bei den Demos sind wir von Sony in England abhängig. In nächster Zeit ist jedoch keine Demo von "Mechwarrior 2" geplant.
5. Mit dieser Frage sollten Sie sich an den Versandhandel wenden.
6. Ja, auf der weißen PlayStation kann man Filme in MPEG-Format anschauen. Leider ist diese Konsole nur in Asien erhältlich.

Sternenkriege

Vor einem Monat habe ich mir die Sony PlayStation gekauft. Obwohl es wirklich gute Spiele gibt – mit denen ich auch vollkommen zufrieden bin – erscheinen kaum Star Wars-Games. Vielleicht könnt Ihr da etwas unternehmen. So stellt z. B. LucasArts sehr viele Spiele für den PC her, aber kaum für die PlayStation oder das Nintendo 64 (von Ausnahmen wie "Rebel Assault 2" natürlich abgesehen).

Ich wäre wirklich froh, wenn "Tie Fighter" oder "X-Wing" für die PlayStation erscheinen würden.

Andreas Z., Holzleithen

Ob wir etwas unternehmen können? Aber selbstverständlich. Nach Lesen Ihres Briefes haben wir sofort einen unserer hauseigenen Starprogrammierer damit beauftragt, nur für Sie ein original Star Wars-Spiel zu schreiben. Nein, Spaß beiseite. Fact ist, daß wir bei Funsoft

angerufen haben, um News über kommende Spiele dieses Genres zu erhalten. Und leider wurden wir darauf hingewiesen, daß von LucasArts derzeit kein Spiel für die PlayStation geplant ist.

Rolling Demos

Ich kaufe mir das PlayStation Magazin jeden Monat am Kiosk. Besonders gut gefällt mir eure Demo-CD. Nur wieso sind dort oft auch selbstablaufende Demos beigelegt? Ich finde, wenn ich ein Heft mit CD kaufe, dann sollten auch alle Spiele wirklich spielbar sein. So ist z. B. "Cool Boarders" (Ausgabe 05/97) wunderschön anzuschauen, doch kann ich mir davon nicht so recht ein Urteil über den Spielspaß bilden. Zusätzlich habe ich noch ein paar Fragen:

1. Warum findet keines der Abenteuer des Larry Laffer (1-7) den Weg zur PlayStation, oder ist da etwa eine Umsetzung geplant?
2. Wann kommt "Apocalypse" mit Bruce Willis auf den Markt?
3. Wird es eine Umsetzung von "Command & Conquer 2" für die PlayStation geben? Und wenn ja, wann?
4. Stimmt es, daß Sony die Link-Option, die schon auf dem PC der Renner war – man denke nur an "Duke Nukem 3-D" – "wegrationalisieren" möchte, wo es doch gerade diese Option war, die die PlayStation von den anderen Konsolen positiv hervorheben hat?
5. Ist "Descent 2" besser als sein Vorgänger? Wenn ja, können Sie mir dieses Spiel empfehlen, obwohl mir der erste Teil nicht so recht zugesagt hat?
6. In Ausgabe 01 / 97 habt Ihr die Spiele aufgelistet, die zur Zeit "in der Mache" waren. Darunter waren auch "Duke Nukem 3-D", "Quake" und "Creature Shock" – die ja alle aus dem PC-Bereich bestens bekannt sind. Werden diese Spiele veröffentlicht, und wenn ja, wann?

Zuletzt noch eine kleine Anregung, bzw. Beschwerde:

In Ausgabe 12 / 97 hatte Mirko T. aus Hamburg in dem Leserbrief "Gewußt, warum!" eine interessante Anregung.

Er bat euch, zu jedem Test dazuzuschreiben, was die Spiele unterstützen, wie z.B. Memory Card, Link Cable und Anzahl der Spieler. Ihr habt geantwortet, daß Ihr das nur bei manchen und nicht bei allen Tests tut, was meines Erachtens nicht ganz der Wahrheit entspricht. So erwähnt Ihr bei "Command &

Conquer 1" nicht, daß man während einer Mission nicht speichern kann. Dies ist jedoch – meiner Meinung nach – ein wichtiger Faktor, da die Missionen dadurch kaum zu schaffen sind.

Wenn Ihr dieses kleine Manko beseitigen könntet, wäre das wirklich gut.

Tobias F., Norderstedt

Wir freuen uns natürlich über jeden Leserbrief – auch wenn manche etwas länger sind. Zu den Fragen:

1. Unser aller Lieblingsheld Larry Laffer wird uns höchstwahrscheinlich nicht auf der PlayStation mit seinen Liebesabenteuern beschäftigen.
2. Bruce will die Spieler spätestens an Weihnachten beglücken.
3. "Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot" wird hundertprozentig für die PlayStation erscheinen – vorraussichtlich jedoch erst im 4. Quartal dieses Jahres.
4. Es war nicht allzulange her, daß die Gerüchteküche um Sony brodelte, doch allen Spielern zuliebe entschied sich der Elektronikgigant dann doch, die – von uns allen hochgeschätzte Linkoption – beizubehalten.
5. Sicherlich wartet "Descent 2" mit ein paar neuen Features – wie z.B. dem kleinen Roboter, der Ihnen den Weg weist – auf, dennoch ist es eben eine Fortsetzung und kein komplett neues Game. Wenn Ihnen der erste Teil schon nicht zugesagt hat, wird es der zweite wahrscheinlich auch nicht tun.
6. Diese drei Spiele werden im Herbst oder Winter dieses Jahres erscheinen. Das mit "Command & Conquer" tut uns leid. Wir werden uns bemühen, in Zukunft solche Fehler zu vermeiden. Ebenso versuchen wir, diese "Spieleinfos", wie z. B. Zweispieler-Modi, im Test anzugeben.

(ms)



Traurig, aber wahr!

Immer wieder erreichen uns Mitteilungen, daß Spiele nicht richtig funktionieren. Sollte das auch bei Ihnen der Fall sein ("beliebte" Spiele aus diesem Bereich sind "Crash Bandicoot" und "Tunnel B1"), wenden Sie sich bitte direkt an die Herstellerfirmen. Wir können Ihnen in der Regel leider nicht weiterhelfen, da wir nicht über die verschiedenen Produktionsläufe etc. informiert sind. Die zuständigen Unternehmen kennen aber in der Regel Ihre "Problemfälle" und tauschen die Spiele dann kostenfrei aus.

100

Hier habt Ihr ihn: ISS Pro ist spannender, fußballechter und spielgewaltiger als alles, was bis jetzt da war. Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.

- 32 Nationalteams mit vielen wiedererkennbaren Fußballgrößen
- Eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafik und fantastische Spielbarkeit
- Lebensechte Spieleranimation durch Motion Capturing
- Freundschaftsspiele, Liga- und Turniermodus sowie Elfmeterschießen
 - Perfekte Steuerung, verschiedene Kameraperspektiven sowie umfangreiche Taktik- und Strategie-Optionen
 - Verschiedene Schwierigkeitsgrade – für Anfänger, erfahrene Profis und alles, was dazwischen liegt
 - Umfangreicher Livekommentar in Deutsch, Englisch und Französisch
 - Vier verschiedene Stadien, unterschiedliche Wetter- und Lichtverhältnisse
 - 1 oder 2 Spieler

The logo for 'International Superstar Soccer Pro' is displayed in a bold, stylized font. 'INTERNATIONAL' is in yellow, 'SUPERSTAR' is in green, 'SOCCER' is in white with green outlines, and 'PRO' is in large, 3D gold letters. A red starburst graphic is behind the word 'SOCCER'. The background is blue with white geometric patterns.

WWW.KONAMI.COM

Angespielt | Oddworld: Abe's Oddysee



Metzger in Not: Die Angestellten einer futuristischen Fleischfabrik sollen im Kampf gegen die Nahrungsmittelknappheit zu Steaks verarbeitet werden.

GT Interactive präsentiert mit "Oddworld: Abe's Oddysee"
das schrägste Jump'n-Run seit "Earthworm Jim". von Michael Schmithäuser

Stellen Sie sich vor, Sie starten voller Elan in einen neuen Job und finden kurz darauf heraus, daß die Firmenleitung Sie und Ihre Kollegen in schmackhafte, kleine Snacks verwandeln will. Diese schmerzliche Erfahrung muß der frischgebackene Hausmeister Abe machen, nachdem er beim Reinigen des Büros von den Strategie-Plänen seines Arbeitgebers Wind bekommt. Abe gehört zur Rasse der Mukodons, bemitleidenswerte blaue Kreaturen, die ihr Dasein als Sklaven-Arbeiter in einer riesigen Fleischfabrik namens "Rupture Farms" fristen müssen. Die Mukodons sind zwar keine Ausgeburten an Schönheit, doch ihr kräftiger Körper läßt sich hervorragend zu proteinreichem Kraftfutter verarbeiten. Genau aus diesem Grunde kam einem aufstrebenden Top-Manager des multinationalen Rupture-Konzerns eine zündende Idee: Man nehme einen Mukodon, lasse ihn sein Leben lang für einen Hungerlohn schuften und verarbeite ihn nach sei-



nem (natürlich gewaltsamen) Ableben zu appetitlichen Häppchen.

Abe will verständlicherweise nicht als Inhalt einer Konservendose enden und ergreift panikartig die Flucht. Doch weil er so ein netter Kerl ist, macht er sich nicht sang- und klanglos aus dem Staub, sondern beschließt, all seinen Kollegen aus der Patsche zu helfen. Dummerweise haben ihn die Rupture-Bosse bei seiner unfreiwilligen Spionage-Aktion beobachtet und hetzten ihm ihre Leibwachen, die fiesen Sligs, auf den Leib.

Doch was weder die Bosse noch die Sligs wissen: Während der jahrelangen, stumpfsinnigen Akkordarbeit am Fließband haben die Mukodons überragende mentale



[1] Über den Lastenaufzug versuchen Abe und sein Kumpel, aus der Fleischfabrik zu entkommen. **[2]** An den Bewegungsmeldern sollten Sie vorsichtig vorbeischleichen. **[3]** Abe kann rennen, springen, klettern – und natürlich auch lässig herumhängen.

Fähigkeiten entwickelt. Durch das Pfeifen einer mystischen Melodie erlangen die blauen Gesellen volle Kontrolle über die aggressiven Sligs.

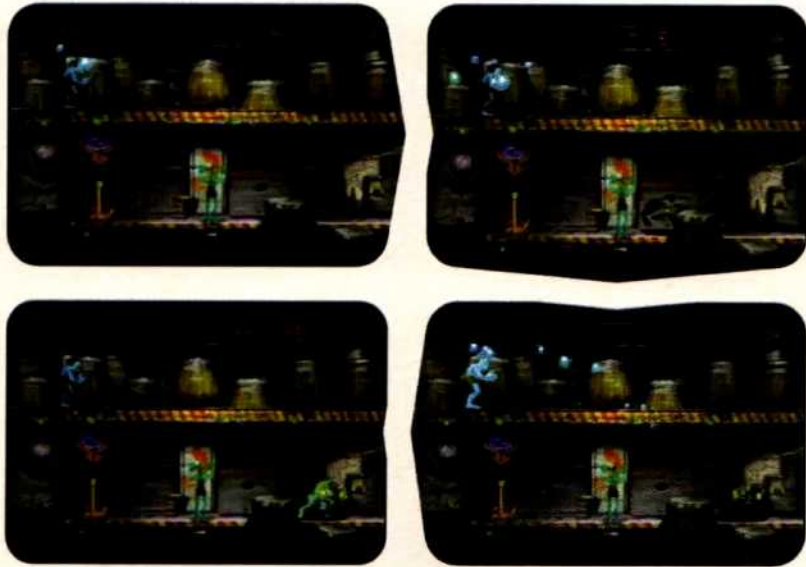


Intro



■ HERSTELLER:	Interplay	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	OddWorld	■ GENRE:	Action-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	Juli '97	■ ANZAHL DER SPIELER:	1

Die Magie der Mukodons



Drückt man die L1- und L2-Tasten gleichzeitig, beginnt Abe mit einem Pfeifkonzert oder einem beschwörenden Gemurmel. Ist ein Sling in der Nähe, wird er hypnotisiert und läßt sich als willenloser Sklave verwenden.

Mit so einem Pfeifkonzert läßt sich allerhand anfangen: Sie bringen die Sligs z.B. dazu, gefährliche Bereiche der Fabrik zu erkunden oder sich mit ihren Maschinenpistolen gegenseitig zu erschießen. Geht ihnen ein Sling total auf den Wecker, stimmen sie einfach ein ganz besonderes Liedchen an, das ihn in Stücke reißt.

Ihre Hauptaufgabe als Spieler lautet: Bringen Sie Abe heil aus der Fabrik heraus und retten Sie möglichst viele seiner versklavten Artgenossen. Auf Ihrem Weg durch die düsteren Szenarien müssen Sie rennen und hüpfen, was das Zeug hält. Zu Abes Fähigkeiten gehört auch das geschickte Erklimmen von Vorsprüngen, das Vorbeischleichen an schlafenden Wachen und sogar das Entschärfen von Zeitbomben. In den ersten Levels geben Ihnen Schautafeln praktische Hinweise zur Joypad-Belegung, so daß Sie sich in aller Ruhe mit der Steuerung des Mukodon vertraut machen können.

Ein Hauch von "Lemmings"

Wenn Abe auf seine gefangenen Freunde trifft, überredet er sie in einem kurzen Gespräch zur Flucht. Daraufhin



[1] Besser als jeder Getränkeautomat: Die praktischen Bomben-Spender! [2] Vor dem Spiel entlocken Sie dem urkomischen Mukodon ein paar witzige Phrasen. [3] Diese Anzeigetafel klärt Sie über den Fortschritt Ihrer Befreiungsaktion auf.

folgen ihm die Muks bis zu dem Punkt, an dem Abe mit Hilfe eines Vogelschwarms (!) ein Fluchtportal herbeizaubert. Das hört sich einfach an, ist aber verdammt schwer: Ähnlich wie in "Lemmings" müssen Sie eine ganze Reihe kniffliger Aufgaben bewältigen, bis Sie Ihre Freunde in die Freiheit entlassen dürfen. Manche Rätsel lassen sich durch einfaches Schalter-Umlegen lösen, während andere eine komplexe Denkweise wie beim Schachspiel erfordern, wenn Sie nicht durch eine unüberlegte Aktion Leib und Leben des Mukodon riskieren wollen.

Allerdings werden selbst geübte Spieler des öfteren dabei zuschauen müssen, wie ihr blaues Bildschirm-alter-Ego atomisiert wird. Die Entwickler haben das gesamte Areal mit äußerst hinterhälti-

gen Fallen übersät, die oftmals das Timing einer Atomuhr erfordern.

Was dem erfahrenen Plattform-Recken bereits beim ersten Anspielen von Abe's Odyssey auffällt, ist das fehlende Scrolling. In Sachen Bildschirm-aufbau gibt sich das Interplay-Produkt traditionell, ja fast schon anachronistisch: Wenn Abe an den Bildschirmrand gelangt, wird einfach auf das nächste "Bühnenbild" überblendet. Warum die Entwicklerfirma OddWorld nicht auf dreidimensional scrollende Hintergründe wie bei "Crash Bandicoot" oder "Pandemonium" zurückgegriffen hat, liegt sicherlich nicht an der mangelnden Kompetenz der OddWorld-Inhaber Sherry McKenna und Lorne Lanning. Denn die beiden sind anerkannte Experten für Compu-



Angespielt | Oddworld: Abe's Oddysee



[1] Viele Räume sind mit diesen praktischen Laufschrift-Tafeln bestückt, die Ihnen wertvolle Tips zur Steuerung geben. **[2]** Abe, der Bombenentschärfer. **[3]** Wenn das mal gut geht – Abe muß über die Abgründe springen und gleichzeitig den herabfallenden Schweinehälften ausweichen.

Die mehr als 400 gerenderten Hintergrundbilder sind von höchster grafischer Güte. Abe's Oddysee ist mit Abstand das witzigste und skurrilste Jump'n-Run seit "Earthworm Jim"

teranimation und haben ganz bewußt auf rollende Hintergründe verzichtet, um dem Spiel einen epischen Charakter zu verleihen – sozusagen ein "spielbares Bilderbuch" daraus zu machen. Bis aufs fehlende Scrolling sind die mehr als 400 gerenderten Hintergrundbilder von höchster grafischer Güte. Die visuelle Ausstrahlung der düsteren Konservenfabrik wirkt wie ein Mix aus den Filmen "1984", "Brazil" und "Blade Runner".

Auch die Animationssequenzen der abgedrehten Charaktere können sich sehen lassen. Die geduckt dahinschleichenden Sligs und der leichtfüßige Protagonist sehen so aus, als wären sie direkt einem Zeichentrickfilm entsprungen. Die minimalistische, aber unheimlich coole Hintergrundmusik und eine Reihe genialer Soundeffekte runden das durch und durch schräge Spielgeschehen ab.

Stichwort "schräg": So kann man die bitterböse Art von Humor bezeichnen, mit der Sie während Abes Reise konfrontiert werden. Da wird schon mal ein armseliger, schrub-bend auf dem Boden kniender Putz-Sklave per Falltür ins Jenseits befördert – begleitet von einem köstlich-jämmerlichen Schrei. Und auch das trockene Lachen der Sligs beim Eliminieren des Flüchtigen läßt Sie trotz Verlust eines Bildschirmlebens mitschmunzeln. Den Vogel schießt jedoch Abe selbst ab – während unserer ersten Spiel-Sessions ließen wir den Ärmsten wieder und wieder gegen eine Stahlwand laufen, worauf er sich den Kopf anstieß und unsanft zu Boden fiel. Wir taten das nur, um zu genießen, wie herrlich sich der blaue Choleriker über die Unfähigkeit des Spielers aufregen kann. Abe und seine Kameraden sind mit Abstand die witzigsten und skurrilsten Jump'n-Run-Charaktere seit "Earthworm Jim".

Serientäter

Deshalb hat Interplay auch Großes mit der virtuellen Komikertruppe vor: Die Oddworld-Serie soll im Laufe der nächsten Zeit auf nicht weniger als sechs Titel anwachsen. Von der ersten Produktdemo des OddWorld-Teams waren

Notausgang



Wenn Abe auf einen Vogelschwarm stößt, öffnet er per Zauberspruch ein Fluchtportal, welches alle nachfolgenden Mukodons benutzen.

die Verantwortlichen beim Software-Riesen GT Interactive so angetan, daß sie prompt die Aktienmehrheit an der innovativen kalifornischen Spiele-schmiede erwarben.

Das hitverdächtige Plattform-Epos mit dem verrückten Einschlag ist fast vollendet, so daß wir Ihnen in unserer nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test nachreichen. pat



Tempo im Internet:

x2: jetzt verfügbar

Download-Geschwindigkeiten bis zu 56.000 bps

Es ist soweit: U.S. Robotics, weltweit führender Anbieter von Datenkommunikationslösungen, startet mit der 56.000-bps-Datenkommunikationstechnologie x2. Die innovative x2-Technologie ermöglicht dem Anwender, Daten mit bis zu 56.000 bps downzuladen. Das ist fast doppelt so schnell wie der herkömmliche Datenempfang und macht Internet wieder zum Erlebnis. Die Geschwindigkeit ist vergleichbar mit der des ISDN-Netzes, setzt jedoch keine kostspieligen Investitionen in neue Telefon- und Bürotechnik voraus.

Unterstützung durch Internet-Provider

Weltweit unterstützen über 300 Internet Service Provider die innovative x2-Technologie von U.S. Robotics. In Deutschland sind dies neben vielen kleinen lokalen Providern auch AOL und Metronet. Und jeden Tag werden es mehr. Eine laufend aktualisierte Auflistung der x2-Provider finden Sie auf unserer Homepage <http://www.usr.de>.

x2-Modems im Handel

Alle U.S.-Robotics-Modems, die mit einem Flash-ROM ausgestattet sind (z.B. Sportster Flash oder Courier), und das Sportster Winmodem sind x2-fähig und können kostenlos über unsere Mailbox (s.u.) aufgerüstet werden. x2-Modems, die bereits die installierte x2-Software enthalten, werden ab Mitte Juni ausgeliefert. Die Leistungsfähigkeit ist bei beiden Varianten identisch.

Upgrade Ihres U.S. Robotics Modems Sportster Flash und Courier V.Everything

Da sowohl Sportster Flash als auch Courier über einen sogenannten Flash-Rom verfügen, in den kostenlos und spielend leicht die jeweils neueste Firmware von U.S. Robotics geladen werden kann, ist nichts leichter, als diese Modems auf die x2-Technologie upzugraden. Sind Sie stolzer Besitzer eines zukunftssicheren Sportster Flash oder eines Courier V.Everything? Dann wählen Sie sich mit Ihrem Modem unter der Nummer 089-9 57 71 96 in unser BBS System ein, ein menü-

geführtes Programm leitet dann das kostenlose Upgrade ein. Selbstverständlich bleibt Ihr Modem dabei zu allen bisherigen Standards wie z.B. V.34 oder V.34+ kompatibel.



Sportster Voice 33.6

Ab Mitte Juni stehen im Handel Upgrade-Kits für den Besitzer eines Sportster Voice 33,6 mit einer Preisempfehlung von 99,- DM zur Verfügung. Das Upgrade wird mittels eines E-Prom-Tausches vorgenommen. Alles, was Sie dazu brauchen, wie z. B. einen E-PROM-Heber, finden Sie im Upgrade-Kit. Der Austausch selbst ist Schritt für Schritt dokumentiert und kann auch von Laien spielend einfach in weniger als 15 Minuten durchgeführt werden. Hat Ihr Händler kein Upgrade-Kit auf Lager, so wenden Sie sich an unsere Info-Line unter Tel. 0180-567 15 40.

Sportster Winmodem 33.6

Da dieses Modem über Software-Upgrade-fähigkeit verfügt, ist auch hier das Upgrade kostenlos und spielend einfach. Die x2-Firmware wird dem Anwender ab Mitte Juni über BBS oder WWW zur Verfügung stehen. Die Upgrade-Prozedur ist identisch mit der des Sportster Flash oder der Courier-Modems.

Sonderaktion: bis zu 50 DM für Ihr gebrauchtes Modem

U.S. Robotics nimmt beim Kauf eines Sportster Flash Ihr gebrauchtes Modem zum Zeitwert bis zu 50,- DM in Zahlung. Sie geben Ihr gebrauchtes Modem bei einem Aktionshändler ab, lassen sich den Erwerb eines Sportster Flash bestätigen und erhalten von U.S. Robotics umgehend einen Scheck über den vom Händler bewerteten Betrag. Welcher Händler in Ihrer Nähe an dieser Aktion teilnimmt, erfahren Sie über unsere Infoline Tel. 0180-567 15 40.

Weitere Informationen:

Infoline: 0180 - 567 15 40

Internet: <http://www.usr.de>

Gewinnen Sie eines von 10 U.S. Robotics x2-Modems

Wollen auch Sie mit bis zu 56.000 bps ins Internet? Dann beantworten Sie diese Frage richtig:

Wie hoch ist die Download-Geschwindigkeit von x2 in bps?

Lösung: _____

Name: _____

Straße: _____

PLZ _____ Ort _____

Wenn Sie bereits ein Modem besitzen: Welche Übertragungsgeschwindigkeit nutzen Sie im Augenblick: _____

Welchen Provider nutzen Sie: _____

Bitte Coupon senden an:

**DMV-Verlag,
Dornacher Str. 3d,
85652 Feldkirchen.
Fax: 089/9 91 15-2 22**

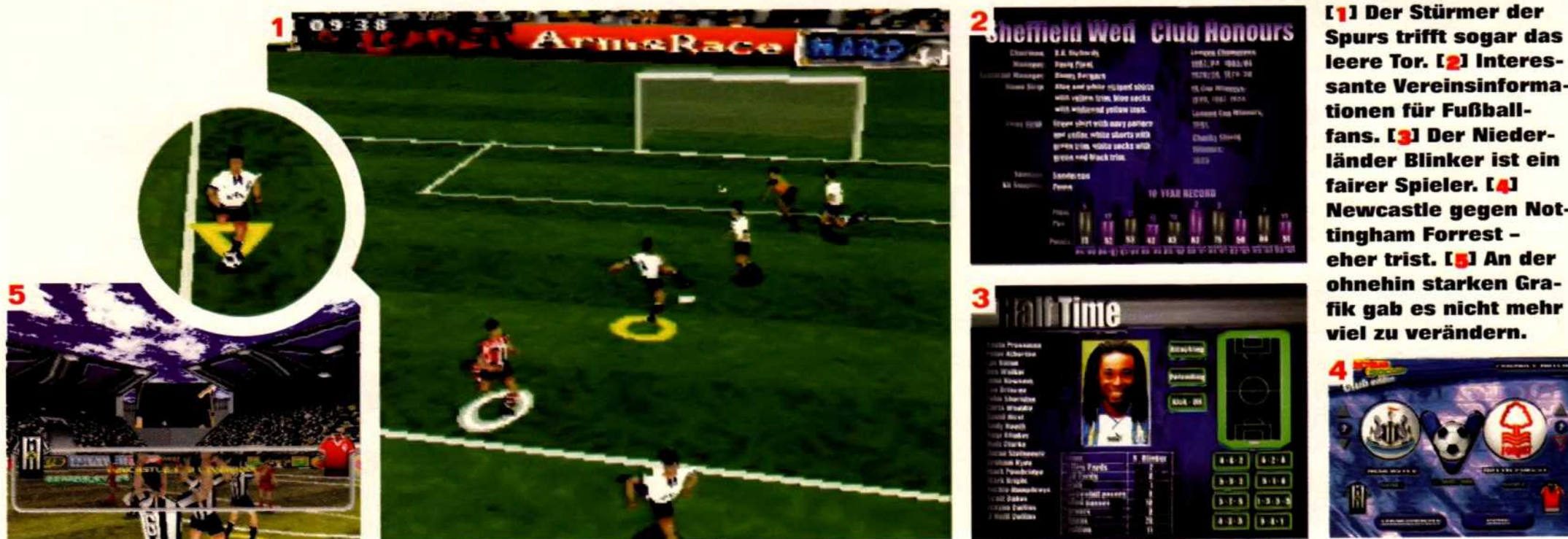
U.S. Robotics®
The Intelligent Choice in Information Access

Einsendeschluß ist der 30.06.1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Angespielt | Actua Soccer



"Actua Soccer" hat trotz zahlreicher guter Anlagen niemals den richtigen Durchbruch geschafft. Nun kommt Gremlin mit einem Nachschlag auf den Markt. von Artur Hoffmann



[1] Der Stürmer der Spurs trifft sogar das leere Tor. [2] Interessante Vereinsinformationen für Fußballfans. [3] Der Niederländer Blinker ist ein fairer Spieler. [4] Newcastle gegen Nottingham Forrest – eher trist. [5] An der ohnehin starken Grafik gab es nicht mehr viel zu verändern.



Jetzt mal ernsthaft: Obwohl es fast so viele Fußballspiele wie Schwalbenkönige gibt, warten wir immer noch auf das ultimative Game. Ok, Ok, mit "International Superstar Soccer Pro" und "adidas Power Soccer International" haben sich zwei sehr gute Vertreter des Genres vorgestellt, ein 100%-Spiel war allerdings keins von beiden. Diese vakante Stelle möchte die aktualisierte Version des Klassikers Actua Soccer gerne einnehmen. Geht man vom neuen – ebenfalls ellenlangen – Titel "Actua Soccer Club Edition" aus, hat dieses Game gute Chancen, mit den beiden oben erwähnten gleichzuziehen.

Knapp ein Jahr nach dem Release von Actua Soccer dachten sich Gremlins Marketingstrategen, daß es an der Zeit wäre, dem Spiel ein kleines Lifting zu verpassen. Flugs

wurden die vorhandenen internationalen Teams durch Mannschaften aus der englischen Premier League ersetzt, um der derzeitigen britischen Fußball-euphorie Tribut zu zollen und um ein Spiel zu haben, bei dem Deutschland auf gar keinen Fall gewinnen kann. In den 20 echten Teams der Ersten Liga kommen auch die originalen Spieler zum Einsatz. Dabei legten die Programmierer sehr viel Wert auf eine akkurate Umsetzung der persönlichen Stärken und Schwächen. Ein Goalgetter wie z.B. Alan Shearer verfügt folgerichtig über eine größere Fitness als der Oldie Gary Pallister. Ebenso viel Mühe gaben sich die Macher auch bei der Einschätzung der Teamstärke. Der derzeitige Abstiegskandidat Middlesborough dürfte somit gegen den Meister und Champions-League-Halbfinalisten Manchester United große Pro-

bleme haben. Nicht minder gelungen sind die zahlreichen Statistiken und Hintergrundinformationen, die Ihnen rund um das eigentliche Geschehen angeboten werden.

Am eigentlichen Gameplay hat sich allerdings nicht ganz so viel geändert. Dies war einerseits auch nicht nötig, da Actua Soccer zweifelsohne zu den realistischeren Fußballsimulationen gehörte – andererseits konnten bei diesem "Update" bekannte Probleme beseitigt werden. Einige grafische Korrekturen (Trikotwerbung), die Implementation von intelligenten Schiedsrichtern (blind bis kleinlich) sowie Sprachausgabe (Spielernamen) – recht viel mehr ist den britischen Machern nicht eingefallen. Trotzdem macht diese Preview-Version einen guten ersten Eindruck, die auf ein starkes Game hoffen läßt.

pat



EIN HARTER KERL

Herzlich Willkommen in der Welt der PlayStation, liebe Programmierer von King of the Jungle. Damit wir Euch aber ganz doll liebhaben, müßt Ihr schon ein cooles Game als Einstandsgeschenk mitbringen.

Eines wie "Agent Armstrong"...? von Artur Hoffmann



Vor der Programmierung hatten die Grafiker das Heft (Skizzenbuch) fest in der Hand.

Sie haben wahrscheinlich noch kein Wort über die britische Programmierschmiede King of the Jungle gehört, oder? Das ist auch kein Wunder, da diese Truppe noch nicht in Erscheinung getreten ist. Ok, einzelne Mitglieder des Teams arbeiteten bereits an Spielen wie "Second Samurai", "Street Racer", "Marko's Magic Football" oder "RBI Baseball" mit – in dieser Zusammenstellung hat KOTJ allerdings noch nichts herausgebracht. Nun steht das in der letzten Ausgabe bereits kurz vorgestellte Agent Armstrong kurz vor der Fertigstellung.

Zwei mal Drei

Obwohl das Spiel ein reinrassiger 2-D-Shooter ist, werden Sie im Verlauf auch auf einige dreidimensionale Elemente stoßen. Laut Steph, einem Mitglied des Teams, "kamen die 3-D-Teile rein zufällig ins Spiel". "Unsere wichtigste Voraussetzung war, das Game auf konstanten 60 fps zu halten. Ein zeitgemäßer Arcade-Shooter muß einfach mit dieser Geschwindigkeit ablaufen, um Spaß zu machen. Aus diesem Grund ließen wir alles Drei-

dimensionale außen vor – die Rechenzeit wäre enorm hoch gewesen.



Als wir mit der Programmierung der Gameengine fertig waren, bemerkten wir jedoch, daß wir noch genügend Ressourcen freihatten, um 3-D-Objekte einzubinden". Gesagt, getan.

Auf die Frage, warum sich die Crew ausgerechnet auf einen Sidescroller stürzte, verriet uns Steph, daß sein Team "angesichts der in kurze erscheinenden Produkte eine Marktlücke entdeckt hat". "Wenn man sich die Liste der geplanten Releases ansieht, stehen da zehn Rennspiele, fünf Sportgames sowie Massen von 3-D-Adventures/Shootern. Daß die Qualität der letztgenannten oftmals zu wünschen läßt, ist unverständlich, denn eigentlich ist die PlayStation die perfekte Plattform für Games dieser Art."

Auch in Sachen Sound hat sich einiges getan. "Aufgrund der enormen Speicherkapazität der CD-Rom konnten wir auch unsere musikalischen Wünsche verwirklichen. Insgesamt werden wir 20 Musiktitel



[1] Agent Armstrong folgt der langen Tradition von actiongeladenen Sidescrollern. **[2]** Durch die Einbindung von dreidimensionalen Objekten wird das Game aufgewertet. **[3]** Die Unterwasserlevel gehören zu den grafischen Leckerbissen.

"Unsere wichtigste Voraussetzung war, das Spiel auf konstanten 60 fps zu halten."

auf die Scheibe pressen", prophezeit Steph.

Das Spiel, das einen nicht zu leugnenden 16-Bit-Charme versprüht, wird voraussichtlich kein absoluter Überflieger werden – ein Überraschungserfolg ist jedoch allemal drin. pat



Angespielt | Hard Boiled



Die Vorlage: **Das Comicbuch "Hard Boiled"** des genialen Zeichners **Frank Miller**.
Ort des Geschehens: **Ein futuristisches Los Angeles**, eingetaucht in
düsteres Bladerunner-Ambiente. Der Held: **Nixon**. **Das Ergebnis:**
Eine explosive Mischung aus "WipEout" und einem fliegenden Auto. von Marcel Peters

[1] Der Weg zum Neuro Tower ist unheimlich und steckt voller Gefahren. [2] Schon ist ein Pilot im Aus. Er stürzt in den Abgrund einer Straßenschlucht. [3] Wenn Vollmond ist, geschehen merkwürdige Dinge. Schlafwandler sitzen in ihren Autos und verursachen Unfälle.

Los Angeles ist auf dem Weg in den Abgrund, durchdrungen von flackernden Reklametafeln und dem Tod. Die Einwohner der Mega-Metropole leiden unter der Gewaltherrschaft des fettleibigen Willeford, der im Neuro Tower der Stadt seine Residenz bezogen hat. Hier schlägt das Herz der makabren Organisation "Willeford Home Appliances", die die Bürger mit allen not-

wendig erscheinenden Gütern versorgt. In ihrem Dienst stehen Killermaschinen, die "sozial unerwünschte" Personen beseitigen. In Wirklichkeit aber werden alle Menschen eliminiert, die Kritik am diktatorischen System äußern.

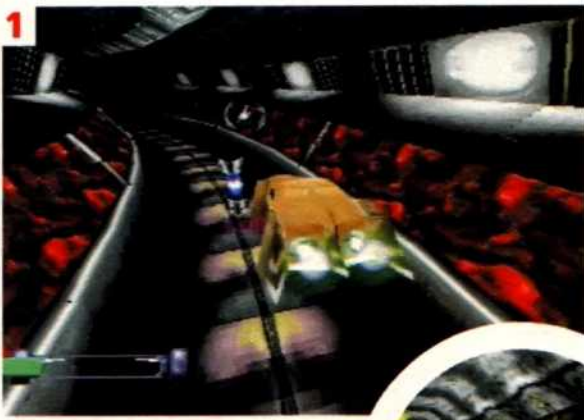
Nixon ist ein Mitglied dieser tödlichen Maschinerie. Offiziell steht er als Steuereintreiber auf der Gehaltsliste, richtet aber auf Befehl Blutbäder unter der unschuldigen Bevölkerung an. Ursache ist ein implantierter Chip, der ihn in ein willenloses Jeckyll-and-Hyde-Monster verwandelt. Bis zu jenem Tag, an dem der selbstkorrigierende Memory-Speicher in seinem Kopf einen Wackelkontakt erleidet, woraufhin sich Nixon an seine Massaker erinnert. Er beschließt, den Machenschaften Willefords den Todesstoß zu versetzen. Und so besteigt er

seinen fliegenden Ford Eastwood mit dem Ziel, das alles kontrollierende Computerterminal im Neuro Tower mit einem Virus zu infizieren. Das Ende der Gewalt scheint vorprogrammiert. Doch der Weg dorthin ist extrem steinig...

Mit seinem erstklassigen Sci-Fi-Intro sticht der rasante 3-D-Shooter Hard Boiled aus der Vielzahl der Hochgeschwindigkeitsracer hervor. Wir sind bestimmt keine Propheten, doch eines ist sicher: Rennfahrer mit einem Faible für Science Fiction werden an dem fliegenden Knallkörper ihre helle Freude haben. Das Fluggefühl ist etwas gewöhnungsbedürftig, doch wer das wellenartige Gleiten in der Luft sicher im Griff hat, wird mit butterweichen Animationen belohnt. Das nur für einen Teilnehmer konstruierte Actionspiel überrascht mit realisti-

schen Explosionen, die fast bis in die letzten Straßenwinkel des verwahrlosten Los Angeles dringen. Auf der vorberechneten Flugbahn herrscht reger Verkehr – deshalb sollten Sie die Finger permanent an den Feuertasten haben, um Gegner auf Frontalkurs mit Ihrem Ford Eastwood aus dem Verkehr zu ziehen. Das geschieht mittels einer Bordkanone – eine probate Waffe, um unlieb-





[1] Die Deutsche Bahn hätte Ihre helle Freude an so schnellen Transportmitteln.
[2] Sie haben nur noch zwei Raketen. Jetzt brauchen Sie Nerven wie Stahlseile.



HARD Boiled

same Zeitgenossen ins Nirwana zu schicken. Es gibt aber auch andere Methoden, Ihre Konkurrenten aus dem Geschehen zu drängen. Während des Fluges treffen Sie auf eine ganze Reihe von Power-Ups, die Sie aufsammeln sollten – z.B. Raketen. Schießen Sie eine davon ab, und verfolgen Sie dann aus sicherer Entfernung die Explosion.

Der Spieler sollte allerdings im Eifer des Gefechts nicht die

herumliegenden Energiepakete, die den angegriffenen Fordflieger wieder in Form bringen, links liegenlassen. Abwechslung versprechen auch die verschiedenen Features, die in den Straßen verteilt auf ihre Entdeckung warten. So geschieht es, daß Sie unversehens nach Berührung eines Power-Ups einen immensen Geschwindigkeitsschub bekommen, automatisch einige Kilometer weiterfahren und eine tödliche Flug-

schneise im gegnerischen Heer zurücklassen. Insgesamt erwarten Sie fünf harte Missionen, die ein grafisches Feuerwerk nach dem anderen abbrennen. In der Spielregion "Dawn" erwarten Sie bullige Planiertrauen und Trucks, während im Hintergrund Pipelines und Kräne das düstere Stadtbild prägen. "Daylight – Storm" bietet Schiffe und hochragende Gebäude; angreifende Truppen schicken Hubschrauber, explodierende Tonnen und Luftkissenboote in das apokalyptische Gefecht. In "Downtown LA" wird es richtig kritisch, denn Willeford ahnt die Gefahr und hetzt seine Leibwache auf Sie. All diese Missionen wurden in flüssige Animationen gebannt und bestechen durch ihr stimmungsvolles Flair.

Mit Hard Boiled hat Cryo ein wirklich heißes Eisen im Feuer. Haben Sie noch ein paar Wochen Geduld, und wir decken auf, welches spielerische Potential in dem furiosen Endzeit-Racer steckt.



Playstation

Playstation Grundgerät	299 DM
Controller	25 DM
Game Buster	85 DM
Memory Card 360 Block	89 DM
Area 51	89 DM
Baphomets Fluch	89 DM
Beyond the Beyond	89 DM
Cool Boarders	89 DM
Command & Conquer	95 DM
Dark Forces	89 DM
Destruction Derby 2	99 DM
Exhumed	89 DM
Hexen	85 DM
Legacy of Kain	84 DM
Lifeforce Tenka	99 DM
NBA Live '97	89 DM
NHL '97	89 DM
Pandemonium	84 DM
Pro Move Wrestling	84 DM
Rage Racer	79 DM
Rebel Assault II	89 DM
Spider	89 DM
Soul Blade	89 DM
Suikoden	89 DM
The Crow City of Angels	89 DM
Tobal No. 1	99 DM
Warhammer - Im Schatten ...	85 DM
Wipe Out 2097	99 DM

Playstation
 Platinum Serie
 49 DM

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS+3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM.

Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265

Komplettpreisliste anfordern Laden:

Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr



GAMES ISLAND

N 64
299 DM

Int. Superstar Soccer	149 DM
Mario 64	99 DM
Mario Kart 64	99 DM
Pilotwings 64	119 DM
Shadows of the Empire	149 DM
Turok-Dinosaur Hunter	139 DM
Waverace 64	99 DM

An-& Verkauf

Schützenstraße 20
 67061 Ludwigshafen

GAMES ISLAND
 Hauptstr. 5
 67433 Neustadt/Wstr.

Zubehör

Playstation	299 DM
Controller Sony	44 DM
Controller ASCII	59 DM
Controller Board Namco	89 DM
Controller Analog	85 DM
Memory Card Sony	38 DM
Memory Card bunt (15 Block)	29 DM
Memory Card 8 Meg (120 Block)	69 DM
Memory Card 24 Meg (360 Block)	87 DM
Game Buster	79 DM
Game Killer	49 DM
Madoatz Lenkrad	129 DM
Hyper Blaster Gun	59 DM
Predator Gun	69 DM

Wir führen auch:
 Saturn, SNES, Gameboy

Händleranfragen erwünscht!
 Fax.: 0621-5296387

Angespielt | Pro Pinball: Time Shock



Die zahlreichen Käufer von "Pro Pinball: The Web" waren offensichtlich sehr angetan von der Idee, einen Flipper auf die PlayStation zu bringen.

Also gingen die Entwickler des Erfolgstitels daran, einen Nachfolger zu produzieren. von Artur Hoffmann

Wenn Sie etwas zurückdenken, erinnern Sie sich vielleicht noch an unseren PlayTest zu "Pro Pinball: The Web". Damals kritisierten wir die Tatsache, daß das Spiel nur mit einem einzigen Tisch aufwarten konnte. Scheinbar haben sich die Entwickler durch unsere Tränen erweichen lassen. Der Nachfolger, den wir Ihnen an dieser Stelle vorstellen, kommt mit – wieder nur einem einzigen Tisch!

Designerstück

Insgesamt erwarten Sie vier verschiedene Spielvarianten, zu denen auch ein spannender Meisterschaftsmodus gehört. Außerdem müssen Sie sich durch vier verschiedene Zeit-zonen spielen – aha, daher also der Name. Dabei sind die Aufgaben, die Sie bewältigen



Wie bei allen Flippern folgt jeder Tisch einem bestimmten Thema. Das Bild oben zeigt den Alien, der in dieser futuristischen Umgebung haust. Links dagegen erkennen Sie die tollen Neon- und Chromeffekte.

müssen, in jedem dieser Bereiche etwas anders. Nach Aussage der PR-Leute, die wir hier mal als wahr annehmen wollen, hat es noch nie eine dermaßen realistische Flipper-simulation gegeben wie "Pro Pinball: Time Shock". Unser abschließendes Urteil wollen wir uns angesichts der noch ziemlich rohen Previewversion allerdings verkneifen.

Die physikalischen Eigenschaften wurden komplett überarbeitet, um dem kleinen, silbernen Ball exakt das selbe Verhalten zu geben wie dem realen Vorbild aus Metall. Nun springt die Kugel sogar in die Höhe und schlägt gegen das Glas, wie bei einem echten Flipper. Nicht schlecht, oder? Die Grafik präsentiert sich ebenfalls stark verbessert – der Tisch sieht einfach großar-

tig aus. Lustiges Detail: Es wirbeln bis zu sechs Bälle gleichzeitig herum, wobei Sie sogar den Tisch selbst in den spiegelnden Kugeln wiedererkennen. Diese Verbesserungen tragen zwar nicht direkt zum eigentlichen Gameplay bei, machen aber ungemein viel her.

Auch die anderen Features wie z.B. der sogenannte Zeitkristall, der Ihre Kugel in neue Bereiche des Tisches lenkt, lassen auf ein spaßiges Game schließen. Darüber hinaus gibt es noch einen Dot Matrix-Bildschirm (ein einfaches orangefarbenes Display, auf dem üblicherweise stupide Zielübungs-spiele ablaufen..) und ein Menü für Einstellungen nach Maß. Der starke Soundtrack stammt von einem früheren Bandmitglied von Stiff Little Fingers. pat



Der gerenderte "Pro Pinball: Time Shock"-Tisch dürfte der schönste sein, der jemals auf der PlayStation gesehen wurde.



*In Lichtgeschwindigkeit
durch die Galaxie*

darklight

C O N F L I C T™



PC
CD

Demnächst für PlayStation
und Sega Saturn erhältlich.

Actiongeladenes
Weltraumkampfespektakel
auf 32 Bit.



Soul Blade

Mit Schwertern, Nunchakus, Beidhändern, Fäusten und Füßen fordern Sie Ihre Rivalen in den Ring. Mit einem einzigen Ziel: der Hauptgewinn – die sagenhafte Klinge Souledge. von Ingo Böhme



Sind auch Sie zuweilen in Spielsalons unterwegs, werden Sie das neueste Game aus dem Hause Namco vielleicht schon kennen. Um sich ein wenig Pause von reinen Faust- und Fußkämpfen à la Tekken zu gönnen, haben sich die Entwickler aus dem Land der aufgehenden Sonne darange-macht, das Beat'em-Up mit Waffenunterstützung für die PlayStation umzusetzen. Mit Erfolg!

Wow! Legen Sie die CD ein und lehnen Sie sich entspannt zurück. Wer schon bei Tekken glaubte, die perfekte Animation gefunden zu haben, wird bei "Soal Blade" seinen Augen nicht trauen. Etwas Schöneres haben Sie bei einem Spiel auf Ihrer Konsole noch nie gesehen. Das Intro-Movie erinnert eher an einen professionellen Videoclip im MTV-Stil als an die einleitende Story eines Beat'em-Up. Die perfekt gerenderte Filmsequenz erzählt die Geschichte der verschiedenen Fighter, ihr Schicksal und ihren Weg auf der Suche nach dem mystischen Schwert Souledge, was auf deutsch soviel bedeutet wie "Die beseelte Klinge". Mit einer monumentalen Musikunter-malung lernen Sie hier Sophia Alexandra kennen, die schöne Griechin, der ein Orakel weissagt, daß sie Souledge finden muß, um die Welt vor dessen dunkler Seite zu retten. Jung Siegfried – blond und blauäugig, ein Germane, wie er im Buche steht – benötigt das Schwert, um den Tod seines



[1] Li Long ist ei-
ner der schnell-
sten Kämpfer.
[2] Sein Chaku
ist ebenso ge-
fährlich wie sei-
ne Fußtechnik.

Vaters zu rächen. Eben solche Gelüste sind auch die Motivation für Rock, den Kelten mit der Rie-senaxt und Li Long den chinesischen Chakku-Schwinger. Der eine will seine Eltern und der an-dere seine Geliebte rächen.

Was diese Lebensgeschichten mit einem Beat'em-Up zu tun haben? Normalerweise nichts. Die meisten Spieler kennen bis heute auch nicht die Story, die hinter Tekken steht. Soul Blade macht hier jedoch einen kleinen Schritt aus dem üblichen Genre heraus. Und so ergibt sich eine ganz neue Variante, die für viel Spielspaß und Abwechslung sorgt.

Eine gute Präsentation und eine stimmige Ge-



Soulblade hat das schönste Intro, das jemals die Hintergrundgeschichte eines Spiels eingeleitet hat. Dieser perfekt gerenderte Clip

[1] Wie im richtigen Leben sind die Kämpfe gegen sich selbst am schwersten. **[2-5]** Als Meister der Klinge durchwandern Sie die Welt. **[6]** Sophitia ist zwar schüchtern, aber als Gegnerin unerbittlich. **[7-9]** Auf dem Floß hat Li Lung den Heimvorteil.



schichte sind noch lange kein Garant für ein gutes Spiel. Im Gegenteil! Meist fängt ein Game stark an, um dann im interaktiven Teil jämmerlich zu versagen. Zumindest in puncto Vielfalt überzeugt Soul Blade bereits im Hauptmenü. Hier finden Sie sieben verschiedene Kampfmodi und zwei nochmals unterteilte Optionen.

Wählen Sie Arcade, verhält sich das Game wie in der Spielhalle. Sie wählen einen der zehn verschiedenen Charaktere und bekämpfen mit ihm die restlichen Kontrahenten. Jeder Fighter erscheint mit einer anderen Waffe, die für sein Land typisch ist. Dabei bevorzugen die japanischen Krieger das traditionelle Samuraischwert, der Kelte schwingt eine schwere Steitaxt, der blonde Siegfried den mannshohen Beidhänder, und die Ninja-Kämpferin verwendet eine dolchartige Kurzklinge, mit der sie ihren Widersachern ans Leder will.

Wie auch bei anderen Beat'em-Ups steuern Sie die Schläge und Stöße mit den vier Knöpfen des Joypads. Unterschiedliche Kombinationen ergeben verschiedene Aktionen, vom einfachen Hieb bis zum explosionsartigen Angriff, bei dem Ihrer Gegenseite nur noch das Beten bleibt. Jeder der zehn Recken verfügt über eine individuelle Kampftechnik mit über 40 verschiedenen Moves, um dem Kontrahenten zu Leibe zu rücken.

