

NEU!

VERGESSENE WELT - JURASSIC PARK SCHON IM TEST!

09/97 September

nur **DM 6,50**



Österreich.....52 ÖS
Schweiz.....6,50Sfr
Luxemburg.....156 LFR
Italien.....8400 Lit
Spanien.....720 ptas

play PLAY

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

STATION

16 TIPS & TRICKS:
Seiten **PLAYER'S GUIDE ZU WARCRAFT II**
CHEATS ZU DEN AKTUELLSTEN GAMES

 FINAL FANTASY VII

**US-VERSION DES
ROLLENSPIEL-HAMMERS
ANGESPIELT!**

 RAPID RACER

**HIGHSPEED-ACTION
AUF DEM WASSER!**

 FORMEL 1 '97

**DER DOPPELTE
SCHUMI IM TEST!**

**13 SEITEN
SPECIAL**

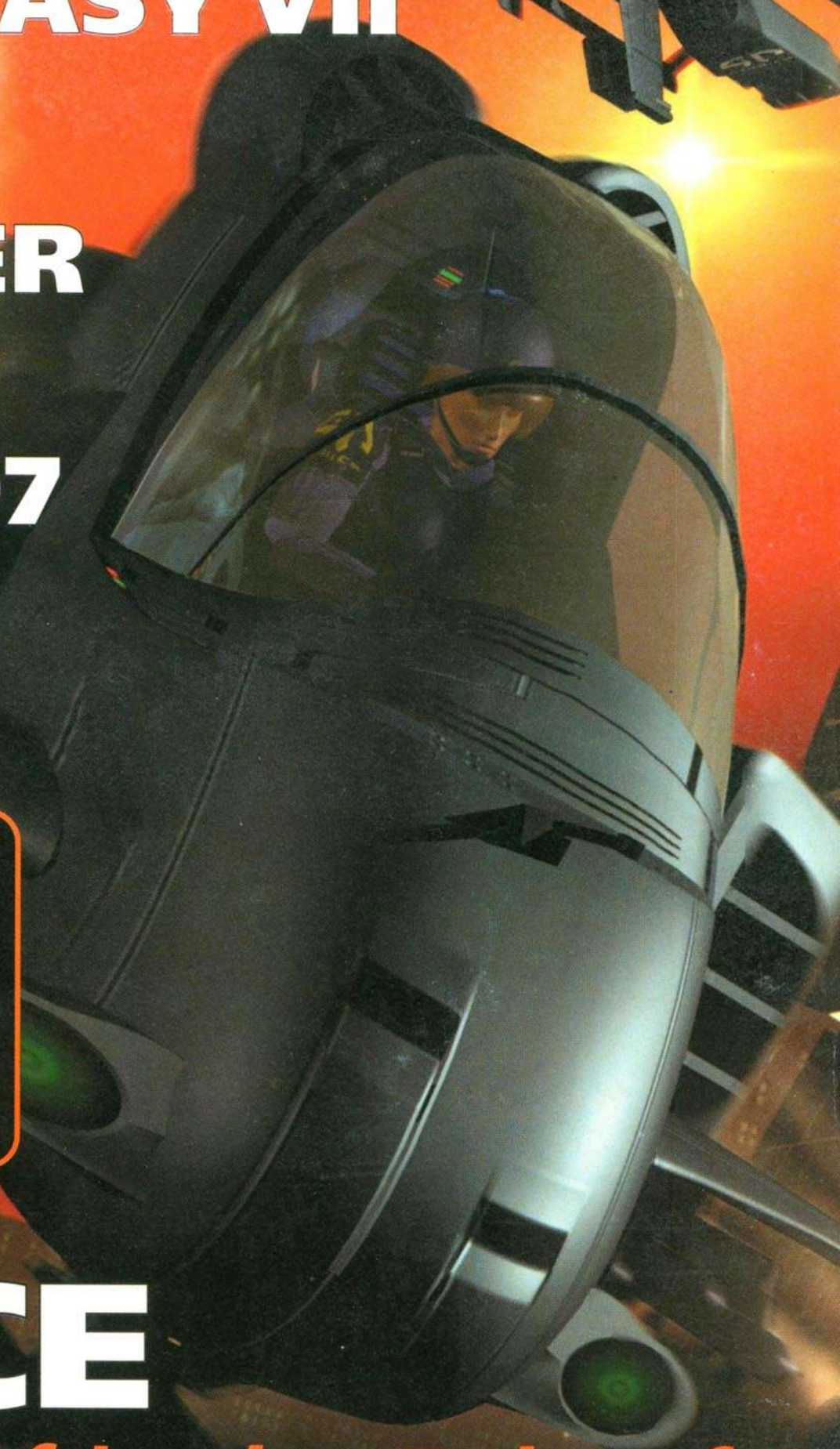
RÜCKBLICK:
MEGASELLER IM PLATINUM-LOOK!

EINBLICK:
WAS KANN DIE YAROZE PLAYSTATION?

ÜBERBLICK:
DIE BESTEN PLAYSTATION-TITEL!

EXKLUSIVTEST:
G-POLICE

High-Tech-Kampf in der Zukunft!



Weltpre
das

ODD WORLD
INHABITANTS



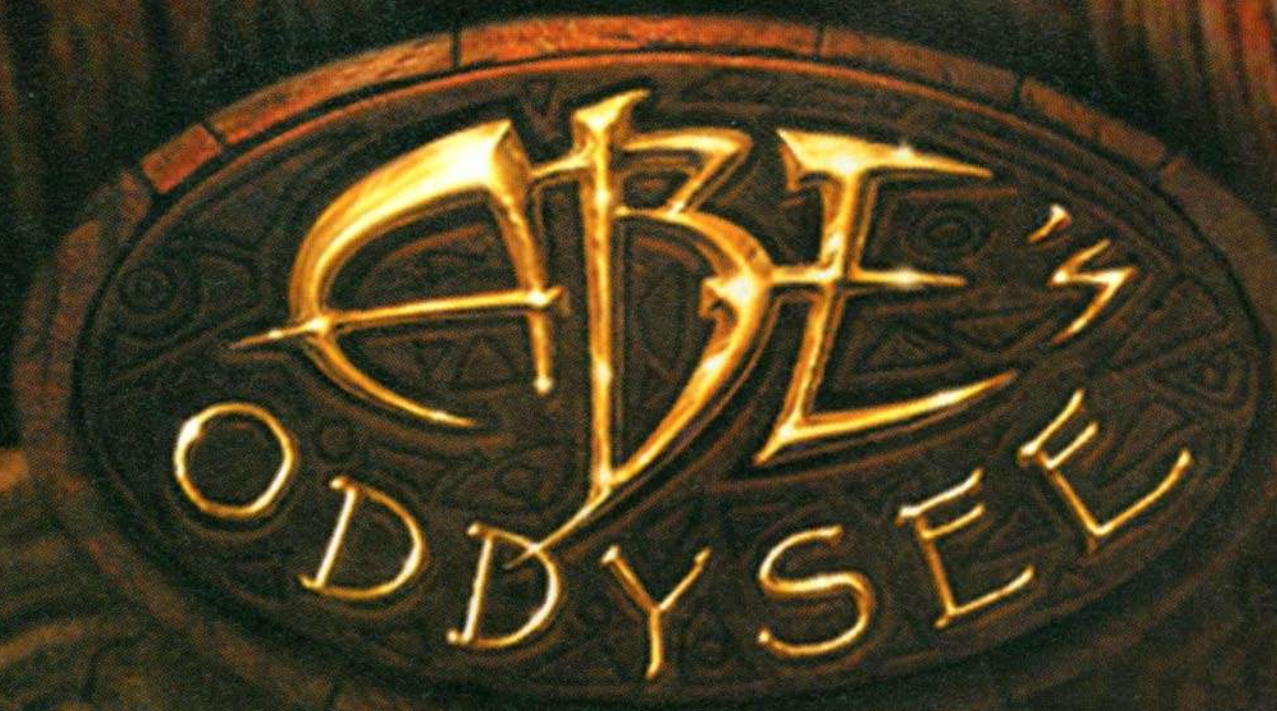
Entwickelt von Oddworld Inhabitants



GT Interactive

Expect the unexpected:

niere im September:
Das erste Game,
lich im Auge behält.



Das erste Game mit A.L.I.V.E.-Technologie – es reagiert flexibel auf deine Spielweise. Das erste Game mit
eigener Sprache. Das erste Game, das völlig abgedrehte 3D-Sequenzen flüssig ins Spiel einbindet. Das erste Game,
n dem du zum Helden oder zur Salami werden kannst. Abe's Oddyssey ist mehr als ein Game: eine Revolution.



Im Strassengraben sind noch Plätze frei. Für Deine Konkurrenz.

Wir haben das Wetter manipuliert, Schlaglöcher ausgehoben, die Fans von der Piste gescheucht und den Motoren das Röhren im Surround-Sound beigebracht. Die Echtzeit läuft. In 3-D. Hol Dir das ultimative Rallye-Erlebnis mit den offiziellen Wagen der WRC-Saison '97, entwickelt mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen.