Ziel des Arcade-Modus ist es, alle anderen Krieger zu besiegen. Dabei wird es von Stufe zu Stufe schwerer, dem Gegner den Garaus zu ma-

chen oder ihn aus dem Ring zu kicken, der die Begrenzung des Kampfbereichs darstellt. Denn Soul Blade spielt nicht – wie Tekken – auf einer zweidimensionalen Ebene. Statt dessen tragen Sie Ihre Interessenkonflikte in einem quadratischen Ring aus. Dabei ist das Spiel absolut dreidimensional, und so tänzeln Sie beliebig um Ihren Rivalen herum, um den besten Moment für Ihren Schlag abzuwarten. Die Kameraführung ist hervorragend, so daß Sie Ihren Fighter immer bestens im Blick haben. Jeder neue Kampf findet vor der Heimatkulisse Ihres Gegenparts statt. So kreuzen Sie Ihre Klingen gegen die Griechin Sophitia auf einem gläsernen Areal im Vorhof eines antiken Tempels. Die Chakkus Li Longs wehren Sie auf einem auf dem Jangtsekiang treibenden Floß ab, Siegfried begegnen Sie vor einer germanischen Festung und dem Italiener Voldo im Kolosseum.

Zu guter letzt steht Ihnen immer der spanische Pirat Cervantes de Leon auf seiner Galeone gegenüber. Dieser besitzt von Anfang an das Schwert Souledge und ist alleine deshalb schon der schwerste Brocken von allen. Glauben Sie allerdings, nach dessen Dahinscheiden sei Ihr Ziel erreicht, belehrt Sie Soul Blade eines Besseren. In einer Metamorphose verwandelt sich der iberische Störtebeker in ein flammendes Skelett: Soul-edge. Dieses allerdings stellt – besonders nach dem bestandenen Duell gegen Cervantes – keinen ernsthaften Gegner mehr dar. Im Gegensatz zu Tekken erhalten Sie nach einer bestandenen Runde keine neuen Gegner. Vom ersten Versuch



könnte genauso gut als Musikvideo auf MTV laufen. Er erzählt in kurzen und beeindruckenden Szenen die Geschichte der zehn Recken,

The Big Boß



Souledge

Als letztes steht Ihnen der Geist von Cervantes gegenüber: Souledge.

Psycho-Falle

Die farblichen Sperenzchen sollen Sie von Ihrem eigentlichen Ziel abhalten.



Unfair

Souledge wendet einige der miesesten Tricks gegen Sie an.

Seld bereit...

Nur mit Geschick und dem richtigen Timing haben Sie eine Chance.



Perfekt geschlagen

Und wieder einmal hat Souledge Sie ohne eigene Blessuren niedergemacht.



bis zum letzten Gefecht sind es zehn Widersacher. Allerdings wird auch in Soul Blade Ihr finaler Sieg durch ein Movie gekürt, das die Geschichte Ihres Helden nach dem Gewinn zeigt. In puncto Qualität erreichen diese Sequenzen jedoch nicht mal im Ansatz die Perfektion des Intros.

Bevor Sie tatsächlich in den Kampf ziehen, sollten Sie Ihre Lieblingsfighter zunächst einmal auf Herz und Nieren untersuchen. Im Testcenter – Practice genannt – können Sie alle Charaktere ausprobieren. Hier erfahren Sie mehr über deren Stil, Spezialschläge und – nicht zu vergessen – ihr Kampfverhalten. Wo z.B. der Kelte Rock hinschlägt, da wächst kein Gras mehr. Dafür ist er tapsig, und seine Reaktionszeiten reichen für eine Kaffeepause. Der Japaner Hwang Sung Kyung hingegen gehört zu den wendigsten und elegantesten Fightern.

Viele der grundlegenden Bewegungen sind bei allen zehn Kampfstilen gleich. Das erleichtert den Wechsel – z.B. beim Team Battle. In diesem Modus nehmen Sie bis zu fünf Waffenschwinger in Ihr Ensemble auf. Gleiches gilt für die gegnerische Mannschaft. Mit dem ersten Charakter sind Sie so lange dabei, bis ihm der Lebenswille geschwunden ist. Dabei nimmt er seine Verletzungen größtenteils mit in die nächste Runde. Statt gegen den Computer spielen Sie diesen Modus wahlweise gegen einen Freund – sofern ein zweites Joypad angeschlossen ist. Gleiches gilt für den Menüpunkt "VS-Battle", in dem Sie ebenfalls zu zweit – wie im Arcade-Modus über mehrere Runden – miteinander streiten.

Bei der Variante "Survival" treten Sie wieder in Konkurrenz zu computergesteuerten Gegnern. Dieser Modus ist Highscore-wirksam, dafür aber auch nicht ganz leicht. Wieder treten Sie nacheinander gegen die zehn (ja, sogar gegen sich selbst!) Krieger an. Da es sich um ein Knock-out-Verfahren handelt, geht jede Stufe bis zum bitteren Ende. Ihre Blessuren nehmen Sie – wie im

richtigen Leben – größtenteils wieder mit in die nächste Runde.

Das faszinierende Novum ist jedoch die Suche nach dem "Edge Master", dem Champion in der Waffenkunst. Hinter diesem simplen Auswahlpunkt versteckt sich ein komplett eigenes Spiel, das am besten durch das Zitat "Mit der Zeit wirst du zum Soldaten und im Laufe deines Lebens zum Held" beschrieben wird.

Im Edge-Master-Modus erhalten Sie alle Informationen zu den zehn Kriegerern. Sie lesen in deren Buch des Lebens, wo ihre Wurzeln liegen, wie sie zu dem wurden, was sie sind und warum sie sich auf der Suche nach Souledge befinden. Offen ist jedoch ihre Zukunft. Diese schreiben Sie oder führen sie zumindest aus. So begleiten Sie z.B. Hwang von Japan über China und Korea bis hin nach Griechenland und Italien. Überall trifft Hwang auf einen oder mehrere Gegner, die es zu besiegen gilt. Hierbei geht es aber nicht nur um das reine Prügeln. Im Buch seines Lebens erfahren Sie, wie Sie in diesem speziellen Fall den Sieg erringen. Heißt es "Überlebe die Angriffe innerhalb des Zeitlimits", so haben Sie gewonnen, wenn Sie nach Ablauf der Frist noch ein Fünkchen Lebensenergie aufweisen. Auch dem Hinweis "Wirf Deinen Gegner schnellstmöglich aus dem Ring" sollten Sie nachkommen, da die giftige Luft des Schauplatzes Ihnen nicht die Zeit läßt, durch ein KO zu siegen. Ein anderes Mal stehen Ihnen drei Konkurrenten gegenüber, die es alle zu schlagen gilt. Erst dann geht es weiter auf Ihrer Reise, und das Buch des Lebens hat wieder ein paar Seiten mehr.

Mit jedem Sieg tragen Sie die Waffen des oder der Besiegten mit sich. So haben Sie bei Ihrem nächsten Stop-over die Wahl, wie Sie die aktuelle Mission lösen. Jedes Schwert hat seine eigenen Spezifika in Bezug auf Stärke, Rasanzen und Zerbrechlichkeit. Denn selbst die stabilste Waffe gibt irgendwann einmal den Geist auf. Schlagen Sie im Akkord auf einen Gegner ein und der wehrt mit seiner Klinge Ihre Attacke ab, zerspringt diese früher



die sich aufmachen, das Schwert der Schwerter zu suchen.



oder später, und er steht schutzlos vor Ihnen.

Der Variantenreichtum von Soul Blade wird nur noch von der perfekten Grafik übertrumpft. Waren in Tekken die Kämpfer teilweise noch sehr eckig, glänzen die Soul Blade-Fighter durch weiche Konturen und realistische Schatteneffekte. Die Austragungsorte präsentieren sich nicht nur als einfache Hintergrundbilder sondern stellen eine dreidimensionale, dynamische Umgebung dar. So verändert sich der Himmel farblich, die

Wellen lassen das Floß von Li Long und das Schiff von Cervantes wanken, und die Steppe im Kampf gegen Rock wiegt sich im Wind. Letzteres sieht allerdings ziemlich unnatürlich aus, da sich alle Halme absolut identisch bewegen.

Kommen bei den meisten Spielen Ihre Ohren etwas zu kurz, trumpft Soul Blade hier mit 58 verschiedenen musikalischen Themen auf, die gut zu der Umgebung des Kampfes passen.



Soul Blade

Meine Meinung: Nie hätte ich gedacht, daß es auf der PlayStation ein besseres Beat'em-Up geben würde als Tekken. Doch ich habe mich getäuscht! Denn Soul Blade zeigt das, was andere Produkte gerne wären. Die Grafik ist beeindruckend, der Sound gut gemischt und vielseitig, und das Intro ist einfach bombastisch. Oft vertuschen Spiele das schlechte Gameplay und die phantasielose Handlung durch

eine audiovisuelle Perfektion. Nicht so bei Soul Blade. Der Variantenreichtum geht weit über die üblichen Kampfmodi des Genres hinaus. Interessant wird das Spiel nicht - wie bei Tekken - durch neue Gegner, sondern weil Sie auf Ihrem Edge-Master Streifzug nach jedem gewonnenen Fight die Waffen Ihres Gegner erhalten, die Ihnen fortan auch an anderer Stelle zur Verfügung stehen. **Ingo Böhme**

■ GENRE:	Beat'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	Namco
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	1,5	■ MOTIVATION:	1,5
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	1		
■ GAMEPLAY:	1,5	GESAMTWERTUNG:	1,5

SONY-PLAYSTATION

Basisgerät normal	299,99
Multinorm-Basisgerät	399,99
(ermöglicht zusätzlich das Abspielen von US und Japan Importen)	

SONY-ZUBEHÖR

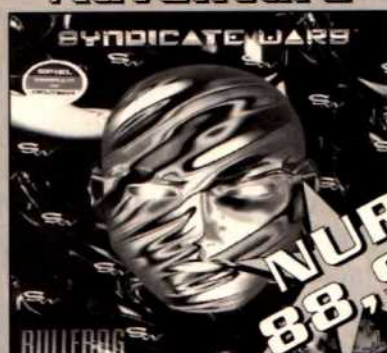
Action Replay (Game Buster)	83,99
Controller Nachbau Farblich	34,99
Controller ALPS	79,99
Euro-Scart Kabel RGB	24,99
HF-Adapter Nachbau	29,99
Lenkrad mit Pedalen (Mad Catz)	139,99
Memory Card original 15 Block	36,99
Memory Card Nachbau bunt	29,99
Memory Card 360 Block LED-Anzeige	89,99
Memory Card 480 Block LED-Anzeige	98,99
Multinorm Umbausatz	49,99
SONY-Bag	79,99
(Playstationtasche+1 Controller+1 Memory-Card)	

Sonderangebote

Bust-a-Move 2	44,99
Fade to Black Platinum	44,99
Fifa Soccer 96 Platinum	44,99
Need for Speed 1 Platinum	44,99
Need for Speed 2	88,99
Porsche Challenge	79,99
Road Rash Platinum	44,99
WWF Wrestlemania	39,99

Syndicate Wars

Alles in Einem!
Strategie, Action,
Adventure



NINTENDO 64



- auch bei uns!!!

**Ständig über 200 PSX Titel
ab Lager lieferbar!**

VERSAND 99

...denn Computerspiele kauft
man beim Spezialisten!

<http://www.versand99.com>

Bestellen Sie:

Versand 99 GmbH - Berggrather Str. 16a - 52249 Eschweiler
Bestellannahme: Mo-Fr 8.00-18.30 Uhr - Sa 10.00-13.00 Uhr

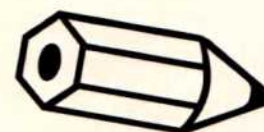
Tel: 0 24 03 / 2 11 88

Fax: 0 24 03 / 3 53 51

E-Mail: Versand99GmbH@T-Online.de

Versandkatalog

kostenlos und unverbindlich anfordern!



-über 1500 Spiele
& und Infos auf
96 Farbseiten
-Sony PSX
-PC CD ROM
-Nintendo 64
-Zubehör



Alien Trilogy Platinum



Wing Commander IV Termin: Juni?



Soul Blade

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,99 zzgl. 3,- DM Zahlkartengebühr. Softwarebestellungen ab 250,- DM ohne Versandkosten. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 20,-DM. Achtung: Ladenpreise weichen ab! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Syndicate Wars

Tod, Zerstörung, Mord und Wahnsinn – das sind die Zutaten zu Bullfrogs neuem Action/Strategie-Mix "Syndicate Wars".

Nur wer mit dem Finger am Abzug nicht zaudert und darüber hinaus Köpfchen beweist, hat in den Straßenschluchten der Zukunft eine Überlebenschance. von Michael Schmithäuser



Die englische Spiele-schmiede Bullfrog hat die Software-Welt mit Perlen wie "Populous", "Magic Carpet" und "Theme Park" beglückt. Im letzten Jahr bereicherten sie das Genre der Echtzeit-Strategie-spiele um "Syndicate Wars". Eine Konvertierung des hochgelobten PC-Titels auf die PlayStation-Plattform war noch für 1996 angepeilt. Doch der Veröffentlichungstermin wurde gleich viermal verschoben. Nun steht Juni '97 auf dem Terminplan, und diesmal scheint es wirklich zu klappen.

Der Grund für die Verzögerungen lag im hohen Qualitätsanspruch der Programmierer. Man wollte keinen bloßen Abklatsch der PC-Version zusammenschustern, sondern einen eigenständigen PlayStation-Titel entwickeln, der auf die Hardwarefähigkeiten der Sony-Konsole abgestimmt ist. Ferner nutzten die Macher die so gewonnene Zeit, um die über 60 Missionen zu optimieren.

Die Anstrengungen des Bullfrog-Teams haben sich auf ganzer Linie gelohnt: Syndicate Wars kann sowohl in Sachen Optik als auch vom spielerischen Anspruch her voll überzeugen.

Die Story ist in der fernen Zukunft angesiedelt. Die Welt von morgen wird von einem riesigen Konzern namens "Euro Corps" beherrscht. Die Machthaber denken ausschließlich an ihren Profit und scheren sich einen Dreck um so elementare Dinge wie Umweltschutz, Sozialpro-

gramme und Basisdemokratie. Die Erde, ihrer natürlichen Ressourcen fast völlig beraubt, darbt vor sich hin; die Metropolen sind zu riesigen, grauen Betonwüsten angewachsen. Doch trotz aller Mißstände geht die Bevölkerung brav ihren täglichen Pflichten nach und lebt nach dem Prinzip "Ach, geht's uns gut!". Wie kommt's? Ganz einfach: Die Euro Corps-Wissenschaftler verpassen jedem Neugeborenen ein Hirn-Implantat, dessen Schaltkreise dem neuen Erdenbürger eine intakte und lebenswerte Umgebung vorgaukeln. Doch das totalitäre EuroCorps-Regime gerät ins Wanken, als eine Gruppe von Wissenschaftlern während der Forschungsarbeiten zu neuen Implantaten das wahre Gesicht der verwüsteten Erde zu sehen bekommt. Die vormaligen regierungstreuen Forscher verwandeln sich in entschlossene Revoluzzer und gründen die "Church of the New Epoch" – und auf den Straßen der Millionen-Metropolen entbrennt ein vernichtender Kampf um die Welt-herrschaft.

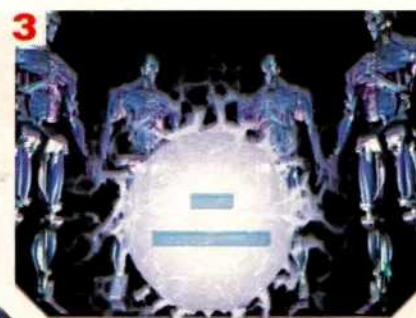
Zu Beginn des Spiels müssen Sie sich für eine der konkurrierenden Organisationen entscheiden. Traurig, aber wahr: Es gibt keine "Guten" und "Bösen". Erringen Sie den Sieg für Euro Corps, bleibt alles beim alten. Führen Sie die "Church of the



[1] Wo Ihre Agenten-truppe durch-marschiert, bleibt kein Stein auf dem anderen. [2] Das Intro ist kurz, aber heftig.



Die Lichteffekte haben's in sich: Man beachte die Straßenlaternen.



[1] Chicago 1930 (sorry, 2030...): Eröffnen Sie aus vorbeifahrenden Autos das Feuer auf Ihre Kontrahenten. **[2]** Mit den richtigen Waffen bringen Sie ganze Gebäude zum Einsturz. **[3]** Die Cyborgs mal ohne Staubmäntel – hasta la vista, baby! **[4]** Die perfekte Art, ein Taxi anzuhalten, besteht im Einsatz des Grav-Lasers.

New Epoch" zum Erfolg, etablieren die religiösen Fanatiker einen nicht minder totalitären Kirchenstaat. Doch bis dahin ist es noch ein ziemlich weiter Weg – für jede der beiden Seiten müssen Sie sich durch 30 knallharte Missionen kämpfen.

Mission Impossible

Zum Aufräumen in den Innenstädten stehen Ihnen vier Cyborgs – stilecht in bodenlange Staubmäntel gekleidet – zur Verfügung. Mit diesen biomechanischen Kämpfern bewältigen Sie fünf grundlegende Missionstypen:

1. Beseitigen Sie gegnerische Agenten oder zerstören Sie einen bestimmten Gebäudekomplex.
2. Führen Sie mit einem Gerät namens "Persuadertron" Gehirnwäschen an bestimmten Personen durch.
3. Schützen Sie Personen, Fahrzeuge oder Gebäude vor feindlichen Übergriffen.
4. Dringen Sie in feindliches Gebiet vor und stehlen Sie wichtige Geräte oder Unterlagen.
5. Evakuieren Sie die Bevölkerung ganzer Stadtteile.

Sie sehen, es gibt einiges zu tun in Syndicate Wars. Damit Sie Ihre Aufträge korrekt erledigen, versorgt Sie die Forschungsabteilung mit allerlei netten Waffensystemen. Anfangs verfügen Ihre Agenten nur über herkömmliche Maschinenpistolen im Uzi-Format. Doch zwischen den Missionen veranlassen Sie Ihre Wissenschaftler zur Entwicklung neuer High-Tech-Gemeinheiten. Das Arsenal des Schreckens reicht vom durchschlagenden Raketenwerfer über den röstfrischen Flammenwerfer bis hin zur vernichtenden Laserkanone. Wer die Sache ein wenig diffiziler angehen möchte, beauftragt sein Forschungslabor mit der Entwicklung von Spezialwaffen. Wie wäre es denn mit einer rasiermesserscharfen Drahtspule, die sich in Kopfhöhe über eine Straße spannen läßt? Oder mit einem Nervengas, das die Kontrahenten dazu veranlaßt, sich gegenseitig zu zerfleischen?

Schon dieser kleine Einblick in die Waffenkammer zeigt, daß Syndicate Wars kein Spiel für zartbesaitete Naturen ist.

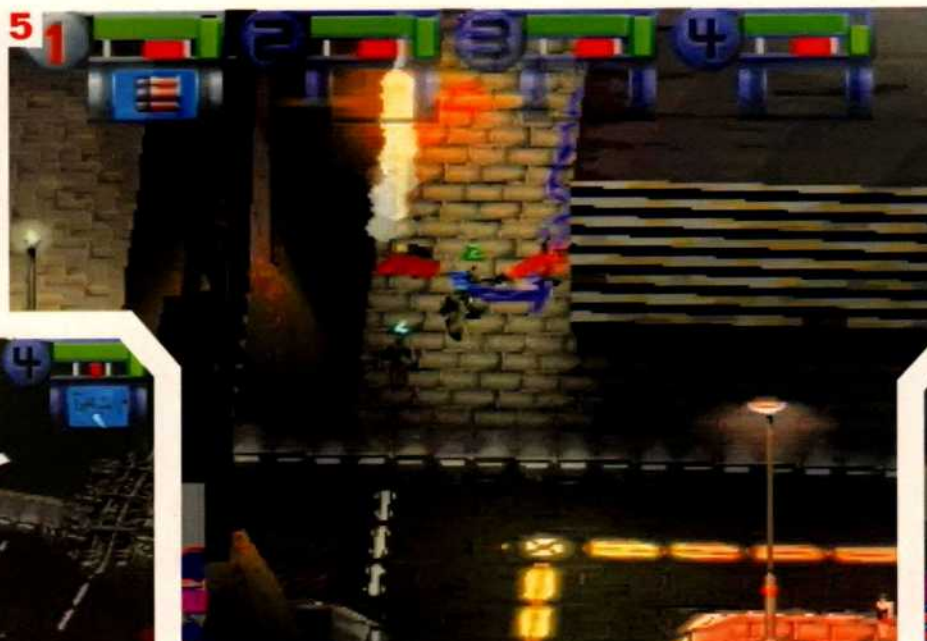
Passend zum martialischen Treiben präsentieren sich die Schauplätze der Kampfaktionen: Die düsteren Straßenschluchten, heruntergekommenen Slums und verseuchten Fabrikanlagen wirken nicht gerade einladend. Dafür sind sie grafisch perfekt realisiert: Mit viel Liebe zum Detail haben die Designer eine künstliche Welt mit starkem "Blade Runner"-Einschlag erschaffen. Feine Texturen überziehen Boden, Gegenstände und Gebäude. Echtzeit-Lightsourcing hüllt die ganze Szenerie in ein gespenstisches Licht. Die teils bildschirmfüllenden Gebäude überraschen immer wieder durch ihre interessanten Bauformen: Vom hochkant gestellten Toblerone-Riegel bis hin zum Pyramiden-Verschnitt ist alles dabei. Die Ansicht erfolgt schräg von oben in einer Quasi-3-D-Perspektive. Der Übersicht halber können Sie das gesamte Areal mit den R- und L-Tasten rotieren lassen. Sollten Ihre Mannen trotzdem mal hinter einem Wolkenkratzer verschwinden, tritt die Transparenz-Funktion in Kraft, die das in der Sichtlinie stehende Gebäude halb durchsichtig erscheinen läßt.

Gameplay à la carte

Das mit Abstand schönste grafische Bonbon in Syndicate Wars sind die Explosionen: Je nach Waffentyp erstrahlen die Einschläge in allen Regenbogenfarben, gefolgt von fast schon blendenden Lichtblitzen und gigantischen Feuerwällen. Und wenn ein ganzes Gebäude, begleitet von Flammen und Rauchschwaden, in sich zusammenstürzt, kennt die Freude des Hobby-Söldners keine Grenzen mehr.

Untermalt wird das destruktive Treiben auf dem Bildschirm von einem bombastischen Soundeffekt-Getöse und einer ebenso schnellen wie harten Hintergrund-Musik.

Das Gameplay steht der audiovisuellen Präsentation in nichts nach. Sie können die vier



[1] Die Agenten bereiten sich auf eine Evakuierungs-Aktion vor. [2] Hinter Fahrzeugen findet man Schutz vor gegnerischen Attacken. [3] Netze grafische Gags am Rande – wie hier die Videowand – lockern das Spielgeschehen auf. [4] Vorsicht, Schlaglöcher – das Straßenbauamt wird's freuen... [5] Haben Sie mal Feuer? Der Flammenwerfer hat's in sich. [6] Neue Missionen, neue Waffen.

Agenten entweder in der Gruppe durch die Straßen wandern lassen oder jeden einzelnen direkt anwählen und befehlen. Nach der Auswahl folgt der wilde Haufen den Bewegungen des Steuerkreuzes – es sein denn, Sie haben ein Ziel auf dem Bildschirm markiert, zu dem sich die Agenten selbstständig durchkämpfen. Stichwort "selbstständig": Ihre Pixel-Truppe ist keineswegs dumm! Im Falle eines Überraschungsangriffs zücken sie eigenständig die Waffen und verteidigen ihr Leben. Doch nur, wenn sie von Ihnen die richtigen Order erhalten, sind sie in der Lage, die Mission erfolgreich zu Ende zu führen. Bis es soweit ist, sind regelmäßige Bildschirmtode an der Tagesordnung. Denn wo ein Einsatzleiter in einer futuristischen Kommandozentrale über Dutzende von Knöpfen und Tasten verfügt, muß der PlayStation-Spieler mit den mageren acht Buttons des Joypads auskommen. Da lassen sich Doppelbelegungen nicht vermeiden. Und so dauert es eine Weile, bis Sie die Auswahl-Modi für die Waffensysteme, die Aktivierung einzelner Agenten und das Navigieren durch die engen Straßen-

schluchten voll im Griff haben. Doch wenn Sie's erst einmal raus haben, lassen Sie es ordentlich krachen – 60 Missionen lang. Während die ersten Aufträge noch ein Kinderspiel für den geübten Joypad-Strategen darstellen, steigt der Schwierigkeitsgrad später in schwindelerregende Höhen. Und damit auch Ihr Adrenalinspiegel: Wenn auf dem Bildschirm Gebäude in sich zusammenstürzen, gegnerische Agenten aus vorbeirasenden Autos auf Ihre Truppe feuern und während der Waffenauswahl Ihre schweißnassen Finger vom Joypad abrutschen, ist purer Streß angesagt. Wer da noch klar denken und strategische Entscheidungen treffen kann, sollte sich allen Ernstes bei der GSG-9 oder beim Geheimdienst Ihrer Majestät bewerben.

Unterm Strich liefert Bullfrog nach Magic Carpet und Theme Park seinen dritten potentiellen Hit für die PlayStation. Die Grafik ist auf dem neuesten Stand, die Spezialeffekte können sich sehen lassen, das Gameplay ist brillant und der spielerische Anspruch enorm hoch. Was will man mehr?



Syndicate Wars

Meine Meinung: Echtzeit-Strategen, aufgepaßt: Mit "Syndicate Wars" präsentiert Bullfrog die erste ernstzunehmende "Command & Conquer"-Alternative für die PlayStation. Im Gegensatz zum Virgin-Hit sind die Syndikats-Kriege allerdings wesentlich Action-orientierter ausgefallen. Und daraus bezieht die fröhliche Agentenjagd ihren ganz besonderen Reiz. Denn mit bloßem Planen und Nachdenken

kommt man in den Straßenschluchten nicht weit – wer überleben will, muß über hervorragende Reflexe verfügen und alle Joypad-Aktionen im Schlaf beherrschen. Und so ganz nebenbei müssen Sie die Forschungsarbeiten am Laufen halten und sich darüberhinaus auch noch mit dem Personalwesen auseinandersetzen – soviel Spiel-tiefe bekommt man nur selten geboten!

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Action/Strategie
■ VERFÜGBAR AB:	Juli '97
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	Bullfrog
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	1,5
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	1,5
■ MOTIVATION:	1,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	1,7

Wir führen: PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Wichtige Informationen

Wir bieten auch Lösungshefte für Ihre Playstation-Spiele ab 14,80 DM an.

Weitere Artikel auf Anfrage erhältlich. Händleranfragen sind auch erwünscht.

Zweigstelle

Tel.: 0251 - 511160
Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitt
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 16.00

CROSS

Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Hardware

Umbau-Chip 39.-
Einbau des Umbau-Chips
direkt bei Cross Computer
zus. nur **88.-**

Hyper Pad 35.-

Infrarot Pads 79.-

Multi Tap 59.-

Mouse 55.-

Memory 1 MBit 29.-
Memory 8 MBit 69.-
Memory 24 MBit 99.-
Analog Joystick 119.-

ASCII Pad 59.-

Turbo Pad 55.-

Predator Gun 69.-

Justifier 69.-

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

4-4-2 Fußball 89.-
Actua Soccer Club Edition 89.-
Adidas Power Soccer Intern. 99.-
Ball Blazer Champions 89.-
Blast Chamber 84.-
Cool Boarders 89.-
FIFA Soccer 97 79.-
Goal Storm 58.-
International Superstar Soccer 79.-
Intern. Superstar Soccer Prof. 94.-
John Madden Football 97 79.-
NBA In The Zone 2 94.-
NBA Live 97 79.-
NHL Hockey 97 79.-
NHL Face Off 97 79.-
Player-Manager 89.-
Power Move Pro Wrestling 92.-
Riot 89.-
Space Jam 79.-
Track & Field 94.-
Total NBA 97 79.-
Victory Boxing 89.-
Virtual Pool 84.-
WWF In Your House 49.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch 89.-
Blazing Dragons 79.-
Excalibur 89.-
Kings Field 79.-
Legacy of Kain 79.-
Little Big Adventure 84.-
Myst 89.-
Sentient 94.-
Stadt der verlorenen Kinder 89.-
Suikoden 94.-
Vandal Hearts 89.-

Geschicklichkeitsspiele

Extreme Pinball 49.-
Super Puzzle Fighter 2 Turbo 69.-
Power Rangers Pinball 89.-
X2 69.-

Shoot-Action

Agent Armstrong 89.-
Area 51 89.-
Carnage Heart 79.-
Contra 99.-
Crusader - No Remorse 84.-
Crypt Killer 89.-
Dark Forces 89.-
Exhumed 84.-
Hexen 89.-
Kileak 2 - Epidemic 79.-
Mechwarrior 2 89.-
Overblood 84.-
Perfect Weapon 84.-
Resident Evil 88.-
Spider 84.-
Syndicate Wars 84.-
The Crow 84.-
Tomb Raider 84.-

PSX Hardware

PlayStation 299.-
Pad 42.- + Memory-Card 35.-
+ Konsolen-Tasche
zus. nur **79.-**

neGcon Pad 79.-

Wheel + Pedals 129.-

Steering Wheel 99.-

Fighting Stick 79.-

Namco Stick 99.-

ASCII Stick 107.-

Gamebuster 84.-

Arcade Stick 59.-

RGB Scart Kabel 24.-
HF-Adapter 39.-
Link-Kabel 24.-
Pad-Verlängerung 19.-

PSX Software

Racing-Games

Andretti Racing 79.-
Ayrton Senna Carts 84.-
Blam! Machinehead 69.-
Burning Road 89.-
Destruction Derby 2 99.-
Extreme Games 2 77.-
Formel 1 99.-
Hardcore 4x4 84.-
Jet Rider 79.-
Micro Machines 3 94.-
Monster Truck 94.-
Moto X 89.-
Motor Toon Grand Prix 2 84.-
Penny Racer 89.-
Porsche Challenge 79.-
Road Rage 89.-
Speedster 89.-
Test Drive Off Road 89.-
Total Eclipse Turbo 79.-
Tunnel B1 84.-
Twisted Metal 2 89.-
VMX Racing 84.-
Wipe Out 2097 99.-
Wrecking Crew 89.-

Beat'em Up

Bushido Blade (JAP-Version) 139.-
Iron & Blood 49.-
King of Fighters 79.-
Soul Blade 99.-
Star Gladiator 89.-
Streetfighter Alpha 2 89.-
Tekken 2 99.-
Tobal No. 1 89.-

Strategiespiele

Battle Station 84.-
Command & Conquer 99.-
Sim City 2000 89.-
Panzer General 2 89.-
Theme Park 79.-
Transport Tycoon 79.-

Jump'n Run

Bubble Bobble 2 79.-
Crash Bandicoot 99.-
Jumping Flash 2 92.-
Lost Vikings 2 74.-
Pandemonium 79.-
Spot goes to Hollywood 89.-
Trash It 89.-

Flugsimulatoren

Broken Helix 94.-
Darklight Conflict 84.-
Descent 2 74.-
Gunship 89.-
Independence Day 84.-
Raging Skies 99.-
Rebel Assault 2 89.-
Soviet Strike 84.-
Thunderhawk 2 89.-
Top Gun - Fire at Will 99.-
Wing Commander 3 84.-

Unsere Spiele des Monats:

V - Rally
Ohne Ende durchs Gelände mit Splitscreen.
Neu für Sony Playstation.
nur **89.-**

Wing Commander 4
Der Preis für die Freiheit ist äußerst niedrig.
Neu für Sony Playstation.
nur **84.-**

Top-Angebote Sony Playstation

Overblood Swagman
je nur **84.-**

Dark Forces
89.-

Soulblade ISS Pro
je nur **99.-**

Test Drive O.R.
89.-

Lifeforce Tenka Rage Racer
je nur **99.-**

Sentient
99.-

Platinum Edition 2
Road Rash, FIFA Soccer 96,
Fade to Black, Alien Trilogy,
Bust a Move 2, Golf
je nur **44.-**

Stadt der verlorenen Kinder
89.-

Platinum Edition
Air Combat, Ridge Racer, Battle
Arena Toshinden, Tekken, Wipe
Out, Destruction Derby
je nur **49.-**

Bubble Bobble 2
79.-

Alone In the Dark 2 59.-
Worms 69.-
Disruptor 59.-
Warhammer 59.-

Trash IT!
89.-

Descent 49.-
Cyberia 49.-
Steel Harbinger 49.-
Street Racer 49.-

Syndicate Wars
84.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert. Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software!

Carnage Heart

Die Informatikvorlesungen waren Ihnen schon immer zu trivial. Tüfteln gehört zu Ihren Hobbies. Stundenlanges Nachdenken bedeutet Ihnen mehr als atemberaubendes Gameplay.

Falls Sie trotzdem eine PlayStation haben, gehören Sie zu den beiden Personen, die auf "Carnage Heart" abfahren. von Artur Hoffmann



[1] Diese aufregende Matrix markiert das Herzstück des Games: die frei programmierbare CPU eines OKes. [2] So sieht also ein futuristischer Kampfroboter aus. [3] Packende Actionsequenzen ohne Ende suchen Sie hier vergeblich.

In einem verdunkelten Raum, dessen einzige Lichtquellen ein vor sich hin blinkender DOS-Prompt sowie zwei glühende Zigaretten sind, sitzen sich zwei Programmierer – nennen wir Sie mal Heichachi und Kazuya – gegenüber. Sie sinnieren über die Richtigkeit der soeben geschriebenen Kampfroutine. Nach zahlreichen Wortwechseln steht Heichachi auf, öffnet das Fenster und blickt auf die lichtüberfluteten Straßen Tokios. "Wie sollen wir diesen verdammten Battlemechs denn beibringen, wann sie feuern sollen?" knirscht er zwischen seinen elfenbeinfarbenen Zähnen hervor. "Jede dieser Personen, die dort unten entlangschleichen, würde einen anderen Zeitpunkt bevorzugen und es dementsprechend anders machen". Kaum wurden die letzten Buchstaben von den rotierenden Flügeln des Deckenventilators verquirlt, sahen sich die geknechteten Spieldesigner in die Augen und grinsten sich vielsagend an. Wie aus einem Mund brach es aus ihnen heraus: "Warum überlassen wir diese stressige Angelegenheit nicht gleich dem Spieler?" Herzlich Willkommen bei Carnage Heart.

Im fernen Jahre 2073 ist das komplette Universum fest in der Hand der Menschheit. Um die Massen, die sich zur World Federation zusammengeschlossen haben, zu versorgen, wurden zahlreiche Planeten kolonialisiert und zu Rohstofflieferanten degradiert. Besonders die drei Monde des Jupiter erwiesen sich im Laufe der Zeit als ergiebige Quelle. Eine der Minengesellschaften, die Drakken Group, führt aber etwas Böses im Schilde. Ausgestattet mit riesigen finanziellen Mitteln erklärt diese Truppe der Erde den Krieg. Schauplätze dieser Auseinandersetzung sind die



[1] Sind die Programme fertig, werden die OKes aufeinander losgelassen. [2] Der Programmier-Modus im Überblick.

ENJOYSOFTWARE

WIR für Sie!

SERVICE groß geschrieben!



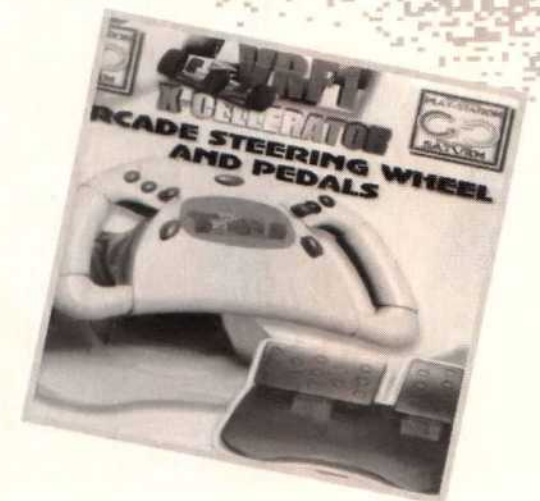
Bei uns ist der Kunde noch König!
Infos zu Mindestanforderungen, voraussichtlichen Erscheinungsterminen und Lieferzeiten nennen wir Ihnen gerne, sofern sie uns bekannt sind.

Reklamationen werden schnell und kompetent bearbeitet.

Wenn möglich besorgen wir Ihnen auch Import-Programme auf Wunsch.

Unsere Hotline steht Ihnen von Di-Fr von 16.00-18.00 Uhr für alle technischen und spieltechnischen Probleme zur Verfügung.

Kreditkarten-Service, Internet, Fax, e-mail, Mailbox, unser Telefon-Service und vieles mehr



Wir führen außerdem Spiele für:

- PC
- Macintosh
- Amiga
- Sega Saturn
- Nintendo 64
- sowie:
- Joysticks
- Lösungsbücher
- Trading- & Sport Cards
- US/ JP-Importe
- und vieles mehr



Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an. Dort finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.

PSX

3D Ultra Pinball (KD)	99.90
Actua Golf 2 (DA)	89.90
Actua Tennis (DA)	89.90
Agent Armstrong (DA)	89.90
All Star Soccer (KD) *	89.90
Apocalypse (DA) *	89.90
Atari Greatest Hits (DA)	89.90
Carnage Heart (DA)	79.90
Castlevania X (DA)	99.90
Contra: Legacy of War (DA)	99.90
Crypt Killer (DA)	99.90
Dark Forces (ab 18) (KD)	89.90
Darklight (KD) *	89.90
Deadly Skies (DA) *	89.90
Dungeon Keeper (KD) *	i.V.
Excalibur (KD)	99.90
Exhumed (DA) (ab 18 J.)	89.90
Grid Run (KD)	89.90
Heavens Gate (DA)	89.90
Independence Day (KD) *	89.90
Int. Supersoccer Pro (DA) *	99.90
Lethal Enforcers 1 & 2 (DA) *	99.90
Little Big Adventure (KD)	89.90
Lost Vikings 2 (DA)	89.90
Mass Destruction (DA)	89.90
MDK (DA) *	i.V.
Mechwarrior 2 (KD)	99.90
Megaman X 3 (DA)	89.90
Micro Machines 3 (KD)	99.90
Midnight Run (DA)	99.90
Moto Racer (KD)	i.V.
Nanotec Warrior (DA)	89.90
Nascar Racing 96 (DA)	99.90
Need for Speed 2 (KD)	89.90

PSX

Overblood (KD)	89.90
Panzer General 2 (DA)	89.90
Porsche Challenge (DA)	89.90
Rally Cross (US Import)	109.90
Rebell Assault 2 (KD) *	99.90
Resident Evil 2 (KD) *	i.V.
Sentinent (KD)	99.90
Soul Blade (DA) *	99.90
Speedster (DA)	89.90
Stadt der verlorenen Kinder (KD) *	89.90
Swagman (KD)	89.90
Syndicate Wars (KD) *	89.90
Tenka-Liforce (ab 18) (DA)	99.90
Test Drive: Off Road (DA) *	89.90
V-Rally (DA)	99.90
Vandal Hearts (KD)	99.90
VMX Racing (DA) *	89.90
VR Baseball 97 (US Import)	119.90
Warcraft 2 (KD) *	89.90
Wing Commander 4 (KD)	99.90
PSX SUPER PREISE	
Nur solange der Vorrat reicht!	
Alien Trilogy (DA)	49.90
Blast Chambers (DA)	49.90
Burning Road (KD)	59.90
Bust a Move 2 (DA)	49.90
Fade to Black (KD)	49.90
Need for Speed (KD) *	49.90
PGA Tour Golf 96 (KD)	49.90
Primal Rage (DA)	49.90
Steel Harbinger (DA)	49.90
Supersonic Racer (DA)	49.90

PSX ZUBEHÖR

Playstation	299.00
Antennenkabel RFU Adapter	39.90
Control Board Table Top (Just)	49.90
Control Combat Stick (Namco)	109.90
Control Pad (programmierbar)	69.90
Control Pad "Just a Pad"	29.90
Control Pad ASCII	49.90
Control Pad ASCII Special	59.90
Control Pad Edge	34.90
(blau, gelb, grün, rot, schwarz, transparent)	
Control Pad Infrarot (2 Stk.)	89.90
Gamebuster Mogelmodul	89.90
Gun "Hyperblast"	69.90
Gun "Laser"	i.V.
Gun "Predator"	79.90
Joystickverlängerung 2,0m	19.90
Joystick Analog	119.90
Lenkrod Mad Catz	149.90
Lenkrod VRF1 & Pedale	139.90
Link Kabel	29.90
Memory Card 120 Speicherplätze	69.90
Memory Card 360 Speicherplätze	89.90
Memory Card 420 Speicherplätze	99.90
Multitap 4 Player Adapter	69.90
Negcon Pad	79.90
Umbau Import Chip	39.90

JOYSOFT SHOP

50676 Köln
Mathias Str. 24-26
0221/9 23 15 45

JOYSOFT SHOP

53111 Bonn
Münster Str. 11
0228/65 97 26

JOYSOFT SHOP

53721 Siegburg
Kaiser Str. 54
02241/ 6 80 45

JOYSOFT SHOP

56068 Koblenz
Schloß Str. 16
0261/30 96 34

JOYSOFT POINT

CONNECTION
41460 Neuss
Klarissen Str. 15
02131/ 27 57 51

JOYSOFT POINT

JUST
40724 Hilden
Hochdahl Str. 10
02103/84 40

JOYSOFT SHOP

45127 Essen
Viehofer Str. 17
0201/2 43 72 95

JOYSOFT SHOP

52062 Aachen
Blondel Str. 10
0241/40 69 12

JOYSOFT SHOP

40211 Düsseldorf
Am Wehrhahn 24
0211/36 44 45

JOYSOFT POINT

DICOM
63450 Hanau
Am Freiheitsplatz 6
06181/92 63 41

JOYSOFT POINT

SOFT SITE
63065 Offenbach
Schloß Str. 20-22 (1.Etage)
06982/36 90 45

JOYSOFT POINT

MYSTIC GAMES
72458 Albstadt
J.-Mauthe Str. 7
07431/93 30 80

JOYSOFT POINT

GAMESHOP GIESSEN
35390 Giessen
Katharinengasse 21
0641/791794

JOYSOFT SHOP

60311 Frankfurt
Fahrgasse 87
069/91 39 83 71

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern.

Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.

Beachten Sie auch unser Internet Angebot für Sie! <http://www.joysoft.de> Hier können Sie direkt Ihre Bestellung aufgeben und aus unserer Mailbox die neuesten Updates und Patches downloaden. Sie erreichen uns unter: 0221/9483307(analog), 0221/9483306 (ISDN).

Unser Lieferservice im Inland: Sie zahlen per Kreditkarte oder per Vorkasse, wir liefern per Post: Versandkostenanteil 6.90 DM oder per UPS: Versandkostenanteil 9.90 DM. Falls Sie Nachnahmelieferung wünschen, beträgt der Versandkostenanteil 9.90 DM bei Post- und 16.90 DM bei UPS-Lieferung. Ab einem Rechnungsbetrag von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei!

Unser Lieferservice im Ausland: Sie zahlen per Kreditkarte oder postbare Vorkasse, wir liefern per Post. Der Versandkostenanteil beträgt in Europa: 20,- DM für Päckchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versandkostenanteil außerhalb Europas beträgt 25,- DM für Päckchen.

Kreditkartenzahlung: Wir akzeptieren die Euro- und Visa-Card. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, welche Karte Sie benutzen, außerdem benötigen wir Ihre Kartennummer und das Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für evtl. Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen vergessen Sie bitte nicht Ihre Unterschrift.

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

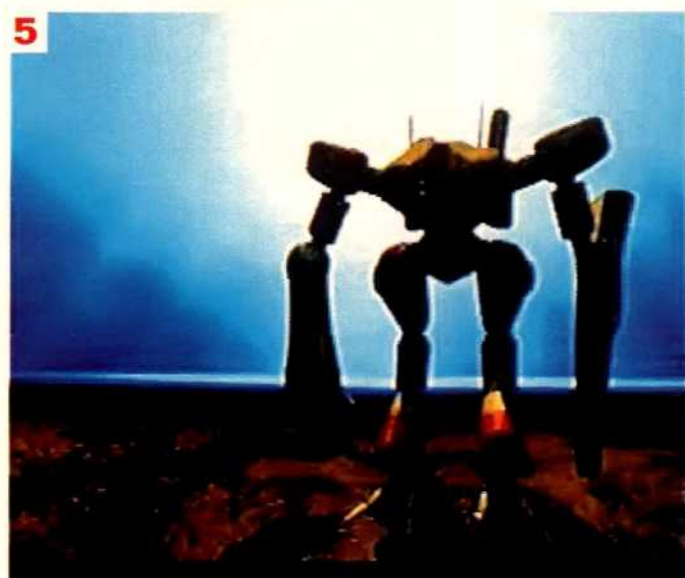
VERSAND & SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

[1] Das Programm dieses OKEs war nicht ausgereift genug.
[2] Ein Gefecht in vollem Gange.
[3] und **[4]** Aus einem reichhaltigen Sortiment suchen Sie sich die Einzelteile Ihrer OKEs aus. **[5]** Zwischensequenzen dürfen auch nicht fehlen.



Also müssen Sie Ihrem OKE vor Beginn einer Runde jede einzelne Bewegung einhämmern: Kommt eine Rakete auf dich zu, weiche nach rechts aus, ist rechts kein Platz, weiche nach links aus. Dazu stehen Ihnen eine Reihe von vorgefertigten Chips (insgesamt 40) zur Verfügung, die jeweils einen bestimmten Befehl, wie z.B. bewegen, springen oder suchen, darstellen. Diese ordnen Sie in der Eingabemaske so an, wie Ihr OKE im Felde reagieren soll. Einige Befehle dürfen Sie auch mit einer Wahr/Falsch-Abfrage verknüpfen. Die so generierten Flußdiagramme werden im weiteren Spielverlauf länger und länger – die Motivation nimmt proportional dazu ab.

Da sich solche Aufgaben nicht im Vorbeigehen bewältigen lassen, kommt das Spiel mit einer zweiten CD daher, die eine Einführung in die



drei Trabanten, die um den Jupiter kreisen.

Der einzige Unterschied zu den kriegerischen Auseinandersetzungen unserer Zeit ist die Tatsache, daß hier Roboter aufeinandergehetzt werden. Diese Overkill Engines (OKEs) bekämpfen einander bis zum letzten Öltropfen. Bevor Sie sich aber freuen, daß es endlich wieder ein neues Battlemechspiel zu kaufen gibt, sollten Sie noch wissen, daß Sie diese OKEs zuerst entwerfen müssen, bevor es losgeht. Als ob das noch nicht ausreichen würde, müssen Sie auch noch die Steuerungsprogramme selbst schreiben. Alles klar? Falls nicht,

sen, daß Sie diese OKEs zuerst entwerfen müssen, bevor es losgeht. Als ob das noch nicht ausreichen würde, müssen Sie auch noch die Steuerungsprogramme selbst schreiben. Alles klar? Falls nicht,

Die Grafik dieses Spiels ist im Vergleich zu den geistigen Verrenkungen, die Ihnen abverlangt werden, durchschnittlich.

hilft Ihnen folgender Vergleich: Stellen Sie sich einfach vor, Sie würden bei "Command & Conquer" eine Horde von unterbelichteten Knallköpfen kommandieren, denen sie vor jeder Runde erklären müssen, warum sie nicht in feindliches Sperrfeuer laufen sollen und wofür die Toilette gedacht ist.

Wer, wie, was?

Ein einfaches Steuerprogramm könnte folgendermaßen aussehen:

1. Suche nach feindlichen OKEs, die sich im Umkreis von 50 Metern befinden.

Wenn wahr, entere den feindlichen OKE.

Wenn falsch, führe Punkt 2 aus.

2. Suche nach feindlichen OKEs, die sich im Umkreis von 100 Metern befinden.

Wenn wahr, feuere mit dem Maschinengewehr auf den feindlichen OKE.

Wenn falsch, bewege dich vorwärts und führe Punkt 1 aus.



ses ultrakomplexe Game beinhaltet. Trotz dieser gutgemeinten Hilfestellung ist es aber trotzdem so schwer und unzulänglich, daß es ziemlich lang dauert, bis Sie erste Erfolge erzielen. Zur Ehrenrettung der Programmierer sollte noch erwähnt werden, daß Sie die Programmierarbeit auf Wunsch auch vom Computer erledigen lassen können. Allerdings ist das Spiel dann ungefähr so interaktiv und aufregend wie die "Sendung mit der Maus" und beschränkt sich auf bloßes Knopfdrücken und Zuschauen.