V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION



Die logische Konsequenz - play PLAYSTATION

Liebe Leser!

Mit der Einführung der PlayStation ist Sony das gelungen, was im Grunde niemand erwartet hatte: weg vom Image des milde belächelten Kinderspielzeugs, hin zur coolen Unterhaltungsmaschine für Jung und Alt. Knapp zwei Jahre nach der Markteinführung boomt die PlayStation mehr denn je, mit über 650.000 verkauften Konsolen ist Sony die unangefochtene Nr.1 auf dem deutschen Videospielemarkt. Das immense Spieleangebot mit über 250 Titeln und das unschlagbare Preis-/Leistungsverhältnis sind die wesentlichen Stützpfeiler für den überwältigenden Erfolg.

Verständlich also, daß man als Verlag für Videospiele-Fachzeitschriften über ein PlayStation-Magazin nachdenkt. Seit Anfang des Jahres haben wir unsere Köpfe zusammengesteckt, am Konzept gearbeitet und gefeilt - das Ergebnis liegt nun in Form der ersten play PLAYSTATION vor Euch.

31 Spiele konnten wir für die Erstausgabe ausführlich (an)testen, zu den Toptiteln Formel 1 '97 und Vergessene Welt - Jurassic Park lagen die Review-Versionen auch rechtzeitig vor. Haarscharf an einer Katastrophe vorbei, nur so läßt sich dagegen das verzweifelte Ringen um unser Cover-Motiv, Titelthema und Highlight des Heftes, G-Police, beschreiben. Exklusiv von Psygnosis zur Verfügung gestellt, genossen unsere lieben Freunde vom Kurierdienst anscheinend lieber Sommer, Sonne und Mädels, als das heißersehnte Päckchen termingerecht am Wochenende zuzustellen. So konnten wir G-Police erst kurz vor Druckunterlagentermin, zwar unendlich genervt, aber auch unendlich erleichtert, entgegennehmen. Nur soviel vorweg: das lange Warten hat sich mehr als gelohnt!

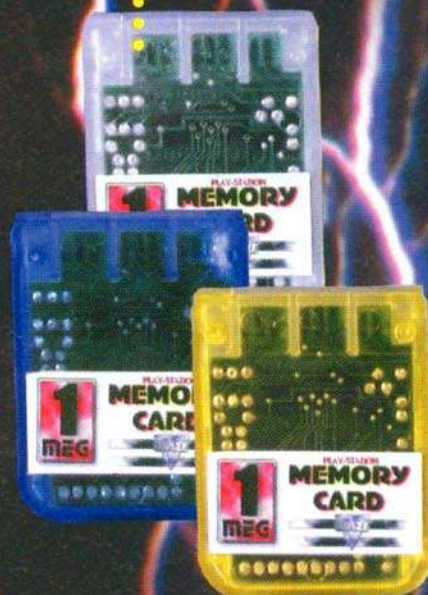
Monat für Monat werden wir von nun an in die Welt der PlayStation eintauchen und dabei unabhängig, fair und kompetent über Spiele berichten.

Viel Spaß beim Lesen!

Ever play PLAYSTATION-Team

34.95*

**1 MB PSX
Memory Cards**
15 Spielstände,
10 Farben - ein Preis!
Test Megafun
6 '97: **sehr gut**



USE OR LOSE



**32 MB PSX
Memory Card**
- bis zu 480
Spielstände,
LCD-Display.
Brandneu!

„Die Mega Memory Card
32 MEG empfiehlt
sich dringend für
alle Viel-Saver...“
Next Level 8/97

109.95*



44.95*

Hyper Controller PSX
in 10 verschiedenen
Farben, mit TURBO
und SLOW MOTION.
Test Megafun 6.'97: **gut**



**VR1 X-Cellerator
PSX / Saturn**
Lenkrad mit Pedalen
Test Megafun 6.'97: **gut**

159.95*

BLAZE

Pures Tuning für Eure Konsolen erhältlich bei
HERTIE, KARSTADT, allkauf
und im gut sortierten Fach- u. Versandhandel.