Die Grafik ist im Vergleich zu den geistigen Verrenkungen, die Ihnen abverlangt werden, durchschnittlich. Seltsam geformte OKEs beschießen sich gegenseitig auf einem Terrain, das ebenso belebt ist wie ein Fußballstadion am Montagmorgen. Ähnlich konfus geht es in der Schaltzentrale zu. Hier plazieren Sie Ihre Chips auf einer schachbrettartigen Layoutvorlage und hoffen, daß Sie die richtige Wahl getroffen haben. Ist eine Runde beendet, geht es weiter. Angesichts dieses Trial-and-Error-Prinzips kann nicht einmal von einer besonders hohen Motivation die Rede sein – ganz zu schweigen von einer Lernkurve.

Der einzige Funke Spielspaß, den Carnage Heart zu bieten hat, kommt bei einem Duell mit einem menschlichen Gegner auf. Hier dürfen Sie dann endlich zeigen, was in Ihnen steckt.

pat



Es liegt allein in deiner Hand,



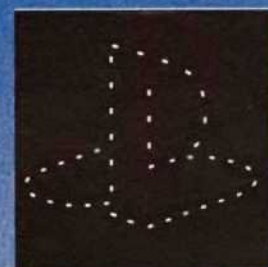
Carnage Heart

Meine Meinung: Wieder einmal eine uralte Spielidee im neuen Gewand. Im Urzustand (man erinnere sich an "Core Wars") wurden keine Roboter, sondern einfach nackte Programme in einer Arena aufeinander losgelassen. Die PlayStation liefert einfach eine modernisierte Darstellung des ursprünglich minimalistisch präsentierten Spiels, das sogar für weltweite Wettbewerbe sorgte. Eindeutig zweideutig ist die Wertung

zu sehen, da Carnage Heart eines der Games ist, die entweder geliebt oder gehaßt werden. Falls Sie Spaß daran haben, über komplexen Zusammenhängen zu tüfteln und eigene Programme zu entwerfen, kommen Sie an der Roboterschlacht nicht vorbei. Besitzen Sie jedoch nicht die nötige Geduld und suchen eher nach kurzweiligen Action-Reißern, lassen Sie lieber die Finger davon. **Alexander Folkers**

■ GENRE:	Strategie
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	SCE
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	4
■ GRAFIK:	3	■ PREIS/LEISTUNG:	3
■ SOUND:	3		
■ PRÄSENTATION:	2,5		
■ GAMEPLAY:	4		
GESAMTWERTUNG: 3,0			





[1] Wenn Sie die Sanduhr aufsammeln, erhalten Sie 5 Sekunden in den Bonus-Runden. Die blauen Felder machen Ihnen den Weg frei und werden selbst gebaut. **[2]** Noch ein paar Meter, und die erste Fahne ist erreicht. An Ihrer Stelle würde ich rechts gehen... **[3]** Der Zwei-Spieler-Modus macht auf jeden Fall mehr Spaß als die Fahnenjagd gegen die CPU.



Grid Run

Da will doch tatsächlich jemand auf den längst abgefahrenen Pac-Man-Zug aufspringen! "Grid Run", ein liebloser Clone des Klassikers, muß sich trotz 59 Spielwelten und 15 verschiedenen Gegnern Kritik gefallen lassen. von Marcel Peters

Seit langem gilt das gridonianische Asteroidenfeld als risikolose und stark frequentierte Verkehrsader zwischen Mutter Erde und den Planeten des Nether-Systems. Doch plötzlich verschwinden Raumschiffe vom Radarschirm. Die galaktische Zentralregierung handelt schnell und sperrt den gesamten Sektor. Allerdings denkt man gar nicht daran, die lukrative Weltraumautobahn aufzugeben. Kurzum hält man Ausschau nach einem kompetenten Forscherteam, das in Axxel und seiner Freundin Tara gefunden wird. Die zwei werden von den Behörden mit einem Warp-angetriebenen Raumschiff (irgendwie clever!) in das gefährliche Asteroidenfeld geschickt, um dort nach dem Rechten zu sehen. Das Duo hat Erfolg, denn ganz in der Nähe von Weltraumschrott und fliegendem Geröll entdecken Axxel und Tara einen havarierten Raumkreuzer, der Notsignale sendet.

Die unheimlichen Level der V.

Axxel betritt das Raumschiff. Die Verbindung mit Tara bricht ab. Axxel ist gefangen, und irgendwo hat sich etwas bewegt. Doch wer jetzt an eierlegende Aliens denkt, die nach einer kuscheligen Bauchhöhle Ausschau halten, oder wer geheimnisvolle, schwarze Monolithen erwartet, der täuscht sich. Das Raumschiff entpuppt sich "nur" als Falle der Herrscherin Vorga, die eine riesige Unterwelt regiert – bewacht von hunderten loyal ergebener Krieger.

In der Rolle des Axxel werden Sie von der resoluten Dame zu einem tödlichen Spiel gezwungen. Ziel in Grid Run ist es, insgesamt 15 Gegner

in einem umfangreichen "Level-Labyrinth" zu besiegen. Das ist Ihnen gelungen, wenn Sie pro Level eine vorgegebene Zahl an hin- und herwindenden Flaggen durch einfaches Berühren erbeuten. Das Spiel führt über verwinkelte Gitter, die mit Hindernissen und den sogenannten Landplagen gespickt sind. Einige dieser Unwägbarkeiten sollten Sie meiden, wenn Sie nicht erpicht darauf sind, in die ewigen Jagdgründe der Herrscherin



Sie sind IT. Das ist nicht gut. Jetzt müssen Sie dem Feind hinterherlaufen und ihm die Marke aufdrücken. erinnert das nicht an das Kinderspiel "Fang uns"?

im grossartigsten Wettkampf seit Arthur und Lancelot zu bestehen.



[1] Nur noch eine Flagge. Das wird doch wohl zu schaffen sein, oder? **[2]** Müssen Sie unbedingt Ihre Nase in fremde Raumschiffe stecken? Jetzt müssen Sie die Suppe auslöffeln.

einzuholen. Andere Features wiederum leiten Spezial-Aktionen wie z.B. eine schnellere Gangart ein, so daß Sie die wertvollen Fahnen flink Ihren Gegnern abringen.

Der eingangs erwähnte Pac-Man-Effekt feiert nicht in der grafischen Darstellung, sondern mit dem "Ich-bin-schneller-als-Du-Prinzip" seine Wiederauferstehung. Galt es in Pac-Man (die neueste Prozessorgeneration sei ihm gnädig), schnellstmöglich und geschickt gelbe Punkte in den unersättlichen Rachen zu stopfen, ohne den Monsterherden in die Arme zu fallen, so basiert Grid Run im Grund genommen auf derselben Idee. Ein Labyrinth aus der 45°-Perspektive (gäh), eine bestimmte Anzahl von Fahnen (nochmal gäh), und die immer wieder gern gesehenen CPU-Monster (die Augen fallen einem zu) sind die tragenden Säulen des Games.

Die Sache mit dem "IT"

Um sich im Spiel zu behaupten, stehen Ihnen neben Ihren schnellen Beinen auch noch magische Zaubersprüche zur Verfügung. Diese übernatürlichen Optionen dürfen im Spiel so oft aufgerufen werden, wie es die Magiereserve zuläßt. Zuvor müssen rote Power-ups aufgesammelt werden, die unbewacht auf den Spielgittern verstreut liegen. Am häufigsten stoßen Sie auf Verlangsa-



Soul Blade „...grenzt fast an ein kleines Wunderwerk.“
„Ein schöneres Hau-Drauf-Vergnügen als auf Namcos Soul Blade gibt es derzeit auf keiner Konsole.“ Video Games 3/97.

Soul Blade - die hohe Kunst des
Schwertkampfes - exklusiv auf Sony PlayStation.



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

mungs- und Geschwindigkeits-
sprüche. Den Minen-Spruch aktivie-
ren Sie am besten dann, wenn ein
Gegner zu dicht an Axxels Astrona-
tenanzug klebt. Einfach den Feuer-
knopf drücken, eine Mine auf den Bo-
den purzeln lassen und hoffen, das
es den Verfolger zu Boden reißt.
Apropos Gegner: Die schauen natür-
lich nicht passiv zu, wie Sie eifrig
Punkte für einen guten Highscore
sammeln und lassen nichts unver-
sucht, Ihnen ein "IT" anzuheften. IT
ist gleichbedeutend mit einer Markie-
rung, die die Blechklaven der Herr-
scherin an die Spielfigur Axxel hef-
ten. Ist Axxel "IT", so müssen Sie wie-
derum dem gegnerischen Blechbubi
eine Marke aufdrücken, bevor die
schnelle Flaggenjagd weitergeht.
Denn während ein Spieler "IT" ist,
kann der arme Wicht keine Flagge
erobern.

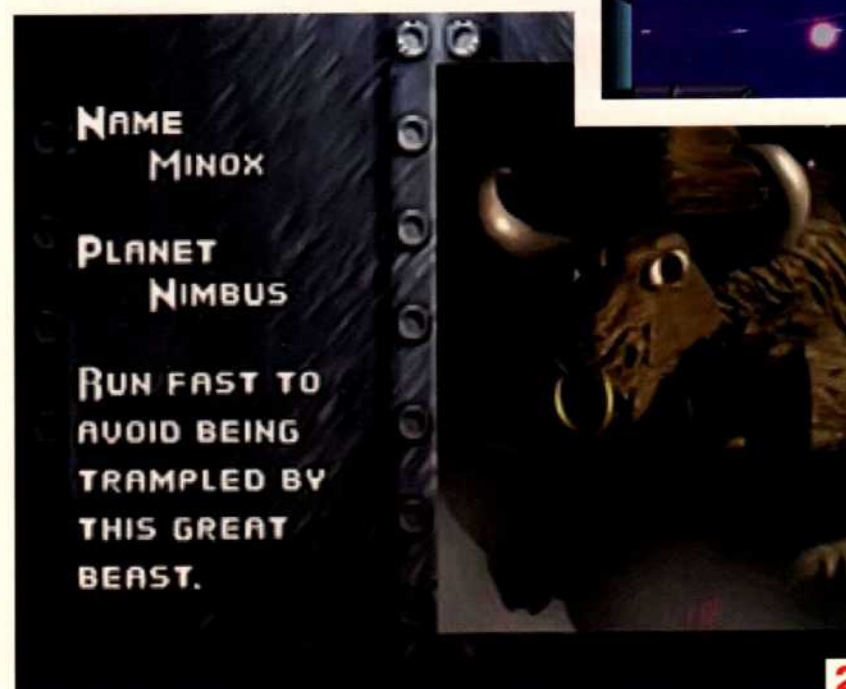
Um nicht dem Wahnsinn zu verfallen, ver-
weist ein grüner Pfeil auf den Gegner, wenn Sie IT
sind. Wenn nicht, zeigt das Symbol die Richtung
an, aus der das Monster herbeistürmt.

Fahnenjagd

Hinterhältig, wie Leveldesigner nun mal sein
müssen, haben sie die Plattformen so konstru-
iert, daß manche Fahnen auf unzugänglichen Fel-
dern stehen. Brückenbauen schafft in diesem Fall
Abhilfe und kostet keine Extramagiepunkt. Nett
animiert, ist in Nullkommanichts ein zusätzliches
Feld aufgebaut, das Axxel aber nur kurz betreten
darf, um eine Fahne zu sichern. Einen Lidschlag
später löst sich der Boden unter seinen Füßen
wieder in Luft auf. Also Vorsicht! Wenn Sie drei
Runden in den Fängen Vorgas überleben, dürfen
Sie sich zur Belohnung mit einem Mini-Spiel-
chen vergnügen. In dieser Bonusrunde sammeln
Sie Power-ups in Form von pulsierenden Bällen
unterschiedlicher Größe, um die Eigenschaften
Ihres Bildschirm Alter-Egos zu trainieren. Grüne
Power-ups aktivieren dauerhaft die Gesamtge-
schwindigkeit, rote Bälle verbessern die ma-



[1] Eine faszinie-
rende Lasershow in-
mitten der Galaxis.
[2] Wenn Sie den
Text aufmerksam
gelesen haben, dann
wissen Sie, was in
diesem romantischen
blauen Level zu tun
ist. **[3]** Sternzeichen:
Stier. Aszendent:
Nimbus. Jeder Geg-
ner ist für Minox ein
rotes Tuch.



gischen Kräfte, und die blauen verändern
Beschleunigung, Wendigkeit, Erholungszeit und
Bodenhaftung nach den Kontakt mit Land-
plagen. Keine Lust mehr, allein gegen den
Risc-Prozessor der PlayStation zu figh-
ten? Ein Zwei-Spieler-Modus sorgt für
kurzzeitige Abwechslung.



Grid Run

Meine Meinung: Um es höf-
lich zu sagen: Grid Run
ähnelt Süßstoff. Das Spiel
ist ideen- und grafikredu-
ziert und bietet leicht ver-
dauliche Spielekost für den
kleinen Softwarehunger
zwischendurch. Die Augen
essen ja bekanntlich mit -
zu sehen ist aber nur
durchschnittliche Haus-
mannskost, die nicht an-
satzweise die Power der
PlayStation ausschöpft. Die
etwas dusseligen Gegner
sorgen nicht gerade für

spannende Unterhaltung,
und nach den ersten Leveln
machte sich Motivationslo-
sigkeit bei mir breit. Wer
unbedingt in über 50 Le-
veln seinen eisernen Sie-
geswillen demonstrieren
möchte, kann das mit Si-
cherheit überteuerte 100
Mark-Programm kaufen.
Kurzweiliges Vergnügen
nach Pac-Man-Art ist ja
kein Skandal, allerdings
Lichtjahre entfernt von der
Originalität des Kultspiels.
Marcel Peters

■ GENRE:	Action
■ VERFÜGBAR AB:	bereits erhältlich
■ HERSTELLER:	Virgin Interactive
■ ENTWICKLER:	Virgin Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	3
■ SOUND:	3
■ PRÄSENTATION:	3
■ GAMEPLAY:	3
■ MOTIVATION:	3
■ PREIS/LEISTUNG:	3
GESAMTWERTUNG:	3,0



[1] Diese Höllen-Fledermaus hat eine stattliche Lebensenergie. **[2]** An diesem düsteren Ort beginnt die Geschichte von Sir Ash Lambert.

Vandal Hearts

Nach dem **großen Erfolg von "Suikoden"** ruhte sich Konami nicht auf seinen Lorbeeren aus, sondern kreierte flugs einen neuen potentiellen Hit. von Philipp Schneider

Vandal Hearts – zu deutsch "Barbarenherz" – ist ein Strategiespiel mit Rollenspielelementen. Das bedeutet, daß Sie mit einer Gruppe von anfangs drei Mitgliedern etliche Kämpfe gegen Dämonen, Golems oder Goblins bestreiten müssen. Und während Sie meuchelnd durch die Szenarien ziehen, wird die Story langsam weitergesponnen. Auf den ersten Blick mag Vandal Hearts etwas schlicht erscheinen. Doch der Schein trügt. Schon nach kurzer Zeit will man gar nicht mehr aufhören, den Guten zum Sieg zu verhelfen. Apropos "Gute": Diese sind ausnahmsweise keine Rebellen, sondern Mitglieder der DSF. Die "Democratic Security Force" ist die dritte Division von Ishtarian. Diese Republik wurde vor 15 Jahren aufgebaut, als – der Legende nach – ein mutiger Mann namens Arris das böse Königreich besiegte und die Ishtarian Republic formte. Dummerweise verschwand Arris kurz nach seiner Heldentat und ward nicht mehr gesehen.

Als Sie – namentlich Ash Lambert – nun gerade auf dem Weg zum "Capital" sind, werden Sie, wie es der Zufall will, von einer Räuberbande überfallen. Zum Glück stehen Ihnen Ihre besten Freunde Diego Renault und Clint Picard zur Seite.

Ritterspiele

Nachdem Sie diesen ersten Fight lebend überstanden haben, marschieren Sie schnurstracks in das nächste Dörfchen, um neue Waffen zu kau-

fen, heilende Salben zu erstehen oder sich einfach nur mal in der Kneipe umzuhören. Sie kommen so z.B. zu besseren Langschwertern, stärkeren Rüstungen oder neuen Bögen. Schade ist nur, daß das Sammelsurium der Waffen, die für den



Die Bogenschützen sind die schlimmsten Einheiten, die der Gegner zu bieten hat.

[1] Die Kampfschauplätze sind in dreidimensionale Blöcke unterteilt. **[2]** Diese äußerst einfache Missionsbeschreibung weist Sie auf Ihre "Zielperson" hin.



Verkauf freigegeben sind, sehr klein ist. Wenn Sie in diesem Ort alles erledigt haben, geht es auch schon weiter zum nächsten Abenteuer.

Leider steuern Sie die Figuren auf ihren Wanderungen durch die Prärie nur indirekt. So bestimmen Sie lediglich den Zielpunkt und erkunden nicht wie bei Suikoden die Landschaften selbst. Damit beschränken sich Ihre Aktionsmöglichkeiten auf Kämpfen und Kaufen. Ersteres ist auch der Kernpunkt des Spiels. Sie fighten in den unterschiedlichsten Gebieten mit den verschiedensten Gegnern. Einmal sind böse Statuen zu zerstören, ohne die angreifenden Dorfbewohner – die verhext wurden – zu verletzen. Ein anderes Mal prügeln Sie sich mit Untoten, um den Eingang einer Höhle zu erreichen. Damit die Rollenspielelemente nicht zu kurz kommen, bauten die

besten, ebenso die Priester oder Mönche. Zu den beiden letzten Charakteren ist zu sagen, daß diese nicht einfach so ins Spiel gekommen sind. Mit Hilfe der sieben Götter wandeln Sie Ihre Figur in einem "Dojo" in eine andere – meist bessere – Klasse. So steigt ein normaler Krieger z. B. in die Kategorien "Swordsman" oder "Guardman" auf. Bessere Waffen, mehr Hitpoints und eine höhere Lebensenergie heben die Aussichten auf einen Sieg bei der nächsten Konfrontation. Dieses Feature ist die beste Neuerung in Konamis jüngstem Game. Es kommt richtig frischer Wind auf, wenn Sie Ihre Figur durch die "Ausbildung" schicken und somit seine Werte wie Gewandtheit, Stärke oder Rüstungsschutz entscheidend verändern. Einige Helden erlernen sogar das Fliegen.

Das Kampfsystem von Vandal Hearts ist – ähnlich wie bei Suikoden – rundenbasierend. Das heißt, daß Sie in aller Ruhe Ihre nächsten Züge überdenken dürfen und nicht in Echtzeit fechten müssen. Nachdem Sie alle Ihre Charaktere bewegt haben, darf der Feind seine Einheiten in Stellung bringen. Doch während Bogenschützen ungehindert attackieren, hat der Gegner bei einem Angriff durch einen Nahkämpfer die Gelegenheit zurückzuschlagen.

Verschachtelt

Die Grafik von Vandal Hearts ist dreidimensional gehalten, allerdings nicht in fließend übergehenden Hügeln, sondern in Quadraten, die das ganze Feld wie ein Brettspiel aussehen lassen. Obwohl dieser Stil nicht ganz so hübsch ist, hat er dennoch einige Vorteile. Die virtuelle Kamera

Die virtuelle Kamera saust von einem Eck zum anderen und zoomt absolut flüssig.

Entwickler Magiesysteme, verschiedene Items und vieles mehr ein. Selbstverständlich dürfen die – je nach Waffe unterschiedlich hohen – Hitpoints nicht fehlen. Bombastische Zaubersprüche wie der "Frostbolt", der die Gegner (besonders Golems) einfriert, oder magische Blitze sind ebenso vorhanden, wie der "Paralyze-Spell", der die Gegenspieler kampfunfähig macht. Damit Sie beispielsweise nicht allzu schnell verlieren, ist es Ihrem Charakter erlaubt, maximal zwei hilfreiche Gegenstände im Rucksack zu haben. Natürlich zählen Rüstungen oder Waffen extra. Im Dorfladen rüsten Sie sich mit "herbs", also



saust von einem Eck zum anderen und zoomt absolut flüssig. Daß sich die Objekte bei allzu naher Betrachtung in Pixelhaufen verwandeln, stört nicht weiter, da der Überblick das einzige ist, was zählt. Außerdem schätzen Sie aufgrund dieser eckigen Aufbauweise der Hügel viel leichter ab, wo die ideale Position für einen bestimmten Helden sein könnte.

Der Sound ist traditionell klassisch gehalten. Von schönen Frauengesängen im Intro über dra-

matische und schwere Musik bei den Angriffen der Feinde ist alles geboten. So spürt man richtig die bösen Widersacher, wie sie langsam immer näherrücken. Ein "Game Over" schmerzt doppelt so stark, wenn die Musikuntermalung dabei ein trauriges Lied trällert. Doch auch fröhliche Flötenlieder haben ihren Platz gefunden. Im Dorf z.B. erholen Sie sich von den Strapazen und lauschen den lustigen Klängen.



pat

Vandal Hearts

Meine Meinung: Vandal Hearts ist mit der beste Strategie/RPG-Mix, den es derzeit gibt. Die gute Mischung zwischen Magie, Attacken und Kräutern während den Kämpfen lassen keinen Fight wie den anderen aussehen. Auch die grauen Zellen werden in den späteren Kampfsituationen genügend auf die Probe gestellt. So müssen Sie sich - wenn Sie gewinnen wollen - einen genauen Plan bezüglich Ihrer strate-

gischen Züge und des Einsatzes der magischen Sprüche machen. Die Grafik und der Sound sind solide und bestechen nicht gerade durch Perfektion. Die Story hält einige überraschende Wendungen parat und überrascht den Spieler immer wieder von neuem. Die tolle Atmosphäre, die sich mit jeder Minute verdichtet, ist einer der Glanzpunkte von Vandal Hearts. Und dies zählt bei einem RPG am meisten. Philipp Schneider

■ GENRE:	Strategie
■ VERFÜGBAR AB:	Juni
■ HERSTELLER:	Konami
■ ENTWICKLER:	KCET
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	2,5	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	2		
■ GAMEPLAY:	2		
GESAMTWERTUNG: 2,1			



MLC - Hard & Software
02841-94260

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623

Bestellannahme:
Mo - Fr: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr

Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

V. Ralley 84.95

Adidas Power Soccer Internat.	84.95
Adventure of Lomax	84.95
Agent Armstrong	84.95
Agile Warrior F111	84.95
Alien Trilogy	89.95
Andretti Racing	79.95
Baphomets Fluch	82.95
Battle Arena Toshinden 2	99.00
Battle Stations	79.95
Bedlam	84.95
Big Hurt Baseball F. T.	84.95
Black Dawn	89.95
Blam! Mashinehead	84.95
Blazing Dragons	84.95
Broken Helix	94.95
Bubble Bobble 2	79.95



Bust a Move 2	69.95
Carnage Heart	77.95
Castlemania: The Bloodletting	94.95
Chronicles of the sword	84.95
Contra: Legacy of War !!!	94.95
Cool Boarders	84.95
Crash Bandicoot	99.95
Creation	79.95
Criticom	85.00
Crow: City of Angels !!!	84.95
Crypt Killer	94.95
Cyberia	89.95
Cybersled	84.95
D	84.95
Darklight Conflict !!!	79.95
Darkstalkers	84.95
Davis Cup Tennis	84.95
Deadly Skies	85.00
Deathdrome	85.95
Descent 2	84.95
Destruction Derby	49.95
Destruction Derby 2	97.95
Discworld	84.95
Disrupter	89.95
Dragonheart: Fire & Steel	84.95
Earthworm Jim 2	84.95
Epidemic	79.95
Excalibur	94.95

Soul Blade

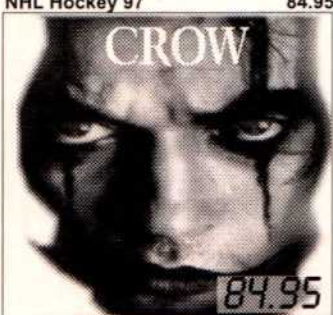


Exhumed	84.95
Fade to Black	49.95
Fifa Soccer 96	49.95
FIFA 97	79.95
Firo & Klawd	79.95
Floating Runner	84.95
Formel 1	99.95
Galaxian 3	89.95
Gex	84.95
Grid Run	85.95
Gunship 2000	94.95
Heavens Gate	84.95
Hebereke	85.00
Hexen	94.95
Hi-Octane	79.95
Hyper Final Match Tennis	85.95
In the Hunt	84.95
Independence Day !!!!	79.95
Intern. Super. Soccer Deluxe	84.95
Intern. Track & Field	89.95
International Moto X	79.95
Iron & Blood !!!	84.95
Iron Man XO	84.95
Jet Rider	79.95
Jumping Flash 2	84.95
Killing Zone	84.95
King of Fighters	97.95
Kings Field	79.95
Killeak the blood	84.95
Krazy Ivan	84.95
Legacy of Kain	79.95
Life Force: Tenka	99.95
Little Big Adventure	79.95
Lost Vikings 2	84.95



Rage Racer 94.95

Magic the Gathering	84.95
Mechwarrior 2	89.95
Megaman X3	85.95
Micro Machines V3	94.95
Monopoly	84.95
Monster Truck	84.95
Namco Soccer Prime Goal	84.95
Nascar Racing 96	84.95
NBA Hangtime	85.95
NBA In the Zone 2 !!!	94.95
NBA Jam Extreme	84.95
NBA Live 97	84.95
NBA-In the Zone	59.95
Need for Speed 2 !!!	79.95
NFL Quarterback Club 97	84.95
NHL Hockey 97	84.95



Porsche Challenge	79.95
Primal Rage	84.95
Psychic Detective	74.95
Raging Skies	93.95
Raven Project	94.95
Resident Evil	84.95
Ridge Racer Revolution	49.95
Riot	84.95
Risiko	84.95
Road Rage	89.95
Sim City 2000	84.95
Soviet Strike	79.95
Speed King	94.95
Speedster	84.95
Spider	84.95
Spot goes to Hollywood !!	84.95
Stadt der verlorenen Kinder	94.95
Starfighter 3000	84.95
Streetfighter Alpha 2	85.95
Super Puzzle Fighter 2	69.95
Suikoden	94.95
Syndicate Wars !!!	84.95
Tekken 2 dt	99.95
Ten Pin Alley	84.95
The Devide: Enemies Within	89.95
The Raiden Project	85.00
Theme Park	79.95
Time Commando	79.95



Titan Wars	79.95
Top Gun Fire at Will	89.95
Twisted Metal World Tours	84.95
Vandal Hearts	94.95
Victory Boxing	85.00
Virtual Tennis	84.95
Virtual Pool	84.95
War Hawk	84.95
Whizz	74.95
Wing Commander IV !!!!	84.95
WipEout 2097	89.95
WWF: In your house	84.95
X-Com Terror from ...	84.95

Ballblazer Champions (us)	119.95
Bushido Blade (jp)	129.95
Brahma Force (us)	109.95
Dracula X (jp)	129.95
Fatal Fury (jp)	109.95
Final Fantasy VII (jp)	139.95
MDK (us)	119.95
Overblood (us)	119.95
Psychic Force (us)	109.95
Rally Cross (us)	109.95
Tobal No 2 (jp)	129.95
Shadoan (us)	109.95
Swagman (us)	119.90
Tenka (us)	119.95
The Fallen (us)	109.95
Tigershark (us)	119.95
Toshinden 3 (us)	119.95
War Gods (us)	109.95
Wing Commander IV (us)	109.95



Multinorm Playstation

GER

JPN

USA



Barpreis: **369.95**

oder: **12 x 39.-**

• Playstation Hardware • Playstation Hardware •

Station Pad A/F



29.95

- 8 Fire Buttons
- Auto Fire Mode
- extra langes Kabel

Hyperblaster



69.95

Wertung Megafun
Ausgabe 06/97
Sehr gut

Memory Card 24Meg	89.95
Org. Link Kabel	19.95
Org. HF-Adapter	49.95
Scart/RGB Kabel	24.95
Org. Controll Pad Sony	49.95
Org. Maus incl. Pad Sony	54.95
NeGcon Pad	79.95
Station Master Pad	39.95
Joypad Verlängerung	19.95
Steering Wheel	169.95
Mad Catz Lenkrad	139.95
PC-Link Paket	84.95
Tasche + Pad + MemCard	89.95
Gamebuster Mogell Modul	59.95

Multinorm Chip

auch für neuste Version !!!!



39.95

1MB Memory Card

PREIS TIP: **29.95**

8MB Memory Card

PREIS TIP: **64.95**

Gamebuster (PSX)

länger leben, härter schlagen,
schneller rennen, höher springen
mit hunderten eingebauten Cheat's. **59.95**

PSX Infrarot Pad



2er Packung **79.95**



**Unsere Bestseller
im Juni.**



ISS PRO

32 Nationalteams, gerenderter Polygon-Grafik, fantastische Spielbarkeit, umfangreiche Strategie- und Taktikoptionen sowie deutscher Live-Kommentar. Das derzeit wahrscheinlich beste Fußballspiel für Playstation.
USK: ohne Altersbeschränkung.

99.-



99.-

MICRO MACHINES V3

Rasen Sie mit abgefahrenen Miniaturflitzern durch eine überdimensionale Alltagswelt. Spitzengrafik, geniales Gameplay und excellenter 8-Spieler-Modus,
USK: ohne Altersbeschränkung.



99.-

VANDAL HEARTS

Atemberaubendes Strategiespiel mit Rollenspielelementen und deutschem Bildtext. Videogames 5/97: „... eines der besten Strategiespiele für die Playstation.“ (Wertung 83%)
USK: 12 J.



99.-

NBA

IN THE ZONE 2

„Unglaubliche Detailverliebtheit, dynamisches Gameplay sowie intelligente CPU-Akteure zeichnen dieses Produkt aus. Es gibt derzeit keine bessere Basketball-Simulation.“
Mega Fun 2/97 (Wertung 90%)
USK: ohne Altersbeschränkung.

Unsere
Shooting-Stars



99.-

CRYPT KILLER

Eines der schnellsten Arcade-Shooting-Games führt Sie durch die unheimliche Düsternis mystischer Krypten. Mumien, Monster und Medusen lauern an jeder Ecke. Spielbar mit dem Konami-Hyperblaster.
USK: 18 J.



69.-

HYPERBLASTER

Die ultimative Lightgun für Sony Playstation. Kompatibel mit Spielen wie zum Beispiel Crypt Killer. Fun Generation 4/97: „...liegt optimal in der Hand und ist technisch ausgereift. Uneingeschränkt empfehlenswert.“

MediaMarkt

Namco Soccer Prime Goal

Der Juni ist ein guter Monat für Fußballfreunde.

Neben der Meisterschaftsentscheidung und dem Pokalfinale

stehen auch drei neue Footie-Games in den Regalen.

"Prime Goal" ist eines davon. von Artur Hoffmann



[1] Eine langweilige Torszene. [2] und [3] Die Kameraperspektiven und das Replay helfen nicht weiter, wenn das Spiel keinen Spaß macht. [4] Ab und an ein guter Schuß macht dem Torwart viel Verdruß.

Falls Sie sich auf ein spannendes Spiel zwischen den besten Nationen der Welt freuen, werden Sie bereits im Teamauswahlbildschirm arg enttäuscht. Lächerliche 14 Mannschaften, die zudem allesamt europäischer Abstammung sind, machen sich breit. Ähnlich mager ist auch die Auswahl der Stadien: zwei Arenen, das war's. Wer angesichts dieser Mängel glaubt, daß wenigstens das Gameplay in Ordnung sein müßte, der wartet sicher auch am 24. Dezember auf das Erscheinen des Christkinds.

Zwar können die Wizzi-wuzzi-Spieler passen, schießen und grätschen – aufgrund der schlech-

ten Grafik erkennen Sie aber nicht immer, wer eigentlich den Ball führt. Vollkommen lächerlich wird das ganze Gekicke durch die Geräuschkulisse. Nicht einmal in Sachen Optionen überzeugt Prime Goal. Zwar dürfen Sie Ihre Spiele erfreulicherweise auch in der Nacht austragen, die Halbzeitlänge einstellen sowie die Steuerung des Torwarts festlegen – das ist aber definitiv zu wenig. Zu allem Überfluß führt ein "automatischer" Torhüter auch alle Abschlüsse bzw. -würfe selbständig aus. Von intelligentem Spielaufbau keine Spur. Da reißen auch die drei Kameraperspektiven nichts mehr raus.

Das einzige Feature, das zumindest ansatzweise mit dem Prädikat benutzerfreundlich ausgezeichnet werden darf, ist die Multi-Player-Liga. Hier bolzen Sie mit bis zu sechs Personen um Punkte und Titel. pat



Namco Soccer Prime Goal

Meine Meinung: Oh mein Gott! Dieses Spiel, das aussieht wie ein 16bittiger Soccerzombie, ist ebenso aufregend wie ein Besuch bei der Floh-Weitsprung-Weltmeisterschaft. Was haben sich die Entwickler nur dabei gedacht, dieses Low-Budget-Werk auf den europäischen Markt zu bringen? Entweder halten uns die Marketingstrategen für vollkommene Idioten oder – was noch schlimmer wäre – sie sind von der Qualität

des Spiels überzeugt. Wenn ich lachen will, schaue ich mir "Kalkofes Mattscheibe" oder "Beavis & Butt-Head do America" an. Wer sich dieses Spiel kauft, ist entweder blind, ein Anhänger der Urawa Red Diamonds oder hat keine Ahnung, welche Perlen es auf dem Fußballmarkt gibt. Noch eine ganz große Bitte an Mr. Namco: Laßt diese Programmierer unter gar keinen Umständen an "Tekken 3" ran. **Artur Hoffmann**

■ GENRE:	Fußball
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	Namco
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	3	■ MOTIVATION:	6
■ GRAFIK:	5	■ PREIS/LEISTUNG:	5
■ SOUND:	5		
■ PRÄSENTATION:	5		
■ GAMEPLAY:	4		
GESAMTWERTUNG: 4,5			

Du kannst es haben... Er nicht mehr!

(...hole es Dir, bevor es zu spät ist!)

DER ERSTE FUSSBALL-MANAGER FÜR DIE PLAYSTATION

EIN- ODER ZWEISPIELERMODUS

ALLE NATIONALEN UND EUROPÄISCHEN LIGAWETTBEWERBE

SPIELERVERLEIH UND -TRANSFER

ANIMIERTE SPIELHÖHEPUNKTE

INTUITIVES INTERFACE MIT MAUSSUPPORT

KOMPLETT DEUTSCH



MEGA FUN 4/97 - 77%

VIDEO GAMES 4/97 - 77%

Player Manager

Für uneingeschränkten Spielspaß



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065,
Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich:
ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

ANCO



[1] Sie wissen ganz genau, daß rechts überholen verboten ist. [2] Ein kontrollierter... [3] ...und ein unkontrollierter Drift. [4] Der Rivale wird überholt.



Tokyo Highway Battle

Ein Rennspiel, in dem es wirklich auf die Stoßdämpfer Ihres Fahrzeugs ankommt? Da haben wir schon erst mal gestutzt – und trotzdem Platz genommen. von Artur Hoffmann

Dann ging es aber auch schon zur Sache. Zunächst wechselten wir die schlechten Stoßdämpfer unseres MX5-Doppelgängers gegen das Spitzenfabrikat "Gymkhana" aus. Nach dieser Korrektur verhielt sich der Wagen in den Kurven gänzlich anders als zuvor, und die Rundenzeiten wurden besser und besser.

On the Road again

"Tokyo Highway Battle" als originell zu bezeichnen wäre fast schon ein wenig vermessen, da alles irgendwie schon mal dagewesen ist. Die drei Strecken, auf denen Sie gegen einen computer-gesteuerten Gegner fahren, sind allesamt Mitten in Tokio angesiedelt. Wie es sich für solche Stadtkurse gehört, wimmelt es nur so von Bussen und LKWs, die Ihnen das Leben schwermachen. Lassen Sie sich von diesen Hindernissen nicht beeindrucken, gibt es eine nette Belohnung: Wenn Sie vor Ihrem Konkurrenten durchs Ziel kommen, gewinnen Sie einen großen Sack voll Geld. Werden Sie nur Zweiter, so gibt es lediglich einen kleinen Beutel mit Zaster. Siegen Sie aber in allen drei Kursen, so fahren Sie diese noch einmal. Diesmal aber gegen schnellere und ausgebufftere Gegner. Am Ende treten Sie dann gegen den härtesten Fahrer des Rennens an, den "Drift King". Dieser Typ beherrscht (Sie ahnen es bereits) eines der

wichtigsten Merkmale dieses Games nahezu perfekt – das Driften.

Allerdings ist nicht einmal dieses tolle Feature besonders originell, da Driften und Powersliden ein und dasselbe ist. Letzteres ist Ihnen sicher aus "Ridge Racer" schon hinlänglich bekannt. Damit Ihnen diese Art der Fortbewegung nicht allzu schwer von der Hand geht, haben die Entwickler netterweise eine der hinteren Tasten des Controllers dafür vorgesehen. Damit rutschen auch ungeübte Piloten mit den allerbesten Driftern um die Wette. Jedoch ist diese Technik nicht gerade einfach zu erlernen. Ihr Wagen neigt nämlich sehr stark dazu, auszureißen und von der Straße auszubrechen, da Sie am Anfang permanent zu stark gegensteuern. Wenn Sie es aber erst einmal drauf haben, wird das Kurvenfahren zu einem echten Erlebnis.

Altmetall

Tokyo Highway Battle versucht mit allen Mitteln, realistisch zu wirken. Der eingangs angesprochene Stoßdämpfertausch zeigt tatsächlich Wirkung. Diese ist zwar nicht so übertrieben, daß Sie plötzlich in drei Sekunden von 0 auf 100 beschleunigen – eine akkuratere Steuerung in den Kurven wird Ihnen jedoch sicher auffallen. Dies ist sehr gut, da das Game so um eine entscheidende Portion Spielspaß angereichert wird.



Alternative Spiele

Formel 1	1,7
Ridge Racer	2,2
Porsche Challenge	1,5
Andretti Racing	2,4
Rage Racer	1,5



[1], [2] Es bedarf wirklich etwas Übung, um das perfekte Driften zu erlernen.
[3] Gleich geht's los.



Bauen Sie Ihren Wagen nach Ihren Vorstellungen zusammen, tunen Sie ihn hier und da etwas, und bevor Sie sich versehen, gewinnen Sie Ihre Rennen. Leider hat das aber auch zur Folge, daß Sie Ihr altes Fahrzeug gegen ein neues und vor allem schnelleres eintauschen müssen. Dann haben Sie die leidvolle Aufgabe, alles noch einmal Ihren Ideen anzupassen.

Außerdem ist es nicht so einfach, wie Sie vielleicht denken, die richtigen Modifikationen vorzunehmen. Ihr Online-Technikberater gibt Ihnen zwar einige Tips, alles verrät er Ihnen jedoch nicht. So verheimlicht er Ihnen z.B., daß Sie neue Bohrungen brauchen, wenn Sie aus einem neu angeschafften Motorblock die volle Leistung herausholen möchten. Eigentlich ist dies gar nicht so schwierig, Sie müssen nur zunächst etwas Zeit mit Experimenten verbringen, bevor Sie herausbekommen, welche Teile Sie einkaufen.

Haben Sie erst einmal ein halbwegs anständiges Fahrzeug beisammen, ist das Rennen aber noch nicht gewonnen. Wie Sie sich wahrscheinlich vorstellen können, sind die Highways in Tokio ziemlich voll. Trucks, PKWs, Busse und Vans

wo Sie nur hinsehen. Und als ob es nicht schon schwer genug wäre, den Computer zu schlagen, müssen Sie dies auch noch in einem solchen Verkehr bei 280 km/h bewerkstelligen. Viele Male werden Sie mit dem Heck voraus durch die Kurven schleudern und keine Chance haben, den Crash mit der Mauer zu vermeiden.



Tokyo Highway Battle

Meine Meinung: Tokyo Highway Battle ist ein feines Spiel. Mit einem Topwagen und möglichen Maximalgeschwindigkeiten von 300 km/h reißt es Sie gewaltig mit. Zugegebenermaßen sind die drei vorhandenen Kurse nicht gerade üppig, das Gameplay überzeugt dagegen sehr. Außerdem tut es gut, mal wieder ein Rennspiel zu sehen, das versucht, realistisch zu sein – wie "Porsche Challenge". Im direk-

ten Vergleich mit diesem grandiosen Titel belegt Tokyo Highway Battle einen ganz knappen zweiten Platz. Einige von Ihnen werden Tokyo möglicherweise sogar als besser einstufen, da hier durch den engen Verkehr eine besondere Spannung dazukommt. Wenn Sie von "F 1" genug haben und nicht so auf Porsches stehen, dann sollten Sie sich Tokyo Highway Battle auf jeden Fall näher ansehen. **Artur Hoffmann**

■ GENRE:	Autorennen
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	THQ
■ ENTWICKLER:	Jaleco
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	3
■ PRÄSENTATION:	2,5
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	2,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,2



[1] Was für Experimente betreiben diese Typen eigentlich? **[2]** In der Computerzentrale erfahren Sie einiges über den Generator. **[3]** Raz und Pipo – das ungleiche Paar auf der Suche nach dem Ausgang.



Overblood

Ein Mann ohne Gedächtnis macht sich in einem geheimen Forschungslabor auf die Suche nach der Wahrheit. Begleitet wird er dabei zuerst von einem kleinen Roboter, später von einer netten Dame. von Artur Hoffmann

Der Strom der Action-Adventures scheint nicht abzureißen. Nach "Excalibur 2555 A.D." steht nun ein weiterer Vertreter dieses Genres auf dem Prüfstand: "Overblood". Dieses Spiel erntete in Japan bereits gute Kritiken und wurde im Vorfeld sogar als möglicher Nachfolger von "Biohazard" (besser bekannt unter dem Titel "Resident Evil") gehandelt. Obwohl sich diese Prophezeiung als Schnellschuß erwies, hat Electronic Arts mit Overblood einen dicken Fisch an Land gezogen. Riverhillsoft's düstere Suche nach dem Ich ist ein erstklassiges Spiel, dessen Betonung mehr auf Adventure als auf Action liegt. Das soll aber nicht bedeuten, daß Sie während des Spiels einschlafen. Ganz im Gegenteil. Wenn Ihnen die erste verschrumpelte Leiche vor die Füße fällt, sollten Sie weder Speisen noch Getränke in Ihrer Nähe haben.

Drei Freunde

Nach einer Tiefschlafphase erwachen Sie plötzlich in einem fremden, geheimnisvollen Raum. Sie wissen nicht wo Sie sind, Sie haben keine Ahnung, warum Sie hier sind, und Sie wissen vor allem nicht, wer Sie sind. Das einzige, was Ihnen auffällt, ist die verdammte Kälte, die Ihnen zu schaffen macht. Bei einer Temperatur von -10 Grad beträgt Ihre durchschnittliche Lebenserwartung ungefähr eine Minute. Dermaßen ins sprichwörtliche kalte Wasser geschmissen, müssen Sie sich zuerst um die Wiederherstellung der Stromversorgung kümmern und zusätzlich ein warmes Jackchen auftreiben.