PlayStation Platinum
Seite 80



Final Fantasy VII
Seite 28



Rapid Racer
Seite 40



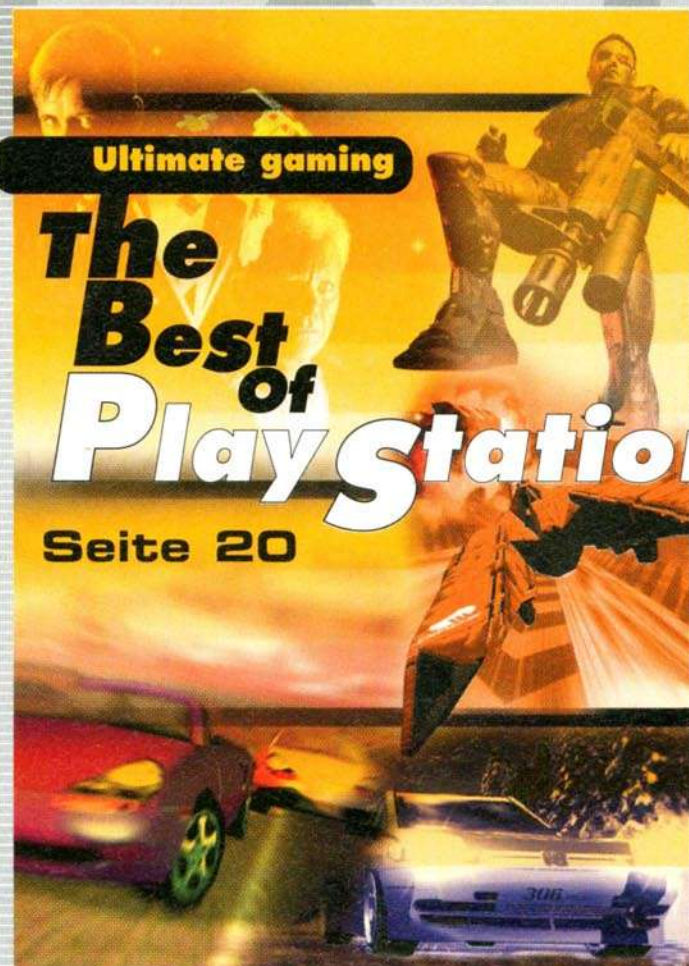
Resident Evil Director's Cut
Seite 38



Oddworld Abe's Oddysee
Seite 98



Formel 1 '97
Seite 92



Ultimate gaming

The Best of PlayStation

Seite 20



Colony Wars

Seite 36



Warcraft II The Dark Saga

Seite 102



PlayTips Cheat Cards zum Ausschneiden!

Seite 51

Warcraft II Player's Guide

Seite 61



Vergessene Welt Jurassic Park

Seite 104

Inhalt

09/97

Play Mail8

Play News10-18

Last Minute

Shadow Master113

Next Play

Impressum114

Play Cover

G-Police84-89

Special Screen

The Best of PlayStation20-24

PlayStation Platinum80-83

Yaroze PlayStation108-111

Work In Progress

The Fifth Element76

Pre Screen

Baphomets Fluch 272-73

Batman & Robin48-49

Colony Wars36-37

Courier Crisis34

Fighting Force46-47

Final Fantasy VII28-31

Hercules68-69

MDK44-45

Moto Racer77

NHL Breakaway '9832

Nightmare Creatures42-43

Overboard!67

Pandemonium! 270-71

Rapid Racer40-41

Resident Evil Director's Cut38-39

Rosco McQueen50-51

Test Drive 474-75

Time Crisis78-79

Total Drivin'25

Test Screen

Battle Arena Toshinden 3107

Formel 1 '9792-95

Machine Hunter90

Oddworld Abe's Oddysee98-101

PaRappa The Rapper96

Raystorm107

Ray Tracers106

Vergessene Welt Jurassic Park104-105

WCW Vs. The World106

Warcraft II The Dark Saga102-103

Play Tips

.....51-58

Alien Trilogy, Fade To Black, Independence Day, Super Puzzle Fighter II Turbo, FIFA Soccer 96, Bust-A-Move 2, Ridge Racer Revolution, Rally Cross, Test Drive Off-Road, Worms, Ray Tracers, Road Rash, Tokyo Highway Battle, Rayman, The Need For Speed.

Gamebuster Codes59-60

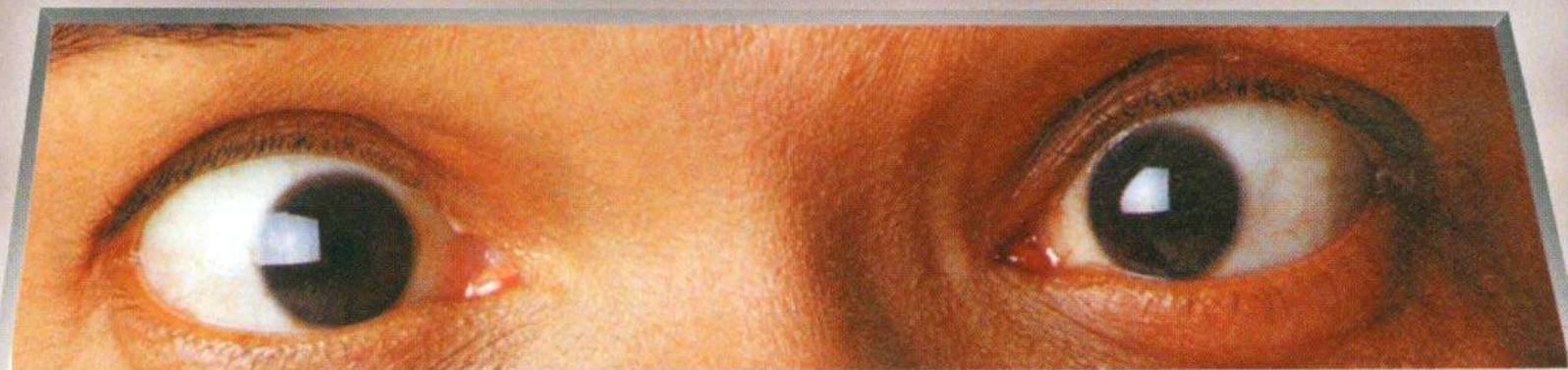
Warcraft II Player's guide61-66

Play Competitions

Laguna/Infogrames26

Video & Game112

Ein „leerer“ Briefkasten — eine „leere“ Leserbriefseite?



Logisch:

**keine Fragen/keine Antworten,
keine Anregungen/keine Änderungen,
keine Kritik/keine Rechtfertigung!**

Das läßt sich aber leicht ändern: setzt Euch auf Eure vier Buchstaben und schreibt uns, wie Euch die erste Ausgabe gefallen hat. Vier Seiten play mail sind für die nächste play PLAYSTATION eingeplant - es liegt nur an Euch! Um auch die Schreibfaulen zu ködern, verlosen wir unter allen Zusendungen, die uns bis zum 05.09.1997 erreichen, neun unserer supercoolen play PLAYSTATION-T-Shirts. Die Gewinner werden in Ausgabe 11/97 bekannt gegeben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Schreibt bitte an:
Redaktion play PLAYSTATION
play mail
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 43 711

...oder mit Elektropost: cypress@mainfranken.de

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

Information

Lösungshefte ab
4,90 DM. Weitere
Artikel erhältlich.

Händleranfragen
sind erwünscht!

Zweigstelle

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

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

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 Software

Fun & Sport-Spiele

4-2 Fußball	69.-
Actua Soccer Club Edition	89.-
Didas Power Soccer Intern.	99.-
Ill Star Soccer	79.-
Ball Blazer Champions	89.-
Last Chamber	84.-
Pool Boarders	89.-
IFA Soccer 97	64.-
Intern. Superstar Soccer deluxe	59.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
IBA Hangtime	89.-
IBA In The Zone 2	94.-
IBA Live 97	64.-
IHL Face Off 97	79.-
IHL Hockey 97	64.-
IHL Powerplay Hockey	79.-
Player-Manager	89.-
Space Jam	79.-
Track & Field	94.-
Total NBA 97	79.-
Victory Boxing	89.-
Virtual Pool	84.-
Virtual Baseball 97	84.-
WVF In Your House	49.-

Adventures & Rollenspiele

Apophymets Fluch	89.-
Excalibur	89.-
Kings Field	79.-
Legacy of Kain	79.-
Little Big Adventure	84.-
Overblood	84.-
Sentient	99.-
Stadt der verlorenen Kinder	89.-
Quikoden	94.-
Swagman	84.-
Mandal Hearts	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Atari Arcade Greatest Hits	74.-
Namco Museum Piece 4	79.-
PaRappa The Rapper	79.-
Power Rangers Pinball	89.-

Shoot-Action

Broken Helix	89.-
Carnage Heart	79.-
Contra	99.-
Crypt Killer	89.-
Cyberia	49.-
Epidemic - Kileak 2	79.-
Exhumed	84.-
Hexen	89.-
Life Force Tenka	99.-
Mechwarrior 2	89.-
Perfect Weapon	84.-
Resident Evil	84.-
Shell Shock	64.-
Spider	84.-
Syndicate Wars	84.-
The Crow	84.-
Tiger Shark	79.-
Tomb Raider	84.-

PSX Hardware

PlayStation 299.-

Umbau-Chip 39.- und Einbau
direkt bei Cross Computer

zus. nur **88.-**

neGcon Pad

89.-

Wheel + Pedals

139.-

Sony Mouse

59.-

Gamebuster

84.-

Bag Bundle

89.-

(Pad+Memory+Tasche)