Bereits nach diesen ersten Szenen wissen Sie, wie es im Spiel weitergeht – Action gepaart mit zahlreichen knackigen Puzzles. Ihr Ziel ist es, endlich die Antworten auf die drei oben gestellten Fragen zu erhalten. Dabei müssen Sie ein riesiges Gelände durchsuchen, Kämpfe führen und Gegenstände aufsammeln. Damit Sie bei Ihrer Suche nach der Identität nicht so allein sind, schließt sich Ihnen im ersten Spieldrittel ein kleiner, piepsender Roboter namens "Pipo" an. Da-



[1] Bäume hätten Sie in dieser sterilen Umgebung wohl am wenigsten erwartet. **[2]** Der beleuchtete Gang sieht wirklich stark aus. **[3]** Was es wohl in dieser Höhle alles zu finden gibt?

fordern Sie unseren
kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email:
info@playcom.de

Sony PSX

4-4-2 Fußball	dt	74.99
3D-Maze	dt	99.00
3D Pinball	dt *	99.00
A-Train (AIV Global)	dt	99.99
Aaron vs. Ruth	dt	89.00
Actua Golf	dt	79.00
Actua Tennis	dt	89.00
Actua Golf 2	dt	89.00
AD&D Forgotten Real.	dt *	89.99
Adidas Power Soc. 2	dt	89.00
Aftermath	dt *	89.99
Agent Armstrong	dt	89.00
Alien Virus	dt	89.00
Aliens	dt	89.00
Allegiance	dt *	99.00
Alone in the Dark 2	dt	79.00
Alphastorm	dt	89.00
Alundra	jp	144.00
Atari Arcade Greatest	dt	74.99
Athanos	dt	89.00
Baphomet's Fluch	dt	89.00
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battleground	dt	89.00
Battle A.Toshinden 2	dt	99.00
Battle Sport	dt *	89.00
Battle Stations	dt	89.00
Bedlam	dt	89.00
Beyond the Beyond	dt *	99.00
Birthing	dt	99.00
Black Dawn	dt	89.00
Blast Chamber	dt	89.00
Bloodlust	dt *	89.00
Bloodfist	dt	89.00
Breakpoint Tennis	dt	79.99
Breath of Fire 3	dt *	84.00
Broken Helix	dt	99.00
Bubble Bobble 2	dt *	84.00
Bubsy 3D	dt	99.00
Burning Road	dt	79.99
Buschido Blades	jp	139.00
Buzzsaw	dt	99.00
Car	dt	89.00
Carnage Heart	dt	84.99
Casper	dt	79.99
Castlevania	dt *	99.00
Colony Wars	dt	89.00
Comm. & Conquer 1	dt	99.00
Contra	dt	99.00
Converse Hard Core H	dt	99.00
Crow: City of Angels	dt	84.99
Crypt Killer	dt	99.00
Cyber Gladiators	dt *	89.00
Dark Crusaders	dt	89.00
Darklight Conflict	dt *	84.00
Darkstalkers	dt	79.99
Dawn of Darkness	dt	99.00
Deadly Skies	dt	89.00
Deathdrome	dt	89.00
Demon Driver	dt	99.00
Descent 2	dt	79.99
Destruction Derby 2	dt	99.00
Die Horde	dt	89.00
Stadt verlor. Kinder	dt	89.00
Dimm & Witt	dt	89.00
Discworld 2	dt	89.00
Double Dragon	dt *	89.00
Down in the Dumps	dt *	89.00

Dracula X	jp	139.00
Dragon Ballz	dt	94.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragonheart	dt	79.99
Dreadnought	dt	99.00
Dreams	dt *	89.00
Dream 18 Golf	dt	89.00
Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt *	89.00
Ecstasia	dt *	99.00
Epidemic	dt	84.99
Epsilon Indi	dt	89.00
Excalibur	dt	89.00
Exhumed	dt	79.99
Extreme Games 2	dt	84.99
Extreme Dream	dt	94.00
F1	dt	109.00
F1 Racing	dt *	89.00
Fantasy Golf	dt	89.00
Fifa Soccer 97	dt	84.00
Fighting Game	dt	99.00
Final Fantasy 4	jp	119.00
Final Fantasy 7	dt *	109.00
Flottenmanöver	dt *	89.00
G-Police	dt	99.00
Gene Wars	dt *	89.00
Geom Cube (Blockout)	dt	89.00
Grand Theft Auto	dt *	84.00
Grid Run	dt	89.00
Guts'n'Garters	dt	99.00
Hardcore 4x4	dt	79.99
Hardwar	dt	89.00
Heavens Gate	dt	89.00
Hercs Adventure	dt *	79.99
Horned Owl	dt *	99.00
Hyperblade	dt *	94.00
Hyper Final M.Tennis	dt	79.99
Impact Racing	dt	89.00
In the Hunt	dt	79.99
Independence Day	dt *	84.00
Int. Superstar S.Pro	dt *	99.00
Int. Champ. Soccer	dt	89.00
Int. Superstar Soccer	dt	89.00
Iron Man XO	dt	79.99
Island of Dr. Moreau	dt	89.00
Isnogud	dt *	89.00
Jet Rider	dt	84.99
King of Fighters	dt	84.99
Kumite	dt *	99.00
Last Dynasty	dt *	89.99
Legacy of Kain	dt	89.00
Lemmings Play Paint.	dt	99.00
Lethal Enforcers	dt	99.00
Liberator	dt *	89.00
Little Big Advent.	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	79.99
Magic the Gathering	dt *	89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Manic Karts	dt	84.00
Marvel 2099	dt	89.00
Mass Destruction	dt	84.00
Mayhem	dt *	89.00
Mechwarrior 2	dt	89.00
Mega Man Battle	dt *	89.00
Mega Man 8	dt *	89.00
Mega Man X3	dt	89.00
Micro Machines V3	dt	99.00

TOP SPIEL DES MONATS



Int. Supe. Soc. Pro dt * 99.00

Midnight Run	dt *	99.00
Mission Impossible	dt *	99.00
MLB Pennant Race	dt *	99.00
Monopoly	dt *	89.00
Monster Truck	dt *	89.00
Motor Mash	dt *	89.00
Motor Toon GP 2	dt	89.00
MTV's Aeon Flux	dt	89.00
MTV's Slamscape	dt	89.00
Namco Prime Goal So.	dt	89.00
Namco Smash Court T.	dt	89.00
Namco Museum P. 4	dt	89.00
Nanotek Warrior	dt	89.00

Nascar Racing 96	dt *	89.99
NBA Hangtime	dt	99.00
NBA in the Zone 2	dt	99.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NCAA Basketball	dt	89.00
NCAA Football	dt	89.00
Necrodome	dt *	89.00
NHL Face Off 97	dt	84.99
NHL Hockey 97	dt	89.00
NHL Open Ice	dt *	99.00
NHL Powerpl. Hockey	dt	84.00
Ninja	dt *	99.00
Novastorm	dt	89.00
Offensive	dt	89.99
Overblood	dt	89.00

Panzergeneral 2	dt	89.00
Parasite	dt *	99.00
Perfect Weapon	dt	89.00
PGA European Tour	dt *	89.00
Phantastic 4	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt *	89.00
Pitfall 3D	dt *	89.00
Plades of Rage	dt *	99.00
Player Manager	dt	79.99
Poed	dt	79.99
Pool Champion	dt	89.00
Porsche Challenge	dt	84.99

Power Rangers Pinb.	dt	99.00
Power Move P.Wrestl.	dt	79.99
Princess Maker 3	dt	99.00
Pro 7 Compilation	dt *	89.00
Project Rally	dt *	89.00
Psychic Force	dt *	89.00
Psychic Detective	dt	84.00
Qad	dt	99.00
Quest for Fame	dt *	94.00
Rage Racer	dt *	99.00

Raven Project	dt	99.00
Rayman 2	dt	94.00
Rebel Assault 2	dt	89.00
Resident Evil 2	dt *	99.00

Resident Evil	dt	89.00
Return Fire	dt	89.00
Return to Zork	dt *	89.00
Riot	dt	89.00
Ripper	dt	99.00
Risiko	dt *	89.00
Road Rage	dt	89.00
Rocket Jockey	dt *	99.00
Rodney Matthews	dt *	89.00
Roll Cage	dt *	99.00
Rosco Mc Queen	dt	89.00
Samurai Showdown 3	dt	84.99
Soul Blade (Edge)	dt	99.00
Space Jam	dt	79.99
Speedster	dt	89.00

Spider	dt	84.00
Spiral Saga	dt	99.00
Spot Goes to Hollywood	dt	89.00
Street Racer	dt	89.99
Suikoden	dt	99.00
Supersonic Racer	dt	79.99
Pang Collection	dt	99.00
Swagman	dt	89.00
Syndicate Wars	dt *	89.00
Tall Ship	dt	89.00

Tekken 2	dt	109.00
Tempest X3	dt	79.99
Ten Pin Alley	dt	89.00
Tenka Liferforce	dt	99.00

Test Drive: Off Road	dt	89.99
The Devide: Enemies	dt	89.00
The Fallen	dt	89.00
The Hive	dt	89.00
Theme Hospital	dt *	89.00
Tigershark	dt	99.00
Timecrisis inkl. Gun	jp	204.00
Time Crisis	dt *	99.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Total Eclipse Turbo	dt	84.00
Total Driving	dt *	89.00
Total NBA 96	dt	99.00
Total NBA 97	dt	84.99
Transport Tycoon	dt	89.00
Trash It	dt	89.00
True Pinball Classic	dt	89.00
Twisted Metal 2	dt	89.00
Ubik	dt *	89.00
UEFA 96/97	dt	99.00
V-Rally	dt *	89.00
Vandal Hearts kp.dt.	dt	99.00

Viewpoint	dt	79.99
Viper	dt *	94.00

Virtual Tennis	dt	84.99
Virtual Pool	dt	79.99
Virtual Snooker	dt	89.00
Virtual Baseball	dt *	89.00
VMX Racing	dt *	89.00
Werewolf Apocalypse	dt *	99.00
Wetlands	dt	89.00
Wing Commander 4	dt *	89.00

Wing Over	dt	89.00
Wipe Out 2097	dt	99.00
Wokumuso	jp	139.00
Wrecking Crew	dt *	99.00
WWF in Your House	dt	79.99
X2 Project	dt	89.99
Zoeks Cartoon Netw.	dt	99.00
Zolks	dt *	89.00
Zork Nemesis	dt *	89.00

Sony PSX-Sonderangebote

Air Combat Platinum	dt	49.00
Alien Trilogy	uk	49.00
Alien Trilogy	dt	49.00
Battle A.Toshinden 1	dt	49.00
Bubble Bobble	dt	69.99
Bust a Move 2 Plati.	dt	49.00
Cyberia	dt	59.99
Cyberspeed	dt	44.99
Davis Cup Tennis	dt	44.99
Destruction Derby 1	dt	49.00
Disruptor	dt	59.99
Need for Speed Plat.	dt *	49.00
Extreme Pinball	dt	44.99
Fade to Black Plat.	dt	49.00
Fifa Soccer 96 Plat.	dt	49.00
Floating Runner	dt	44.99
Goal Storm (Konami)	dt	44.99

Hi Octane (DA)	dt	64.99
Konami Open Golf	dt	44.99
Olympic Games	dt	49.00
Olympic Soccer	dt	49.99
Parodius Deluxe	dt	39.99
Primal Rage	dt	69.00
Re-Loaded	dt	69.99
Revolution X	dt	49.99
Ridge Racer 1	dt	49.00

Rise of the Robots 2	dt	69.99
Road Rash Platinum	dt	49.00
Robopit	dt	44.99
Sampras Extr. Tennis	dt	59.99

Star Gladiator	dt	69.99
Starfighter 3000	dt	44.99
Super Puzzle Fighter	dt	69.00

Tekken 1 Platinum	dt	49.00
Whizz	dt	59.99
Wipe Out 1 Platinum	dt	49.00

World Cup Golf Prof.	dt	39.99
Worms Classic	dt	69.99

Sony PSX-Zubehör

Antennenkabel PSX	dt	39.99
Arcade Joystick	dt	89.00
ASCII Joystick	dt	109.00
ASCII Joypad Autof.	dt	59.00
ASCII Joypad PSX	dt	44.00
Game Bust/Action R	dt	79.99
Gamster Lenkrad PSX	dt	129.99
Hyperblast. Gun PSX	dt	59.99

Joypad JT 403 Contr.	dt	25.00
Joypad Sony PSX	dt	39.99
Joypad Hyper PSX	dt	34.99
Lenkrad VRF-1 o.P.	dt	79.99
Link-Kabel PSX	dt	24.99
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
Memory Card 24 Meg	dt	89.00
Memory Card PSX	dt	34.99
Memory Card PSX	dt	36.99
NeGoon Joypad PSX	dt	84.00
Netzkabel für PSX	dt	9.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
S-Video Kabel PSX	dt	24.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Memory Card & Pad	dt	79.99

Wir führen auch:

SNES, Gameboy, Mega Drive, 3DO, Saturn, PC CD-ROM und Nintendo 64

Händleranfragen erwünscht!

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf, Kein Versand, Preise variieren!

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel.: 089/522 787
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel.: 089/470 21 22

• Versand Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** mit vielen weiteren Titeln an.
Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar
Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0



[1] Die gerenderten FMVs sind sehr hilfreich und schön anzusehen. **[2]** Hier finden Sie den oft benötigten Kanister mit Maschinenöl. **[3]** Das gute alte Kistenverschieben darf in keinem Adventure fehlen. **[4]** Verlassen Sie diesen schmalen Weg, fallen Sie in die Tiefe – Game Over.



Ähnlich wie bei dem Plattformer **"Lost Vikings 2"** können – und müssen – Sie zwischen den beiden Charakteren hin- und herschalten.

durch kommt eine neue Komponente ins Game. Ähnlich wie bei dem Knobel-Hit "Lost Vikings 2" können – und müssen – Sie zwischen den beiden Charakteren hin- und herschalten. Nur so bewältigen Sie die zahlreichen Aufgaben. Im weiteren Spielverlauf wird der treue Roboter durch eine nette junge Dame namens Milly Azray ersetzt. Diese hilft Ihnen zwar bei Ihrer Suche, scheint aber nicht das zu sein, was sie vorgibt...

Eine wertvolle Hilfe sind natürlich die gefundenen Utensilien, die Sie in Ihrem Inventory verstauen. Neben den beliebten Power-Ups (Erste-Hilfe-Spray), finden Sie auch so nützliche Dinge wie z.B. ein Lasermesser, eine Brechstange oder ein explosives Gemisch. Dermaßen ausgestattet sollten Sie bei der Lösung der Denkaufgaben keine allzu großen Probleme haben. Die Schwierigkeit liegt vielmehr darin, die Sachen zu finden. Die Actioneinlagen beschränken sich nicht nur auf

Kämpfe mit den mutierten Versuchskaninchen, sondern beinhalten auch Sprünge sowie – als Krönung – eine nette Einlage, in der Sie mit einem Luftkissenfahrzeug durch einen dunklen Stollen fliegen und dabei auf die verstreuten Felsen achten müssen. Auf diese Art und Weise arbeiten Sie sich Stockwerk um Stockwerk nach oben, um am Ende des Spieles die grausame Wahrheit über sich, Milly und die Machenschaften der bösen Typen zu erfahren.

Es werde Licht

Betrachtet man die Grafik, braucht sich Overblood nicht zu verstecken. Im Gegensatz zu vielen Konkurrenten wie z.B. "Perfect Weapon" oder "Time Commando" verzichtet dieses Spiel auf vorberechnete 3-D-Grafiken und setzt auf Echtzeit. Sporadisch eingesetzte Transparenzeffekte verstärken die ohnehin schon kafkaeske Atmosphäre – ein Mann und ein Roboter laufen in leeren Gängen herum. Leider ist das ganze Geschehen ziemlich dunkel gehalten. So artet die Suche nach einem Schalter des öfteren zu einer minutenlangen Beschäftigung aus. Auch der Verzicht auf eine Automap ist nicht gerade positiv zu bewerten. Gerade in den ausgedehnten Luf-



[1] Die Reparatur des Generators ist nicht gerade einfach. **[2]** Milly hat Ihnen soeben den Virus aus den Leibe gezaubert. **[3]** Verschlussene Türen werden Ihr ständiger Begleiter sein.





tungsschächten wäre diese Art der Orientierung hilfreich gewesen.

Eines der wichtigsten Kriterien bei der Beurteilung eines hektischen Echtzeitadventures ist selbstverständlich die Steuerung. Hier hat "Tomb Raider" Maßstäbe gesetzt, an denen sich alle Nachfolger messen lassen müssen. Overblood setzt in diesem Punkt auf Bewährtes und erlaubt Ihrem Helden neben den üblichen Aktionen auch das Springen und Laufen. Außerdem darf er in die Hocke gehen. Diese Bewegung ist einerseits beim Begutachten tiefliegender Objekte hilfreich, andererseits versteckt sich Raz Karzy – oops, jetzt wissen Sie seinen Namen – auf diese Art. Sowohl die Sprachausgabe als auch die orchestrale Hintergrundmusik sind gut – die Ladezeiten halten sich in erträglichen Grenzen.

Nicht minder gelungen ist auch die Auswahl der drei Kameraperspektiven. Neben der First-Person-Perspektive stehen Ihnen auch eine Schräg-oben- (wie bei Tomb Raider) sowie eine Panoramakamera zur Verfügung.

Durch den Einsatz zahlreicher, teilweise minutenlanger FMV's bekommt die Handlung Hand und Fuß, und auch der Spannungsbogen wird auf diese Art und Weise bis zum Zerreißen gedehnt. Einziger Kritikpunkt ist, daß Sie die Videosequenzen nicht abbrechen können. Das nervt auf Dauer.

pat



BEREIT FÜR DEN MYTHOS?



Overblood

Meine Meinung: Mit Overblood könnte Electronic Arts das gelingen, was ihnen mit "Perfect Weapon" versagt blieb: in einem Atemzug mit dem Fast-schon-Klassiker "Resident Evil" genannt zu werden. Das Original ist zwar immer noch besser, trotzdem zeigt auch EA's Spiel seine unbestrittenen Stärken. Neben der hervorragenden Grafik gefällt mir vor allem die Option, den Spieler zu wechseln. Kommen Sie bei

einem Puzzle als Mensch nicht weiter, versuchen Sie es eben beim nächsten Mal als Roboter. Auch die starke Betonung der Adventurekomponente kommt meinen spielerischen Vorlieben sehr entgegen. Falls Ihnen die immer länger werdende Wartezeit auf RE 2 langsam auf den Wecker geht, sollten Sie einen Blick auf Overblood werfen. Möglicherweise wird das Ihr neuer Favorit.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	3-D-Adventure		
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel		
■ HERSTELLER:	Electronic Arts		
■ ENTWICKLER:	River Hill Soft		
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	1,5
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	2		
■ GAMEPLAY:	2	GESAMTWERTUNG:	1.9





[1] Ein gigantischer Finishmove beutelt Donovans Gegner. [2] Ryu geht nicht gerade zimperlich mit Chun-Li um. [3] Ein "Triplechain" ist ungemein selten und äußerst schwer!

Super Puzzle Fighter 2 Turbo

Bisher waren die Fighter Ken oder Ryu nur als Krieger, die mit Leib und Seele gegen den bösen Admiral Bison kämpften, bekannt. Ein ganz anderes Game kommt allerdings heraus, wenn diese beiden sich plötzlich in knuddelige Figuren verwandeln. von Philipp Schneider

An knallharten 3-D-Shootern oder Rennspielen herrscht auf der PlayStation wahrlich kein Mangel. Doch Knobel-spiele à la Tetris sind sehr rar. Das einzige Game, das in diese Kategorie paßt, ist "Bust-A-Move 2". Doch jetzt tritt Capcom mit dem ersten Tetrisableger auf den Plan. Und dieser ist wahrlich kein müder Abklatsch, sondern vielmehr ein absolut neues Spiel.

Zu Beginn wählen Sie zwischen den Modi "Arcade", "Street Puzzle" und "Versus". Während Sie bei der dritten Variante gegen einen Kumpel antreten, katapultiert Sie die erste direkt in das eigentliche Game. Sie kämpfen – je nach Schwierigkeitsgrad – gegen vier oder acht Gegner. "Street Puzzle" hingegen fordert Sie, bestimmte Goodies zu erspielen. So winken zum Beispiel der Code für den versteckten Charakter Akuma oder eine neue Anzugfarbe für Ken.

Falls Sie kein Fan von Handbüchern sind, müssen Sie die Funktionsfülle, die "Super Puzzle Fighter 2 Turbo" bietet, nicht mühsam nachlesen,

sondern Sie bekommen alles von einem digitalen Trainer erklärt. Dieser scheint fast – wie alle Charaktere – einem japanischen Comicfilm entsprungen zu sein. Eine kleine Stupsnase und ein großer Kopf sprechen für sich. Doch nicht nur bei den Fightern blieb Capcom diesem Grafikstil treu. Auch sämtliche Hintergründe oder Auswahlmenüs sind betont kitschig und erfreuen durch Detailtreue. So reicht die Palette der Bilder, die die Kampfkulisse darstellen, von einem japanischen Dorf über Las Vegas bis hin zu einem wolkenverhangenen Berg. Bestimmte Bilder sind für einen speziellen Charakter bestimmt. Dieses typische Flair zieht sich wie ein roter Faden durch das ganze Spiel. So ist z.B. auch die Musik mit der eines japanischen Restaurants gleichzusetzen. Sanfte, leicht kindliche Klänge vermischen sich mit einem Flötenspiel. Selbstverständlich dürfen dann auch die ständigen – völlig unverständlichen – Kommentare, die die Fighter abgeben, nicht fehlen. Unvermittelte Lachanfalle sind vorprogrammiert, wenn ein Kämpfer, der

kurz vor dem Verlieren ist, zu summen beginnt, um seine Laune aufzubessern.

Steinbruch

Sie sehen schon, Super Puzzle Fighter 2 Turbo hat fast gar nichts mehr mit dem Oldie Tetris gemeinsam. Gar nichts? Doch, denn der primäre Sinn des Spieles ist es, kleine, bunte Vierecke aufeinanderzustapeln. Diese plazieren Sie nun Stein auf Stein, um Türme zu bauen. Oder im Viereck, um einen Riesenklötz zu produzieren. Je mehr gleichfarbige Steine Sie auf diese Art türmen, desto größer ist die Chance, daß Sie Ihrem Gegner ordentlich eins auf die Mütze geben. Denn wenn Ihnen Fortuna hold ist, plumpst von oben eine sich drehende Kugel, die die gleiche Farbe hat wie Ihre Steine. Diese bugsieren Sie nun flugs auf ein Viereck, und voilà, schon wird eine Kettenreaktion ausgelöst, die sämtliche getroffenen Vierecke auflöst. Dann teilt Ihr Charakter, der sich in der Mitte des Bildschirms befindet, einen mehr oder weniger heftigen Schlag aus – zum Leidwesen des Gegners.

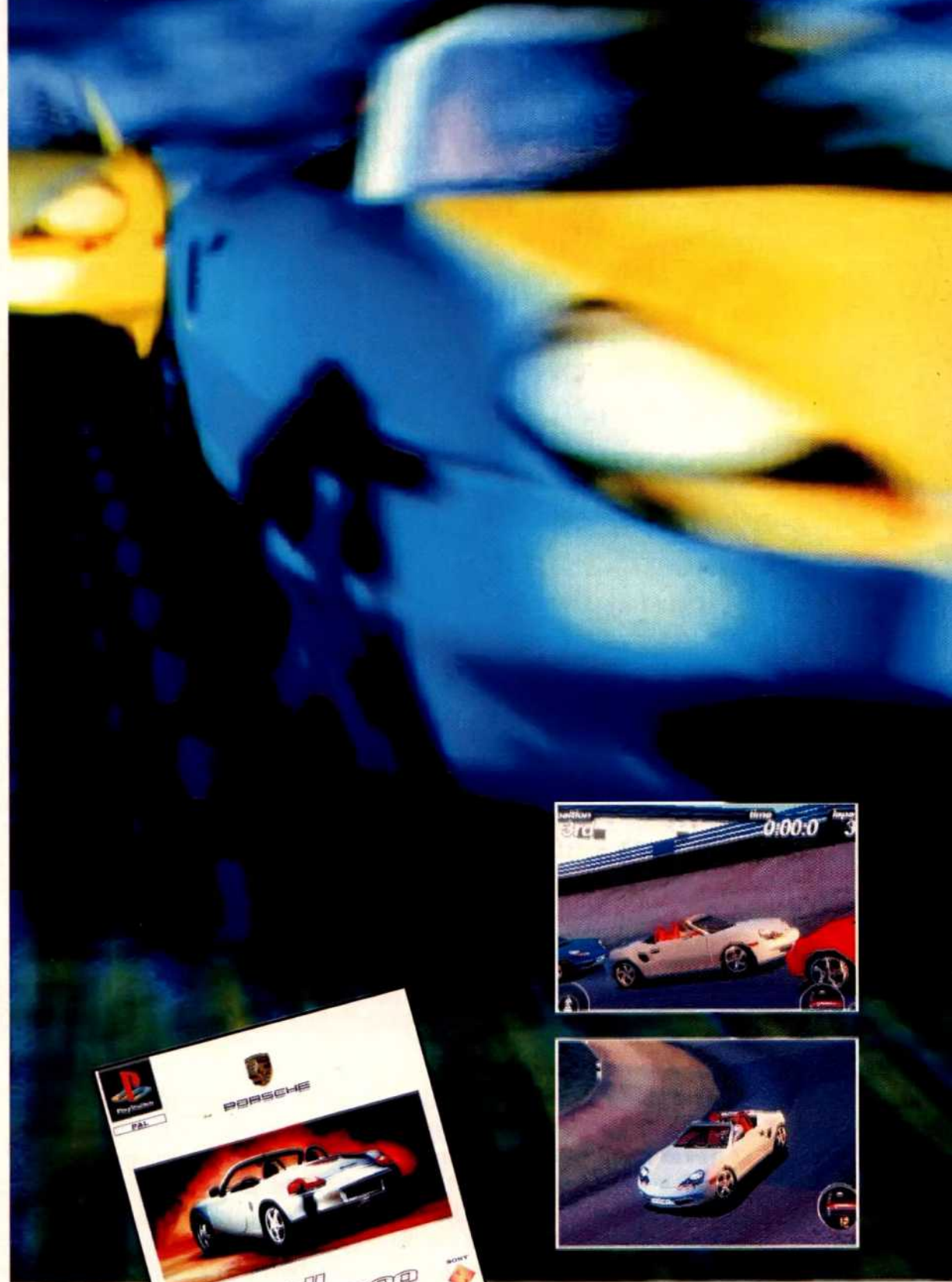
Ganz so einfach wie oben beschrieben ist Capcoms Nesthäckchen dann doch nicht. Selbstverständlich fallen nicht nur Steine einer Farbe, was die Sache ungemein erschwert.

Nachdem Sie nun auf Ihrer Seite eine Reihe aufgelöst haben, regnet diese beim Gegner herunter. Doch nicht als normale Steine, sondern als "Counter Gems". Wie der Name schon sagt, zählen diese Steine bei jeder Berührung von fünf bis Null herunter. Danach verwandeln sie sich in normale Gems, die endlich aufgelöst werden. Doch dies ist bei weitem nicht alles, was Sie tun müssen, um diesen "tödlichen Kampf" zu gewinnen. So fallen manchmal kleine Edelsteine, die bei Kontakt mit einem Gem sofort alle gleichartigen zerstören – ganz egal, wo sich diese befinden. Leider wird Ihr Gegenspieler dann nicht von einem Geröllhaufen erschlagen. Dafür haben Sie überlebenswichtigen Freiraum gewonnen. Denn wenn ein Gem sich über den Bildschirm hinaus nach oben stapelt, haben Sie verloren. Doch bis es einmal soweit ist, vergehen viele Situationen, bei denen entweder Sie oder Ihr Feind dem Sieg zum Greifen nahe sind.



Wann durften Sie sich schon mal mit einer weiblichen Gegenspielerin auf der chinesischen Mauer prügeln?

DEIN BOXSTER WARTET SCHON.



Endlich das Gaspedal stilvoll bis zum Anschlag treten, ohne Angst vor Radarfallen oder Polizeikontrollen. Den Mythos Porsche Boxster gibt's ohne Wartezeit jetzt und nur auf Sony PlayStation: **Porsche Challenge** – Fahrvergnügen pur.

SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.



[1] In den "Next-Feldern" erkennen Sie immer, welches Gem als nächstes erscheinen wird. [2] Nach schweißtreibender Joypadarbeit ist der Sieg endlich in der Tasche. [3] Sie wählen zu Beginn zwischen acht verschiedenen Charakteren aus "Street Fighter" und "Night Warriors".



Eine weitere, äußerst wichtige Funktion sind die sogenannten "Chains", die Ketten. Wenn Sie geschickt agieren und im voraus planen, schaffen Sie es, mehrere Stapel von Gems auf einmal aufzulösen. Um dies zu erreichen, müssen Sie eine Reihe zerstören, und dadurch eine "Auflösekegel" auf einen anderen Stapel Steine fallen lassen. Und schon haben Sie den schönsten Hagel beim Gegner verursacht. Je nachdem wieviele Gems Sie durch diese Taktik zerstören, umso wirkungsvoller sind die Folgeerscheinungen. Die letzte (wirklich allerletzte) Handlung, die Sie ausführen, ist das "Abschwächen" von gegnerischen Attacken. Um dies zu erreichen, müssen Sie ein paar Sekunden, nachdem der Feind eine Kette zum Explodieren gebracht hat, mehr oder mindest ebensoviele Gems auf Ihrer Seite zerstören. Wahrlich kein leichtes Unterfangen, zumal in solchen Situationen selbstverständlich nirgendwo eine rotierende Kugel zu entdecken ist. Haben Sie dieses Kunststück vollbracht, zeigt der gegnerische An-



griff keinerlei Wirkung mehr.

Soviel zum Spielprinzip an sich. Erschrecken Sie nun nicht vor der Fülle an Taktiken und Handlungen, die Sie durchführen. Im

Game ergibt sich alles von selbst. Zu bemängeln gibt es bei Capcoms neuestem Streich eigentlich nur eines: Der immens hohe Schwierigkeitsgrad. Während Sie die Kämpfer im Level "Easy" noch locker zum Frühstück verputzen, entwickeln sich schon im Modus "Medium" die Charaktere zu wahren Tetrisprofis. Die Funktion "Difficult" sollten Sie – wenn Sie vorher noch nicht stahlhart trainiert sind – gar nicht erst ins Auge fassen. Als Anfänger wird man hier so schnell wie in keinem anderem Spiel untergebuttert. Zum Glück stellen Sie im Setup den "Damagelevel", die Spielgeschwindigkeit (wie schnell die Steine fallen) und die Controller Konfiguration ein. Dies erleichtert das Gewinnen ein wenig.



Super Puzzle Fighter 2 Turbo

Meine Meinung: Endlich mal ein Spiel, das nicht der Kategorie Beat'em-Ups oder Racer entstammt. Nach Bust-A-Move 2 dürsteten meine grauen Zellen förmlich nach einer neuen Herausforderung. Durch Super Puzzle Fighter 2 Turbo wird dieses Genre endlich bereichert. Die lustige Spielidee, verknüpft mit den atmosphärischen Grafiken und den japanischen Klängen, vereint sich zu einem Game, das sich ganz und

gar von dem Klassiker Tetris unterscheidet. Besonders gut gefallen hat mir, daß die Charaktere aus "Street Fighter" und "Night Warriors" von den Programmierern in niedliche Comicfiguren umgemodelt wurden. Und obwohl die Langzeitmotivation etwas fehlt, ist Capcoms Tetrisableger mehr als empfehlenswert für alle, die dem Reiz dieses Games schon vor Jahren erlagen.

Philipp Schneider

■ GENRE:	XXXXXX
■ VERFÜGBAR AB:	Echtzeit-Puzzle
■ HERSTELLER:	Juli
■ ENTWICKLER:	Virgin Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	3
■ SOUND:	2,5
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	2,5
■ PREIS/LEISTUNG:	3
GESAMTWERTUNG:	2,4

Treiben Sie gern Sport mit Ihrer PlayStation?

TRICKS

TIPS

**Hier kommt das Sonderheft
für mehr Spaß am Dunkin,
Hattrick, Handicap
oder Matchball...**

TIPS

TRICKS



Ob Sie nun lieber in der NBA ganz nach oben wollen, als Libero die feindliche Abwehr durchbrechen oder konzentriert den Golfschläger schwingen - im PlayStation Sonderheft „Sportspiele“ finden Sie alles über die besten Sport-Games für Sony's Konsole: Ausführliche Spiele-Berichte nach Rubriken geordnet, unzählige Tips zu Strategie und Taktik und natürlich die exklusive CD-ROM voller spielbarer Demos. Holen Sie sich jetzt das PlayStation Sonderheft - oder sind Sie nicht fit genug für so viel Spaß?

**Die ganze Welt des Sports
für nur DM 12,80!**

☐ Ja, schicken Sie mir das
PlayStation Sonderheft
„Sportspiele“ mit der CD-ROM für nur
DM 12,80 + DM 3,- Versandkosten.

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

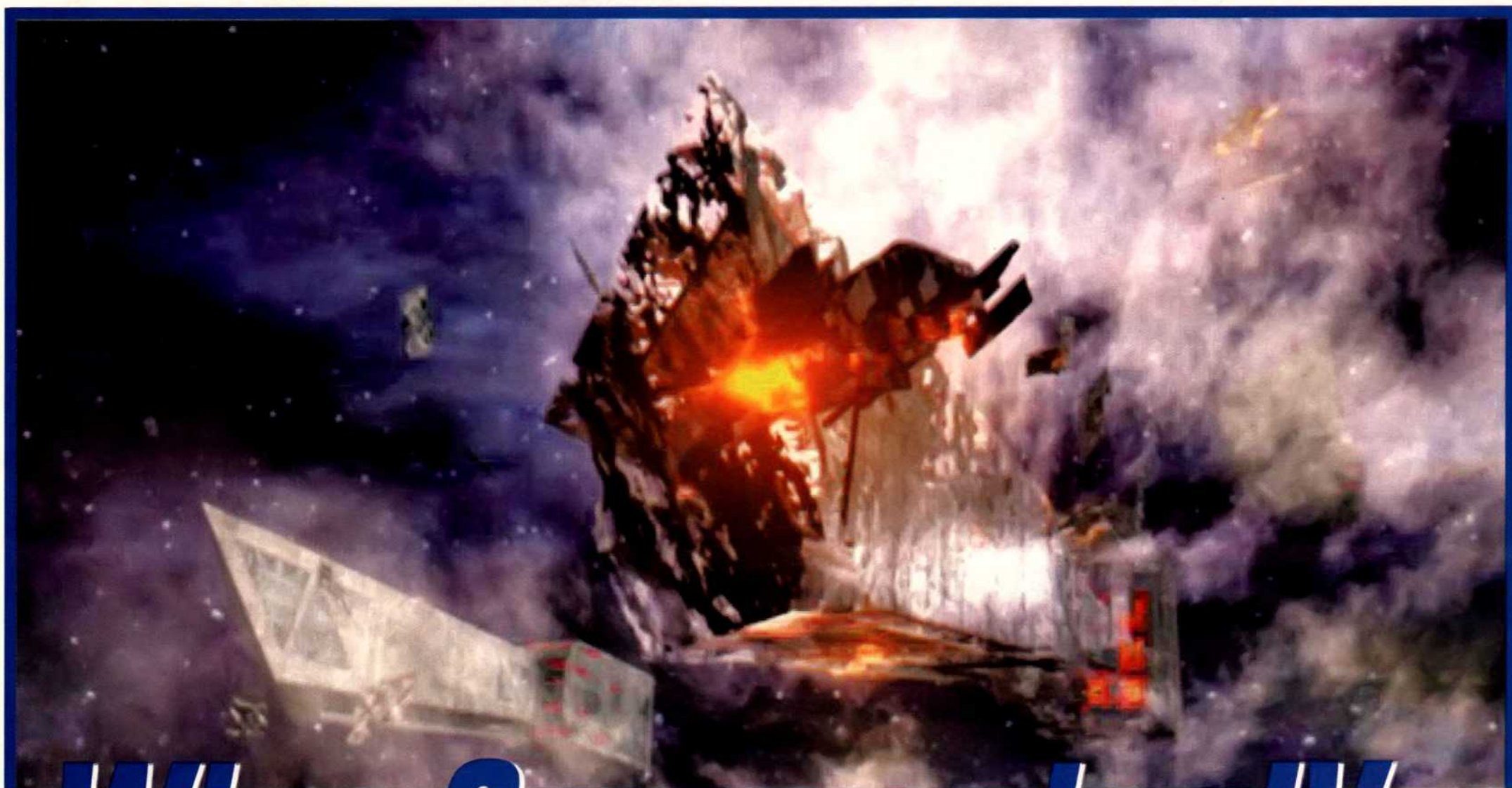
Tel./Fax

Datum/Unterschrift

**Direkt bestellen oder
ab 24.6.97 im Handel!**

Bitte ausgefüllten Coupon an DMU-/Franzis-Verlag,
CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken,
unter 089-202 402 15 faxen oder per E-Mail an: csj@camelot.de!

CP077



Wing Commander IV – Der Preis der Freiheit

Im All rumpelt's mal wieder gewaltig:

Origins spielgewordene Space-Opera geht in die vierte Runde und protzt mit großem Staraufgebot und atemberaubenden Special Effects.

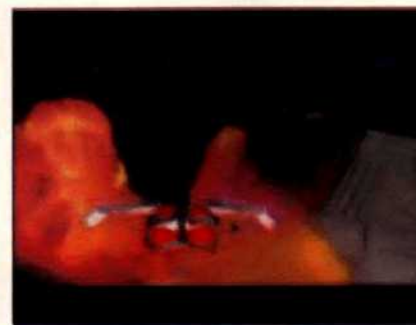
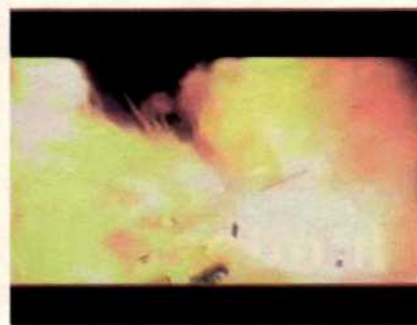
Ist auf den vier CDs vor lauter Film noch Platz für ein Spiel? von Michael Schmithäuser

Ein Lazarettsschiff der Föderation bahnt sich seinen Weg durch die piratenverseuchten Gebiete der Grenzwelten. Plötzlich materialisieren sich drei schwerbewaffnete Kampfschiffe aus dem Nichts und verwandeln die viel zu schwache Eskorte des Krankentransporters in einem kurzen Scharmützel zu Staub.

Der Kommandant des riesigen, aber unbewaffneten Transporters erkennt die ausweglose Lage und kapituliert vor den vermeintlichen

Raumpiraten. Doch er erhält keine Antwort – statt dessen wirft einer der Angreifer einen winzigen Stahlzylinder ab, der sich augenblicklich an die Außenhülle des kilometerlangen Lazarettsschiffs heftet.

Die drei Kampfschiffe verschwinden im Hyperraum, die Besatzung atmet zusammen mit den mehreren hundert Patienten an Bord auf. Doch ein paar Augenblicke später bleibt ihnen das Lachen im Hals stecken: Der magnetische Zylinder an der Außenwand des Schiffes entpuppt



In den Grenzwelten kommt es zu Übergriffen auf zivile Raumschiffe und deren Eskorten – niemand weiß, wer hinter den Attacken steckt.



1 Der Torpedo wartet auf seinen Abschuss. **2** Nach getaner Arbeit macht sich unser Held schnellstens aus dem Staub. **3** Gemeinsam stark: Drei waffenstarrende Raumjäger stürzen sich ins Kampfgetümmel.



sich als verheerende Massenvernichtungswaffe, die die Molekularstruktur des Transporters in Sekundenbruchteilen zerstört, alles Leben an Bord auslöscht und von dem einst so stolzen Schiff nur noch ein glühendes Stahlgerippe zurückläßt.

Der einzige Augenzeuge dieser menschenverachtenden Attacke sitzt auf dem Sofa vor dem Fernseher, hat das Joypad mittlerweile beiseite gelegt und kommt aus dem Staunen über die hohe Qualität des Intros von "Wing Commander IV" nicht mehr heraus. Er wird den PlayStation-Controller auch die nächsten zehn Minuten nicht mehr anrühren, denn so lange wird ihn der Prolog zu Origins packendem Spiel-Film noch in den Bann ziehen.

Brillanter Spielfilm...

Wer "interaktiver Spielfilm" sagt, meint "Wing Commander". Seit sieben Jahren setzt Origins erfolgreiche Science-Fiction-Serie Maßstäbe für das gesamte Genre. Was mit simplen Zeichentrick-Sequenzen und Text-Untertiteln angefangen hat, wurde in Teil zwei mit prachtvoll gerenderten Computeranimationen fortgeführt und im dritten Part mit einem Mix aus gezeichneten Kulissen und Videosequenzen mit echten Schauspielern gekrönt.

Mit dem vierten Streich der digitalen Space-Opera wird diese Reihe an Verbesserungen kon-

Tollkühne Helden in ihren fliegenden Kisten







Name: Christopher Blair
Dienstgrad: Colonel
Callsign: Maverick
 Eigentlich wollte der Held der Kilrah-Kriege ein beschauliches Pensionärs-Dasein als Farmer führen, doch seine Vergangenheit holt ihn ein, als der Grenzwelt-Konflikt aufflammt.

Name: William Eisen
Dienstgrad: Captain
Callsign: Eisen
 Der Kapitän der Lexington war schon während der Kilrah-Kriege Vorgesetzter von Colonel Blair. Er entspricht weitgehend dem Klischee vom rauen Schleifer mit dem großen Herz.

Name: Todd Marshall
Dienstgrad: Major
Callsign: Maniac
 Das Großmaul hat schon Hunderte von Einsätzen an der Seite von Blair geflogen - trotz besserer Abschußstatistik ist er nie aus dem Schatten des Kriegshelden herausgetreten.

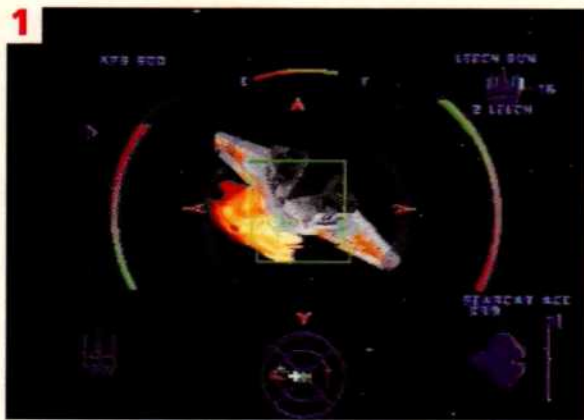
Name: Winston Chang
Dienstgrad: Leutnant
Callsign: Vagabond
 Der geheimnisvolle Asiat war bei den Kilrah-Kriegen an vorderster Front dabei. Schon damals hat er Colonel Blair mit seinen Kartentricks im Offizierskasino bei Laune gehalten.

Name: Troy Carter
Dienstgrad: Leutnant
Callsign: Catscratch
 Der Neue im Team. Der aufstrebende Absolvent der Weltraum-Akademie kennt den Krieg nur aus Geschichtsbüchern und träumt davon, ein großer Kämpfer wie Blair zu werden.

sequent weitergeführt: Diesmal agieren die Schauspieler wie in einem Kinofilm vor echten Kulissen. Soviel cineastische Qualität hat Ihren Preis: Alles in allem hat Wing Commander IV ein Produktionsbudget von satten 12 Millionen US-Dollar verschlungen. Ein Großteil davon dürfte in die Taschen des schon aus dem dritten Teil bekannten Staraufgebots geflossen sein. Mit von der Partie sind Mark Hamill (der ewige "Luke Skywalker" aus "Star Wars"), Malcolm McDowell (Berufs-Bösewicht, bekannt aus "Uhrwerk Orange" und "Star Trek - Generations"), Thomas J. Wilson (die Nervensäge "Biff" aus "Zurück in die Zukunft") und Jason Bernard ("No Way Out", "War



Die Angreifer setzen ein vernichtendes Waffensystem ein, das die Molekularstruktur der betroffenen Schiffe auflöst. Überlebende: Negativ.



[1] Das war's dann wohl: Das feindliche Schiff in Ihrem Fadenkreuz zappelt wie ein Fisch an der Angel. **[2]** Dummköpfe im Weltraum: Die Gegner verhalten sich beim Dogfight nicht allzu intelligent. **[3]** Pixelig: Die Texturen der Raumschiffe hätten ruhig ein wenig feiner ausfallen können.



Games" und "Während Du schliefst"). Das virtuose Spiel der Stars wird ausgeschmückt von aufwendigen Kulissen und perfekt gerenderten Computergrafiken. Die Qualität der mehrstündigen FMV-Sequenzen, die für die deutsche Version selbstverständlich alle von Profi-Sprechern synchronisiert wurden, sucht auf der PlayStation ihresgleichen. Der Sound in bester Dolby-Surround-Qualität rundet die Kino-Atmosphäre ab.

...mäßiges "Filmspiel"

Warum wir Ihnen soviel über den Film und so wenig über das eigentliche Spiel erzählen? Ganz einfach: Weil es kaum etwas zu erzählen gibt. Treue Leser des PlayStation-Magazins können ja in unserer Ausgabe 8/96 nachschlagen. Dort findet sich ein Test von Wing Commander III. Weder an der Grafik-Engine noch am Gameplay hat sich seitdem Nennenswertes geändert.

Für alle, die noch nicht so lange zu unserer

Die Qualität der mehrstündigen Videosequenzen sucht auf der PlayStation ihresgleichen. Die imposanten Videos werden von einer müden 3-D-Raumkampf-Simulation zusammengehalten.

Leserschaft gehören: Die imposanten Videosequenzen werden von einer 3-D-Raumkampf-Simulation zusammengehalten. Dabei haben Sie in der Rolle von Colonel Blair diverse Aufträge zu erledigen: Patrouillen entlang gefährdeter Flugrouten, Transporter-Eskorten, Kampfeinsätze gegen Piraten und feindliche Geschwader, Vernichtungsaktionen gegen große Zerstörer und Raumbasen, und so weiter, und so fort.

Zugegeben, das Missionsspektrum ist abwechslungsreich und kann sich sehen lassen. Doch die grafische Realisierung des Wing-Commander-Universums kann einfach nicht mehr mit aktuellen Raumkampf-Simulatoren vom Schlage eines "Darklight Conflict" oder "Colony Wars" mithalten. Die großen Raumkreuzer sind mit minderwertigen Texturen überzogen, von Echtzeit-Lichteffekten haben die Programmierer noch nie etwas gehört, und in Sachen Geschwindigkeit geht die 3-D-Engine eher gemächlich ans Werk. Einzig die Explosionen sind ein sprichwörtlicher Lichtblick innerhalb des faden Grafik-Breis. Auch mit der Gegner-Intelligenz ist es nicht weit her: Meist versuchen die angepeilten feindlichen Schiffe, in vorhersehbaren Kreisbahnen zu entkommen – ein Kinderspiel für einen versierten PlayStation-Piloten.

Immerhin hatten die Entwickler ein Einsehen mit den Qualen der Konsolen-Besitzer in Sachen Steuerung. Während das Spielen von Wing Commander III aufgrund der teils mehrfach belegten Joypad-Tasten oftmals in puren Streß ausartete,



That's Entertainment: In bester Spielfilm-Manier entfaltet sich ein spannender Handlungsbogen. **[1]** Admiral Tolwyn will den Grenzwelten den Krieg erklären. **[2]** Die Besatzung der Lexington geht einer heißen Spur nach. **[3]** Blair auf der Suche nach dem Verräter. **[4]** Stammt der Killer aus den eigenen Reihen?



Admiral Tolwyn sieht die Ereignisse mit Unbehagen und entsendet seinen besten Mann, Col. Blair, auf der Lexington in die Grenzwelten.

VORSICHT,



sie können es auch auf Ihr Geld abgesehen haben. Lesen Sie hier, was sich in unseren Computernetzen so alles abspielt!

- Wie unbemerkt von der Öffentlichkeit Millionen in die Taschen krimineller Banden wandern.
- Wo Banken, Geldautomaten, Kreditkarten, Chipkarten, Telefon- und Homebanking böse Sicherheitslücken haben.
- Was die Banken dagegen tun
- Wer die Online-Diebe sind und mit welchen Werkzeugen sie arbeiten.
- Wie Sie sich und Ihr Geld schützen.

Bankraub Online

Stoll, Siegfried; 1997, 188 S.

ISBN 3-7723-4632-4

ÖS 291,-/SFr 35,-/DM **39,80**

Getestet

vom CHAOS COMPUTER CLUB!

Franzis-Verlag GmbH
Postfach 11 49
85618 Feldkirchen
Tel.: 089/99115-444
Fax 089/99115-103
Compuserve 106004, 2214
<http://www.franzis-buch.de>

Franzis

Magic

Computer- & Videospiele Versand

Entertainment

Sie können telefonisch bestellen von: Mo-Fr 10-20h, Sa 10-16h

Bestelltelefon: (0 61 84) 6 27 88

Bestellfax: (0 61 84) 6 27 86

E-Mail: magic@cwv.de

Adresse: Hanauerstraße 26, 63505 Langenselbold

Versandbedingungen:

Nachnahme DM 9,90; DM 3,-; NV-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90 Euroschick bis DM 400
Versandkostenfrei ab Warenwert DM 200. Keine Auslandsieferungen!
Bei Nichtannahme besteller Ware berechnen wir DM 20,- Pauschal.
Keine unangeforderten Rücksendungen. Unfreie Pakete werden nicht angenommen.
Versionen: DV-komplett deutsch; DV-deutsche Anleitung; EV-englische Version
Alle Komplettlösungen von Hint Shop erhältlich!!! Es gelten unsere Allgemeinen
Geschäftsbedingungen. Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Bitte nur mit schriftlichem Gewerbenachweis!

Sony Playstation

Playstation Konsole PAL	DV 289,00
PSX Konsole umgebaut	DV 389,00
PSX Umbau	DV 70,00
PSX Analog Joystk. Sony	DV 119,95
PSX Bag incl. Controller & Memory Card	DV 79,95
PSX Control Pad Farbig	DV 34,95
PSX Control Pad Sony	DV 39,95
PSX Game Buster	DV 89,95
PSX HF-Adapter Sony	DV 44,95
PSX Infrarot Joypad	DV 69,95
PSX Joypadverlängerung	DV 19,95
PSX Link Kabel Sony	DV 44,95
PSX Link Kabel	US 34,95
PSX Mad Catz Lenkrad mit Gas & Bremse	US 139,95
PSX Mem. Card 24 Meg	DV 89,95
PSX Memory Card Sony	DV 34,95
PSX Mouse Sony	DV 54,95
PSX Multi-Tap Sony	DV 59,95
PSX Namco A.Com.Stick	DV 99,95
PSX NeGcon Pad Sony	DV 79,95
PSX Predator Gun	DA 69,95
PSX PC Link	DA 79,95
PSX RGB Kabel	DV 29,95
PSXSpec.ASCIIIPad Sony	DV 59,95

Sony Playstation Games

4-4-2 Fußball	DA* 69,95
A IV Evolution Global	DV 94,95
Actua Golf	DA 84,95
Actua Golf 2	DA 89,95
Actua Soccer 2	DA 84,95
Adidas P.S. International	DA 94,95

Agent Armstrong

DV* 84,95

All Star Baseball	DA* 84,95
Andretti Racing	DV 84,95
Atari Greatest Hits	DA* 69,95
Ayrton Senna Kart Duel	DA 89,95
Ball Blazer Champion	DA* 89,95
Baphomets Fluch	DV 84,95
Battle Arena Toshinden 3	JP 119,95
Battle Sport	DA* 84,95
Battle Stations	DA 84,95
Batman Forever Coin-Up	DA 84,95
Bedlam	DA* 94,95
Black Dawn	DA 84,95
Blazing Dragons	DV 84,95
Broken Helix	DA* 94,95
Bubble Bobble 2	DA* 79,95
Bubsy 3D	DA* 94,95
Bushido Blade	JP 129,95
Carnage Heart	DA 79,95
City of Lost Children	DV* 84,95
Command & Conquer	DV 99,95
Constructor	DV* 84,95
Contra (Probotector)	DA 94,95
Cool Boarders	DA 84,95
Crash Bandicoot	DA 99,95
Creation	DV* 84,95
Crow: City of Angels	DV 84,95
Crypt Killer	DA* 94,95
Darklight Conflict	DV* 84,95
Deadly Skies	DV* 84,95
Deathdrome	DV* 84,95
Descent 2	DA 84,95
Destruction Derby 2	DA 94,95
Discworld	DV 84,95
Dracula XX (Cattlevania 6)	JP 129,95
Dragonheart: Fire & Steel	DV 84,95
Dungeon Keeper	DV* 84,95
Earthworm Jim 2	DA 84,95
Excalibur 2555	DV 94,95
Exhumed	DV 84,95
2 Extreme (Extr. Game 2)	DA 79,95
FIFA 97	DV 79,95
Final Fantasy 7	JP 159,95
Firo & Klawd	DA 84,95
Formel 1	DV 99,95
Gex	DA 84,95
Goal Storm '97	US 109,95
Grid Run	DA 84,95
Heavens Gate	DA* 84,95
Hexen	DA 94,95
Horned Owl	US 109,95
Independence Day	DV* 84,95
International Moto X	DA 84,95
Isnogud	DA* 89,95
Jet Rider	DA 84,95
John Madden NFL '97	DA 84,95
Kid Klown Crazy Chase 2	JP 129,95
Kings Field	DV 79,95
Last Dynasty	DA* 89,95

Sony Playstation

Legacy of Kain DV 84,95

Lifeforce Tenka

DA* 94,95

Little Big Adventure

DV 84,95

Lost Vikings 2 DV 84,95

Magic the Gathering DV* 84,95

Manic Karts DA* 84,95

Mass Destruction DA* 84,95

Mechwarrior 2 **DA 89,95**

Mega Man Kart Racing **JP 139,95**

Mega Man X3 DA* 84,95

Mickey's Wild Adventure DA 84,95

Micro Machines V.3 **DA 94,95**

Midnight Run DA* 94,95

Monster Trucks **DA* 94,95**

Myst DV 84,95

Namco Museum Vol. 2 DA 84,95

Namco Museum Vol. 3 DA 84,95

Namco Museum Vol. 5 JP 129,95

Nanotek Warrior DA* 84,95

Nascar Racing '96 **DA 89,95**

NBA Hangtime DA* 94,95

NBA In the Zone 2 DA 94,95

NBA Jam Extreme DV 84,95

NBA Live '97 **DA 84,95**

Need IV Speed 2 DA 84,95

NFL Quarterback Club '97 DA 84,95

NHL Face Off '97 **DA 79,95**

NHL Hockey '97 **DA 84,95**

NHL Open Ice DA* 94,95

NHL Powerplay Hockey **DA* 79,95**

Overblood DA* 84,95

Pandemonium **DA 84,95**

Panzer General 2 **DA* 84,95**

Perfect Weapon **DV* 84,95**

PGA Tour Golf '97 DA 84,95

Phantastic Four DA* 84,95

Player Manager DA 89,95

Porsche Challenge

DA 79,95

Power Move Pro Wrestling DV 89,95

Power Rangers Pinball DA* 94,95

Project X 2 DA 89,95

Pro Pinball The Web DA 84,95

Psychic Force DA* 84,95

Rage Racer (R. R. 3) **DA* 99,95**

Rayman DA 84,95

Rebel Assault 2

DA 99,95

Resident Evil **DV 84,95**

Return Fire DA 84,95

Riot DA 84,95

Road Rage DA* 94,95

Robotron X DA 94,95

Sampras Extreme Tennis **DA 94,95**

Samurai Showdown 3 **DA 79,95**

Sangoku Musou **JP 129,95**

Sentient DV* 94,95

Sim City 2000 **DV 84,95**

Soul Blade **DV 99,95**

Soviet Strike DV 84,95

Space Jam **DA 84,95**

Speedster **DA 89,95**

Spider **DV 84,95**

Spot goes to Hollywood **DV 84,95**

Streetfighter Alpha 2 **DA 84,95**

Street Racer DV 84,95

Suikoden DA 94,95

Super Pang Collection **DA* 84,95**

Super Pang Collection **US 99,95**

Super Puzzle Fighter 2 T. **DA* 69,95**

Syndicate Wars **DV* 84,95**

Tekken 2 **DA 99,95**

Ten Pin Alley DA* 84,95

The Divide: Enemy Within DA* 84,95

The Incredible Hulk DA 84,95

Tilt DA 79,95

Time Crisis & Gun **JP*199,95**

Theme Park DV 84,95

Time Commando DV 84,95

Tobal No. 2 JP 129,95

Tomb Raider **DV 84,95**

Tomb Raider Lösungsheft DV 24,80

Top Gun: Fire at Will DA 94,95

Total NBA 97 **DA 79,95**

Toukon Retsouden 2 JP 129,95

Track & Field DV 94,95

Transport Tycoon DV* 89,95

Trash It DA* 94,95

Tunnel B1 DA 88,95

Twisted Metal 2 **DA 84,95**

Sony Playstation

V-Rally

DV* 84,95

Vandal Hearts

DA* 94,95

Victory Boxing DA 84,95

Virtual Baseball DA* 84,95

Virtual Pool DA 84,95

Virtual Tennis DA 84,95

VMX Racing **DA* 84,95**

Warcraft 2 **DV* 84,95**

Warhammer: Im Schatten DV 84,95

Wild Arms US* 99,95

Wing Commander 3 DV 94,95

Wing Commander 4 US 99,95

Wing Commander 4

DV* 84,95

Wing Over DA* 84,95

Williams Arcade Greatest DA 64,95

WipEout 2097 DA 94,95

Wrecking Crew DA* 94,95

WWF In your House DA 84,95

X-Men Children of t. Atom DA* 84,95

SONDERANGEBOTE!!