Multi Tap Box

69.-

Controller

ab 25.-

Joysticks

ab 49.-

Lichtpistolen

ab 49.-

Infrarot Pads

79.-

Analog Pad

59.-

Memory 1 MBit

29.-

Memory 8 MBit

69.-

Memory 24 MBit

89.-

Memory 48 MBit

109.-

Dominator Joystick

59.-

Verlängerung

10.-

RGB Scart Kabel

19.-

Link-Kabel

19.-

HF-Adapter (neu)

39.-

PSX Software

Racing-Games

Andretti Racing	79.-
Blam! Machinehead	69.-
Burning Road	89.-
Destruction Derby 2	99.-
Extreme Games 2	79.-
Formel 1	109.-
Hardcore 4x4	84.-
Hard Boiled	84.-
Jet Rider	79.-
Micro Machines 3	94.-
Monster Trucks	94.-
Midnight Run	94.-
Moto X	89.-
Porsche Challenge	79.-
Rapid Racer	99.-
Ray Tracer	79.-
Road Rage	89.-
Speedster	89.-
Test Drive Off Road	89.-
Tokyo Highway Battle	94.-
Twisted Metal 2	89.-
VMX Racing	84.-
Wipe Out 2097	99.-
Wrecking Crew	89.-

Beat'em Up

Battle Sport	84.-
King of Fighters	79.-
Megaman X3	89.-
Soul Blade	99.-
Star Gladiator	89.-
Streetfighter Alpha 2	89.-
Tekken 2	109.-
Total No. 1	89.-

Strategiespiele

Battle Stations	84.-
Command & Conquer	99.-
Mass Destruction	84.-
Sim City 2000	89.-
Panzer General 2	99.-
Transport Tycoon	79.-

Jump'n Run

Bubsy 3D	89.-
Bubble Bobble 2	79.-
Crash Bandicoot	109.-
Earthworm Jim 2	89.-
Lost Vikings 2	74.-
Pandemonium	79.-
Trash It	89.-

Flugsimulatoren

Ace Combat 2 (JAP)	159.-
Darklight Conflict	84.-
Descent 2	74.-
Independence Day	84.-
Raging Skies	99.-
Rebel Assault 2	89.-
Soviet Strike	84.-
Strike Point: The Hex Mission	89.-
Top Gun - Fire at Will	99.-
Wing Over	89.-
Wing Commander 4	84.-

Unsere Spiele des Monats:

Warcraft II

Der Kampf um Azeroth kann beginnen.
Neu für Sony Playstation.

nur **84.-**

Formel 1 '97

Erleben Sie die Formel 1-WM hautnah.
Neu für Sony Playstation.

nur **109.-**

Top-Angebote für die Playstation

V-Rally

89.-

ISS PRO

94.-

Wing Commander 4

84.-

Platin Edition 3

Rayman, True Pinball, Olympic
Soccer, Alien Trilogy, Worms,

Nur Virtual Golf

PSX je nur **44.-**

Platin Edition 2

Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade
to Black, Bust a Move 2, PGA Golf,

Nur Need for Speed 1

PSX je nur **44.-**

Platinum Edition

Air Combat, Ridge Racer, Tekken,
Wipe Out, Tekken, B.A. Toshinden,

Nur Destruction Derby

PSX je nur **49.-**

PaRappa The Rapper

79.-

Machine Hunter

89.-

G-Police (Okt.)

109.-

Oddworld: Abe (Sept.)

84.-

ISS deluxe

nur 59.-

Alone in the Dark II

nur 55.-

Steel Harbinger

nur 39.-

Starwinder

nur 39.-

Tiger Shark

79.-

Agent Armstrong

89.-

Monster Trucks

89.-

Xevious 3D

79.-

Ray Tracer

79.-

Transport Tycoon

79.-

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!

Ghost In The Shell

Von SCEI stammt die PlayStation-Adaption des gleichnamigen Anime und Mangas. play PLAYSTATION nahm anlässlich der vor kurzem in Japan erschienenen PSX-Fassung das Importspiel und den deutsch synchronisierten Zeichentrickfilm unter die Lupe.

Ghost In The Shell - the anime: läßt sich, was die dramaturgischen Elemente, den Zeichenstil und die fein ausgearbeiteten Charaktere betrifft, wohl am ehesten mit Akira vergleichen, ähnlich aufwendig wurde dieser Anime produziert. Im Mittelpunkt der Handlung steht das Cyberbabe Mokoto Kusanagi, halb Mensch, halb Maschine, das im Dienst der Spezialeinheit Sektion 9 auf einen kybernetischen Gangster namens Puppet Master angesetzt wird. Körperlos, aber mit künstlicher Intelligenz ausgestattet, kontrolliert dieser die Seelen (Ghosts) seiner Opfer...