Air Combat DV 44,95

Alien Trilogy DV 44,95

Alone in the Dark 2 DA 59,95

Battle Arena Toshinden DV 44,95

Bust a Move2: The Arcade DA 44,95

Casper DV 44,95

Chessmaster 3-D **DA 49,95**

Cyberia DA 44,95

D DV 44,95

Descent 1 DA 44,95

Destruction Derby 1 DA 44,95

Disruptor **DV 59,95**

Fade to Black DA* 44,95

FIFA Soccer '96 DV* 44,95

Iron Man / XO DA 44,95

Iron & Blood DA 44,95

Int.Sp.star Soccer Deluxe **DA 69,95**

Killing Zone DA 44,95

NBA Jam Tour. Edition DA 44,95

Need for Speed 1 DV* 44,95

PGA Tour Golf '96 DA* 44,95

Poed DA 59,95

Reloaded **DA 69,95**

Revolution X DA 44,95

Ridge Racer DV 44,95

Road Rash DA* 44,95

Supersonic Racers **DA 49,95**

Tekken 1 DV 44,95

WipEout DV 44,95

Worms **DV 59,95**

WWF Wrestlemania DA 44,95

Wir führen auch PC CD-ROM

SNES, GAME BOY, SATURN

SPIELE & ZUBEHÖR!

NINTENDO 64

N64 Konsole Pal

DV 299,00

N64 Controller Grau DV 59,95

N64 Joypadverlängerung DV 19,95

N64 HF Adapter DV 49,95

N64 Memory Card 1 MEG DV 39,95

Kampfkreuzer Lexington

Blair & Co starten ihre Einsätze von einem der mächtigsten Kriegsschiffe der Konföderation aus. Begleiten Sie uns auf einem Rundgang durch die Lexington.



Im Offizierskasino entspannen sich die Piloten zwischen den Einsätzen. Hier läßt sich einiges an nützlichen Hintergrund-Infos erfahren...



Das Büro von Captain Eisen. Wenn Sie hierher beordert werden, gibt's entweder wichtige Neuigkeiten oder einen gehörigen Anpöf.



In der Flugzentrale bestücken Sie Ihren Raumjäger mit verschiedenen Waffensystemen. Außerdem haben Sie hier Zugriff auf das Hauptterminal.



Im Besprechungsraum analysieren Experten ständig die aktuelle Lage an der Front. Hier erhalten Sie auch Ihre Befehle für den nächsten Einsatz.



Vom Flugdeck aus sind's nur noch wenige Meter zum Cockpit Ihres Raumjägers. Tief durchatmen, einsteigen und raus in die Weiten des Alls!

gibt es jetzt einen vereinfachten Controller-Modus, der die meisten Zusatzaufgaben – von der Kommunikation über die Waffenauswahl bis hin zur Zielpeilung – ohne Zutun des Spielers automatisch erledigt.

Packende Storyline



Verlassen wir das traurige Gameplay- und Grafik-Terrain und wenden wir uns wieder der weitaus interessanteren FMV-Storyline zu.

Als Colonel Blair (M. Hamill) werden Sie aus dem verdienten Ruhestand in die Grenzwelten zurückbeordert, in denen sich Vorfälle wie der Angriff auf das Lazarettschiff häufen. Auf dem schweren Kreuzer Lexington treffen Sie Ihre alten Freunde wieder – darunter auch das Großmaul Maniac (J. Wilson) und die Spielernatur Vagabond. Das Kommando auf der Lexington führt Ihr ehemaliger Vorgesetzter Captain Eisen (J. Bernard). Im Hintergrund wacht der altbekannte Admiral Tolwyn (M. McDowell) über Ihre Aktivitäten. Während zunächst Piraten für die Übergriffe verantwortlich gemacht werden, geht der Verdacht schnell auf die revolutionär gesinnten Bewohner der Grenzwelten über. Doch es könnte auch einen Verräter in den eigenen Reihen geben...

Schlußendlich gilt: Wer lediglich einen hervorragend gemachten interaktiven Spielfilm genießen will, wird großzügig über die spielerischen Schwächen von Wing Commander IV hinwegsehen. Freunde des Science-Fiction-Genres und Fans der Origin-Serie werden sicherlich eine Mege Spaß an den vier Silberscheiben haben. Ab dem fünften Teil von Wing Commander gibt es übrigens nichts mehr am Gameplay herumzumäkeln: Denn dieser ist als abendfüllender Spielfilm geplant.

pat



Welches Schifferl hätten's denn gern?

Auf der Lexington sind fünf grundverschiedene Schiffstypen stationiert, die Sie alle während Ihrer Einsätze in den Grenzwelten fliegen werden.

Hellicat

Der Standard-Jäger der Föderation – ein wenig unspektakulär, aber solide und zuverlässig.



Banshee

Ein extrem wendiger und schneller Universal-Jäger mit breitem Einsatzspektrum.

Vindicator

Dieser schwere Raumjäger verfügt über eine starke Panzerung und läßt sich mit durchschlagsstarken Spezialwaffen aufpeppen.



Avenger

Dieser etwas schwerfällige, dafür aber extrem stark gepanzerte Torpedobomber läßt sich mit einer ganzen Batterie von Raketen bestücken.

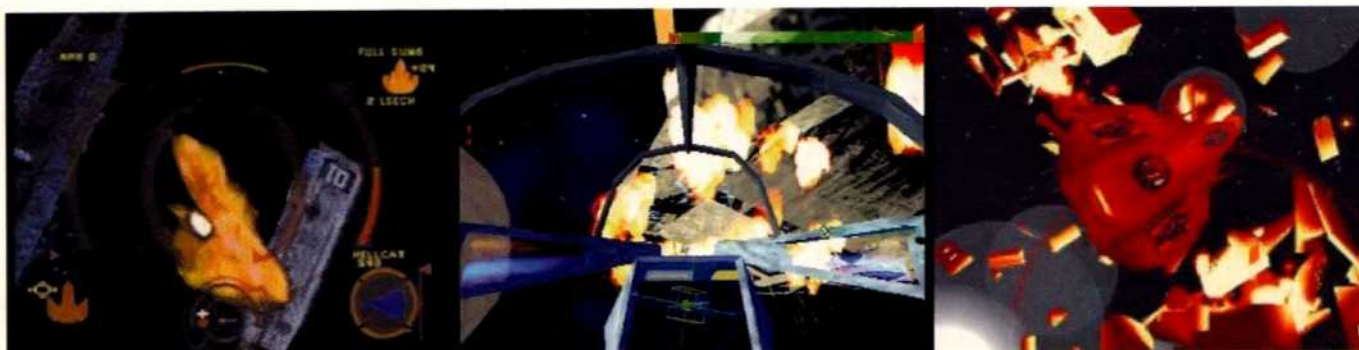


Longbow

Das beste Schiff auf der Lexington: Der Longbow ist schnell, stark gepanzert und verfügt über zahlreiche Raketenhalterungen sowie durchschlagende Bordkanonen.



Admiral Tolwyn will Krieg. Es entbrennen heftige Kämpfe – auch in den eigenen Reihen der Lexington. Gibt es einen Verräter in der Konföderation?



Die Spuren der Grafik-Evolution. Da sieht Wing Commander IV [links] ganz schön alt aus: Die brillanten Polygon-Grafiken von Psygnosis' "Colony Wars" [mitte] und EAs "Darklight Conflict" [rechts] glänzen mit feinen Texturen, tollen Lichteffekten und rasanten 3-D-Animationen.

Wing Commander IV – Der Preis der Freiheit

Meine Meinung: Vor einem Jahr konnte ich noch – zugunsten der damals für die PlayStation sehr innovativen Filmsequenzen – über die spieltechnischen Mängel von Wing Commander III hinwegsehen. Doch mittlerweile gehören ausgiebige cineastische Einlagen zum Alltag auf der PlayStation, und auch in Sachen Grafik- und Gameplay hat die Konkurrenz nicht geschlafen. Würde man alleine die Filmsequenzen bewerten, hätte

WC IV eine glatte Eins verdient – aber die PlayStation ist schließlich eine Spielkonsole, und kein Videorecorder. Deshalb muß ich den vierten Teil meiner persönlichen Lieblingsserie schweren Herzens in die Pfanne hauen. Mit einer Träne im Auge gebe ich eine Gesamtwertung von 2,9 ab und verziehe mich auf's Wohnzimmersofa, um die brillante Spielfilmhandlung noch einmal zu genießen.
Michael Schmithäuser

■ GENRE:	3-D Shoot'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	Origin
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	3	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	4	■ PREIS/LEISTUNG:	4
■ SOUND:	1,5		
■ PRÄSENTATION:	1		
■ GAMEPLAY:	4		
GESAMTWERTUNG: 2,9			

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.



99,95



89,95



299,95

PlayStation 299,95

Agent Armstrong* dt 89,95
Area 51 dt 89,95
adidas Soccer Intern. dt 99,95
Andretti Racing da 79,95
Ball Blazer* dt 89,95
Baphomets Fluch dt 89,95
Battlestations dt 79,95
Bedlam* dt 89,95
Black Dawn dt 89,95
Blam! Machinehead dt 89,95
Blazing Dragons dt 49,95
Bubble Bobble dt 89,95
Cool Borders dt 109,95
Crash Bandicot dt 89,95
Crow - City of Angels dt 89,95
Darklight Conflict* 89,95
Davis Cup Tennis dt 89,95
Discworld (kompl. deutsch) dt 69,95
Disruptor dt 89,95
Earthworm Jim 2 dt 84,95
Epidemic dt 99,95
Excalibur dt 89,95
Exhumed dt 79,95
Extreme Games 2 dt 79,95
FIFA Soccer '97 dt 89,95
Hardcore 4x4 dt 89,95
Intern. Superstar Soccer dt 89,95
Jumping Flash 2 dt 89,95

Legacy of Kain
Little Big Adventure
Lost Vikings 2
Madden NFL '97
Mass Destruction* 89,95
Mechwarrior 2
Micro Machines V3
Monster Trucks*
NBA in The Zone 2
NBA Live '97
NHL Hockey '97 EA
Need for Speed 2
Onside Soccer
Overblood*
Pandemonium
Pang Collection*
Perfect Weapon*
Pete Sampras Tennis
Porsche Challenge
Power Play Hockey*
Rage Racer*
Rayman
Resident Evil
Return Fire
Road Rage*
Robotron X
Samurai Showdown
Sentient*
Sim City 2000
Soulblade
Soviet Strike

dt 89,95 Space Jam
dt 79,95 Spider
dt 89,95 Star Gladiator
dt 89,95 Streetfighter alpha 2
dt 89,95 Street Racer
dt 89,95 Suikoden
dt 99,95 Supersonic Racers
dt 99,95 Syndicate Wars*
dt 99,95 Tempest X
dt 89,95 Tobal No. 1
dt 79,95 Tomb Raider
dt 89,95 Top Gun
dt 69,95 Total NBA '97
dt 89,95 Tunnel B1
dt 89,95 Twisted Metal 2
dt 89,95 Victory Boxing
dt 79,95 Vandal Hearts*
dt 99,95 VR Pool
dt 84,95 Wing Commander III
dt 79,95 Wing Commander IV*
dt 99,95 WWF Wrestlemania
dt 89,95 X-Com: Terror f.t. Deep
dt 99,95 Umbau dt/us/jp in 48h!
...und viele andere Titel auf Anfrage.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln versandfrei! Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörfelle. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!



99,95*



89,95*

030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 20.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

Wie bieten Ihnen,
ab 400 DM Auftragswert,
einen bequemen Ratenkauf an.
Reden Sie mit uns!



Männer, Mädchen und Motoren: Mit dem dritten Teil der "Racer"-Serie meldet sich Namco im Spitzenfeld der Rennspiel-Garde zurück.

"Rage Racer" zeigt der versammelten Konkurrenz, wie ein perfekter Arcade-Racer auszusehen hat. von Michael Schmithäuser



Es steht in "Langenscheidts Universal-Wörterbuch Englisch" geschrieben: "rage: toben, rasen; Wut(anfall), Zorn; Sucht (for nach)". Namco hätte keinen treffenderen Titel für den dritten Teil seiner Racer-Trilogie finden können. Denn wer "Rage Racer" in den Laufwerkschacht seiner PlayStation steckt, rast mit einem Affenzahn über den Asphalt, tobt nach jeder verpatzten Kurve und kann seinen Zorn über die fiesen Gegner kaum unter Kontrolle halten – was letztendlich zu einem Wutanfall führt, der sich gewaschen hat. Und trotz all der nervlichen Strapazen versucht sich der betroffene Rennspiel-Fan immer wieder an den schikanösen Kursen – womit wir beim Thema Sucht angelangt wären.

Racer, die Dritte

Schon seit Anbeginn der PlayStation-Ära hält die japanische Softwareschmiede Namco die Freunde turbulenter Pferdestärken-Action in Atem. "Ridge Racer" gehörte 1995 zu den vier Debüt-Titeln für die Sony-Konsole und heimste bei Kritikern und Publikum viel Lob ein. Ein Jahr später folgte mit "Ridge Racer Revolution" die unvermeidbare Fortsetzung. Obwohl auch das Sequel alle Ingredienzien eines waschechten Arcade-Racers enthielt, konnte es die verwöhnte PlayStation-Gemeinde nicht so recht überzeugen – zu groß waren die Parallelen zum Original. Außerdem fuhr die Konkurrenz mit Titeln wie "Destruction Derby 2" oder "Porsche Challenge" schwere Geschütze auf, denen der fade Aufguß bei weitem nicht standhalten konnte.

"Aller guten Dinge sind drei", dachten sich die Entwickler bei Namco und präsentieren nun mit "Rage Racer" ein weiteres Action-Rennspiel nach

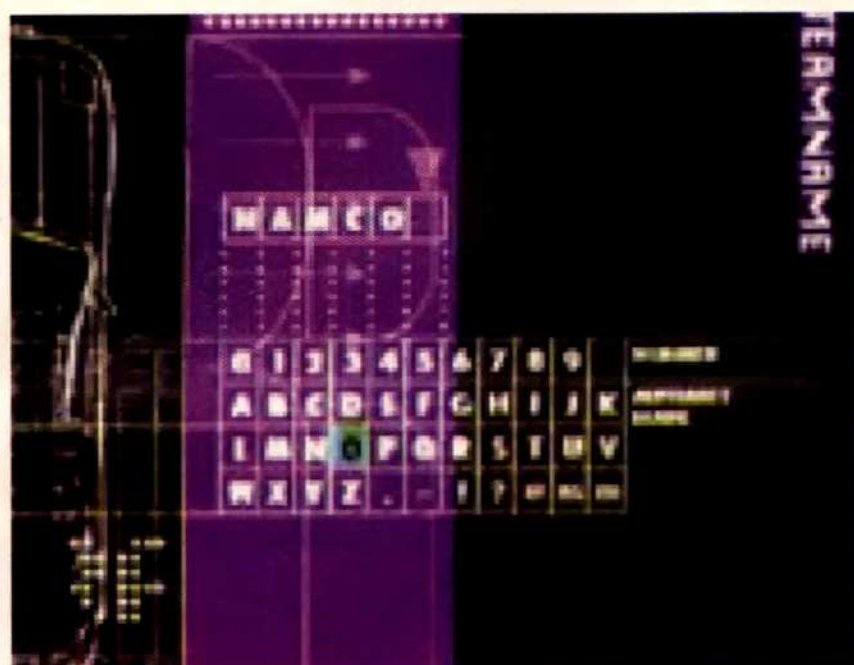


[1] Ein Hauch von Paris: Auf der Zielgeraden rasen Sie unter einem Triumphbogen hindurch. **[2]** Eine schöne Maid informiert Sie über den Fortschritt der Meisterschaft... **[3]** ...bevor Sie nach dem finalen "GO!" die Reifen quietschen lassen können.





Raum für Kreativität: In der Lackiererei suchen Sie sich die gewünschten Fahrzeugfarben aus und basteln sich ein Teamlogo.



dem bewährten Strickmuster. Doch im Gegensatz zu Revolution haben sich die Programmierer diesmal kräftig ins Zeug gelegt und das absolute Highlight der Trilogie auf die PlayStation-Bildschirme gezaubert.

Die bereits erwähnten Zutaten für ein Rennspiel-Menü à la Namco sind einfach, aber höchst schmackhaft: Man nehme eine vertrackte Rennstrecke, ein paar PS-starke Boliden und würze das Ganze mit einer kräftigen Prise Geschwindigkeit. Dann entzieht man dem entstandenen Produkt sämtliche Simulations-Essenzen – für realistische Pistenverhältnisse sind Programme wie "Formel 1" zuständig und keinesfalls die Spaß-Racer von Namco. Garniert wird der Rennspiel-Cocktail mit einer ebenso präzisen wie eingängigen Steuerung, die viel Raum für fortgeschrittene Kurven-Experimente läßt. Und als Sahnehäubchen gibt's obenauf noch eine motivationsfördernde Preisgeld- und Tuning-Option – fertig ist der perfekte Namco-Racer.

Willkommen im Autohaus!

Nach dem – für Namco-Verhältnisse – aufwendigen FMV-Intro finden Sie sich in einem ansprechend gestylten Menübildschirm wieder. Hier suchen Sie sich eine der vier Streckenvarianten aus und entscheiden sich für das Fahrzeug Ihrer Wahl. Wer nach den 11 versprochenen Fahrzeugtypen Ausschau hält, erlebt zunächst einmal eine herbe Enttäuschung: Lediglich ein einziger Bolid steht im "Car Shop" zur Auswahl. Zu allem Überdruß begeistert diese Kiste nicht gerade mit hochtrabenden Fahrzeug-Daten. Die Ursache für das stark eingeschränkte Angebot des virtuellen Autohändlers verbirgt sich in Ihrer Geldbörse – Sie beginnen Ihre Karriere bei Ridge Racer als armer Schlucker ohne jede müde Mark. Ihr Konto füllt sich erst, wenn Sie auf der Rennstrecke kontinuierlich Spitzenplätze belegen – dann klingelt's



in der Kasse, und der nächste Traumwagen lockt mit größerem Motor und verbessertem Handling. Wer lieber auf Bewährtes setzt, kann seinen Lieblingswagen auch behalten und ihn – natürlich gegen die entsprechende Gage – im "Tuning-Shop" auffrisieren lassen.

Völlig kostenfrei ist dagegen der Besuch in der Lackiererei. Hier dürfen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen und Ihrem Rennwagen ein individuelles Outfit verpassen. Nachdem Sie sich für die Wagenfarbe und den Teamnamen entschieden haben, können Sie in einem kleinen Zeichenprogramm sogar ein persönliches Logo gestalten, das später auf der Motorhaube prangen wird.

Nach der Justage des Reifenprofils (die Skala reicht von Pattex-mäßiger Bodenhaftung bis hin zu haltlosem Schlittern) und der Wahl zwischen manuellem oder Automatik-Getriebe beginnt der Ernst des Rennfahrer-Lebens – die Piste ruft, die Konkurrenten warten.

3-2-1-Go!

Beim ersten Blick auf den Spielbildschirm wird der Ridge-Racer-Kenner von einem seltsamen Déjà-vu-Gefühl beschlichen – das kennen wir doch irgendwoher! In Sachen Grafik hat sich gegenüber dem betagten Original nicht allzuviel getan. Graue Wolkenkratzer, neonbeleuchtete Tunnel, gelb-schwarze Streckenbegrenzer und eckige Polygon-Autos – alles schon mal dagewesen. Mit den Pixel-Meisterwerken der aktuellen Rennspiel-Konkurrenz kann es Ridge Racer nicht aufnehmen. Die Grafik des Namco-Titels ist eher plakativ, schlicht und zweckmäßig. Doch daran

Die Racer-Evolution

Bei Namco steckt man jede Mark ins Gameplay, und keine Mark in Grafik-Innovationen – wie die drei untenstehenden Schnappschüsse aus den drei Teilen der Racer-Serie zeigen...



1995: Ridge Racer



1996: Ridge Racer Revolution



1997: Ridge Racer



stört sich spätestens dann niemand mehr, wenn die nette Dame mit dem Spielstufen-Schild über den Bildschirm stolziert ist und das finale "Go!" erfolgt. Nach dem beherzten Druck auf den Gas-Button wird nämlich deutlich, warum die Optik so schlicht gehalten wurde: Straßenmarkierungen, Schilder und Gebäude fliegen in einem irrwitzigen Tempo an der virtuellen Windschutzscheibe vorbei. Zugunsten dieses atemberaubenden Geschwindigkeits-Gefühls verzichtet man allzu gerne auf fotorealistische Landschaftsdetails, nichtsnutzige Statisten am Fahrbahnrand und sonstige grafische Sperenzchen.



[1] Der Wagen ist fertig, das Rennen kann beginnen. **[2]** Diese freundliche junge Dame begrüßt Sie während des FMV-Intros. **[3]** Immer gern genommen: Auch im dritten Teil der Racer-Serie hetzen Sie Ihr Gefährt durch endlose Tunnel.



Was nicht heißen soll, daß Rage Racer überhaupt nichts fürs Auge bietet: Entlang der ausgedehnten Stammstrecke mit ihren vier Variationen finden sich Torbögen, antike Säulen einer versunkenen Stadt, Windmühlen, Wasserfälle und sogar ein mittelalterliches Dorf – stilecht mit Kopfsteinpflaster als Straßenbelag. Der Himmel verändert sich von Rennen zu Rennen – mal herrscht strahlender Sonnenschein, mal ist das Firmament grau und wolkenverhangen, und ab und zu wird mit Abendrot für ein stimmungsvolles Ambiente gesorgt. Am Schönsten kommen die haarsträubenden Berg- und Talfahrten sowie die Durchquerung tiefer Schluchten 'rüber. Wenn da nicht die unschönen "Blitzer" in der Polygongrafik wären – ein altes Namco-Problem, das auch im dritten Teil der Racer-Serie nicht gelöst wurde.

Sozusagen als Ausgleich für die nicht ganz zeitgemäße Optik gibt's gehörig was auf die Ohren. Neun Musikstücke stehen zur Auswahl – von leichtem Pop über house-lastige Discofetzter bis hin zu treibenden Techno-Rhythmen. Auch die Soundeffekte können sich hören lassen: Die Motoren röhren fast so beeindruckend wie ihre realen Pendanten, und die anfeuernden Kommentare der wohlklingenden Ansagerin aus dem Off ("Take him! Now!" oder "Great Curve Mastering!") tragen prima zur Motivation bei.

Perfektes Gameplay

Obwohl Rage Racer in bester Tradition nur einen einzigen Kurs bietet, bereitet die Jagd über den Asphalt ein höllisches Vergnügen. Die Kernstrecke ist immer dieselbe, doch im Verlauf einer Rennsaison werden nacheinander vier Ab-



[1] Stimmungsvolles Panorama während des Sonnenuntergangs. **[2]** Ihr Weg führt Sie auch an einer versunkenen griechischen Stadt vorbei... **[3]** ...und sogar durch ein malerisches, mittelalterliches Dorf.



zweigungen freigegeben, die Sie in völlig neue Gefilde führen. Die "Mythical Coast" führt am Strand entlang, "Overpass City" mit ihren Steigungen und Gefällen erinnert stark an San Francisco, und die Gegend um "Lakesite Gate" fordert Sie mit Serpentina-Kurven und engen Hängebrücken heraus. Und was sich hinter "The Extreme Oval" verbirgt, läßt schon der Name vermuten. Haben Sie die ersten fünf Rennklassen geschafft, steht – ebenfalls in bester Tradition – die Bewältigung der spiegelverkehrten Strecken auf dem Programm. Für reichlich Abwechslung ist also gesorgt.

Doch in Rage Racer müssen nicht nur 180-Grad-Haarnadelkurven, 40prozentige Steigungen und enge Tunnelfahrten bezwungen werden, sondern auch noch elf eiskalte CPU-Gegner. Während sich die ersten sieben noch relativ leicht "schnupfen" lassen, legen die vier Erstplatzierten ein bemerkenswert aggressives Fahrverhalten an den Tag. Da wird während des Überholvorgangs blockiert und von hinten gerempelt, was das Zeug hält – am liebsten würde man die hinterfotzigen Computer-Fahrer aus ihren Karossen zerren und ihnen eine or-



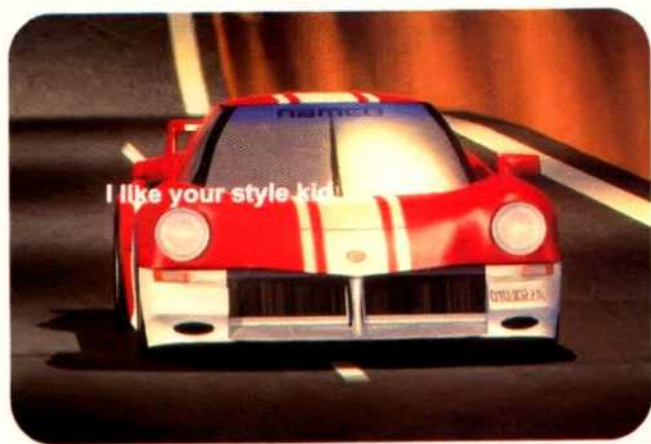
Im Menü "Tune Up" lassen Sie Ihren Wagen von Experten auffrisieren – Ergebnis: besseres Handling und stärkerer Motor.



1 Im Rückspiegel können Sie genau beobachten, ob Sie gerade ein Konkurrent bedrängt. **2** Der Mini-Cooper ist eins von elf zur Auswahl stehenden Fahrzeugen. Er ist relativ preiswert und liegt gut auf der Straße.



dentliche Tracht Prügel verpassen. Doch da es sich ja schließlich um ein Rennspiel und nicht um ein Beat'em-Up handelt, müssen Sie den böartigen Konkurrenten mit fahrerischem Geschick beikommen. Dabei unterstützt Sie die hervorragende Steuerung. Die Fahrzeuge liegen gut auf der Straße und lassen sich bei moderaten Geschwindigkeiten leicht um die Kurven zirkeln. Doch wer mit Vollgas durch die Gegend preschen will, ist bei Rage Racer an der falschen Adresse: Bei extremen Kurven zieht es den Wagen an den Fahrbahnrand, was einen erheblichen Geschwindigkeitsverlust nach sich zieht. Und beschleunigen Sie zu früh aus der Kurve heraus, verlieren Ihre Rei-



fen die Bodenhaftung, und das Fahrzeug schaukelt sich mit quietschenden Pneus auf – da freut sich die Konkurrenz, die dann mühelos an Ihnen vorbeizieht. Profis nutzen dieses Überschreiten der physikalischen Grenzen übrigens bewußt zum Schlittern durch besonders enge Kurven. Doch bis Sie diese Technik aus dem Effeff beherrschen, müssen schon einige dutzend Rennen vergehen.

Und ewig lockt das Geld

Für Motivation im Überfluß ist bei Rage Racer gesorgt. Denn Sie verfolgen gleich fünf Ziele auf einmal: Das Brechen der Streckenrekorde, der Klassensieg in den ersten fünf Levels, die Bewältigung der spiegelverkehrten Strecken, das Erspielen von Bonus-Autos und versteckten Kursen und das Einsacken von Siegprämien und die damit verbundenen Shopping- und Tuning-Aktionen.

Besonders letztere Option macht Rage Racer zum Suchtspiel erster Güte: Die Freude kennt keine Grenzen, wenn man sich endlich den schicken roten Flitzer mit der brachialen Beschleunigungskurve leisten kann oder der geliebte Mini-Cooper endlich ein Motortuning bekommt, das einen Porsche vor Neid erblassen ließe.

Unterm Strich hat Namco mit Rage Racer ein rundum gelungenes Arcade-Rennspiel auf die Beine gestellt, das in keiner Software-Sammlung fehlen sollte. Alle Fans von furiosen Asphalt-Duellen und kompromißloser Auto-Action sollten zum nächsten Händler stürmen, ihre Joypads ölen und sich auf einige schlaflose Nächte einrichten.



Das aufwendige FMV-Intro stimmt Sie auf die nachfolgende Rennaction ein.

Rage Racer

Meine Meinung: Namcos dritter Racer-Streich ist eine typische Liebe auf den zweiten Blick. Anfangs regte ich mich noch über die mangelnde Streckenvielfalt und die pixelige und teilweise sogar flimmernde Grafik auf. Doch nach dem dritten oder vierten Rennen befahl mich der Rage-Racer-Virus – und es war um mich geschehen. Die Symptome: schweißnasse Handflächen, chronischer Sauerstoffmangel durch konstan-

tes Luftanhalten, sporadische hysterische Anfälle beim Verlust des Spitzenplatzes und hemmungsloser Freudentaumel nach einem gewonnenen Rennen. Auch wenn andere Rennspiele mit hyperrealistischer Grafik und dutzenden Strecken protzen: Gegen Namcos Sucht-Mix aus furioser Geschwindigkeit, göttlichem Gameplay und beispielloser Motivation kommt so schnell keiner an.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	Juni
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	Namco
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	englisch
■ SPIELIDEE:	1,5
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	1
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	1
■ MOTIVATION:	1
■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
GESAMTWERTUNG:	1,5



[1] Wollen Sie den Freistoß lieber auf Koeman- oder Basler-Art schießen? [2] Die Matadoren betreten die prall gefüllte Arena. [3] Anstoß. [4] Nach einem harmlosen Tackling schindet der Spieler Zeit. [5], [6] Kein Akteur gleicht dem anderen.

International Superstar Soccer Pro



Nach "ISS Deluxe" beschert uns Konami nun "ISS Pro".
Steckt hinter dieser Namensänderung lediglich ein kleines Facelifting oder ein komplett neues Fußballspiel?

von Artur Hoffmann



Konamis unendliche Geschichte von den elf Mannen, die auszogen, um die beste Fußballmannschaft der Welt zu werden, geht weiter. Nach der frühen 16-Bit-Version und dem kürzlich vorgestellten "International Superstar Soccer Deluxe", startet das japanische Unternehmen in die nächste Runde. Mit "International Superstar Soccer Pro" stellt sich – obwohl es der Titel vermuten läßt – keine aufgebohrte Variante des betagten Dauerbrenners, sondern ein komplett neu konzipiertes Game vor. Die einzigen Gemeinsamkeiten, die Sie als aufmerksamer Beobachter erkennen, sind die Spielernamen: Konami setzt auch diesmal wieder auf Phantasiespieler vom Schlage eines Klahold, Sieke oder Bock.

Falls Sie geglaubt haben, daß der



Einfallsreichtum der Programmierer in letzter Zeit arg abgenommen hat, wird Sie International Superstar Soccer Pro eines Besseren belehren. Damit meinen wir nicht nur die polygonalen, gut proportionierten Spieler und ihre geschmeidigen Bewegungen: Auch in Sachen Optionsreichtum hat sich einiges getan. So dürfen Sie Ihre Kicker nun auch unter Flutlicht in den Kampf um das runde Leder schicken.

Vorher müssen Sie sich allerdings für eine der drei angebotenen Wettkampfvarianten entscheiden. Dabei stehen Ihnen ein Freundschaftsspiel sowie eine internationale



Nach einem überraschenden Vorstoß der kroatischen Nationalmannschaft schießt die Nummer zehn mit einem hervorragenden Seitfallzieher zum vorentscheidenden 2:0 ein. Solch coole Tore erleben Sie nur bei ISS Pro.



Liga und ein Pokal zur Auswahl. Anschließend geht es an die Wahl der Nation, die Sie mit Hilfe Ihres Joypads unterstützen wollen. Hier hat Konami alles versammelt, was in der internationalen Fußballszenen Rang und Namen hat: Von Deutschland über Italien und England bis hin zu Kamerun, Nigeria und Brasilien stehen Ihnen insgesamt 32 Teams zur Verfügung. Neben diesen absoluten Fußballnationen finden Sie allerdings auch weniger erfolgreiche Teams wie Österreich, Japan oder Südkorea.

Als nächstes entscheiden Sie sich für die Halbzeitlänge (5, 10 oder 15 Minuten), die Wetterbedingungen (sonnig, wolkig oder regnerisch) sowie für eines der vier vorhandenen Stadien und los geht's. Halt! An dieser Stelle sollten Sie als Anfänger nicht vergessen, den Schwierigkeitsgrad auf die niedrigste der drei Stufen zu setzen. Ihr Selbstwertgefühl wird es Ihnen danken, da ISS Pro kein Spiel ist, das Sie im Vorbeigehen beherrschen. Dies liegt in erster Linie am Torwart, der Sie mit seinen spektakulären Paraden an den Rand eines Nervenzusammenbruchs treibt. Vorbei sind die Zeiten, in denen Sie Ihre Tore bevorzugt aus 40 Metern erzielt haben. ISS-Keeper sind stark, verdammt stark. Sie sind sogar so stark, daß Sie nicht nur auf der Torlinie kleben, sondern auch aus dem Strafraum herauslaufen um einen weiten Paß abzufangen. Ähnlich intelligent agieren die Verteidiger, die den Ball schon mal ins Seitenaus donnern, um auf diese Art und Weise brenzlige Situationen zu entschärfen. Außerdem spielen diese Typen so diszipliniert, daß Sie selbst mit überraschenden Pässen über 50 Meter nicht zu überwinden sind.

Nachdem Sie nun wissen, daß die Keeper wie Felsen in der Brandung sind und die Abwehr aus einer Ansammlung von Jürgen Kohlers besteht, werden Sie sich sicher fragen, wie eigentlich Tore erzielt werden. Wie im richtigen Fußballspiel bewirkt auch hier ein überraschender Paß in den

freien Raum Wunder... Typische Tore entwickeln sich folgendermaßen: Sie schieben den Ball vor dem gegnerischen Strafraum von einem Akteur zum anderen. Plötzlich entdecken Sie die Lücke, spielen einen Paß in den Lauf, Ihr Mittelstürmer tritt an und erzielt das Tor.

Fingerhakeln

Die Steuerung der digitalen Superstars ist so komplex, daß es eine Weile dauert, bis Sie Ihre Lieblinge im Schlaf über den Platz hetzen. Jede der acht Tasten des Joypads ist mit einer bestimmten Funktion belegt – und zwar jeweils für die Offensive und die Defensive. Summa summarum ergibt das stolze 15 verschiedenen Pässe, Schüsse und Tacklings. Eine Besonderheit ist dabei die drucksensitive Schußtaste. Je länger Sie auf dem Button bleiben, desto fester – aber auch höher – wird der Schuß. Darüber hinaus dürfen Sie diesen Knopf bereits drücken, wenn Sie noch gar nicht im Ballbesitz sind. Im Klartext bedeutet das, daß Spieler A einen Kurzpaß auf Spieler B ausübt und dieser bereits Schußkraft ansammelt, bevor er im Ballbesitz ist. Das Ergebnis derartiger Fingerverrenkungen ist ein direkter Torschuß, der aber nicht mit einer Volleyabnahme zu verwechseln ist.

Ähnlich wichtig ist auch der Paß in den freien Raum. In Kombination mit der Spurt- und der Schußtaste erzielen Sie die oben erwähnten Tore. Bis es aber so weit ist, sollten Sie mangels Trainingsmöglichkeiten gegen schwächere Mannschaften spielen (Irland). Hier üben Sie auch die weiteren Funktionen wie z.B. Doppelpässe, Kopfbälle und Flanken in aller Ruhe.

Steht es trotz allem Training nach 120 Minuten immer noch unentschieden, geht es auf zum großen Elfmeterduell. Als Schütze steuern Sie dabei ein kleines Quadrat, das Ihnen die ungefähre Richtung des Torschusses anzeigt. Um hier nicht zu versagen, sollten Sie sich im ange-



Die richtige Strategie

An der Mannschaftsaufstellung und an der Taktik feilen Sie im Aufstellungs-Screen. Die farbigen Smileys neben den Spielernamen informieren Sie über den derzeitigen Konditionsstand. Die Spanne reicht dabei von grau (klinisch tot), über blau, gelb, orange bis hin zu rot (gedopt?). Außerdem stellen Sie an dieser Stelle Ihr bevorzugtes Spielsystem sowie die grundsätzliche Ausrichtung Ihres



Teams ein (Defensiv, Normal, Offensiv). Der absolute Höhepunkt ist allerdings die Wahl der Taktik. Haben Sie sich für eine entschieden, können Sie diese während des laufenden Spieles mittels der SELECT-Taste zu- bzw. abschalten. Ist z.B. die Abseitsfalle Ihr Favorit, dürfen Sie diese je nach Spielsituation aktivieren. Kennen Sie ein zweites Fußballspiel, das Ihnen derartige Eingriffe erlaubt?

[1] Ein brasilianischer Freistoßspezialist verrichtet seine Arbeit. [2] Diese Kameraperspektive ist zwar übersichtlicher, dafür sind die Spieler nicht mehr so detailliert zu erkennen. [3] An dieser perfekten Schußhaltung hätte selbst der Dauernörgler Franz Beckenbauer nichts auszusetzen. [4] Spanien geht in Führung – kein Wunder bei den starken Dressen.



Alternative Spiele

Fifa '97 2,1
adidas Power Soccer 97 2,1

boten den Elfmetertraining die nötige Routine aneignen.

Das Taktikmenü steht der Tastenbelegung in keinsten Weise nach. Neben den obligatorischen Formationen wie z.B. dem offensiven 4-3-3-System, dürfen Sie Ihren 16 Mannen auch die Marschroute einimpfen. Abseitsfalle und Pressing gehören dabei ebenso zum Repertoire wie totaler Angriff und defensives Bollwerk.

Abgesehen von den falschen – und auch nicht editierbaren – Spielernamen, ist die Authentizität dieser Fußballsimulation verblüffend. Vor Beginn laufen beide Mannschaften ins Stadion, reihen sich an der Mittellinie auf und lassen sich von den Fans feiern. Man wartet förmlich darauf, daß die ersten Töne einer Nationalhymne zum Mitsingen animieren. Hier fällt auch zum ersten Mal auf, daß kein Spieler dem anderen gleicht. Dabei sind nicht nur die Haut- bzw. Haarfarbe der ein-

zelnen Akteure unterschiedlich, sondern auch die Größen variieren von Mann zu Mann. Mit ein wenig Phantasie und Fußballverstand ausgestattet, werden Sie bald den einen oder anderen Spieler erkennen. Besonders viel Mühe gaben sich die Programmierer bei der graphischen Gestaltung der absoluten Superstars wie z.B. dem grauhaarigen Ravanelli, dem langzotteligen Valderrama oder dem zöpfchenbewehrten Baggio. Wer kümmert sich angesichts dieser Detailversessenheit, die Sie aus vier verschiedenen Kameraperspektiven genießen, noch um falsche Namen?

Trotz all dieser positiven Eigenschaften hat auch ISS Pro seine kleinen Schattenseiten. Besonders die mäßige Präsentation paßt nicht zu einem solchen Knaller. Einerseits wird Ihnen die Spieldauer in Echtzeit präsentiert, andererseits gibt Ihnen der Statistikscreen keinerlei Auskunft über den genauen Zeitpunkt des Torerfolges. Auch die deutsche Sprachausgabe überzeugt nicht unbedingt, da die Kommentare nicht immer zum aktuellen Spielgeschehen passen. Angesichts des ansonsten exzellenten Titels fallen diese kleinen Ungereimtheiten kaum ins Gewicht.



International Superstar Soccer Pro

Meine Meinung: Was soll ich über ein Spiel schreiben, das mich bis um vier Uhr morgens an den Fernseher fesselt und sogar im Traum verfolgt? Ganz zu schweigen von meinem kaputten rechten Daumen, der das Steuerkreuz fast ins Joypad gedrückt hat. Vorsichtig ausgedrückt ist ISS Pro das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Atemberaubende Grafik, hammerarti-

ges Gameplay und ein Schwierigkeitsgrad, der es in sich hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels spielen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. 1997 scheint ein gutes Jahr für alle Fußballfreunde zu werden: Letzten Monat das coole "adidas Power Soccer International", nun "ISS Pro" – der einstige Spitzenreiter "FIFA 97" steckt im Abstiegs-kampf. **Artur Hoffmann**

■ GENRE:	Sportspiel
■ VERFÜGBAR AB:	Juni
■ HERSTELLER:	Konami
■ ENTWICKLER:	Konami
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	2,5
■ GAMEPLAY:	1,5
■ MOTIVATION:	1,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	1,9

GREENPEACE

Unterstützen Sie
erfolgreichen
Umweltschutz:
Werden Sie
Fördermitglied
bei Greenpeace.

Greenpeace e.V.
Vorsetzen 53
20450 Hamburg

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

B-VERSAND PLAYSTATION SPECIAL

Tel. 03 74 62/44 82 Tel./Fax 03 74 62/44 89 CHRISTINA BAUMANN,
AM SPORTPLATZ 4, 08228 STEINBERG OT. WILDENAU

ADIDAS POWER SOCCER	PAL 99,-	IRON & BLOOD	PAL 69,-	ROAD RAGE	PAL 89,-
ADVENTURE OF LOMAX	PAL 89,-	JOHN MADDEN FOOTB.	PAL 89,-	RIDGE RACER PLA.	PAL 49,-
ALIEN TRILOGY	PAL 69,-	LEGACY OF KAIN	PAL 85,-	SOVIET STRIKE	PAL 89,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	PAL 49,-	MEGA MAN X 3	PAL 89,-	SPIDER	PAL 89,-
BAPHOMETS FLUCH	PAL 89,-	MICRO MACHINES V3	DT 99,-	STARFIGHTER 3000	PAL 89,-
BURNING ROAD	PAL 85,-	MONSTER TRUCK	PAL 99,-	TEKKEN PLATINUM	PAL 49,-
CITY OF THE LOST CHILD	PAL 85,-	NBA IN THE ZONE 2	PAL 95,-	TOTAL NBA 97	PAL 85,-
COMMAND & CONQUER	PAL 99,-	NBA LIVE 97	PAL 85,-	THE CROW	PAL 89,-
CRASH BANDICOT	PAL 99,-	NEED FOR SPEED 2	PAL 95,-	TOP GUN	PAL 95,-
DESTRUKTION DERBY PL.	PAL 49,-	OLYMPIC GAMES	PAL 79,-	VICTORY BOXING	PAL 89,-
DISRUPTOR	PAL 79,-	ONLINE SOCCER	PAL 89,-	VIRTUELL POOL	PAL 89,-
EXCALIBUR	PAL 89,-	PLAYER MANAGER	PAL 89,-	WING COMMANDER 4	PAL 89,-
EXHUMED	PAL 89,-	PORSCHE CHALLENGER	PAL 85,-	WIPE OUT PLATINUM	PAL 49,-
EARTHWORM JIM 2	PAL 69,-	POWER MOVE PRO WRE.	PAL 89,-	X 2	PAL 95,-
FIFA SOCCER 97	PAL 85,-	REBEL ASSAULT 2	PAL 109,-	X-COM	PAL 89,-
FORMEL 1	PAL 99,-	8-FACH MEMORY CARD	75,-	2EXTREME	PAL 85,-
HEXEN	PAL 85,-			GRUNDGERÄT	PAL 299,-

ACHTUNG AB ZWEI SPIELN KEINE
VERSANDKOSTEN!!! (INLAND)

AUCH ANDERE SYSTEME AUF ANFRAGE! WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE! RUFT AN!
ACHTUNG: AB 2 (ZWEI) SPIELN VERSANDKOSTENFREI!!! (INLAND)
ANSONSTEN NACHNAHME 9,90 DM + PORTO. IRRTUM VORBEHALTEN.
BESTELLUNG MONTAG BIS FREITAG VON 8.00-19.00, SAMSTAG VON 8.00-13.00.
KEIN LADENVERKAUF! SELBSTABHOLER NUR NACH TELEFONISCHER ABSPRACHE! ANNAHME-
VERWEIGERUNGEN SIND GEBÜHRENPFICHTIG! UNFREIE RETOUREN WERDEN NICHT ANGENOMMEN!

Hier ist noch Platz für Ihre Anzeige

Wir beraten Sie gerne -
kostenlos und unverbindlich.

☎ 0 89/9 91 15-3 05

☎ 0 56 51/92 93-0

CVK Versand

Tel.: 06762/6362
Spesenrotherweg 49
56288 Kastellaun
Nachnahme gegen 9,90 DM; Ladenpreise
können abweichen

2 EXTREME
Carnage Heart
MECH WARRIOR 2
V-Rally KING'S
FIELD NHL Face
of 97 JET RIDER
EXCALIBUR
TOTAL NBA 97
adidas Power
SOCCER
PORSCHE
CHALLENGE
je PSX Spiel

69,95^{DM}

☺ = Versandkostenfrei ☎ 0531/24460-60

Playstation-Spiele

4-4-2 Fußball	* 79,95
A4 Evolution Global	99,95 ☺
Adidas Power Soccer Int.	99,95 ☺
Agent Armstrong	* 79,95
Alien Trilogie	49,95
Andretti Racing	79,95
Area 51	89,95
Ayerton Senna Cart	87,95
Ball Blazer Champions	* 84,95
Baphomets Fluch	94,95 ☺
Batman Forever Coin-Op	79,95
Battle Arena Toshinden 2	99,95 ☺
Battle Sport	* 74,95
Battle Station	79,95
Bedlam	* 89,95
Big Hurt Baseball	79,95
Black Dawn	79,95
Broken Helix	* 89,95
Bubble Bobble 2	* 72,95
Bubsy 3D	* 89,95
Bust-a-Move 2	49,95
Carnage Heart	* 94,95 ☺
Casper	69,95
City of lost children	* 94,95
Command & Conquer	94,95
Contra - Legacy of War	89,95
Cool Boarders	94,95 ☺
Crash Bandicoot	109,95 ☺
Creation	* 79,95
Crow: City of Angels	79,95
Crusader: No Remorse	79,95
Crypt Killer	* 89,95
Cyberia	39,95
D	49,95
Dark Forces	* 82,95
Darklight Conflict	* 79,95
Descent	39,95
Descent 2	79,95
Destruction Derby	49,95 ☺
Destruction Derby 2	99,95 ☺
Discworld	94,95 ☺
Disruptor	49,95
Dragonheart: Fire & Steel	79,95
Earthworm Jim 2	79,95
Epidemic	84,95 ☺
Excalibur	89,95
Exhumed	79,95
Extreme Games 2	84,95 ☺
Fade to Black	49,95
FIFA Soccer 96	49,95

FIFA Soccer 97	79,95
Formel 1	109,95 ☺
Grid Run	* 79,95
Hardcore 4x4	82,95
Heavens Gate	* 79,95
Herks Adventure	* 84,95
Hexen	89,95
Independence Day	* 79,95
International Moto X	84,95
Int. Super Soccer Deluxe	79,95
International Track & Field	89,95
Iron & Blood	74,95
Iron Man / XO	74,95
Jet Rider	84,95 ☺
John Madden Football 97	79,95
Kings Field	84,95
Last Dynasty	* 89,95
Legacy of Kain	79,95
Little Big Adventure	79,95
Lomax	94,95 ☺
Lost Vikings 2	* 74,95
Magic the Gathering	* 74,95
Mass Destruction	* 79,95
Mechwarrior 2	87,95
Mega Man X3	* 79,95
Mickey's Wild Adventure	94,95 ☺
Micro Machines 3.0	89,95
Monopoly	* 79,95
Monster Truck	* 99,95 ☺
Myst	94,95 ☺
Namco Museum Pieces 2	94,95
Namco Museum Volume 3	84,95 ☺
Nascar Racing 97	* 87,95
NBA Hangtime	* 79,95
NBA In The Zone	89,95
NBA In The Zone 2	89,95
NBA Jam Extreme	79,95
NBA Live 97	79,95
Need for Speed	49,95
Need for Speed 2	79,95
NFL Quarterback Club 97	74,95
NHL Face off	84,95 ☺
NHL Hockey 97	79,95
Overblood	* 79,95
Pandemonium	79,95
Perfect Weapon	* 79,95
Pete Sampras Tennis	89,95
PGA Tour Golf 97	79,95
Porsche Challenge	84,95 ☺
Power Move Pro WWF	89,95
Power Rangers Pinball	* 89,95

Pro Pinball: The Web	79,95
Psychic Force	* 74,95
Rage Racer	* 99,95 ☺
Raging Skies	99,95 ☺
Raven Project	89,95
Rayman	82,95
Rebel Assault 2	94,95
Reloaded	84,95
Resident Evil	79,95
Resident Evil 2	* 79,95
Return Fire	82,95
Ridge Racer	49,95 ☺
Ridge Racer Revolution	99,95 ☺
Riot	94,95 ☺
Risiko	* 79,95
Road Rage	* 82,95
Road Rash	49,95
Robotron "X"	* 79,95
Samurai Showdown	84,95
Sentient	99,95 ☺
SimCity2000	79,95
Soul Blade	99,95 ☺
Soviet Strike	79,95
Space Jam	74,95
Speedster	* 94,95 ☺
Spider	79,95
Spot goes to Hollywood	79,95
Streetfighter Alpha 2	79,95
Suikoden	89,95
Sup.Puzzle Fighter 2 Turb.	* 64,95
Syndicate Wars	* 79,95
Tekken	49,95
Tekken 2	109,95 ☺
Tempest X3	74,95
Ten Pin Alley	* 79,95
Tenka	* 99,95 ☺
Tilt	74,95
Time Commando	79,95
Tobal Nr.1	94,95
Tomb Raider	79,95
Top Gun	99,95 ☺
Total NBA 97	84,95
Trash It	* 82,95
Tunnel B1	89,95
Twisted Metal 2	94,95 ☺
V-Rally	* 79,95
Vandal Hearts	* 99,95 ☺
Victory Boxing	79,95
Virtual Pool	74,95
Virtual Tennis	74,95
Warhammer	89,95

Williams Arcade Greatest	57,95
Wing Commander 4	* 79,95
Wing Over	* 79,95
Wipe Out	49,95
Wipe Out 2097	99,95 ☺
Worms	87,95
Wreckin Crew	* 89,95
WWF In Your House	74,95
X-Com	94,95
X2	87,95

Playstation-Zubehör

Hyper Blaster Lichtpistole	69,95
Controller Sony	44,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Memory Card Sony	39,95
Memory Card 120 Blocks	59,95
Memory Card 360 Blocks	79,95
Mouse Sony	59,95 ☺
HF-Adapter Sony	49,95 ☺
Euro-Scart-Kabel Sony	79,95 ☺
Euro-Scart-Kabel	29,95
Link-Kabel Sony	49,95 ☺
Link-Kabel	29,95
Link-Kabel PSX-PC	89,95
Multi-Tap Sony	69,95 ☺
ASCII-Pad	69,95
Spec. Joystick Sony	109,95 ☺
Analog Joystick Sony	119,95 ☺
neGoon Sony	89,95
Lenkrad m. Pedalen	139,95
Game-Buster	79,95
Playstation-Tasche	89,95
incl. Contr. & Memory Card	
BOOT-PIC PAL/NTSC	39,95

Sony Playstation
Grundgerät
DM 299,-

Nintendo 64

alle Artikel auf Anfrage

Need for Speed 2

79,95

Wing Commander 4*

79,95

Rage Racer*

99,95

Rebel Assault 2

94,95

Soul Blade

99,95

Dark Forces

82,95

V-Rally*

79,95

Tenka*

99,95

MieKro
MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig

Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 12,- DM
bei Nachnahmesendungen oder 8,- DM bei Vorkasse. Sendungen ab 300,- DM sind Versandkostenfrei.
Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30,- DM.
Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

* = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen
☺ = versandkostenfreie Lieferung
innerhalb Deutschlands

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Laden-
preise von den hier angegebenen Preisen abweichen!
Händleranfragen erwünscht.



Hake ist der traditionelle Kriegstanz der neuseeländischen Maoris. Die dortige Rugbynationalmannschaft, die "All Blacks", griffen ihn auf. Es ist ein einschüchternder Kriegsgesang, bei dem Sie die Augen der Spieler hervorquellen sehen. Das Intro veranschaulicht das drastisch.

Jonah Lomu Rugby

Nach den wuseligen, kleinen Rennautos setzt "Codemasters" auf wuselige, bärenstarke Kerle, die ein Lederei über den Platz tragen und alles umhauen, was sich ihnen in den Weg stellt. Willkommen bei einer der härtesten Sportarten der Welt: **Rugby.** von Artur Hoffmann



[1] Für diejenigen unter Ihnen, die sich nicht mit allen Feinheiten des Games auskennen, gibt es eine Online-Hilfe. [2] Die schlanke Spritegrafik sorgt für schnellen Spielfluss. [3] Die Pfosten sind gut gepolstert. [4] Sie können wählen, welcher Spieler ins Seitenaus springen soll.

die normalerweise umschalten, wenn Rugby im Fernsehen kommt, anfangen könnten, die feineren Seiten des Spiels zu schätzen. Novizen müssen aber ganz klar damit rechnen, auch von den schwächeren Teams erst mal besiegt zu werden. Schon mit dem ersten Anpfiff werden Sie sich in einem üblen Gemetzel wiederfinden.

Der Schlüssel zum Erfolg jeder guten Simulation ist natürlich die Einfachheit des Games, wobei es auch nicht zu simpel sein darf. Jonah hat den goldenen Mittelweg gefunden. Die ersten Partien gestalten sich furchtbar langatmig und unspektakulär. Dies ist aber ein gutes Zeichen, da Sie im Laufe der Zeit immer besser ins Spiel kommen. Bis Sie allerdings die Kabinett-



Jonah Lomu Rugby", die allererste Rugbysimulation für die PlayStation, ist zwar nicht so spektakulär wie z.B. die aktuellen Sprößlinge der Fußballabteilung, trotzdem ist es ein nettes Spiel. Vielleicht überzeugt es sogar einige Ungläubige davon, daß es gar keine so stumpfsinnige Idee ist, sich im Schlamm zu wälzen und zu versuchen, dem Gegner das Bein abzubeißen.

Hut ab...

Rugby ist – für Außenstehende – natürlich ein lächerliches Spiel. Dieses andauernde nach vorne beugen und die Arme um riesige Taillen legen, gepaart mit seltsamen Bewegungen und Spielzügen, und als Krönung ein Ball, der nicht einmal geradeaus rollt. Hut ab daher vor Rage Software, die sich dieser merkwürdigen Geschichte angenommen haben. Die Monate schweißtreibenden Live-Action-Capturings haben sich voll bezahlt gemacht. Die Spieler stehen, rennen und verkeilen sich auf höchst glaubwürdige Weise. Und trotz der Low-Level Spritegrafik sieht das ganze Geschehen gut aus und läuft ausgesprochen rund. So rund, daß sogar diejenigen unter Ihnen,

Der richtige Boden für den Erfolg?

Vier verschiedene Spielfelder stehen Ihnen zur Auswahl. Das Standardstadion der meisten Rugbyclubs ist dabei recht armseelig. Ganz anders sieht es bei den glamourösen internationalen Arenen, wie in Twickenham oder Murrayfield aus. Unter den vier Stadien finden Sie sowohl schäbige Clubplätze als auch 70.000-Personen-Stadien. Entworfen wurden alle nach originalen Vorbildern, lediglich die Namen sind nicht offiziell.



Einige Sportsimulationen neigen dazu, es mit den Spielperspektiven zu übertreiben. Jonah Lomu bietet nur drei an. Mehr brauchen Sie aber auch nicht. Die Ost- und Westansichten (bzw. rechts und links) sind dabei zu empfehlen, da die Action-Kamera einen etwas beschränkten Einblick bietet.



stückchen auspacken, werden einige Stunden und Flüche ins Land gehen. Diese Art von Realismus trägt positiv dazu bei, daß Ihnen das Spiel lange Spaß beschert – vorausgesetzt, Sie wissen, was Sie tun.

Ein großer Teil von Jonahs Qualität hängt mit der ausgeklügelten Steuerung zusammen. Je nach Spielsituation haben die Buttons leicht unterschiedliche Funktionen. Wenn der Ball in der Luft ist, veranlaßt z.B. der Kreis-Button den Ihnen am nächsten stehenden Spieler, einen Catch oder eine Interception zu versuchen. Im offenen Spiel aber, wenn ein Gegner mit dem Ball rennt, wechseln Sie mit dem Kreis-Button zum nächstgelegenen Team-Kollegen, der dann einen Tackle ansetzt. Mit den hinteren Tasten passen Sie den Ball nach links oder rechts. Das mag sich recht kompliziert anhören, nach kurzer Zeit fühlt sich die Steuerung aber gar nicht mehr unhandlich an, und Sie werden ihre Genialität bald zu schätzen wissen.



Jonah hat nur ein einziges Problem: Es ist ein bißchen zu nett. Die Spieler packen ihre Sache zwar schon richtig an, das steht außer Frage. Vom Anpfiff an verkeilen sie sich wie wild ineinander. Leider gibt es jedoch keine fliegenden Fäuste, hohe Tackles oder grausame Fouls. Das mindeste, was Sie sich bei einem Rugby-Spiel erwarten, ist doch, daß Sie mit einem Ohr oder einer Nase weniger vom Platz gehen. Oder nicht?

Wollen Sie es genau nehmen, dann müssen Sie auch bemängeln, daß es keine richtigen Gesänge im Stadion gibt. Einige realistische Sprechchöre hätten das Geschehen etwas aufgepeppt. Der Sound ist hier jedoch etwas zu leise geraten. Das Gestöhne, Geächze und Gegrünze der Spieler in diesem Vollkontaktsport wirkt etwas matt, und auch die Fans scheinen weit entfernt zu sein. Das ist natürlich schade, schafft doch gerade der



[1] Sie dürfen mit den besten internationalen Rugby-Teams spielen. **[2]** Es steht Ihnen auch die Option offen, an kritischen Punkten klassischer Partien einzusteigen. So überprüfen Sie, ob Sie in der Lage sind, das Spiel herumzureißen und zu gewinnen. **[3]** Eine einfache Entscheidung: Machen Sie mit beim Ruck oder lassen Sie es bleiben.

Sound die Atmosphäre eines großen Matches. Dennoch bekommen Sie in Jonah alle Optionen, die Sie sich von einer Sportsimulation erwarten. Dazu zählen z.B. internationale Teams, unterschiedliche Kameraperspektiven und verschiedene Spielfelder.

Als Kommentator der englischen Version begrüßt Sie Bill McClaren, die "Stimme des Rugby". Expertenanalysen bekommen Sie von Bill Beaumont. Beide sagen zwar nicht gerade viel, aber Quantität ist hier sowieso kein Ersatz für Qualität. Teilweise liefern sich die beiden Koryphäen recht humorvolle Wortwechsel am Mikrophon. Um diese zu genießen, sollten Sie aber einerseits recht gut Englisch sprechen und andererseits diese Art trockenen Humor lieben. Die verbale Spielbegleitung wurde jedenfalls sehr gut gelöst.



pat

Jonah Lomu Rugby

Meine Meinung: Jonah Lomu Rugby ist ein exzellenter erster Versuch, uns Unwissenden den Rugbysport näherzubringen. Dank der schnell erlernbaren Steuerung steigt Ihre Erfolgskurve von Spiel zu Spiel. So werden auch Sie zum Rugbyprofi. Fans dieser Sportart werden sich sowieso denken, daß es auch langsam Zeit wurde. Diese Rugbyanhänger sollten denn auch die ersten sein, die zugreifen, sobald

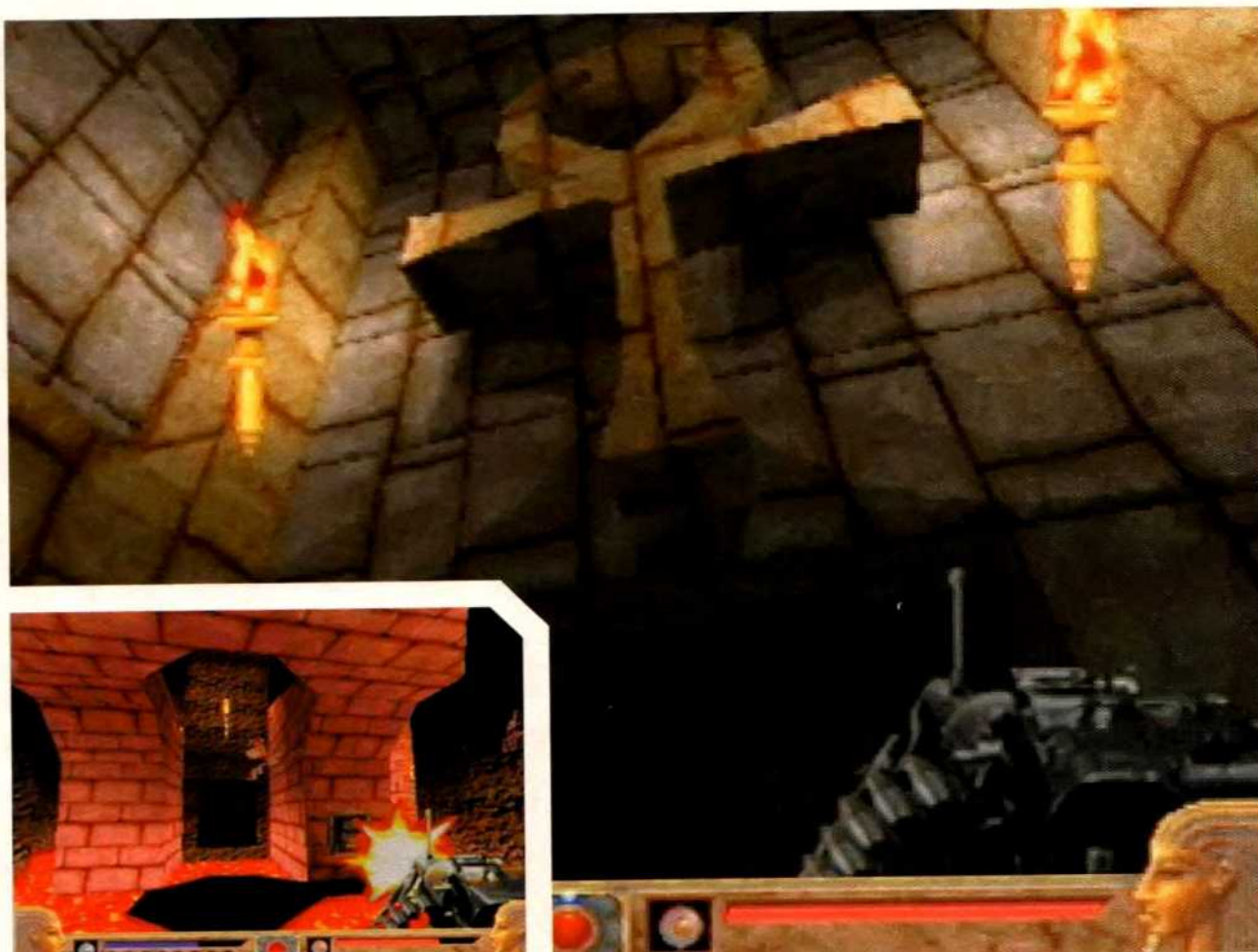
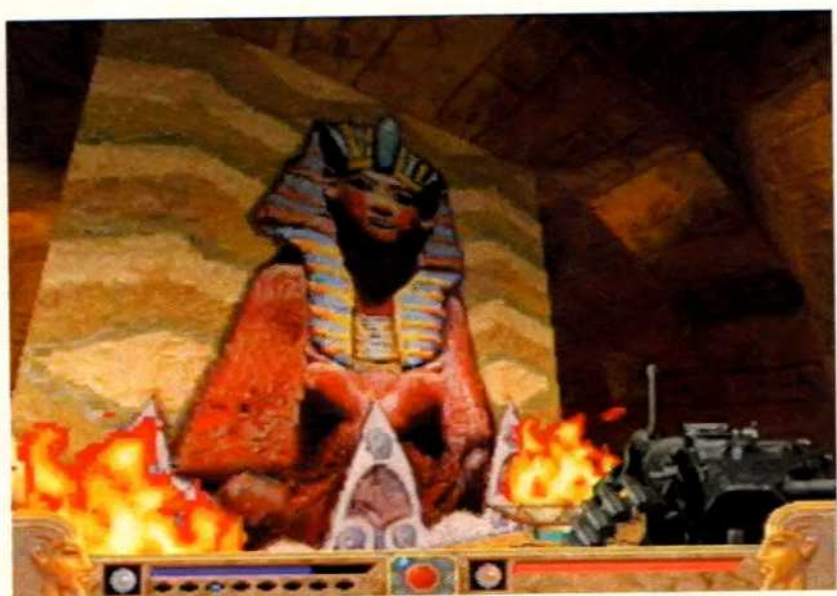
das Game in den Regalen steht. Es ist schließlich ein wirklich hervorragend gemachter und gut spielbarer Sporttitel. Interessant ist dieses Spiel aber auch für Footballbegeisterte, die nach neuen Aufgaben suchen. Haben Sie aber mit dieser kampfbetonten Sportart absolut nichts am Hut, dürfen Sie dieses Game sowie die dazugehörige Bewertung ohne jegliche Gewissensbisse ignorieren. **Artur Hoffmann**

■ GENRE:	Sportspiel
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Codemasters
■ ENTWICKLER:	Rage Software
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	englisch
■ SPIELIDEE:	2,5
■ GRAFIK:	2,5
■ SOUND:	2,5
■ PRÄSENTATION:	3,5
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	2
■ PREIS/LEISTUNG:	2,5
GESAMTWERTUNG:	2,5

Special

LOBOTOMY

Drei Dinge verbindet der gebildete Leser mit Seattle: **Grunge, Microsoft und Detlef Schrempf.** Im verborgenen blüht allerdings noch ein zartes Pflänzchen namens **"Lobotomy Software"**. Die **"Exhumed"-Macher** öffneten ihre Pforten für uns... von Artur Hoffmann



Die Jungs müßt ins Hinterzimmer kommen und das hier spielen! Es ist einfach das allerbeste". Mit diesen warmen Worten wurden wir bei Lobotomy Software empfangen. Mit noch etwas verschlafenen Augen – der berühmte Jet Lag macht auch vor gestandenen Flugprofis nicht halt – begaben wir uns also in diesen Raum. In dem abgedunkelten Zimmer fanden wir sechs langhaarige Typen auf einem Sofa vor, die alle gebannt auf einen riesigen 57-Zoll-Bildschirm starrten. Sie waren gerade dabei, ein Multiplayer-2-D-Kampfspiel namens "Death Tanks" zu spielen. Dieses Ballerteil wurde von einem Mitglied des Teams als ein verstecktes In-Game für die US-Version von "Exhumed" geschaffen. Es erinnert leicht an das wuselige "Worms". Der einzige Unterschied ist, daß hier alle Spieler wie wild Munition, Raketen und was sonst gerade noch so zur Hand ist, austauschen. Spielspaß pur.

Death Tanks ist gleichzeitig Projekt und Entspannung für die Jungs von Lobotomy Software. In dieser Firma sind die Mitarbeiter zwar produktiv, finden aber immer noch genug Zeit, um bei einem Spiel zu relaxen. Im Musikstudio steht auch ein Billardtisch, klassische Arcadeautomaten zieren den Eingang. Trotz des relativ modernen Stils des Gebäudes liegt hier ein Hauch von

lebendiger Videospiegelgeschichte in der Luft. Man spürt, daß die Jungs "ihre Games kennen".

Zur näheren Umgebung von Seattle gehört auch Redmond, Washington. Dieser Ort beherbergt Firmen wie "Microsoft" oder "Nintendo of America". Die Mitgründer von Lobotomy, Paul Lange und Brian Anderson, sind selbst ehemalige Nintendoangestellte. Dort fühlten sie sich aber wie im Nirvana (was für ein grandioses Wortspiel). Paul erklärt es folgendermaßen: "Obwohl Nintendo ein toller Arbeitsplatz war, war es uns dort nicht möglich, Spiele zu entwickeln. Wir hatten aber in unseren Köpfen felsenfeste Vorstellungen davon, wie ein gutes Game auszusehen hat. Daher verließ ich 1992 die Firma. Später kontaktierte ich Brian, um einige künstlerische Dinge eines Projektes zu klären, an dem wir damals arbeiteten."

Paul und Brian gestalteten sich ihre Umgebung so um, daß Sie auf eine Art arbeiten, die ihnen beiden gefällt. "Das Besondere an Lobotomy ist unsere ungewöhnliche Geschäftsführung", sagt Paul. "Wir sind eine kleine Gruppe. Auch wenn 20 von uns anwesend sind, kommen die Mitarbeiter wirklich gut miteinander aus und kommunizieren viel. Wir haben hier eine angenehme Atmosphäre, die viele Leute geradezu anzieht. Darüber hinaus bieten wir unseren Kollegen auch noch andere, weitaus handfestere Leistungen an. Wenn die Firma erfolgreich ist, werden auch die Angestellten am Erfolg beteiligt. Man kann also sagen, entweder ein richtiger Job oder Arbeiten bei Lobotomy."

Exhumed ist der erste PlayStation-Titel, der in dieser kreativen

Umgebung gedieh. Es handelt sich dabei um einen exzellenten 3-D-Shooter mit einer wahrhaft stürmischen Grafik-Engine. Gleichzeitig verhalf ihnen dieses Projekt dazu, die besten PC-Shooter, "Quake" und "Duke Nukem", für die Saturn-Konsole zu konvertieren. Ein derartiger Geschäftserfolg führt normalerweise zu einer Expansion. Bei Lobotomy könnte diese Aufstockung zum Verlust der beschriebenen Arbeitsatmosphäre führen. Paul glaubt nicht an dieses ungeschriebene Gesetz und beteuert, daß sich nichts ändern wird. "Ein typisches Unternehmen würde mehr Leute anstellen, um weitere Projekte zu realisieren und so mehr Geld zu verdienen. Die meisten Personen hier wollen aber nicht, daß wir unseren Mitarbeiterstab auf über 25 erhöhen. Daher ist es am besten, so weiterzumachen wie bisher. Wir wollen nicht zu stark wachsen."

Nimmt man die Qualität von Exhumed als Maßstab, geht das Konzept von Lobotomy voll auf.



Exhumed gehört zu den derzeit besten 3-D-Shootern, die es für die PlayStation gibt.



Verlosung



In Ausgabe 04/97 berichteten wir über ein Spiel namens "Spider". Jeder, der den Film "Arachnophobia" mit John Goodman kennt, weiß, wovon wir sprechen und darf in diesem Game den Part des "Bösen", namentlich der Spinne übernehmen. Damit beim Spielen die passende Gruselstimmung aufkommt, hat sich BMG Interactive etwas ganz besonderes für Sie einfallen lassen: Die exklusive SpiderStation.

Die Vorgeschichte zu Spider könnte einem Science-Fiction-Movie entsprungen sein, denn wie in jedem guten Kinostreifen ist mindestens ein verrückter Wissenschaftler am Werk, der einen großen Fehler begeht. In Spider heißt dieser Dr. Michael Kelley und bastelt gerade einen künstlichen Organismus, der einer echten Spinne bis auf das

letzte Detail ähnelt. Auf einmal kommen böse Buben in das Labor, schießen wild um sich und treffen den Doc. Dieser betätigt nun aus Versehen – wie sollte es anders sein? – einen Mechanismus, der seinen Verstand mit dem Körper des Achtfüßlers koppelt. Nun kommen Sie zum Zug und krabbeln durch Abwasserrohre, springen von einer Plattform zur anderen und versuchen, den armen Wissenschaftler wieder in seinen "Normalzustand" zu versetzen. Selbstverständlich kriechen Sie nicht unbehelligt durch das wahrhaft riesige Labor, sondern werden von allerlei Getier angegriffen. Seien es nun künstliche Wespen, die mit Feuerbällen um sich schießen oder andere Insekten, das Leben einer Spinne ist hart. Zum Glück verteidigen Sie sich mit mehr oder weniger großkalibrigen Waffen. So gehören zu Ihrem tödlichen Repertoire ein durchschlagkräftiger Flammenwerfer und der eine oder andere Raketenwerfer. Damit Sie auch ganz bestimmt

eine Gänsehaut bekommen, wandeln Sie nicht über ein sauber gesponnenes Netz, sondern ein äußerst düsteres Labor mit vielen dunklen Ecken und Nischen.

Wenn Sie jetzt neugierig geworden sind, dann haben Sie die Gelegenheit, dieses Spiel in jedem gut sortierten Fach-

handel zu erstehen. Zum perfekten "Spider-Feeling" gehört natürlich auch eine passende PlayStation, die sich deutlich vom schlichten Einheitsgrau der Menge abhebt. Furchteinflößend mit einer großen, haarigen Spinne auf ihrer Oberseite zielt sie mit Sicherheit jedes Wohnzimmer.



Gewinnen Sie die wohl gruseligste PlayStation in Deutschland

Wir verlosen ein absolutes Unikat: Per Airbrush hat BMG Interactive für Sie eine Konsole aus dem Hause Sony mit einer Spinne veredeln lassen.

Wenn Sie diese Perle Ihr Eigen nennen wollen, müssen Sie uns nur folgende Frage beantworten:

Auf welches Fachgebiet ist das Labor, in dem Dr. Kelley arbeitet, spezialisiert?

Schicken Sie uns die Lösung bitte per Fax, Postkarte (bitte keine Briefel) oder E-Mail (DMV/Franzis' Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Spider PlayStation", Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-499, E-Mail: 104706,160@compuserve.com) bis spätestens 16. Juli, und Sie nehmen an der Verlosung teil.

Wie immer gilt: Mitarbeiter des DMV/Franzis'-Verlags, deren Angehörige sowie der Rechtsweg sind ausgeschlossen.

Das offizielle **PlayStation** Magazin **präsentiert**

In jedem ultimativen Spielebuch
über 30 Spiele mit **Tips, Tricks**
und **Mogeleien**

Sport- und Rennspiele

ISBN 3-7723-6503-5

öS 182,- SFr 23,-
DM **24,80**

Adventures, Strategie, Arcade, Geschicklichkeit

ISBN 3-7723-6563-9

öS 182,- SFr 23,-
DM **24,80**

Actionspiele, Beat'em-Ups, Jump'n-Runs

ISBN 3-7723-6603-1

öS 182,- SFr 23,-
DM **24,80**

Überall erhältlich
wo es
PlayStation-Spiele
und im gibt
Buch- und
Fachhandel

Franzis'



QUALITÄT IST DAS BESTE REZEPT!

Wir alle kennen das Gefühl: Gerade haben Sie einem smart aussehenden Verkäufer 120 Mark für ein Videogame in die Hand gedrückt und müssen nun zu Hause feststellen, daß es sich um einen absoluten Flop handelt. Kommt so etwas auch bei PlayStation-Titeln vor? Wenn ja, was unternimmt Sony in dieser Angelegenheit? von Artur Hoffmann





GUT IST OFT NICHT GUT GENUG



Sony mit allen Mitteln unterstützt zu werden, um ein gutes Game zu produzieren. War Ihr Titel aber schlecht, gab es auch nicht die Erlaubnis zur Veröffentlichung. Bei Sony meinte man es also wirklich ernst mit dem Qualitätsversprechen. Zurecht betont man dort, daß alle Spiele die sie hergestellt haben, technisch fast perfekt waren. Daher scheint es so, als läge die Hauptverantwortung für das Gameplay beim Entwickler. So einfach ist es jedoch auch nicht.

Ein kurzer Blick auf die Top 50, die wir Ihnen kürzlich präsentierten, verdeutlicht, daß zahlreiche Games nicht den nötigen Qualitätsstandard aufweisen. Wir sahen uns auch noch einmal alle jemals erschienenen Ausgaben dieses Magazins durch. Alles in allem haben wir circa 200 Spiele getestet. Davon haben knapp über 50 die Note 2,0 oder besser erhalten. Soviel zu den guten Nachrichten. Andererseits haben auch eine ganze Reihe von Titeln die Benotung 4,0 oder schlechter erhalten – und das sind nur die Spiele, die wir getestet haben. Das bedeutet, daß Sie bei einem zufälligen Kauf eines PlayStation-Games ein Risiko von 1:3 haben, ein nicht sehr gutes zu erwischen. Offensichtlich deckt Sonys Qualitätssiegel nicht unbedingt das Gameplay ab.

Um dieser Frage auf den Grund zu gehen, haben wir den Mann kontaktiert, der in dieser Angelegenheit Bescheid wissen sollte, Juan Montes, General Manager für Software-Entwicklung bei SCEE. Wir baten ihn um Aufklärung.

PSM: Wie funktioniert die Qualitätskontrolle bei SCEE?

JM: Die Qualitätskontrolle haben wir von Anfang an sehr ernst genommen. Wir haben einige sehr gute Leute in diesem Bereich eingesetzt. An der Spitze steht Tony Bourne, der Erfahrung im Dienstleistungsbereich hat und somit die Bedürfnisse des Verbrauchers gut versteht. Das wichtigste ist für uns, daß der Kunde niemals enttäuscht ist, wenn er eine Software zum Preis von 100 bis 150 Mark kauft. Wir unterziehen die Produkte verschiedenen recht aufwendigen Tests. Zum Beispiel kontrollieren wir, ob das Programm mindestens acht Stunden lang ununterbrochen läuft. Wenn Demos von Spielen in Schaufenstern präsentiert werden, um Kunden anzuziehen, ist es wichtig, daß sie niemals abstürzen oder einfrieren. Dies mag auf den ersten Blick für den Hersteller wichtiger sein als für den Kunden. Es ist aber auch ein Test, wie robust das Produkt ist. Wir kontrollieren die Software auch mit allen Arten von Peripherie, um sicherzustellen, daß sie korrekt läuft. Dazu werden die Geräte auch im laufenden Spiel an- und abgesteckt. Zum Beispiel ziehen wir die Memory Card während des Speichervorganges heraus, um uns zu vergewissern, daß das Programm nicht etwa den ganzen Speicherinhalt löscht oder ähnliches. Sie wären überrascht, wie viele Titel bei solchen Prüfungen durchfallen. Außerdem erproben wir natürlich auch alle Arten von Controllern.

Anschließend heuern wir mindestens drei Leute an, die das Game von Anfang bis Ende durchspielen müssen. Auf diese Art und Weise erkennen wir, ob das überhaupt möglich ist. Die minimale Zeit, die wir dabei pro Programm ansetzen, ist 100 Stunden. Am Ende fertigen wir einen detaillierten Bericht an, in dem wir alle Probleme zusammenfassen. Dieser

PlayStation-Games sind absolut großartig. Das wollen wir gleich am Anfang einmal klarstellen. Es gibt eine große Liste von Titeln für dieses System, die selbst der penibelste und mißtrauischste Videospieler nur allzu gerne in seiner Sammlung hätte.

"Tomb Raider", "WipEout 2097" und "Tekken 2" sind nur einige davon.

Was ist aber mit den anderen Spielen? Denjenigen, die einmal vorgestellt werden und von denen man danach nie wieder hört? Spiele wie "The Incredible Hulk", "Player Manager" oder "Broken Sword". Wie viele der angepriesenen Titel, die Sie sich für Ihre Lieblingskonsole zulegen können, sind wirklich gut?

Die Idee

Als Sony die PlayStation in Europa auf den Markt brachte, wurde sehr viel über die Qualitätskontrolle gesprochen. Uns wurde berichtet, daß Sony sehr sorgfältig mit der Lizenzvergabe umgehen würde. Sie würden an der Entwicklung aller Titel für ihr System teilnehmen, um zu verhindern, daß es so etwas wie einen schlechten PlayStation-Titel gibt. Wenn Sie ein Spiel entwickeln wollten, konnten Sie sicher sein, von

Das wichtigste ist für uns, daß der Kunde niemals enttäuscht ist, wenn er eine Software zum Preis von 100 bis 150 Mark kauft.





geht dann an die Entwickler. Wir versuchen, so eng wie nur möglich mit den Programmierern zu kooperieren. Damit wollen wir sicherstellen, daß die Spiele gut laufen.

PSM: Wenden Sie dieses Testverfahren nur auf Spiele an, die in Europa entwickelt werden?

JM: Nein. Wir gehen für jedes Game, das auf den europäischen Markt kommen soll, gleich vor. Dabei ist es uns egal, ob das Spiel schon von einer anderen Abteilung von Sony – Amerika oder Japan – getestet wurde. Es gibt da keine Ausnahmen. Wenn ein Titel auch schon lange auf dem japanischen Markt läuft, testen wir ihn trotzdem immer noch vor seiner europäischen Markteinführung.

PSM: Prüfen Sie eigentlich auch die Qualität des Gameplays selbst, oder sind Sie der Meinung, daß Sie sich aus diesem Bereich gänzlich heraushalten sollten?

JM: Bis zu einem bestimmten Punkt prüfen wir auch diesen Part – unabhängig von der Qualitätskontrolle. Wir bewerten die Grafik und das Gameplay und tauschen unsere Meinungen mit den Entwicklern aus. Wir teilen ihnen mit, ob der Titel in unseren Augen ein großes Potential hat oder noch verbessert werden kann. Jedoch denken wir, daß dieser Bereich letztlich der Verantwortung des Herstellers überlassen werden sollte.

PSM: Sie haben also niemals eine Lizenz aus dem Grund versagt, daß das Spiel nicht gut genug war?

JM: Doch, haben wir. Es gab einige Titel, die wir für sehr enttäuschend hielten. Wir sagen dann aber nicht zu den Entwicklern "Das ist uns nicht gut genug, gehen Sie damit woanders hin!". Vielmehr machen wir sie auf einige ähnliche Games auf dem Markt aufmerksam, die sehr schlechte Ergebnisse einfuhren. Viele Produzenten haben es dann vorgezogen, das Projekt zurückzuziehen, anstatt Ablehnung von Käuferseite zu erfahren. In den letzten sechs Monaten wurden einige Spiele wieder gestrichen. Durch unsere Diskussionen mit den Herstellern werden 1997 weniger Titel auf den Markt kommen, als ursprünglich geplant. Die Qualität der veröffentlichten Produkte wird davon aber profitieren.

PSM: Das heißt, obwohl einige schlechte Games durchrutschen, wird die Qualitätskontrolle besser?

JM: Die Qualität kann nur besser werden, weil Entwickler inzwischen schon die zweite oder dritte Generation von Games herausbringen. Sie erkennen auch die Trends immer besser. Auch muß ich noch etwas uns Betreffendes erwähnen. Selbst wenn eine Zeitschrift einem Spiel nur die Note 3 verleiht, wird es noch Kunden geben, die den Titel als sehr gut einstufen. Vielleicht ist die Interaktivität nicht brillant, die Grafik kann aber immer noch bestechend sein. Es ist auch interessant, ein Spiel zu vergleichen, das erst auf dem PC und dann auf der PlayStation erscheint. Oft haben wir bei dieser Sorte von Titeln Bugs in der PC-Version entdeckt. Also baten wir die Programmierer darum, die Fehler vor der Konsolen-Veröffentlichung zu beheben.





DIE ANDERE SEITE DER MEDAILLE



Stuart Campbell ist einer der angesehensten Spieltester der Branche. Als er noch bei Sensible Software arbeitete, hat er auch Erfahrungen auf der anderen Seite der Computerspielindustrie gesammelt. Er war nämlich Cheftwickler für den PC und Amiga bei "Cannon Fodder 2". Wir befragten ihn zu seiner Meinung über Sonys Qualitätskontrolle:

"Sonys Problem ist, daß sich die Spielbarkeit eines Games meist erst in den letzten Wochen der Herstellung entwickelt. Als ich beim "Amiga Power"-Magazin arbeitete, zeigte uns Sensible Software eine Betaversion von "Sensible Soccer", zwei oder drei Wochen vor der Fertigstellung. Heute gilt der Titel als eines der spielbarsten Produkte, die jemals gemacht wurden. Damals war ich mir dessen aber noch überhaupt nicht sicher. Das Gameplay war einfach nicht gut. Wäre es in

der uns vorliegenden Form veröffentlicht worden, hätte es nie die Aufmerksamkeit erhalten, wie es dann der Fall war.

95% der Entwicklungszeit wird alleine dafür aufgewendet, das Spiel irgendwie zum Laufen zu kriegen. Zunächst entwirft man eine Vorgabe, die aufzeigt, wie das Game später funktionieren soll. Dann schreibt man die Grundengine, während die Künstler die ganzen Grafiken anfertigen. Erst kurz vor Beendigung des Projektes schleift man das Programm dann so zu recht, daß alles gut läuft.

Da wir gerade davon sprechen: Es gibt da noch eine weitere interessante Seite. Da die meisten PlayStation-Games sehr wenig Genres bedienen, gibt es kaum Entschuldigungen dafür, sie nicht gut hinzubekommen. Das Grundgerüst eines Spiels ist heute sehr flott fertigzustellen, zumal es ja schon öfters entwickelt wurde. Weiterer Druck auf den Programmierer kommt natürlich vom Herausgeber des Spieles. Wir machen die Spiele, und sie vertreiben sie. Gewöhnlich sind die Herausgeber weit mehr daran interessiert, wann der Titel herauskommt, als an dessen Qualität. Dies hat seinen Grund darin, daß die Kosten bei verpaßten Abgabeterminen unwahrscheinlich hoch sind. Es gibt daher Strafregelungen in den Entwicklerverträgen, die den Fall der Verspätung mit drastischen Sanktionen belegen. Dies ist auch verständlich, da die Herausgeber des Spiels Promotionkampagnen auf bestimmte Zeitpunkte terminieren. Wenn ein Produkt mit der Veröffentlichung im Verzug ist, kann ihnen das richtig Kopfschmerzen bereiten. Und die Kunden verlieren auch die Geduld."

Wenn ein Spiel mit der Veröffentlichung im Verzug ist, bereitet das dem Hersteller richtig Kopfschmerzen.

DIE SICHT DES ENTWICKLERS

Eine der Schwierigkeiten bei Gesprächen über Sonys Qualitätskontrolle ist die Tatsache, daß die Interviewpartner meist Angst davor haben, Sony aufs Füßchen zu treten. Ein Spieleentwickler sprach kurz mit uns, bestand dabei aber auf Anonymität. Wir fragten danach, was passiert, wenn man ein Spiel für Sony entwickelt...

"Wenn man einen Vertrag mit Sony unterzeichnet, gibt es eine Haufen Konditionen, die sie einem zur Bedingung machen. Wenn ein Game fertig ist, schickt man es ihnen. Sie prüfen es dann lange und ausgiebig. Wenn es dann etwas gibt, das ihnen nicht so gefällt, lassen sie es einen wissen.

Es sei hier angemerkt, daß ich noch nie von einem Game gehört habe, das Sony zurückgewiesen hätte. Sehen Sie, wenn der Konzern dies täte, hätten sie in der Zukunft ernste Probleme mit ihren Lizenznehmern. Entwickler können sich nur wenige Rückschläge leisten, bevor sie aufgeben und sich auf eine andere Plattform verlegen. Für PC-Games gibt es schließlich keine Qualitätskontrolle.

Ich denke, das beste für Sony wäre, früher am Entwicklungsprozeß teilzunehmen. Auf diese Weise wäre ein Spiel zu stoppen, bevor es zu weit fortgeschritten ist und es die

Entwickler zu viel Geld kostet, sich aus dem Projekt zurückzuziehen. Auch müssen sie gar nicht so viele Games lizenzieren. Ich meine, wie viele Rennspiele gibt es heute? Und wie viele Beat'em-Ups? Aus diesen speziellen Genres brauchen wir sicher nicht mehr viele neue Titel!"

Das beste für Sony wäre, früher am Entwicklungsprozeß teilzunehmen. So könnte man ein Spiel stoppen, bevor es zu weit fortgeschritten ist und es die Entwickler zu viel Geld kostet.



SCHLUSSFOLGERUNGEN

Man kann sagen, daß Sonys Qualitätskontrolle ihren Job nicht völlig zufriedenstellend erledigt. Allerdings ist auch unklar, wie sie verbessert werden könnte. Wenn ein Titel erst einmal entwickelt wurde, ist es sehr schwer für Sony, sein Veto einzulegen. Dazu kommt, wie Stuart Campbell beschrieb, daß ein Game oft erst in den letzten Wochen der Fertigstellung seine Spielbarkeit auf den geforderten Standard steigern kann. Wenn dies dann nicht gelingt, ist es aber bereits zu spät, um die Veröffentlichung abzublasen.

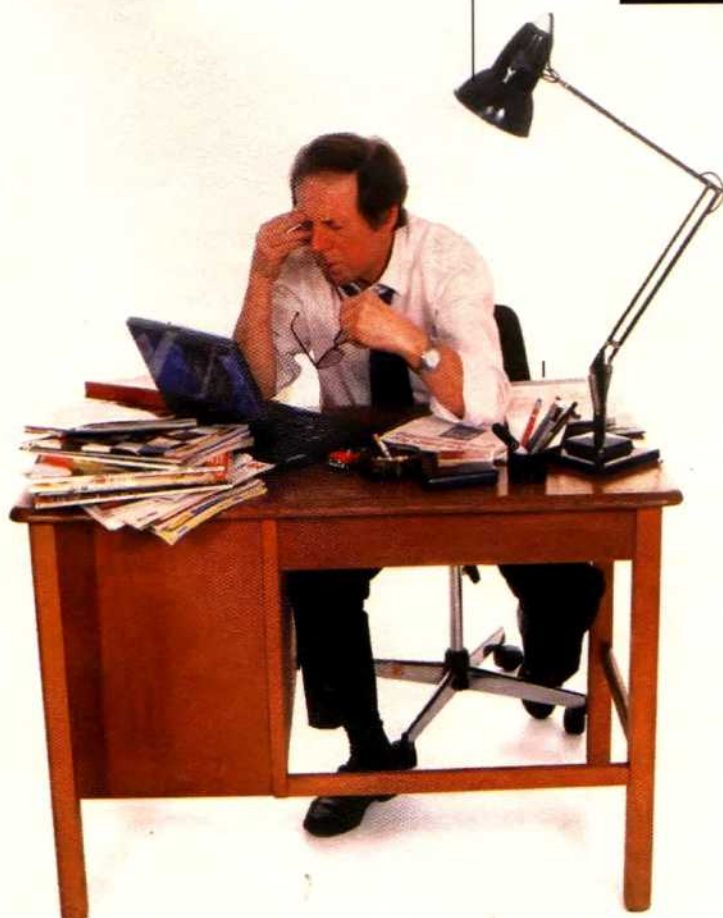
Einige mögen sagen, daß PlayStation-Spiele so entwickelt werden sollten wie bei Nintendo. Dort ist der Konsolenhersteller nämlich vom Beginn eines Projektes an sehr stark an der Entwicklung beteiligt. Jedoch gibt es auch damit zwei Probleme. Erstens würden auf diese Art und Weise nie so viele Titel erscheinen, wie wir uns das alle wünschen. Und zweitens scheint auch diese Vorgehensweise nicht so gut zu funktionieren. Unsere Schwesterzeitschrift, das N64-Magazin, hat gerade seine erste Ausgabe herausgebracht. Obwohl der Standard der Spiele hoch ist, gibt es auch dort einige Titel, die den Anforderungen nicht gerecht werden. Daher erscheint es schon ziemlich unverfroren zu behaupten, Nintendos Qualitätskontrolle sei besser als die von Sony. Beim SNES jedenfalls war Nintendos Stempel auf den Games höchstens die Garantie dafür, daß das Spiel überhaupt lief.

Es scheint also, daß die Konsolenhersteller zwar viel Wind um ihre Kontrollverfahren machen, sich jedoch in der

Es scheint also, daß die Konsolenhersteller zwar viel Wind um ihre Kontrollverfahren machen, sich jedoch in der Praxis eine solche Qualitätskontrolle gar nicht leisten können.

Praxis eine solche Qualitätskontrolle gar nicht leisten können. Entweder fehlt es ihnen an den nötigen Fähigkeiten, oder (was wahrscheinlicher ist) sie können es sich nicht erlauben, Dritthersteller zu vergraulen, da sie auf diese angewiesen sind. Wenn nicht genug Spiele für die eigene Konsole herauskommen, schadet das auch dem Absatz der Hardware.

Wollen Sie also wissen, ob ein Game gut ist oder nicht, sollten Sie nicht auf die Versicherungen der Hersteller hören. Am besten, Sie gedulden sich etwas und warten auf Zeitschriften-Besprechungen, bevor Sie Ihr Geld anlegen.



DIE 10 SCHLECHTESTEN SPIELE AUF DER PLAYSTATION

1 - Galaxian 3

2 - Davis Cup Tennis

3 - Starwinder

4 - Chronicles of the Sword

5 - Robotron X

6 - Konami Open Golf

7 - NASCAR Racing

8 - Player Manager

9 - Namco Prime Goal

10 - Tilt



SPIELE, DIE PLÖTZLICH AUFTAUCHTEN

Ein beliebter Trick der Spieleproduzenten ist, urplötzlich verkaufsfertige Versionen auf den Markt zu schmeißen, ohne die Presse zu unterrichten. Folgende sechs Spiele gehören dazu...



Whizz (Konami)



Das Game mit dem verrückten Hasen "Whizz" ist ein uralter Plattform, der auf fast alle Plattformen konvertiert wurde. Obwohl die Grafiken ganz gut gelungen sind – alles erinnert an einen Comicstrip – hat dieses Spiel nicht das Zeug zum Renner. Der Hauptgrund ist die schlechte Steuerung. Obwohl der Blickwinkel nahezu unbegrenzt ist, dürfen Sie den "alten Hasen" nur in die vier Himmelsrichtungen bewegen. Als ob das nicht genug wäre, ist auch das eigentliche Leveldesign mehr als mager. Alles sieht irgendwie hingeklatscht aus. Falls Sie über diese Katastrophe stolpern sollten: Finger weg!

Urteil: Einer der schlechtesten Plattformformer aller Zeiten. Whizz sieht gut aus, spielt sich aber wie ein nasses Handtuch.

Galaxy Fight (Sunsoft)



Sie müssen eine ganze Reihe unglaublich schlechter Beat'em-Ups gespielt haben, um "Tekken" richtig zu würdigen. Wir empfehlen Ihnen "Galaxy Fight", eine Gruppe von Haudegen die sich zusammengeschlossen haben, um dem bösen "Felden Cryce" das Handwerk zu legen. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen sich die einzelnen Mitglieder gegenseitig die Schnauze polieren. Klingt irgendwie einleuchtend, oder? Abgesehen von dieser haarsträubenden Hintergrundstory nervt auch die unsaubere Kollisionsabfrage sowie die langsamen Bewegungen der Charaktere. Schade, daß die Master-CD-ROM dieses Spieles nicht flöten gegangen ist.

Urteil: Galaxy Fight ist nervtötend langsam. Angesichts des miesen Gameplays vergeht sogar uns das Lachen.

Prime Goal Soccer (Namco)



Geht man nach der Packungsaufschrift, erwartet Sie "Das aufregendste Soccer-Game für die PlayStation". Selten so gelacht! Namcos "PGS" ist ein pixeliges Etwas, dessen Spielspaß gegen Null geht. Außerdem ist es so häßlich, daß Sie glauben werden, ein seliges Atari-Fußballspiel vor sich zu haben. Besonders die miese Kollisionsabfrage sorgt für unfreiwillige Komik. Nicht weniger amüsant ist die Soundkulisse, die an die Klasse der früheren Handheld-Games rankommt. Sprites statt Motion Capturing, nur 14 (!) Mannschaften und ein dermaßen mieses Gameplay – Namco, bitte nehmt dieses peinliche Machwerk vom Markt!

Urteil: Das mit Abstand schlechteste Fußballspiel, das es gibt. Selbst das Zuschauen tut weh.

Killing Zone (Acclaim)



Bei diesem Beat'em-Up haben Sie die einmalige Chance, in die Haut berühmter Horrorfiguren wie z.B. Frankenstein zu schlüpfen. Abgesehen davon, daß dieses Spiel so schlecht programmiert ist wie wenig andere – es ist unmöglich sich zu bewegen und gleichzeitig zu schlagen – ist es einfach mies. Während des Tests füllte sich unser Büro mit einer Vielzahl von Kollegen, die nicht genau wußten, ob sie lachen oder weinen sollten. "Das ganze erinnert mich an zwei übergewichtige Dinosaurier, die einen über den Durst getrunken und sich nun über die Zeche in die Wolle gekriegt haben." Diesem Zitat eines Zeugen wollen wir nichts mehr hinzufügen.

Urteil: Killing Zone gehört zweifelsohne zu den schlechtesten Spielen, die es je auf die PlayStation geschafft haben.)

Skeleton Warriors (Virgin)



Die futuristischen "Skeleton Warriors" machen sich zum zweiten Mal auf dem Bildschirm breit. Der Unterschied ist dabei die Tatsache, daß es sich nicht um einen Comicstreifen sondern um ein PlayStation-Spiel handelt. Dieses scrollende Beat'em-Up erreicht aber nicht die Klasse der großen Vertreter. Trotzdem überzeugt das Spiel durch seine Grafik, den Sound und die Spielbarkeit. Angesichts der breiten Auswahl, die Sie auf dem Actionsektor haben, sollten Sie Ihre Zeit trotzdem nicht mit diesem Titel verplempern. Spielen Sie weiterhin "Tomb Raider", "Micro Machines 3" und "Tekken 2" – da haben Sie viel mehr Spaß, als mit dem halbgaren "Skeleton Warriors".

Urteil: Skeleton Warriors ist beileibe kein schlechtes Spiel. Ein besonders gutes aber auch nicht.

Titan Wars (BMG Interactive)



Mit seinen langen Full-Motion-Introsequenzen und der beliebten Perspektive von schräg-hinten kann "Titan Wars" auf den ersten Blick begeistern. Auch die Hintergrundstory – eine Mischung aus "Star Wars" und "Top Gun" – gehört nicht unbedingt zu den schlechtesten Vertretern des Fachs. Nicht so toll ist allerdings das Gameplay. Trotzdem ist Titan Wars den anderen hier vorgestellten Games weit voraus. Nettes Detail am Rande: Titan Wars ist von der gleichen Crew programmiert worden, wie das Jump'n-Run-Spektakel "Pandemonium". Die Frage ist nur wann? In der Kaffeepause, im Schlaf oder während einer schweren fiebrigen Erkrankung?

Urteil: Ein fast durchschnittlicher Space-Shooter, der zumindest technisch auf der Höhe der Zeit ist.

Wer weiß, wie man ein Einhorn fängt? Wer kann auf einem Bierdeckel die Funktionsweise eines Katalysators skizzieren? Wer kennt den Geburtsnamen von Nina Williams' Großmutter? So viele Fragen und keine Antworten. Angesichts des drohenden Wissensnotstandes haben wir uns dazu entschlossen, die führenden Köpfe der Spieleindustrie ein wenig auszufragen. In der zweiten Runde des weltweit beliebten Frage-und-Antwortspiels "Mental Kombat" stehen uns Ingo "Dieser Torwart hat tausend Arme" Zaborowski (Psygnosis) und Stefan "Quarterback" Luludes (Acclaim) völlig losgelöst Rede und Antwort. Der Notar hat sich übrigens vor dem Spiel von der Sinnlosigkeit und völligen geistigen Leere der Fragen (und auch der Antworten) überzeugt.

MENTAL KOMBAT



Ingo Zaborowski, 26, PR Manager bei Psygnosis hat ein Problem mit Mäusen, und steckt oft im Stau.



Stefan Luludes, 23, PR Executive bei Acclaim ist ein echter Fußballfan und guter Comic-Kenner.

FRAGEN	INGO	STEFAN
1. Welchen Beruf übt der 23jährige Italiener Marco aus?	Geldeintreiber für die Mafia. <i>(Porsche Challenge in Sizilien?)</i> 0/1	Automechaniker <i>(In Luigis Werkstatt)</i> 1/1
2. Wie lautet der Name der neuen Nintendo-Konsole?	C 64 <i>(Wohl im Stau versumpft)</i> 0/1	GameGirl 96 <i>(Keine schlechte Idee)</i> 1/1
3. Wer ist bei den Fantastischen Vier mit von der Partie?	Smudo, Thomas D, DeeJott Hausmarke und Oscar Lafontaine. <i>(Elastoman fehlt)</i> 3/4	Vier alle! <i>(Ich nicht!)</i> 4/4
4. Twinsun oder Twinsen – wer ist der Protagonist bei Little Big Adventure?	An 3 Jahre alte PC-Spiele erinnere ich mich nicht. <i>(Und an 3 Monate alte PSX-Games?)</i> 0/1	Dr. Funrock <i>(Oder Prof. Zwölfschuh)</i> 0/1
5. Nennen Sie uns vier PlayStation-Titel, die auf Comicvorlagen basieren.	Ironmouse vs. X/O Manowar, X-Men, Mickeys Wild Adventure, ID4 <i>(Bis auf die Maus...)</i> 4/4	Tetris, FIFA 97, Bust-A-Move 2, D*** <i>(Yps mit Gimmick)</i> 0/4
6. Wie lautet der Titel der einzigen PSX-Fußballmanagementsim?	Em,... Eintracht Frankfurt Abwärts feat. Bernd Hölzenbein? <i>(Nö, Riederwald-Manager)</i> 0/1	Trappatoni vs. Klinsmann-Manager <i>(Das Loch in der Batterie)</i> 3/1
7. Was ist eigentlich SECAM?	Spaete Einsicht Am Morgen <i>(Eigenwillig, aber gut)</i> 1/1	Finnisches Fischbrötchen <i>(Bulgarische Bergziege)</i> 1/1
8. Welcher Comic-Cowboy wird dieses Jahr 50 Jahre alt?	Lucky Luke <i>(Howdy Partner)</i> 1/1	Der war doch schneller als sein Schatten. <i>(Mein Pferd spricht)</i> 1/1
9. Wieviele Spiele gibt es derzeit für die PlayStation?	2 (kleiner Scherz) – über 200 (in Japan über 500) <i>(In Timbuktu über 800)</i> 1/1	Zu viele! <i>(PFUIIIIIII!)</i> 1/1
10. Welches PlayStation-Spiel hat den seltsamsten Titel?	Psybadek featuring Xako & Mia <i>(Schlonzi im Hohnland)</i> 1/1	FIFA 1964 <i>(Ein ganz gemeiner)</i> 1/1
GESAMTPUNKTE	Aufgrund seiner hervorragender Comic-Kenntnisse erreicht Ingo gute 11/16	Wer so viele verschiedene Zahlen kennt, hat diese Punktezahl verdient: 11/16

(In den Klammern stehen die geistreichen Anmerkungen der Redaktion)

Quiz Station

Nachdem uns die beiden Profis aus der Spieleindustrie gezeigt haben, wieviel sie über Spiele wissen, sind Sie an der Reihe.

Die Fragen

- Wie heißt der Protagonist bei "Overblood"?
a) Krazy Ivan
b) Raz Karzy
c) Ray Kaz
- Aus welchen Spielen stammen die Charaktere in SPF 2 Turbo?
a) Street Fighter + Night Warriors
b) Tekken + BAT
c) Star Gladiator + Soulblade
- Wer steht Ihnen in Syndicate Wars beim Bewältigen der Missionen zur Seite?
a) EwoCorps
b) Cyborgs
c) beide

Selbstverständlich gibt's auch was zu gewinnen! Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir einen

Casio TV-770

Wollen auch Sie bald im Besitz des Mini-Fernsehers sein, schicken Sie uns noch heute Ihre Antworten als Postkarte, Fax oder E-Mail (bitte keine Briefe!) bis spätestens 27.06.1997 an den DMV / Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Mental Kombat", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-499, E-Mail: 104706.160@compuserve.com. Mitarbeiter unserer Verlage und deren Angehörige sind wie immer von der Verlosung ausgeschlossen.



Fragebogen

**Exklusiv für unsere Leser:
Eine handsignierte PlayStation
von N'SYNC**



Ausfüllen und gewinnen!

Senden Sie uns den Fragebogen ausgefüllt per Fax oder Post zurück, und Sie nehmen auf jeden Fall an der Verlosung teil (DMV Verlag, Redaktion PlayStation Magazin, Stichwort: "N'SYNC", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax-Nr. 089/99115-499)!

Einsendeschluß ist der 27.06.1997; Mitarbeiter des DMV-/Franzis-Verlages und deren Angehörige sind – schon wieder – von der Verlosung ausgeschlossen.



Name

Vorname

Straße

PLZ, Ort

Sie sind:

☐ männlich

☐ weiblich

☐ Schüler/in

☐ Student/in

☐ angestellt

☐ selbständig

Ihr Alter

☐ 10–15 Jahre

☐ 16–20 Jahre

☐ 21–25 Jahre

☐ älter als 25 Jahre

Ihr monatliches Einkommen?

☐ bis 500 Mark

☐ bis 1.000 Mark

☐ bis 2.000 Mark

☐ bis 3.000 Mark

☐ bis 5.000 Mark

☐ über 5.000 Mark

Wer hat die PlayStation gekauft?

☐ Sie selbst

☐ Eltern

☐ Freund / Partner

☐

Mit welchen Spielen beschäftigen

Sie sich am liebsten?

☐ Jump'n-Run

☐ Adventures

☐ Shoot 'em Ups

☐ Taktik / Strategie

☐ Sonstige

Für welches Genre vermissen Sie Spiele?

Würden Sie gerne selbst Spiele programmieren, wenn die nötigen Hilfsmittel zur Verfügung stünden?

☐ ja

☐ nein

Wie ist Ihr Haushalt ausgestattet?

☐ Videogerät

☐ 16:9-TV-Gerät

☐ Dolby Surround

☐ Kabelanschluß (TV)

☐ Satellitenempfänger (TV)

☐ CD-Spieler

☐ PC mit CD-ROM

☐ PC ohne CD-ROM

☐ Online-Zugang

☐ Atari-Spielekonsole

☐ Nintendo-Spielekonsole

☐ Sega-Spielekonsole

Wie hat Ihnen diese Ausgabe des PlayStation Magazins optisch gefallen? Bitte bewerten Sie im Schulnoten-System (1 = sehr gut, 6 = ungenügend).

☐ 1

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☐ 5

☐ 6

Was hat Ihnen nicht gefallen?

Bitte bewerten Sie im Schulnoten-System (1 = sehr gut, 6 = ungenügend) die Artikel, die Sie gelesen haben:

Artikel, Seite

Bewertung

	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Was hat Sie konkret an den von Ihnen bewerteten Artikeln gestört, Ihnen gefehlt etc.?

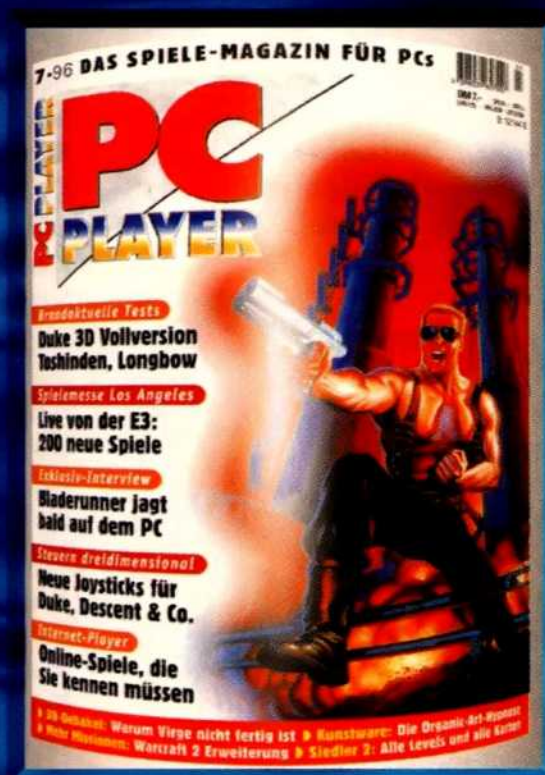
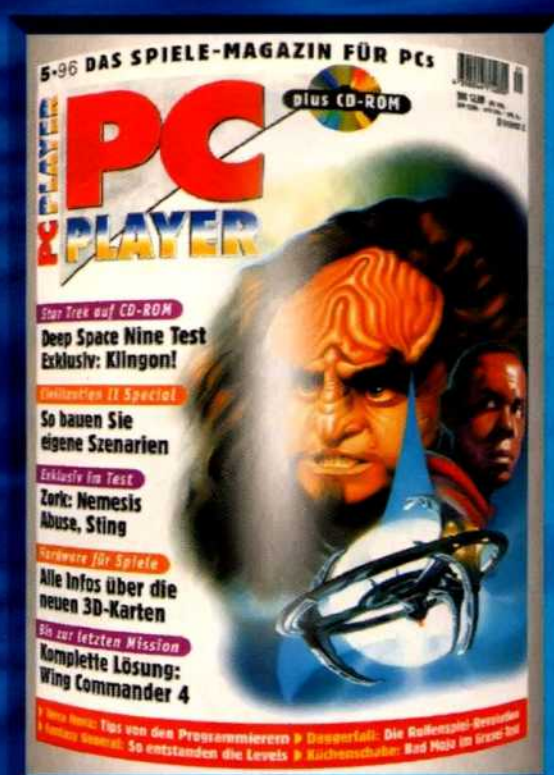
Was haben Sie im PlayStation Magazin vermißt? Was sollten wir anders/besser machen?

Egal ob Leseranfrage, Anregung oder "Unmutsäußerung": Hier ist Platz für Ihren "Leserbrief":

Die Daten werden elektronisch verarbeitet.

Heute möchten wir Ihnen zeigen, wie man aus zwei kleinen Fünfern drei großartige PC PLAYER-Ausgaben macht:

und wie man für ein bißchen mehr sogar noch drei vollgepackte CD-ROMs bekommt



Wenn das kein Deal ist: Zwei Fünfer für drei Monate kritisch-kompetenter Spiele-Tests, ausführlicher Lösungsteile und Hintergrundberichte über Hard- und Software. Überzeugen Sie sich selbst, warum die PC PLAYER bei

Lesern und Spieleherstellern einen exzellenten Ruf als unabhängige Beratungsinstanz im PC Spielmarkt genießt. Holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben der PC PLAYER und sparen Sie dabei 50% - egal, ob mit oder ohne CD-ROM!



Testen und 50% sparen:

- ☐ 3x PC PLAYER für 10,- DM!
- ☐ 3x PC PLAYER plus für 20,- DM!

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie oben angekreuzt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-; PC PLAYER plus: DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 72,-/PC PLAYER - DM 129,60/PC PLAYER plus.
Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Name, Vorname _____
Straße, Nr. _____
PLZ, Ort _____
Datum, 1. Unterschrift _____
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.
Datum, 2. Unterschrift _____

CP077



Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089 - 202 40 215 faxen!

• • •

Nun sind doch tatsächlich **bereits sechs Monate** vergangen, seitdem wir Ihnen **zum ersten Mal diese umfangreiche Liste** präsentierten. Als **aufmerksamen Leser** wird Ihnen sicher auffallen, daß sich **einiges geändert hat**. Deshalb wollten wir

● **A bis C**

3-Decathlon
The 11th Hour
Aaron Vs. Ruth
ABC's Collage Football
ABC's Monday Night Football
Adventures of Iron John Hawk
Aeon Flux
Aftershock
Alien Striker
Alien Virus
Alien Vs. Predator
Alphastorm
Amok
Angel
Aubird Force
Aqua
Arc the Lad
Ark of Time
Armed
Ball Blazer Champions
Battle Arena Nitoshinden
Battlestations
Battlesport
Big Bass World Championship
Brahma Force:
Assault on Beltlogger 9
Breakout Tennis
Buster Brothers Collection
Carmageddon
Castlevania: The Bloodletting
Cheesy
Clay Fighter III
ColliderZ
Crash Bandicoot 2
Creature Shock
Crime Wave
Critical Depth

Virgin Interactive
Virgin Interactive
Mindscape
Spectrum Holobyte
Spectrum Holobyte
JVC
Viacom New Media
American Technos
Atlus Software
Vic Tokai
Fox Interactive
SCEA
Scavenger
Scavenger
Bandai
Scavenger
SCEA
Koei
Interplay Productions
LucasArts
SCEA
Electronic Arts
Acclaim
Hot-B USA

**Jalaco
Acclaim
Capcom
SCI
Konami
Ocean
Interplay Productions
ASC Games
SCEA
Data East
Eidos
Singletrac**



Sonys Vorzeigespil "Crash Bandicoot" geht endlich in die zweite Runde.

● **D bis F**

Darklight Conflict
Dark Net
Dark Sun
DeathDrome
Deathtrap Dungeon

**Electronic Arts
American Software Corp.
Data East
Viacom New Media
Eidos**

Demon Driver

Descent Maximum
Diablo
Discworld 2
Down In the Dumps
Dragon's Run
DreamKnight
Duckman: The Legend of the Fall
Duke Nukem 3D
Dynasty Warriors
Earthworm Jim 2
Extreme Dreams
Fantastic Four

Phillips Interactive
Interplay Productions
Electronic Arts
SCEA
Phillips Interactive
Viacom New Media
Jaleco USA
PlayMates Interactive
GT Interactive
Koei
PlayMates Interactive
Caps
Acclaim



Das auf einer Literaturvorlage basierende "Deathtrap Dungeon" sieht sehr vielversprechend.

● **G bis L**

Galaxian 3
Ganymede
Ghost in a Shell
Ghost Rider
Golden Nugget
GT Football
Hard Boiled
Herc's Mythical Adventures
Hexen II
High Velocity
HyperBlade
Idiots in Space
Impact Racing
Infamous Golf
Into the Shadows
Isle of Dr. Moreau
Jewels of the Oracle
Jimmy Johnson '97
K1 Arena Fighters
Killing Time
Kumite: Fighter's Edge
Lands of Lore
Little Big Adventure 2
Legends Football '97
Lethal Enforcers 1 & 2

Namco
Rocket Science
TH+Q
Crystal Dynamics
Virgin Interactive
Gametek
GT Interactive
LucasArts
Activision
Atlus Software
Activision
American Softworks Corp.
JVC
Mindscape
Scavenger
SCEA
Sunsoft
Konami
Toy Headquarters
Acclaim
Konami
Virgin Interactive
Electronic Arts
Accolade
Konami

● **M bis Q**

Magic: Battlemage
Major Damage

**Acclaim
Capcom**

Marvel Super Heroes
 MDK
 Megaman 8
 Metal Jacket
 Midnight Run
 Mission: Deadly Skies
 MTV's Slamscape
 MVP Baseball '96
 MVP Collage Football
 Mystery of the Seven Mansions
 Namco Museum Vol. 4
 Namco Museum Vol. 5
 Nanotek Warrior
 NBA Hangtime
 NBA Shootout '97
 NCAA Final 4 '97
 Near Death
 Necrodome
 Ninja
 Odd World Inhabitants
 Pinky and the Brain
 Pod
 Powerslave
 Project X2
 Psychic Force
 PTO II
 P.U.L.P.
 Punisher
 Pyro
 QAD
 Quake
 Quest for Camelot

Capcom
 Playmates Interactive
 Capcom
 Electronic Arts
 Konami
 JVC
 Viacom New Media
 Data East
 Data East
 Koei
 Namco
 Namco
 Virgin Interactive
 Williams Entertainment
 SCEA
 Mindscape
 Atlus Software
 Mindscape
 Eidos
 GT Interactive
 Konami
 UBI Soft
 PlayMates Interactive
 Acclaim
 Acclaim
 Koei
 SCEA
 Crystal Dynamics
 Scavenger
 Phillips Interactive
 GT Interactive
 Titus

Spanish Blood
 Spawn
 Speed King
 Star Trek: The Next Generation
 S.T.O.R.M.
 Strange Golf
 Strike Point
 Superman: The Animated Series
 Super Motorcross
 Supersonic Racers
 Surreal
 SWIV
 Swagman
 Tail of the Sun
 Tarantula
 Tecmo Stackers
 Tecmo World Golf
 Tekken 3
 Terminus
 Testdrive Off Road
 The Divided: Enemy Within
 The Fallen
 The Final Round
 The Journeyman Project:
 Pegasus Prime
 The Tick
 Tigershark
 TNN Bass '97
 TNN 4x4 Games 2

Scavenger
 SCEA
 Konami
 Spetrum Holobyte
 American Softworks Corp.
 Mindscape Inc.
 American Technos
 Titus
 Acclaim
 Mindscape
 American Softworks Corp.
 SCI
 Eidos
 SCEA
 Scavenger
 Tecmo Inc.
 Tecmo Inc.
 Namco
 Scavenger
 WEA Video
 Viacom New Media
 SCEA
 Konami
 Sanctuary Woods
 Fox Interactive
 GT Interactive
 American Softworks Corp.
 ASC Games*



Mit "Ninja"
 könnte Eidos
 Interactive ein
 ähnlicher Coup
 gelingen wie mit
 Tomb Raider.

● R bis T

Race & Chase
 Rattlesnake Red
 Rayman II
 Real Bout Fatal Fury
 Rebel Moon Mayhem
 Red Asphalt II
 Resident Evil 2
 Return To Zork
 Rocket Jockey
 Rodney Matthews
 Scorchers
 Shadoan
 Shining Sword
 Shoot Out '97
 Sign of the Sun
 Sirens
 Slam Dragon
 Shredfest
 Sniper
 Snow Crash
 Soul Power

BMG Interactive
 Sculptured Software
 UBI Soft
 SCEA
 GT Interactive
 Interplay Productions
 Capcom
 Activision
 Rocket Science
 SCEA
 Scavenger
 Ready Soft
 American Laser Games
 SCEA
 Koei
 Caps
 Jalaco USA Inc.
 Electronic Arts
 Scavenger
 Viacom New Media
 Atlus Software

● V bis Z

Vandals
 Vandal Hearts
 Vette '96
 Viper
 VMX Racing
 VR Baseball '97
 VR Tennis
 VR Hockey
 Warcraft II
 War Gods
 Waterworld
 WCW Wrestling
 WCW Vs. World
 Werewolf: The Apocalypse
 Wild Animlympics
 Wild Arms
 Wing Commander IV
 X-MEN: Children of the Atom
 XS
 X-treme Motocross
 Youngblood
 Zork Nemesis

Accolade
 Konami
 Spectrum Holobyte
 SCEA
 PlayMates Interactive Ent.
 Interplay Productions
 Interplay Productions
 Interplay Productions
 Electronic Arts
 Williams Entertainment Inc.
 Ocean
 THQ
 Toy Headquarters*
 Capcom
 Titus
 SCEA
 Electronic Arts
 Acclaim
 GT Interactive
 PlayMates Interactive Ent.
 GT Interactive
 Activision



"VR Hockey"
 bringt frischen
 Wind in das Eis-
 hockey-Genre.

TOP SECRET

Was wäre ein Spiel, ohne die versteckten Möglichkeiten zu schummeln? Langweilig. Aus diesem Grund finden Sie auf den folgenden Seiten jede Menge brandheiße Mogeleyen, coole Tips und einfallsreiche Lösungsvorschläge.

von Artur Hoffmann

"Excalibur 2555AD", "Porsche Challenge" und ein Ausflug in die weite Welt des Wrestling – die Interessen unserer Leser sind breitgestreut, die Zuschriften sind nach wie vor enorm. Lediglich der Strom der Komplettlösungen hat im letzten Monat ein wenig nachgelassen. Das liegt wohl auch an der derzeit geringen Auswahl im Adventuresektor. Falls Sie uns trotzdem eine Komplettlösung zuschicken, dann bitte nur auf Diskette. Das erhöht zum einen die Chancen auf eine Veröffentlichung, zum anderen spart uns dies eine Menge Zeit, die wir in neue Tests investieren können. Alle anderen Cheats, Codes, Paßwörter und und und, dürfen Sie nach wie vor auf Papier verewigen.

Porsche Challenge

Der Topracer aus Zuffenhausen gehört zu den derzeit beliebtesten PlayStation-Spielen. Mit den richtigen Cheats machen die Hochgeschwindigkeitsfahrten doppelten Spaß. Jede der folgenden Tastenkombinationen wird im Hauptmenü eingegeben. Nach dem ersten erfolgreichen Cheat erscheint ein neuer Menüpunkt gleichen Namens. Diese hervorragenden Hilfestellungen verdanken Sie den Lesern Jens G. aus Greifswald, Patrick P. aus Burlafingen und einem mysteriösen Mr. Fischer aus Heringen.

● Hyperwagen

Wollen Sie die Kurse mal in einem Mega-Boxster entlangfahren, müssen Sie folgende Tastenkombination eingeben: Bei gedrückter START-Taste betätigen Sie die Buttons HOCH und RUNTER. Lassen Sie START los und drücken Sie abschließend SELECT und dann START. Nun haben Sie einen Flitzer, der sagenhafte 255 km/h fährt.

● Springendes Auto

Eine nette Art, um die Strecken zu bewältigen, erschließen Sie sich mit Hilfe des folgenden Cheats: Drücken Sie einfach die Tastenfolge QUADRAT, KREIS und QUADRAT – schon werden Sie in einem ziemlich störrischen Porsche Platz nehmen.

● Interaktive Strecken

Eine neue Herausforderung schaffen Sie sich mittels der interaktiven Strecken. Betätigen Sie hierzu bei gedrückter START-Taste die Buttons RUNTER und HOCH. Nachdem Sie START losgelassen haben, drücken Sie START und SELECT.

● Fischaugenobjektiv

Eine etwas ungewöhnlich Ansicht erreichen Sie, indem Sie zuerst die Tasten QUADRAT, DREIECK und KREIS gleichzeitig gedrückt halten und anschließend die Tastenfolge L1, L2, R2 und R1 eingeben.

● Hohe Stimmen

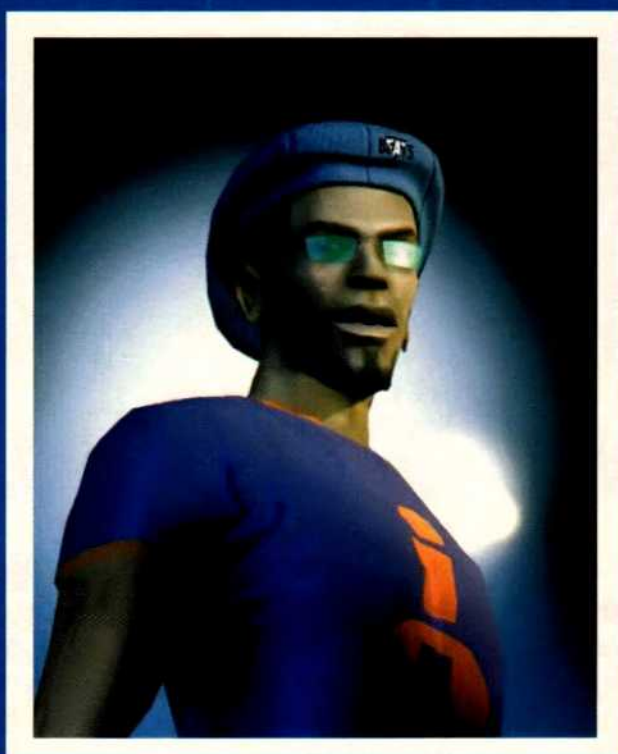
Der allseits beliebte Stimmen-Modulator darf bei Porsche Challenge natürlich nicht fehlen. Um diesen zu aktivieren, geben Sie einfach HOCH, RUNTER, DREIECK, HOCH, RUNTER und DREIECK ein. Nun sollte der Kommentator etwas seltsam sprechen.

● Unsichtbares Auto

Eine weitere coole Abwechslung versteckt sich hinter diesem Trick. Geben Sie zur Freischaltung einfach QUADRAT und KREIS, L2 und R2, VIERECK und KREIS, L1 und R1, VIERECK und KREIS ein.

● Plus Strecken

Falls Sie dachten, daß die angebotenen Strecken das höchste der Gefühle wären, haben Sie nicht mit der Cheat-Wut der Programmierer gerechnet. Geben Sie die



Tastenkombination SELECT und OBEN, SELECT und UNTEN ein. Zum Abschluß drücken Sie noch START und SELECT.

● Testfahrer

Neben den standardmäßigen Automobilisten verfügt Porsche Challenge auch über einen versteckten Testfahrer. Falls Sie in dessen Haut schlüpfen möchten, müssen Sie zuerst die Tasten RECHTS und QUADRAT gleichzeitig drücken, um dann LINKS, KREIS und SELECT (ebenfalls gleichzeitig) einzugeben. Sollte es beim ersten Mal nicht klappen, probieren Sie es mehrmals hintereinander (wir hatten auch kleine Probleme im Test).

● Testfahrermenü

Den soeben freigeschalteten Testfahrer können Sie nach eigenem Gusto verändern. Um an dieses Untermenü zu gelangen, drücken Sie zuerst die Tasten LINKS und KREIS. Anschließend betätigen Sie RECHTS, QUADRAT und SELECT (ebenfalls gleichzeitig).

WWF In Your House

Unser Leser Ingo Schomburg ließ die wilden Wrestler in sein Haus und guckte sich bei dieser Gelegenheit auch gleich alle möglichen Schlagkombinationen ab. Damit auch Sie den Gegnern anständig eine auf die Mütze geben können, stellen wir Ihnen alle Moves vor.



● Ahmed Johnson

Moves:

Knie (aus nächster Nähe): KREIS/X

Uppercut (aus nächster Nähe): RUNTER, DREIECK

Gegner hochheben: DREIECK, KREIS

Gegner in die Seile werfen: LINKS, LINKS, DREIECK

Gegner auf den Boden werfen: LINKS, LINKS, QUADRAT

Gegner in den Schwitzkasten nehmen: RECHTS, RECHTS, DREIECK

Vertical Suplex: RECHTS, RECHTS, KREIS

Dragon Suplex: RUNTER, RUNTER, QUADRAT

Blitz: RUNTER, RUNTER, DREIECK



Big Fist: HOCH, HOCH, KREIS

Jawbreaker: QUADRAT gedrückt halten

Speed Back Punch: DREIECK gedrückt halten

Am Seil:

Drop Kick (links): QUADRAT/DREIECK

Drop Kick (rechts): KREIS/X

Laufen:

Flying Closesline: QUADRAT/DREIECK

Drop Kick: X/KREIS

Gegner am Boden:

Faust: QUADRAT/DREIECK

Kick: KREIS/X

Ellbogen: QUADRAT (während des Laufens)

Head Hold:

Kick: QUADRAT/DREIECK

Knie: KREIS/X

Vertical Suplex: RECHTS, RECHTS, KREIS

River Plunge: LINKS, LINKS, KREIS

Sidewalk Slam: HOCH, RUNTER, X

Head Hold Combo:

Faust: RECHTS, RECHTS, QUADRAT

Kick: RECHTS, RECHTS, X

● Brett Hard

Moves:

Knie (aus nächster Nähe): KREIS/X

Uppercut (aus nächster Nähe): RUNTER, DREIECK

Erste Hilfe

Hier stellen wir Ihnen in aller Kürze weitere wichtige Schummeleien vor.

👉 Player Manager

Um ein wenig mehr Kohle auf dem Konto zu haben, begeben Sie sich zuerst in das Büro des Managers und klicken dann auf das Mannschaftsfoto. In der Verwaltung setzten Sie einen Spieler auf die Transferliste und warten, bis ein Angebot kommt. Setzen Sie dann den Preis so hoch wie nur möglich, verlassen das Managerbüro und betreten es sofort wieder. Nun verkaufen Sie den Spieler für den horrenden Betrag, und Sie sind reich.

👉 Rally Cross

Geben Sie folgende Codes im Saisonmodus ein, um witzige Sachen zu erleben. Schwere Autos (stone), Schwerkraftänderung (float), alle Fahrzeuge und Strecken (weeoo), Luftpolster (no tires).

👉 Smash Court Tennis

Damit Sie in Zukunft alle Aufschläge ganz locker über das Netz fetzen, sollten Sie alle Feuerknöpfe gleichzeitig drücken.

👉 Hardcore 4x4

Regnende Frösche (bei Schnee oder Bewölkung) aktivieren Sie, indem Sie im Time-Trial-Modus den Fahrernamen RAIN-FROG eingeben. Als MAINLINE dürfen Sie alle Rennklassen anwählen.



Gegner hochheben: DREIECK, KREIS
 Gegner in die Seile werfen: LINKS, LINKS, DREIECK
 Gegner auf den Boden werfen: LINKS, LINKS, QUADRAT
 Gegner in den Schwitzkasten nehmen: RECHTS, RECHTS, DREIECK
 Gesichtskratzer: QUADRAT gedrückt halten
 Kruzifix: DREIECK gedrückt halten
 Shot: KREIS gedrückt halten
 Atomic Drop: RUNTER, RUNTER, QUADRAT
 Gürtel: RUNTER, RECHTS, QUADRAT
 Body Slam: RUNTER, RECHTS, DREIECK

Am Seil:
 Ellbogen: QUADRAT/DREIECK/KREIS/X

Laufen:
 Faust: DREIECK/QUADRAT
 Kick: X/KREIS

Head Hold:
 Knie: QUADRAT/X
 Inverted Atomic Drop: RECHTS, RECHTS, DREIECK
 Kruzifix: RUNTER, RUNTER, KREIS

Head Hold Combo:
 Faust: RECHTS, RECHTS, QUADRAT
 Kick: RECHTS, RECHTS, X

● British Bulldog
 Moves:
 Knie (aus nächster Nähe): KREIS/X
 Uppercut (aus nächster Nähe): RUNTER, DREIECK
 Gegner hochheben: DREIECK, KREIS
 Gegner in die Seile werfen: LINKS, LINKS, DREIECK
 Gegner auf den Boden werfen: LINKS, LINKS, QUADRAT
 Gegner in den Schwitzkasten nehmen: RECHTS, RECHTS, DREIECK
 Running Power Slam: RECHTS, RECHTS, KREIS
 B to B Suplex: RECHTS, RECHTS, X
 Kette: LINKS, LINKS, KREIS
 Atomic Drop: LINKS, LINKS, X
 Peitsche: RUNTER, LINKS, QUADRAT
 Flagge: RUNTER, LINKS, DREIECK

Am Seil:
 Knie: QUADRAT

Drop Kick: KREIS/X/DREIECK

Laufen:
 Closeline: DREIECK/QUADRAT
 Drop Kick: KREIS/X

Gegner am Boden:
 Faust: QUADRAT/DREIECK
 Knie: X/KREIS/DREIECK/QUADRAT (während des Laufens)

Head Hold:
 Faust: QUADRAT/DREIECK
 Knie: KREIS/X
 Butterfly Suplex: RECHTS, RECHTS, DREIECK
 Vertical Suplex: RUNTER, RUNTER, KREIS

Head Hold Combo:
 Faust: RECHTS, RECHTS, QUADRAT
 Kopf: RECHTS, RECHTS, DREIECK

● Golddust
 Moves:
 Knie (aus nächster Nähe): KREIS/X
 Uppercut (aus nächster Nähe): RUNTER, DREIECK
 Gegner hochheben: DREIECK, KREIS
 Gegner in die Seile werfen: LINKS, LINKS, DREIECK
 Gegner auf den Boden werfen: LINKS, LINKS, QUADRAT
 Gegner in den Schwitzkasten nehmen: RECHTS, RECHTS, DREIECK
 Klappe: RECHTS, RECHTS, QUADRAT
 Power Slam: LINKS, RECHTS, QUADRAT
 Kiss: RUNTER, RECHTS, X
 Golddust: QUADRAT gedrückt halten

Am Seil:
 Ellbogen: QUADRAT/DREIECK
 Splash: X/KREIS

Laufen:
 Butt Bump: X/KREIS
 Closeline: QUADRAT/DREIECK

Gegner am Boden:
 Faust: QUADRAT/DREIECK
 Knie: X/KREIS

Head Hold:
 Suplex: RECHTS, RECHTS, DREIECK
 Faust: DREIECK/QUADRAT/KREIS/X
 Jawbreaker: LINKS, LINKS, QUADRAT
 Curtain Call: RUNTER, RUNTER, KREIS

Head Hold Combo:
 Faust: RECHTS, RECHTS, KREIS
 Kick: RECHTS, RECHTS, X

● Hunter Hearst Helmsley
 Moves:
 Knie (aus nächster Nähe): X/KREIS
 Uppercut (aus nächster Nähe): RUNTER, DREIECK
 Gegner hochheben: DREIECK, KREIS
 Gegner in die Seile werfen: LINKS, LINKS, DREIECK
 Gegner auf den Boden werfen: LINKS, LINKS, QUADRAT
 Gegner in den Schwitzkasten nehmen: RECHTS, RECHTS, DREIECK
 Bulldog: RECHTS, RECHTS, QUADRAT



HEUL' NICHT GLEICH, WENN DIESE JUNGS DIR 'NEN KORBB GEBEN.



Sternschlag: RECHTS, RECHTS, X
Vertical Suplex: LINKS, LINKS, X
Armbreaker: HOCH, RUNTER, QUADRAT

Am Seil:
Salto: QUADRAT/DREIECK
Drop Kick: KREIS/X

Laufen:
Flight: QUADRAT/DREIECK
Spin Kick: KREIS/X

Gegner am Boden:
Faust: QUADRAT/DREIECK
Kick: KREIS/X
Head Hold:
Pedigree: RECHTS, RECHTS, DREIECK
Butterfly Suplex: LINKS, LINKS, DREIECK
Knie: QUADRAT

Head Hold Combo:
Faust: RECHTS, RECHTS, QUADRAT
Knie: RECHTS, RECHTS, KREIS

● Owen Hart
Moves:
Knie (aus nächster Nähe): KREIS/X
Uppercut (aus nächster Nähe): QUADRAT/DREIECK
Gegner hochheben: DREIECK, KREIS
Gegner in die Seile werfen: LINKS, LINKS, DREIECK
Gegner auf den Boden werfen: LINKS, LINKS, QUADRAT
Gegner in den Schwitzkasten nehmen: RECHTS, RECHTS, DREIECK
Zepter: QUADRAT gedrückt halten
Kante: RECHTS, RECHTS, KREIS
Northern Light Suplex: LINKS, RECHTS, DREIECK
Shot: RUNTER, RECHTS, X

Am Seil:
Splash: QUADRAT/DREIECK
Drop Kick: KREIS/X

Laufen:
Salto: QUADRAT/DREIECK
Drop Kick: KREIS/X



Cheats

Gegner am Boden:
 Faust: QUADRAT/DREIECK
 Kick: X/KREIS
 Splash: KREIS/X/DREIECK/QUADRAT (während des Laufens)
 Sharp Shooter: LINKS, KREIS



Head Hold:
 Knie: QUADRAT/X
 Northern Light Suplex: RECHTS, RECHTS, KREIS
 Butterfly Suplex: RUNTER, RUNTER, QUADRAT/X

Head Hold Combo:
 Faust: RECHTS, RECHTS, DREIECK
 Kick: RECHTS, RECHTS, X

● Shawn Michaels
 Moves:
 Knie (aus nächster Nähe): X/KREIS
 Gegner hochheben: DREIECK, KREIS



Gegner in die Seile werfen: LINKS, LINKS, DREIECK
 Gegner auf den Boden werfen: LINKS, LINKS, QUADRAT
 Gegner in den Schwitzkasten nehmen: RECHTS, RECHTS, DREIECK
 Hose: RECHTS, RECHTS, QUADRAT
 Flying Headscissors: RECHTS, RECHTS, X
 Kruzifix: RECHTS, RECHTS, KREIS
 Shot: RUNTER, RECHTS, QUADRAT
 DDT: QUADRAT gedrückt halten
 Shoulder: KREIS gedrückt halten

Am Seil:
 Splash: QUADRAT/DREIECK
 Knie: KREIS/X
 Laufen:
 Shoulder: X
 Kruzifix: KREIS
 Gegner zu Boden werfen: DREIECK

Gegner läuft.
 Kruzifix: KREIS

Gegner am Boden:
 Faust: QUADRAT/DREIECK
 Kick: KREIS/X

Head Hold:
 DDT: LINKS, LINKS, DREIECK
 Kruzifix: RECHTS, RECHTS, DREIECK
 Headbutt: RECHTS, RECHTS, KREIS
 Flying Headscissors: RECHTS, RECHTS, X
 B to B Suplex: RUNTER, RUNTER, DREIECK

Head Hold Combo:
 Faust: RECHTS, RECHTS, QUADRAT
 Knie: RECHTS, RECHTS, X

● Ultimate Warrior
 Moves:
 Knie (aus nächster Nähe): X/KREIS
 Uppercut (aus nächster Nähe): QUADRAT/DREIECK
 Gegner hochheben: DREIECK, KREIS
 Gegner in die Seile werfen: LINKS, LINKS, DREIECK
 Gegner auf den Boden werfen: LINKS, LINKS, QUADRAT
 Gegner in den Schwitzkasten nehmen: RECHTS, RECHTS, DREIECK

In eigener Sache

Zuallererst möchten wir uns natürlich ganz herzlich für die Vielzahl der Zuschriften bedanken. Leider waren einige der Briefe, die in die Redaktion flatterten, nicht besonders leserlich. Aus diesem Grund möchten wir Sie darum bitten, Ihre Cheats entweder mit der Schreibmaschine oder mit Hilfe eines Computers zu verfassen. Falls Sie weder über das eine noch das andere Utensil verfügen, können Sie Ihre Tricks auch mittels Druckschrift zu Papier bringen.

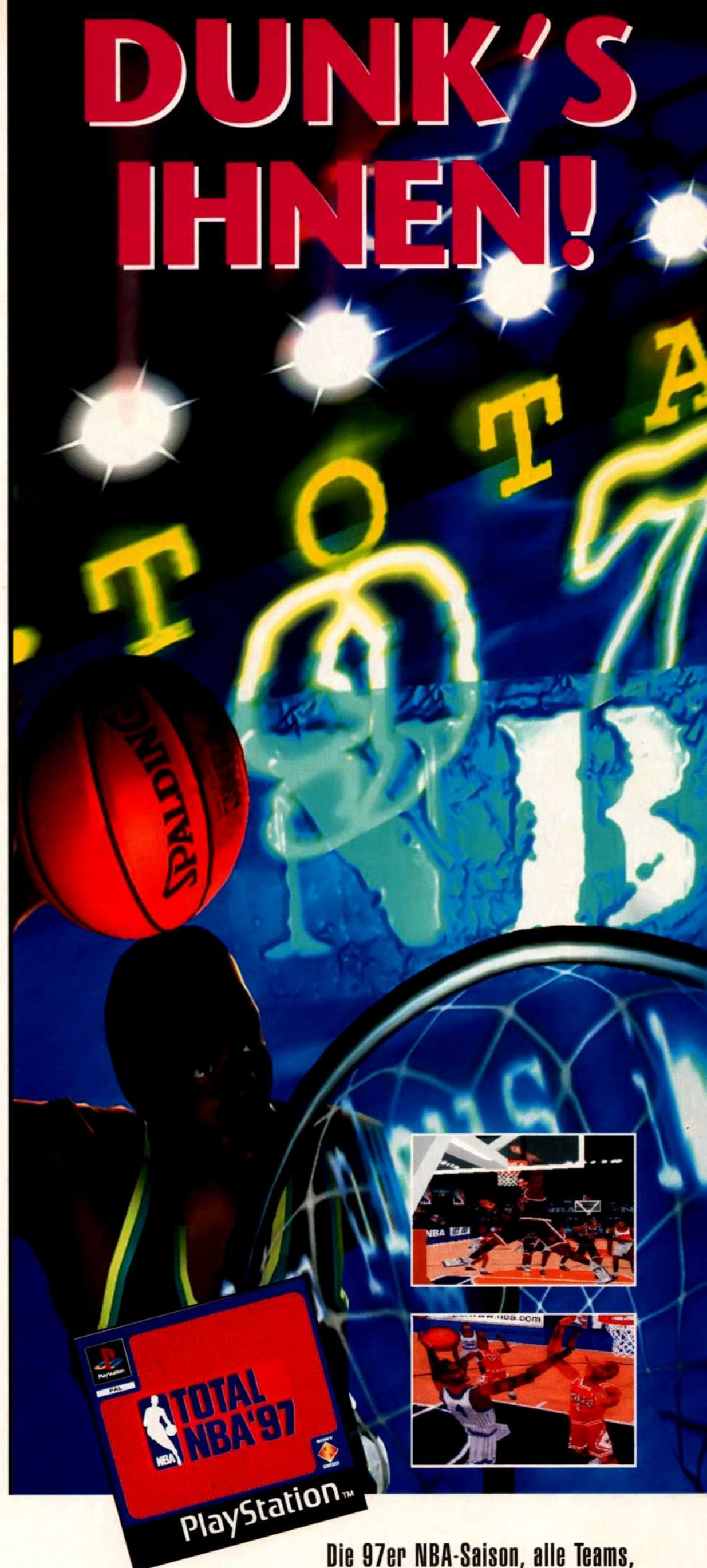
Nachdem uns nun immer weniger Beschwerden über Tips zu alten Spielen ins Haus flattern, sehen wir, daß wir auf dem richtigen Weg sind. Lediglich die geringe Anzahl der eingesandten Komplettlösungen verwundert uns ein wenig. Sind unsere Leser keine Adventure-Freunde oder einfach nur schreibfaul?

Nichts wie ran an Kugelschreiber, Schreibmaschine oder Computer, und ab damit zur Post. Wir freuen uns nach wie vor über jeden kleinen Cheat, jedes Paßwort, jeden Trick, sowie über jede Komplettlösung, die wir in die Finger bekommen.

INSERENTENVERZEICHNIS

Baumann Versand	87
Call	13
Codemasters Rachel	120
Computer, Videospiele	87
Cross Computersysteme	45
DMV Vertrieb	73, 103, Beihefter
Electronic Arts	23, 37
Franzis Verlag	93
Freak's Shop	113
Funsoft	17, 61
G-Press Dataservice	118
Game It!	25
Games Island	35
Joysoft	47
Konami Deutschland	5, 27
Kranz TheoVersand	119
Laguna	2
Magic Entertainment	77
Media Markt	58/59
Media Point Vertrieb	9
MieKro MultiMedia GmbH	87
MLC Hard & Software	57
O.I.T.	15
OKAY Soft	115
PlayCom	65
Sony Computer ..	49, 53, 67, 71, 109, 111
Test'n Take	79
UFO Games	115
US Robotics.	31
Versand 99	41
Wial Versand Service	11

DUNK'S IHNNEN!



Die 97er NBA-Saison, alle Teams,
alle Spiele und Du mittendrin. Zeig den Jungs,
was 'ne richtige Offence ist.
Slam it! Dunk it! Move it!



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

Cheats



Power Cloeline: QUADRAT gedrückt halten
Fists: DREIECK gedrückt halten
Body Slam: RECHTS, RECHTS, KREIS
Gorilla Slam: RUNTER, RUNTER, QUADRAT
Backbreaker: RUNTER, RUNTER, KREIS
Blitz: HOCH, RUNTER, QUADRAT

Am Seil:
Splash: QUADRAT/DREIECK
Knie: KREIS/X

Laufen:
Flight (tief): QUADRAT/DREIECK
Flight (hoch): KREIS/X

Gegner am Boden:
Faust: QUADRAT/DREIECK
Kick: KREIS/X

Head Hold:
Uppercut: QUADRAT/DREIECK
Knie: X/Kreis
Side Salto: RECHTS, RECHTS, QUADRAT
Gorilla Slam: RUNTER, RUNTER, QUADRAT
Backbreaker: RUNTER, DREIECK

Head Hold Combo:
Faust: RECHTS, RECHTS, DREIECK
Kick: RECHTS, RECHTS, X

● Undertaker
Moves:
Knie (aus nächster Nähe): KREIS/X

Uppercut (aus nächster Nähe): RUNTER, DREIECK
Gegner hochheben: DREIECK, KREIS
Gegner in die Seile werfen: LINKS, LINKS, DREIECK
Gegner auf den Boden werfen: LINKS, LINKS, QUADRAT
Grabstein: RECHTS, RECHTS, KREIS
B to B Suplex: LINKS, RECHTS, DREIECK
Sliding Stroke Slam: RUNTER, RECHTS, QUADRAT
Shot (Kopf): RUNTER, RECHTS, X
Shot (Hände): RUNTER, LINKS, X
Shot (Vampir): RUNTER, LINKS, KREIS
Urne: QUADRAT gedrückt halten

Am Seil:
Leg Drop: QUADRAT/KREIS/DREIECK/X

Laufen:
Faust: QUADRAT/DREIECK
Drop Kick: X/KREIS

Gegner am Boden:
Faust: QUADRAT/DREIECK
Knie: X/KREIS
Leg Drop: X/DREIECK/QUADRAT/KREIS während des Laufens

Head Hold:
Knie: X/QUADRAT
B to B Suplex: RECHTS, RECHTS, DREIECK
Tombstone: RUNTER, RUNTER, KREIS
Gegner auf den Boden werfen: RUNTER, RUNTER, X

Head Hold Combo:
Faust: RUNTER, RUNTER, KREIS
Kick: RECHTS, RECHTS, X

● Vader
Moves:
Knie (aus nächster Nähe): X/KREIS
Uppercut (aus nächster Nähe): RUNTER, DREIECK
Gegner hochheben: DREIECK, KREIS
Gegner in die Seile werfen: LINKS, LINKS, DREIECK
Gegner auf den Boden werfen: LINKS, LINKS, QUADRAT
Gegner in den Schwitzkasten nehmen: RECHTS, RECHTS, DREIECK



Maske: RECHTS, RECHTS, QUADRAT
B to B Suplex: LINKS, LINKS, X
Bodyslam: LINKS, LINKS, QUADRAT
Shock Slam: HOCH, HOCH, DREIECK
Dragon Suplex: LINKS, RECHTS, QUADRAT
Brainbuster: HOCH, RUNTER, DREIECK

Am Seil:
Big Splash: DREIECK
Moonsault: QUADRAT

Laufen:
Vader Bomb: KREIS
Flying Action: DREIECK

Gegner läuft:
Closeline: QUADRAT

Gegner am Boden:
Faust: QUADRAT/DREIECK
Kick: KREIS/X

Head Hold:
Vader Bomb: RECHTS, RECHTS, DREIECK
B to B Suplex: LINKS, LINKS, X

Head Hold Combo:
Knie: RECHTS, RECHTS, X

(Ingo S., aus Holzminden)

Crusader: No Remorse

Das neue Echtzeitstrategiespiel kommt zwar nicht an die Klasse von "Command & Conquer" ran, trotzdem haben wir bereits die erste Cheatpost erhalten.

● Levelcodes

Mission:	Kinderleicht	Gelegenheitskämpfer	No Remorse
2	FWQP	GWQP	JWQP
3	PLRQ	QLRQ	SLRQ
4	SZNF	TZNF	WZNF
5	TD5S	VD5S	XD5S
6	J1BT	K1BT	M1BT
7	K2CV	L2CV	N2CV
8	N3DW	P3DW	R3DW
9	M4FX	N4FX	Q4FX
10	X5GZ	Z5GZ	I5GZ
11	C6HO	D6HO	G6HO
12	D7J1	F7J1	H7J1
13	F8K2	G8K2	J8K2
14	FGL3	GGL3	JGL3
15	JFM4	KFM4	MFM4
Endlevel	LRTN	MRTN	PRTN

Neue Rufnummern !!! <bis zu 6 Bestell-Hotlines>

Persönliche Bestellannahme: **Tel.: 02504 - 9330 - 0**
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr & Sa. 10.00-16.00 Uhr

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

SATURN 299,95

Service - Hotline:

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte



PSX Videospiele:

A-Train <S> 89,95
A. Senna - Kart Duel <R> 84,95
Actua Golf <SP> 89,95
Actua Soccer Club E.<SP> 89,95
Adidas Power Soccer <SP> 89,95
Adidas Power Soccer 2 84,95
Agile Warrior - F 111 <A> 69,95
Andretti Racing <R> 79,95
Assault Rigs <Link> <A> 69,95
Aquanaut's Holiday <S> 79,95



Area 51 <SH> 89,95

Baphomet's Fluch <ADV> 84,95
Batman Forever <A> 79,95
Battle Arena Toshinden 2 89,95
Battle Stations <ST> 84,95
Beyond the Beyond <jp> 49,95
Big Hurt Baseball <SP> 69,95
Black Down <A> 89,95
Blam! Machinehead <A> 69,95
Blazing Dragons <ADV> 79,95
BLOOD OMEN -
Legacy of Kain <A/ADV> 89,95
Casper <ADV> 79,95
Chronicle of the Sword 84,95

Command & Conquer

<ST> mit Zusatzlevels 89,95
CONTRA - Probotector <A> 89,95
Cool Boaders <R> 79,95
Crash Bandicoot <JR> 89,95
Crow, The <A> 79,95
Crusader-No Remorse<SH> 79,95
Cyberia <a> <ADV> 69,95
Darius Gaiden <jp> <SH> 129,95
Dark Forces <us> <A> 79,95
David Cup Tennis <SP> 69,95
Defcon 5 <A> 79,95
Descent 2 <A> 79,95
Destruction Derby 2 <R> 89,95

kleines <a> =
Ausländische Anleitung!

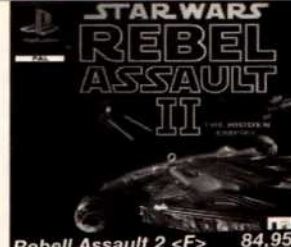
Disc World <ADV> 79,95
Epidemic <A> 79,95
Excalibur <ADV> 89,95
Exhumed <A> 69,95
Extreme Games <SP> 69,95
Extreme Games 2 <SP> 79,95
FIFA Soccer '97 <SP> 84,95
Final Fantasy 7 <jp/RGP> 139,95
Formel 1 <Link> <R> 89,95
Galaxian 3 <SH> 69,95

Grid Run <A> 89,95
Gunship 2000 <A/S> 89,95
Hardcore 4x4 <R> 79,95
Hexen <A> 79,95
International Moto X <R> 79,95
Int. Superstar Soccer Del. 79,95
Int. Track & Field <SP> 89,95
Iron & Blood <R> 69,95
Jet Rider <R> 79,95
John MADDEN '97 <SP> 79,95
Jumping Flash <A> 69,95
Jumping Flash 2 <A> 79,95
Jupiter Strike <SH> 69,95
Kileak the Blood <A> 69,95
King's Field <RPG> 79,95
King Of Fighters <F> 79,95
Little Big Adventure <ADV> 84,95
Lomax <JR> 59,95
Lost Vikings 2 <G> 89,95
Mechwarrior 2 <R> 84,95
Mickey's Wild Adv. <JR> 79,95
Micro Machines V3 <R> 89,95
Motor Toon 2 <R> 79,95
MTV's Slamscape <A> 89,95
Myst <ADV> 84,95
Namco Museum 2 <Mix> 69,95
Namco Museum 3 <Mix> 79,95
NBA In the Zone 2 <SP> 89,95
NBA Live '97 <SP> 79,95



Need for Speed 2 <R> 84,95

NHL Face Off '97 "Hockey" 69,95
NHL Hockey '97 <SP> 84,95
Pandemonium <JR> 69,95
PGA Tour Golf '97 <SP> 79,95
Philosoma <SH> 79,95
Player Manager <SP/A> 89,95
Porsche Challenge <R> 69,95
Power Move Wrestling <F> 84,95
Ran Soccer <a> <SP> 69,95
Raven Projekt <A/ADV> 89,95
Rebell Assault 2 <SH> 84,95
Reloaded <A> 79,95
Resident Evil 89,95



Rebell Assault 2 <F> 84,95

Resident Evil & Spielberater 99,95
Return Fire <A/ST> 69,95
Ridge Racer Revol. <Link/R> 89,95
Riot <Future-SP> 89,95
Robotron X <S> 69,95
Samurai Shodown <F> 79,95
Sim City 2000 <ST> 79,95
Soccer '97 <a/SP> 89,95



Soul Blade <F> 89,95

Soviet Strike <A> 84,95
Space Hulk <A> 84,95
Space Jam <SP> 79,95
Spider <A> 89,95
Star Gladiator <F> 84,95
Starblade Alpha <SH> 69,95
Starwinder <A> 79,95
Street Racer <R> 79,95
Streetfighter Alpha <F> 79,95
Streetfighter Alpha 2 <A> 89,95
Strike Point <A> 89,95
Suikoden <RPG> 89,95
Tekken 2 <F> 89,95
Theme Park <ST> 79,95
Tilt <G> 74,95
Tobal No. 1 <F> 84,95
Tombrader <A/ADV> 89,95
Total Eclipse Turbo <A> 69,95
Total NBA '97 <SP> 79,95
Tunnel B1 <A> 79,95
Twisted Metal 2 84,95
Victory Boxing <F/S> 84,95
Virtual Golf <SP> 79,95
Virtua Pool <SP> 79,95
Virtual Tennis <SP> 79,95
Warhawk <A> 69,95
Wing Commander 3 <ADV> 89,95
Wipe Out 2097 <Link> <R> 89,95
WWF In your House <F> 79,95
X-COM - Terror from...<ST> 79,95
X 2 <SH> 69,95

NEUHEITEN PSX

<April.-Juli>

4-4-2 Fußball <SP>
ACTUA GOLF 2 <SP>
ACTUA TENNIS <SP>
Atari's Greatest Hits <MIX>
BALL BLAZER <G/A>
BATTLE SPORT <A>
BEDLAM <A/ST>
BREAKPOINT 2 <SP>
BROKEN HELIX <A>
BUBSY 3D <3D JR>
BUBBLE BOBBLE 2 <G>
CARNAGE HEART <A>
City of the Lost Children <ADV>
CRYPT KILLER <SH>
DARK FORCES <A>
DARKLIGHT <A/SIM>
HARDWAR <A>
HEAVENS GATE <3D F>
HERC'S ADV. <ADV>
HYPER SLAM <F>
INDEPENDENCE DAY <A>
LAST DYNASTY <A/ADV>
Magic the Gathering <ADV>
MASS DESTRUCTION <ST>
MEGA MAN X3 <JR>
MIDNIGHT RUN <R>
MONSTER TRUCK <R>
NAMCO MUSEUM 4 <MIX>
NANOTEK WARRIOR <A>
NASCAR RACING <R>
NBA HANGTIME <SP>
NHL Open Ice <SP>
OVERBLOOD <ADV>
PANZER GENERAL 2 <ST>
PERFECT WEAPON <A>
PHANTASTIC <A>
Power Rangers Pinball <G>
PSYCHIC FORCE <F>
RAGE RACER <R>
ROAD RAGE <R>
SENTINENT <ADV>
SPEEDSTER <R>
SUPER PANG COLLECTION <A>
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 <G>
SWAGMAN <A/ADV>
SYNDICATE WARS <A/ST>
TEN PIN ALLEY <SP>
TENKA <3D A>
TEST DRIVE <R>
Transport Tycoon <SIM>
TRASH IT <A>
VANDAL HEARTS ADV.
VIRTUA BASEBALL <SP>
VMX Racing <R>
Wing Commander 4 <ADV>
WING OVER <3D A/SIM>
WRECKING CREW <R>

Vorbestellung möglich:
Sichern Sie sich Ihr
Game noch heute!

SONDERANGEBOTE:

Air Combat <A> 44,95
Alien Trilogy <A> 49,95
Alone in the Dark 2 <ADV> 49,95
Battle Arena Toshinden <F> 44,95
Blam! Machinehead <a/A> 59,95
Blast Chamber <A> 59,95
Breakpoint Tennis <SP> 59,95
Bubble Bobble <JR> 59,95
Burning Road <Link> <R> 69,95
Cheesy <JR> 69,95
Chessmaster 3D <SIM> 59,95
Cyberspeed <R> 39,95
Darkstalkers <F> 59,95
Descent <A> 59,95
Destruction Derby <R> 44,95
Disc World <dt.Anl./ADV> 59,95
Disruptor <A> 59,95
Fade to Black <A/ADV> 49,95
FIFA Soccer '96 <SP> 49,95
Galaxy Fight <F> 49,95
Goal Storm <SP> 49,95
Hi-Octane <R> 49,95
Hyper Final Match Tennis
In the Hunt <SH> 39,95
Incredible Hulk <A> 59,95
Iron Man / XO Manowar <F> 49,95
Johnny Bazzookatone <JR> 49,95
KONAMI Open Golf <SP> 59,95
Lone Soldier <a/uncut/A> 59,95
Magic Carpet <A/ST> 59,95
NBA - In the Zone <SP> 59,95
NBA Jam Tournament <SP> 49,95
NBA Live '96 <SP> 49,95
Need for Speed <R> 49,95
Parodius Deluxe <SH> 49,95
Penny Racers <R> 69,95
PGA Golf '96 <SP> 49,95
Pitball <SP/A> 59,95
Po'ed <A> 59,95
Power Serve "Tennis" <SP> 59,95
Prime Rage <F> 49,95
Puzzle Bobble <G> 49,95
Ridge Racer <R> 44,95
Road Rash <R> 49,95
Robopit <A> 59,95
Sampras Tennis <SP> 69,95
Shell Shock <a> <A> 59,95
Shockwave Assault <A> 49,95
Slam 'n Jam <SP> 49,95
Steel Harbinger <A> 49,95
Streetfighter the Movie <F> 49,95
Striker '96 <SP> 59,95
Supersonic Racer <R> 49,95
Tekken <F> 49,95
Thunderhawk 2 <A> 49,95
Whizz <JR/G> 69,95
Wipe Out <R> 44,95
World Cup Golf <SP> 49,95
Wrestlemania Arcade <F> 39,95
Zero Divide <F> 49,95

ZEICHENERKLÄRUNG:

A = Action
ADV = Adventure
F = Fighting
G = Geschicklichkeit
JR = Jump Run
R = Rennspiel
RPG = Rollenspiel
SH = Shooting
SIM = Simulation
SP = Sport
ST = Strategie
a = ausländische Anleitung
jp = japanische Version
uncut = ungeschnittene Version
US = Amerikanische Version

FREAK'S SHOP
Verkaufs-Charts
vom 15.04.97 -
16.05.-97

1. Need for Speed 2 NEU
2. Porsche Challenge <1>
3. Soulblade NEU
4. Resident Evil <3>
5. Exhumed <6>
6. Rebell Assault 2 NEU
7. Suikoden NEU
8. Adidas Power Soccer 2 NEU
9. Tombrader <9>
10. Alone in the Dark 2 NEU

Info: Unterstrichene,
Kursive, Schwarze Titel =
Preisreduzierung

Balken mit weißer Schrift =
Neuheiten

Über 40.000 Artikel
für Video- und PC
auf Lager !!!
Davon allein über
10.000 Artikel für
PSX !!!

Besuchen Sie auch
unser Ladengeschäft
in 48151 Münster *
Weseler Str. 54

Laden- und Versand-
preise können von-
einander abweichen!

PSX ZUBEHÖR:

Play Station &
Tasche & Pad
& Memory Card
& F 1 459,95

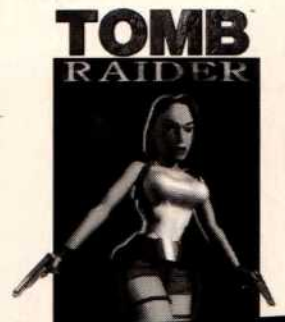
5 Spieler Adapter 59,95
Action Replay Game Buster 79,95
Antennenkabel & Umschalt. 49,95

CD - Leerhüllen <10er Set> 5,90

GUN "Avenger" 59,95
Infarot-Joypad-Set 69,95
Joyboard "Namco" 89,95
Joypad "Ascii" 59,95
Joypad "Orginal" 39,95
Joypad "Innovation" 29,95
Joypad SV 1103 Super Pad 34,95
Joypad SV 1107 Program 69,95
Joypad versch. Farben je 39,95
Joystick "Analog" 99,95
Joystick "Ascii" 89,95
Lienkrad "Mad Catz" 129,95
Lenkrad "Steering Wheel" 129,95
Link Kabel 29,95
Memory Card 29,95
Memory Card "Orginal" 39,95
Memory Card <8 MB> 69,95
Memory Card <360 Slot> 89,95
Mouse 49,95
neGoon <Analog-Pad> 69,95
Play Station 299,95
PSX stabile Tragetasche 9,95

PSX stabile Tragetasche &

Memory Card & Org. Pad 79,95
RGB Kabel 29,95
Spielberater -
Crash Bandicoot <a> 39,95
Spielberater Resident Evil 14,95



Tombrader & offizieller
Spielberater 99,95

Spielberater Tombrader 29,95
Umbau - Chip & Anleitung 39,95

Cheats

● Cheats

Neben den Levelcodes hat unser Leser auch einige nette Schummeleien parat. Um z.B. Ihre Energie wieder auf das Maximum zu bringen, drücken Sie die Tasten QUADRAT und R1 gleichzeitig. An alle Waffen gelangen Sie, wenn Sie KREIS und R1 gleichzeitig drücken. Bevor Sie diese Cheats aktivieren können, müssen Sie als Paßwort LOSR eingeben. Sie erhalten die Meldung, daß das Paßwort falsch ist – egal!

(Christian M., aus Hildesheim)

Excalibur 2555 A.D.

Obwohl dieses Action-geladene Adventure noch nicht allzu lange auf dem Markt ist, haben wir bereits eine Fülle von Zuschriften erhalten. Scheint nicht besonders schwer zu sein, oder?

Level	Paßwort
Die Gruft des Todes (Death Crypt)	DREIECK, QUADRAT, X, KREIS, KREIS, DREIECK
Die Insignien (The Trappings)	KREIS, QUADRAT, X, KREIS, KREIS, DREIECK
Die Kanalisation (The Sewer)	QUADRAT, X, DREIECK, DREIECK, X, KREIS
Der Öko-Bereich (Eco Sector)	KREIS, X, KREIS, DREIECK, QUADRAT, X
Fabianische Wasserquelle (Fabian Water)	X, KREIS, DREIECK, QUADRAT, KREIS, KREIS
Fabianische Zentrale (Fabian Central)	QUADRAT, QUADRAT, KREIS, KREIS, X, DREIECK
Das Gefängnis (The Prison)	KREIS, X, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, QUADRAT
Elysianisches Labyrinth (Elysian Labyrinth)	DREIECK, X, DREIECK, KREIS, QUADRAT, DREIECK
Subterraneen (Subterranea)	DREIECK, KREIS, KREIS, QUADRAT, DREIECK, X
Die Gruft (The Vault)	X, QUADRAT, QUADRAT, X, DREIECK, QUADRAT
Delavars Unterschlupf	

(Carl C. H., aus Esslingen)

● Mini Walkthru

Level 5: Um das Schalterrätsel zu lösen, müssen Sie besonders auf die farbigen Spuren achten. Benutzen Sie den Teleporter und schauen Sie dabei auf die Farben der Zahlen. Anschließend lesen Sie die Spuren und drücken dann die Schalter in der richtigen Reihenfolge.

Level 9: Die Schalterkombination, die Sie für die Lichtschranke benötigen, lautet: RUNTER, HOCH, RUNTER, RUNTER. Die Teleportcodes lauten für die einzelnen Ebenen: HOCH, RUNTER, RUNTER (1), RUNTER, HOCH, HOCH (2), HOCH, HOCH, RUNTER (3), HOCH, RUNTER, HOCH (4), RUNTER, HOCH, HOCH (5), RUNTER, HOCH, HOCH (6), HOCH, HOCH, RUNTER (7).

Level 12: Falls Sie das Buch der Flammen gefunden haben, sollten Sie sehr vorsichtig sein, da Ihnen Feuerbälle das Leben erschweren. Schlagen Sie deshalb solange gegen die Statuen, bis diese aufhören, Feuer zu spucken. Level 13: Um Delavar zu besiegen, schlagen Sie seine Schüsse zurück und weichen den Glutbrocken aus.

(Christian M., aus Jüchen)

The Crow – City of Angels

Der erste Cheat, der uns zu diesem düsteren Action-Adventure erreichte, kommt von Micha A., aus dem sonnigen Freiburg. Um die einzelnen Tricks zu aktivieren, geben Sie die Tastenfolgen einfach als Paßwort ein. Beachten Sie dabei aber, daß Sie nach Eingabe eines Cheats wieder im ersten Level starten und auf keinen Fall Health-Powerups einsammeln dürfen, da Sie sonst wieder verwundbar werden.

● Credits

Eine etwas andere Liste von Danksagungen erhalten Sie, wenn Sie die Tastenkombination QUADRAT, DREIECK, KREIS, X, QUADRAT, DREIECK, KREIS, X, QUADRAT und DREIECK eingeben.

● Unverwundbarkeit

Der wohl wichtigste Cheat, den man als Spieler eines Action-geladenen Games aktivieren sollte, ist die Unverwundbarkeit. Um bei The Crow in diesen Genuß zu gelangen, geben Sie QUADRAT, QUADRAT, KREIS, KREIS, QUADRAT, QUADRAT, KREIS, KREIS, QUADRAT und QUADRAT ein.

Gamebuster-Codes

Nachdem es die letzten beiden Monate ziemlich still war, verraten wir Ihnen wieder einige neue Codes.

● Shellshock (deutsche Version)

Unbesiegbar	80087F32 0600
Unendlich viel Geld	80085868 C350
Waffe überhitzt nicht mehr	80087F20 0000
Maximale Rüstung	80085852 0006
Maximale Sams	80085856 0004
Maximale Luftunterstützung	8008585C 0001
Maximale Generatoren	8008585E 0004
Maximale Runden	80085860 0004
Mechs aufladen	80085862 0004
Maximaler Zielcomputer	80085864 0004
Hitze Kühler	80085866 0004

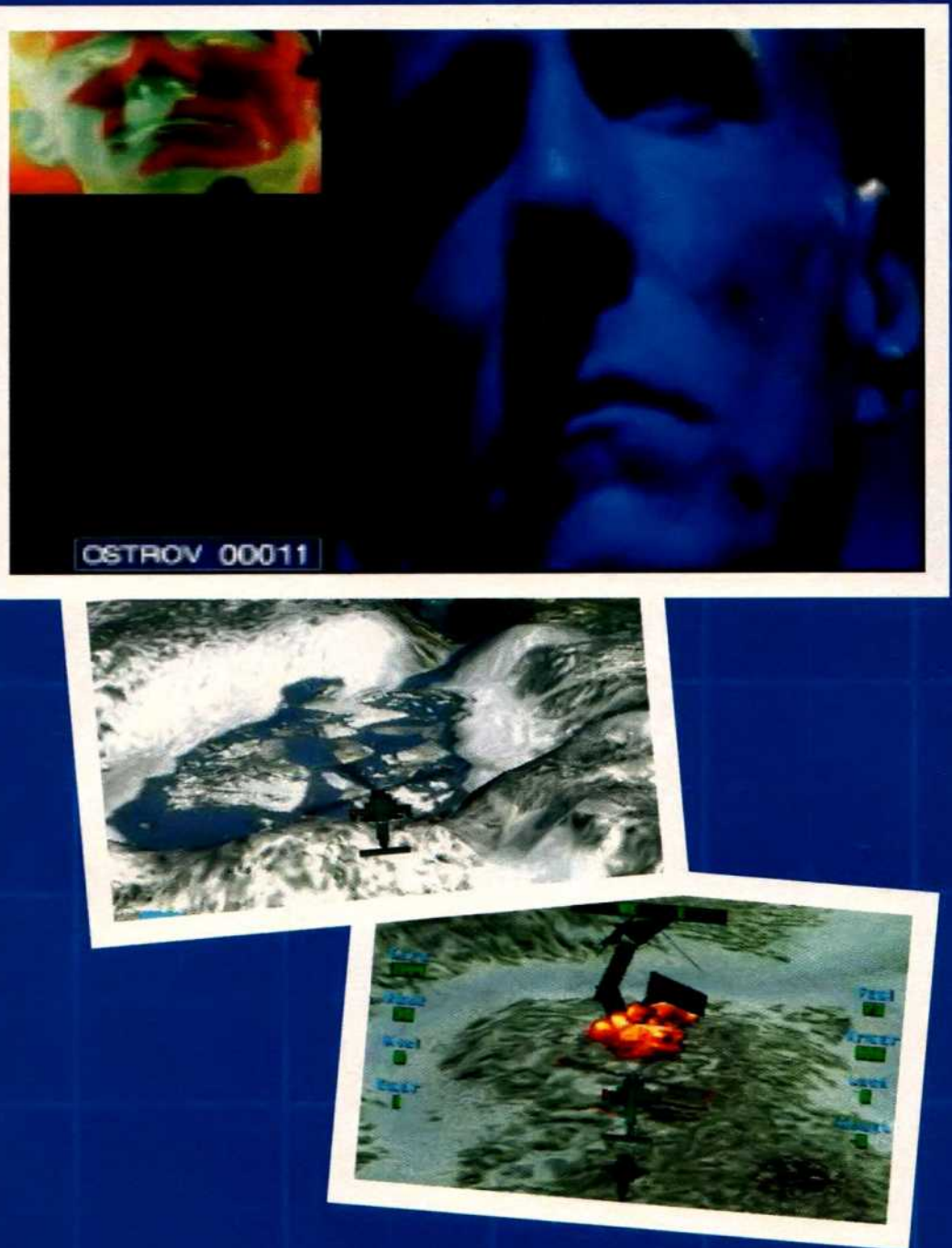
● Shellshock (englische Version)

Unbesiegbar	8008 7EF4 0600
	8008 7EF6 0600
Unendlich viel Geld	8008 5894 C350
Waffe überhitzt nie	8008 7EE4 0000
Maximale Bewaffnung	8008 587E 0006
	8008 5880 0030



- Soviet Strike
 - Unendlich Raketen 800F5298 0026
 - Unendlich Geschosse 800F5280 0008
 - Unendlich Treibstoff 800837F2 6400
 - Unendlich Rüstung 800836EC 05DC
 - Unendliche Versuche 80074EC8 0002
 - Unendlich ECM 800F52C8 0030
 - Unendlich Sidewinders 800F52C8 0008
 - Unendlich Treibstoff 800F52C8 0002
 - Wähle Kampagne X X 30074EC9 00XX
 - Unendlich Munition 8004C248 0000
 - 8004C24A 0000
 - 00 - Krim (Crimea)
 - 01 - Schwarzes Meer (Black Sea)
 - 02 - Kaspisches Meer (Caspian)
 - 03 - Dracula
 - 04 - Kreml (Kremlin)

- Warhawk
 - Unendlich Schilde 801A2D50 0190
 - 801A2D52 012C
 - 801A2D54 012C
 - 801A2D56 012C
 - Unendlich Raketen 801B8C56 0064
 - Unendlich Lock-On-Raketen 801B8C58 000A
 - Unendlich Screamer-Raketen 801B8C5A 0018
 - Unendlich Plasma 801B8C5C 0320
 - Unendlich Doomsday Bomben 801B8C60 0001
 - Unendlich Blitzbomben 801B8C62 0001
 - Maschinengewehr kühler 801B8C54 0000



UFO GAMES

BERLIN

Ladenverkauf & Versand

Nintendo 64 . Playstation . Saturn . SNES . 3DO . GB . GG . MD . MCD etc.



Nintendo 64		Saturn		3DO	
Fifa 64	114,00	Rebel Assault 2	99,00	Breath of fire 2	109,00
Goemon 5	*139,00	The Crow	79,00	Chrono Trigger US.	129,00
Internatio.Superstar Soccer	*139,00	Tomb Raider	79,00	Donald Duck in Mau	129,00
Mario 64	89,00	Sony Umbau für jp/us.	85,00	Donkey Kong 3	119,00
NBA Hang Time	*139,00	Sony Umbauchip	29,00	Fifa 97	109,00
Pilotwings	119,00	Sony Link cable Fire	29,00	Illusion of Time	109,00
Star Wars shadow of Empire	129,00	Sony Multi Tap	65,00	Mario All Stars	59,00
Turok	145,00	Sony RGB - Fire	29,00	Mario Kart	59,00
Wave Race	89,00	Sony Grundgerät	289,00	Mario Paint	59,00
Wayne Gretzky Hockey	139,00			NHL 97	109,00
N64 Grundgerät	399,00			Sim City 2000	119,00
N64 Antennenkabel	49,00			Superstar Soccer Deluxe	119,00
N64 Memory Card 8 Meg.	89,00			Terranigma	109,00
N64 Joypadverlängerung	19,00			Zelda	59,00
N64 Controller farbig	59,00				
Play Station		SNES			
2 - Xtreme	79,00	Asterix	65,00	Death Keep	59,00
Adidas Power Soccer 2	79,00			Gex	59,00
Andretti Racing	79,00			Hell	59,00
Exhumed	79,00			Out of this World	59,00
Porsche Challenge	79,00			Perfect General	59,00

Ankauf von Spielen und Konsolen.. Einfach anrufen.
Große Auswahl auch an gebrauchten Games.

Ihr bestellt wir liefern,
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog

Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES . Bundesallee 71 . 12161 Berlin
Nähe U Bundesplatz
fon+fax . 030 859 36 35

Okay Soft

Inh. Herbert Wirmshofer

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news 09674-8405

BESTSELLER		Auszug aus unserem Lieferprogramm:	
Aera 51	DA 89.90	2 Xtreme Games	DA 74.90
City of lost Children *	DA 82.90	Actua Golf *	DA 83.90
Command + Conquer	DV 89.90	Adidas Power S. Intern.	DA 82.90
Crow: City of Angels	DA 79.90	Adventure of Lomax	DA 82.90
Exhumed	DA 77.90	Alien Trilogy	DA 89.90
Excalibur	DA 89.90	Andretti Racing	DV 78.90
Fifa Soccer 97	DV 77.90	Arcades Greatest Hits *	69.90
Formel 1	DA 96.90	Ayrton Senna Carts	85.90
Int. Super Star S.Del.	DA 82.90	Baphomets Fluch	DV 82.90
Jet Rider	DA 75.90	Battle Station	DA 77.90
Legacy of Kain	DV 77.90	Bedlam *	DA 89.90
Lost Vikings	DA 78.90	Black Dawn	DA 82.90
Micro Machine V3	DV 89.90	Blast Chamber	DV 85.90
NBA in the Zone 2	DA 89.90	Broken Helix *	DA 89.90
NBA Live 97	DA 77.90	Bubble Bobble 2 *	DA 75.90
Need for Speed 2 *	DV 78.90	Bussy 3D	DA 89.90
NHL 97	DV 77.90	Bast a Move 2	DA 64.90
Player Manager	DV 83.90	Carnage Heart *	DA 74.90
Porsche Challenge	DA 74.90	Castlevania-Dracula X *	a.A.
Rebel Assault 2	DV 89.90	Chronicle of the Sword	DV 82.90
Riot	DA 82.90	Contra-Legacy of War	DA 89.90
Soul Blade	DA 89.90	Cool Boarders	DA 82.90
Spider	DV 77.90	Crash Bandicoot	DA 96.90
Suikoden	DA 89.90	Creation *	DV 77.90
Syndicate Wars *	DV 78.90	Crusader-No Remorse	DV 77.90
Tekken 2	DA 96.90	Crypt Killer *	DA 89.90
Tomb Raider	DV 82.90	Cyberiad	DA 82.90
Total NBA 97	DA 74.90	Darklight Conflict *	DV 77.90
Wing Commander 4 *	DV 78.90	Davis Cup Tennis	DV 79.90

Ab DM 250,- Rechnungsbetrag Spätschicht: Mitwachs bis 20.00 Uhr!
Mo-Fr 8:00 - 18:00 Sa. 9:00 - 13:00 Uhr

VERSANDKOSTENFREI (Inland)

Online OKAY# komplette Angebots-Liste kostenlos! Bitte System angeben!

LÖSUNGSHEFTE 9,90 **PC** Liste kostenlos anfordern!

HARDWARE

Konsole, incl. Controller	289,00	Namco Arcade Combat Stick	99,90
Playstation Bag	79,00	Spezialized ASCII Pad	59,90
-incl. Memory Card & Controller & Tasche		NeGcon Joypad	79,90
Umbau Chip	19,90	Multi Tap	59,90
RGB Kabel	19,00	Mouse	52,90
X-Tender (Joypad Verl.)	18,90	Controller	43,90
Game Buster	78,00	Memory Card 15 Blöcke	38,90
MadCatz Lenkrad	135,00	Memory Card 120 Blöcke	61,90
Predator Light Gun	63,90	Memory Card 360 Blöcke	79,90

NINTENDO 64
Konsole 299,-
Fifa 64 109,-
Super Mario 64 92,90
Memory Card 5 Meg 75,-
Multinorm Adapter 45,-

PSX
Konsole 289,-

Und das BESTE:
Sie entscheiden, welches Spiel Sie gewinnen möchten!

Kein Ladengeschäft, Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!

Auf der CD



Die Cover CD hält

unzählige MByte an Informationen

für Sie bereit. Aber nicht

irgendwelche Slideshows, sondern

spielbare Demos, mit

denen Sie Ihre künftigen Lieblingsspiele

schon mal testen können.

Speedster

■ HERSTELLER: Psygnosis

■ GENRE: Fun-Racer

■ ART: spielbare Demo

■ STEUERUNG:



Beschleunigen



Bremsen

Steuerkreuz links/rechts

Lenken



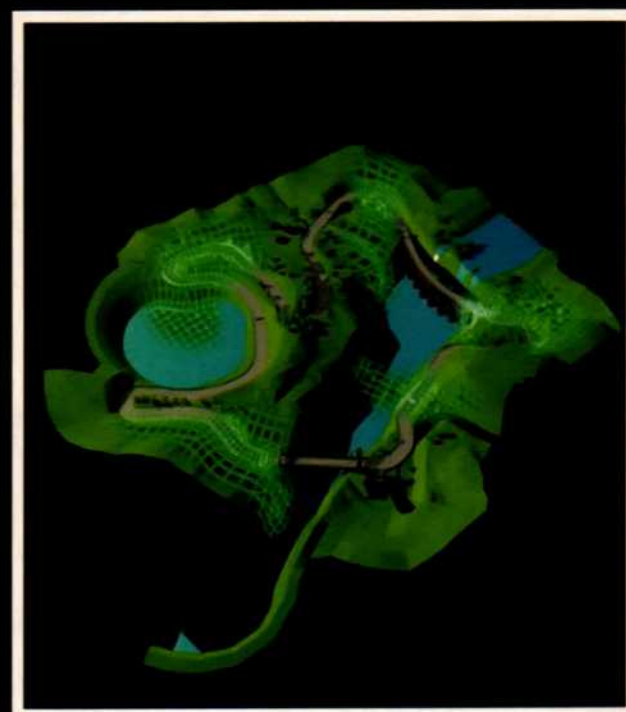
Sicht nach hinten



Wegzoomen



Hinzoomen



Rage Racer

■ HERSTELLER: SCE

■ GENRE: Rennsimulation

■ ART: spielbare Demo

■ STEUERUNG:



Gas geben



Bremsen



Sicht
ändern

Steuerkreuz links/rechts

Lenken



Das offizielle PlayStation Magazin



Speedster



Brettern
Sie mit
einem
Ferrari
durch
enge
Kurven.

Direkt vom
Arcade-
Auto-
maten
in die
PlaySta-
tion.

Rage Racer



Little Big Adventure



Helfen
Sie dem
kleinen
Rebellen
gegen den
bösen Dr.
Funrock.

Beim
Fußball
der
Zukunft
gehören
Schläge
zum Spiel.

Riot



CD-Hülle zum Ausschneiden



Little Big Adventure

■ HERSTELLER: Electronic Arts
 ■ GENRE: Adventure
 ■ ART: spielbare Demo

■ STEUERUNG:

Steuerkreuz

L bzw. R Buttons
 usw. durchschalten



Select

Start

Laufen

Zwischen den
 Modie Normal,
 Aggressiv

Nachrichten
 abbrechen,
 Pause

Angreifen bzw.
 Springen
 (Hängt vom
 gewählten
 Modus ab

Zentriert den
 Bildschirm
 auf Twinsen

Inventar

Optionen



Riot

■ HERSTELLER: Psygnosis
 ■ GENRE: Action
 ■ ART: spielbare Demo

■ STEUERUNG:



Steuerkreuz



Schießen

Bewegen

kurzes Hupen

langes Hupen

Springen

Gehen



Und hier das nachgereichte Cover zur CD der letzten Ausgabe:

CD-Hülle zum Ausschneiden



Das offizielle PlayStation Magazin



Command & Conquer



Verteidigen Sie Ihr Terrain,
 oder schlagen Sie sich auf
 die Seite des Gegners.



Excalibur 2555 A.D.

Wieder einmal sind die
 Ritter der Tafelrunde
 Gegenstand eines Spiels.



Micro Machines

Spaß zu zweit. Schnap-
 pen Sie sich einen Mit-
 streiter, und los geht's!



Spider

Wollen Sie wissen, wie
 sich eine Spinne fühlt?
 Probieren Sie's aus!



Trash It!

Rücken Sie die Welt
 gerade – zur Not eben
 mit einem Hammer



Das offizielle PlayStation Magazin 8/97 – ab 16. Juli am Kiosk



G-Police

In "G-Police" sieht Psygnosis die Zukunft alles andere als rosig. Sie schießen sich in diesem Heli-Shooter durch allerlei düstere Gefilde und erlegen böartige Wesen. Ähnlichkeiten mit Filmen wie "Blade Runner" sind nicht von der Hand zu weisen.



Bubsy 3-D

Ähnlich wie in "Mario 64" rennen und springen Sie in Accolades neuestem Werk durch eine 3-D-Welt. In der nächsten Ausgabe präsentieren wir Ihnen einen ausführlichen Bericht über dieses Spiel, dessen Vorläufer sich schon vor geraumer Zeit auf dem Super Nintendo präsentierte.

V-Rally

Endlich ist es da: Das wohl am meisten erwartete Rallyegame für die PlayStation. Sie schlittern entweder allein, zu zweit oder sogar zu viert durch kurvenreiche Bahnen. Selbstverständlich wurden die Kurse originalgetreu von Strecken auf der ganzen Welt übernommen – Segas Rallyespiel bekommt wahrscheinlich ernsthafte Konkurrenz.



Außerdem:

- Fantastic 4
- The Wild 9's
- Transport Tycoon
- Special: Strategiespiele

Anzeigenschlußtermine

Heft 8

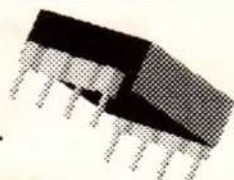
vom 16.07.1997 ist am 17.06.1997

Heft 9

vom 13.08.1997 ist am 16.07.1997

für die nächsterreichbaren Ausgaben

DER



SUPERCHIP

INCL. KABEL **NUR 20 DM**
INCL. EINBAU **NUR 50 DM**

Das nützlichste Zubehör für Ihre Playstation: Einfach einbauen, und schon läuft JEDE CD (Japan/US/Europa-Importe und Backups) - EGAL welche Playstation Sie besitzen (alle deutschen (Europa), US & Japanmodelle mit JEDER Seriennummer - (Auch für die neue 5502-Baureihe - bei Bestellung angeben !)). Vergessen Sie umständliche Wechseltricks und lästige Umschalter - unser neuer Chip mit neuester Software ist die 100% Lösung, und das zum Schnäppchenpreis ! Incl. deutscher Einbauanleitung und der nötigen Kabel. Übrigens: Wir testen jeden einzelnen Chip !

AB 5 CHIPS je 15 DM - AB 10 CHIPS je 12 DM - AB 50 CHIPS je 10 DM - AB 100 CHIPS je 8 DM
RGB-SCART-KABEL 40 DM - 1:1 CD-SERVICE incl. Rohling 25 DM - W95 CD-BACKUP-SOFTWARE 150 DM

Gpress - Claudiusstrasse 12 - 10557 Berlin Tiergarten - <http://www.infopool.com/psx/>
TEL. 030 / 399 031 / 55 FAX 57 Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar/Kreditkarte(VISA/EURO/DINERS/AMEX)) 5 DM, Nachnahme 15 DM

THEO KRANZ VERSAND

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

Zusätzliche Hotline:
0180 5211844

& LÄDEN

DER
VERSANDSPEZIALIST*



* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-
SPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE
IN NÜRNBERG



ANGEBOT DES MONATS

Alien Trilogy 49,-



Rage Racer 99,-



Wing Commander IV 89,-



V-Rally 89,-

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von drei Artikeln sogar portofrei. Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückschlag anfordern. **Bestellannahme bis 20 Uhr.**



299,-

PlayStation

SONY PLAYSTATION 299,-

DT., INKL. PAD UND DEMO-CD	44,-
CONTROL PAD ORIG.	29,-
CONTROL STATION PAD	34,-
STATION MASTER PAD	89,-
ALPS PAD	89,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
NAMCO ARCADE COMB. STICK	119,-
ANALOG JOYSTICK	59,-
MAUS INKL. MAUSPAD	19,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	109,-
VRF 1 LENKRAD	59,-
HYPERBLASTER PISTOLE	89,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	39,-
MEM. CARD 15 BLOCKS ORIG.	69,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	89,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	89,-
BAG BUNDLE, INKL. TASCHE, CONTROL PAD, MEMORY CARD	39,-
ANTENNENKABEL	85,-
2XTREME GAMES	69,-
4-4-2 FUSSBALL (JUNI)	99,-
A-TRAIN	89,-
ACTUA GOLF 2 (JULI)	89,-
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	89,-
ACTUA TENNIS (JULI)	99,-
ADIDAS POWER SOCCER INT.	89,-
AEON FLUX (JUNI)	84,-
AGENT ARMSTRONG (JUNI)	89,-
ALL STAR SOCCER (JULI)	89,-
ANDRETTI RACING	95,-
ATARI ARCADE'S GREATST (JUNI)	84,-
BAPHOMETS FLUCH	84,-
BATTLE SPORT (JULI)	89,-
BATTLE STATIONS	99,-
BEDLAM	99,-
BROKEN HELIX (JUNI)	99,-
BUBSY 3D (JUNI)	85,-
CARNAGE HEART	95,-
CHRONICLES OF THE SWORD	99,-
COMMAND & CONQUER	95,-
CONTRA LEGACY OF WAR	109,-
CRASH BANDICOOT	84,-
CROW CITY OF ANGELS	99,-
CRYPT KILLER	95,-
CYBERSLED	84,-
DARKLIGHT CONFLICT (JUNI)	84,-
DEADLY SKIES (JUNI)	89,-
DESCENT 2	99,-
DESTRUCTION DERBY 2	89,-
DEVIDE ENEMIES WITHIN	85,-
EPIDEMIC	99,-
EXCALIBUR 2555 AD	84,-
EXHUMED	84,-
FIFA SOCCER 97	109,-
FORMEL 1	89,-
HEAVEN'S GATE (JUNI)	99,-
HEXEN	89,-
INDEPENDENCE DAY (JUNI)	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	85,-
JET RIDER	85,-
KING OF FIGHTERS '95	89,-
LEGACY OF KAIN	99,-
LIFEFORCE TENKA	89,-
LITTLE BIG ADVENTURE	89,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MAGIC THE GATHERING (JULI)	89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-	KONAMI OPEN GOLF	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-	NEED FOR SPEED - PLATINUM (JULI)	49,-
AYRTON SENNA KART DUEL	69,-	NFL QUARTERBACK CLUB '97	39,-
BLAST CHAMBER	49,-	PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
BREAKPOINT TENNIS	39,-	PRO PINBALL THE WEB	69,-
BURNING ROAD	79,-	RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM	49,-	ROAD RASH - PLATINUM	49,-
DESCENT	49,-	SPACE JAM	79,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM	49,-	STARWINDER	69,-
DISRUPTOR	59,-	STREET RACER	69,-
EARTHWORM JIM 2	49,-	SUPERSONIC RACERS	39,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-	TEKKEN - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-	TEMPEST X3	69,-
GRID RUN	79,-	TOSHINDEN - PLATINUM	49,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	49,-	WIPEOUT - PLATINUM	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-	WWF IN YOUR HOUSE	74,-

MANIC KARTS	84,-
MASS DESTRUCTION (JUNI)	84,-
MECHWARRIOR 2	89,-
MEGA MAN 8 (JULI)	89,-
MEGA MAN X3 (JUNI)	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (JULI)	89,-
MICRO MACHINES V3	99,-
MONSTER TRUCKS (JUNI)	99,-
NANOTEK WARRIOR	89,-
NBA HANGTIME (JULI)	99,-
NBA IN THE ZONE 2	94,-
NBA LIVE 97	89,-
NEED FOR SPEED II	89,-
NHL 97	84,-
NHL FACE OFF '97	85,-
NHL OPEN ICE (JUNI)	99,-
OVERBLOOD	89,-
PANDEMONIUM	79,-
PERFECT WEAPON	89,-
PLAYER MANAGER	89,-
PORSCHE CHALLENGE	85,-
POWER RANGERS PINBALL	99,-
PSYCHIC FORCE	84,-
RAGE RACER (JUNI)	99,-
REBEL ASSAULT II	99,-
RESIDENT EVIL	89,-
RIOT	95,-
ROAD RAGE (JUNI)	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SENTIENT	99,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE	99,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPEEDSTER	95,-
SPIDER	84,-
STADT D. VERLORENEN KINDER	95,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	89,-
SUIKODEN	89,-
S. FOOTBALL CHAMP (JULI)	94,-
S. MOTOCROSS	89,-
S. PANG COLLECTION (JUNI)	99,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 (JUNI)	69,-
SWAGMAN (JUNI)	89,-
SYNDICATE WARS (JUNI)	89,-
TEKKEN 2	109,-
TEN PIN ALLEY (JUNI)	89,-
TEST DRIVE OFF-ROAD (JUNI)	89,-
TOMB RAIDER	89,-

TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOTAL NBA '97	85,-
TRANSPORT TYCOON	94,-
TRASH IT	89,-
TWISTED METAL WORLD TOUR	95,-
V-RALLY (JUNI)	89,-
VANDAL HEARTS	99,-
VIRTUAL BASEBALL (JUNI)	84,-
VIRTUAL POOL	89,-
VMX RACING (JULI)	89,-
WARCRAFT II (JULI)	89,-
WARHAMMER	89,-
WING COMMANDER III	89,-
WING COMMANDER IV (JUNI)	89,-
WING OVER (JULI)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WORMS	89,-
WRECKIN' CREW (JUNI)	99,-
X-COM TERROR FROM THE DEEP	95,-

Sega Saturn

SEGA SATURN ACTION PACK	429,-
INKL. SEGA RALLY UND SOCCER 97	
BOMBERMAN	89,-
FIGHTERS MEGAMIX	99,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-

Nintendo 64

NINTENDO 64	399,-
INKL. CONTROL PAD, AV/SCART	
INT. SUPER. SOCCER 64 (JUNI)	139,-
MARIO KART 64 (JUNI)	89,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	134,-

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
VERSANDKOSTEN 6,90 DM,
UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS**

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

09 31 / 57 16 01

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

bei Vork (nur Euroschicks) DM 4,-; Versand und Laden; Preisrücker, Änderungen vorbehalten; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,-; *Ladenpreise können abweichen; Erscheinungstermine ohne Gewähr; HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT; Fax 0931/571602

**"WIR KÖNNEN JEDERZEIT
AUFHÖREN.
MORGEN? KEIN PROBLEM."**



"Es setzt neue
Maßstäbe in Sachen
Fun-Racer" - DAS OFFIZIELLE
PLAYSTATION MAGAZIN

1,9 Offizielle Playstation Magazin

90% Mega Fun Gold Award

10/10 Fun Generation



**"UPPS...DAS HABEN
WIR GESTERN.
SCHON GESAGT!"**

DAS ULTIMATIVE MULTI-PLAYER RENNPIEL



**KOPFVERDREHENDE 3D-STRECKEN. 32 FAHRZEUGE. UNGEHEURE MENGEN
AN WAFFEN. ANFANGEN IST LEICHT. AUFHÖREN IST SCHWER.**

Codemasters
pure gameplay

www.codemasters.com

HALSBRECHERICHES RENNPIEL FÜR 1-8 SÜCHTIGE

V3