Testmuster: Anime Connection Of Germany, Talstraße 13, 57647 Hirtscheid, Tel. 02661/949420 - Preis: ca. 39 DM.

Ghost In The Shell - the game: ein superflüssig inszenierter 3D-Shooter, der sein Hauptaugenmerk auf Action, Action und nochmals Action legt. Mit dem Fukochima, einem seltsam anmutenden Ein-Mann-Panzer, durchforstet man zwölf Level in futuristischem Ambiente. Die Besonderheit: statt sich nur in der Horizontalen zu bewegen, klettert das Gefährt mühelos jegliche Wände empor; die Auto Target-Funktion ermöglicht den gezielten Beschuß von jedweder Position aus. Hinterlegt mit monotonen Techno-Rhythmen und Anime-Material, gefällt Ghost In The Shell vor allem durch die herausragende technische Aufmachung.

Testmuster:

ACME the game company, Zülpicher Straße 17, 50674 Köln, Tel.: 0221/2408800 - Preis: ca. 119 DM.



Activision expandiert

Activision übernimmt Ende August Raven Software. Zuvor sicherte sich Activision im März die weltweiten Veröffentlichungsrechte an Ravens Ego-Shooter Hexen II. Erst vor kurzem nahm Activision Blizzard Entertainments

Stardesigner Ron Miller unter Vertrag, der für den US-Publisher an Apocalypse arbeitet, und lizenzierte Target Games' Heavy Gun und id Softwares Quake II. Die Rechte an künftigen Civilization-Titeln liegen nun ebenfalls bei Activision, früherer Lizenzhalter war Microprose.

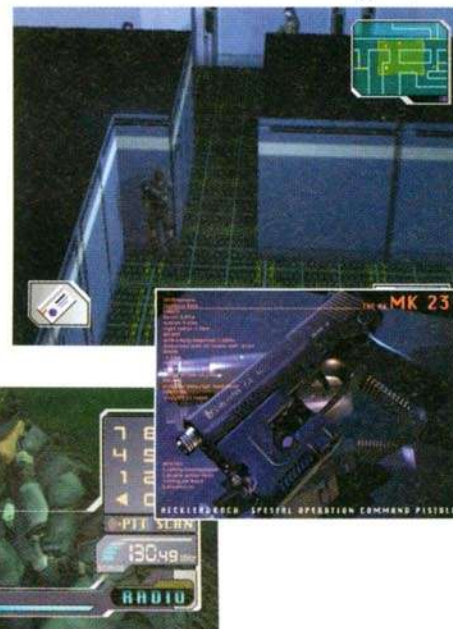


Metal Gear Solid

Action-Adventure
Konami

Konamis Metal Gear Solid, ein Remake des 1987 für das MSX2-Format auf den Markt gekommenen Titels, wird eine Ausnahmestellung im Bereich der Action-Adventures einnehmen. Aufgabe des Spielers ist es hier nicht, wie anderweitig üblich, jeden Gegner aufs Korn zu nehmen. Vielmehr geht es darum, Auseinandersetzungen aus dem Weg zu gehen und sich auch mal vorsichtig vorbeizuschleichen, will man vermeiden, daß die Sicherheitsposten weitere Wachen benachrichtigen, die Euch dann gesammelt unter Druck setzen. Metal Gear Solid wird von demselben Entwicklungsteam betreut, von dem das preisgekrönte Adventure Policenauts stammt. Die Storyline wird ähnlich hochkarätig ausfallen.

Erhältlich ab:
2. Quartal '98.



Apocalypse

Shooter
Activision

Activision rundet ihr '97er PlayStation-Lineup (Pitfall 3D Beyond The Jungle, Total Drivin') mit Apocalypse nach oben hin ab. Apocalypse spielt in einer düsteren Zukunft, in der ein selbsternannter Prophet gestohlene Nanotechnologie dazu mißbraucht, die vier apokalyptischen Reiter heraufzubeschwören. Ihr schlüpft in die Rolle des Stirb Langsam-Haudegen Bruce Willis, um gerade dies zu verhindern. Apocalypse hinterließ bereits auf der E3-Messe einen sehr vielversprechenden spielerischen Eindruck und hat die Präsenz des Megastars gar nicht unbedingt nötig. Erhältlich ab: 4. Quartal.





Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot

Echtzeit-Strategie
Virgin Interactive

Exakt ein Jahr nach Tiberiumkonflikt folgt mit Alarmstufe Rot der lang ersehnte Nachfolger von Command & Conquer, mit 28 neuen Missionen. Deutlich härtere CPU-Gegner, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, eine variable Spielgeschwindigkeit, Mausunterstützung und viele weitere Spieleinheiten zählen zu den wichtigsten Neuerungen. Wieder komplett in deutsch, soll insbesondere die Spielgrafik überarbeitet werden, mit Transparenzeffekten und noch flüssigerem Scrolling. Einige PlayStation-exklusive Features sollen bis zur finalen Version ebenfalls integriert werden (Screenshots: PC-

Version). Erhältlich ab: Anfang Dezember.



Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back

Jump'n Run
SCEE

Crash Bandicoot avancierte innerhalb kürzester Zeit zum Liebling der PlayStation-Besitzer. Crash 2 Cortex Strikes Back wird ähnlich kurzweilig, doppelt so umfangreich und nicht-linear, d.h., der Spieler hat die Möglichkeit, zu einem Zeitpunkt bis zu sechs verschiedene Level zu beschreiten. Crash selbst hat ebenfalls jede Menge neuer Moves und Combos auf Lager. Darüber hinaus wieder eine köstliche Storyline, detaillierte und farbenprächige Hintergründe, wirre Kamerafahrten, in 3D modellierte Charaktere - und fertig ist der potentielle Weihnachtshit!

Erhältlich ab:
Dezember.



SCEE ändert PlayStation Platinum-Kriterien

Nach Acclaim, Electronic Arts, UBI Soft und Ocean stellt Gremlin Interactive den fünften Third Party-Publisher dar, der Sonys Platinum-Label beitrifft. Gremlins erster Titel, Actua Soccer, erschien Mitte August. Angesichts des überwältigenden Erfolges der Platinum-Edition ändert SCEE die Aufnahmekriterien: ein Titel sollte nun europaweit eine Verkaufszahl von 250.000 Exemplaren (bisher: 100.000 Exemplare) erzielt haben und nur neun Monate (bisher: 1 Jahr) auf dem Markt gewesen sein, um in das Platinum-Label mit aufgenommen werden zu können.

Dr. Awesome - Music from and inspired by the game X2

Der Shooter X2 von Ocean/Team 17 wird den meisten unter Euch wohl eher wegen des abgefahrenen Techno-Soundtracks als wegen des schwächelnden Gameplays in Erinnerung haften geblieben sein. Die offizielle X2 Soundtrack-CD von Bjorn Lynne alias Dr. Awesome wartet mit 17 Stücken von und inspiriert durch X2 auf: schöner, flächiger Trance-Techno über 71 Minuten hinweg; rundweg empfehlenswert.

Testmuster: zyklop distribution
germany, St.-Petersburger-Straße 27,
18107 Rostock, Tel.: 0381/713832 -
Preis: ca. 29 DM.

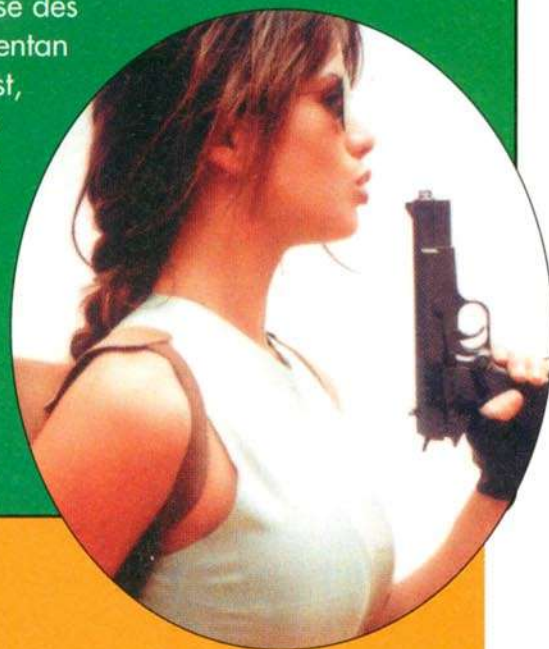


SCEE übernimmt Millenium

Millenium, vor allem durch ihre James Pond-Serie und den PC-Titel Creatures bekannt, verstärkt seit Juli Sony Computer Entertainment Europas Portfolio. Als Produkte für das Weihnachtsgeschäft sind von SCEE geplant: Rapid Racer (SCEE), Nightmare Creatures (Kalisto), Rosco McQueen (Slippery Snake), Baphomets Fluch 2 (Revolution Software) und Medieval (Millenium). Für '98 ist das erste Projekt von Eighth Wonder angedacht, einem Team ehemaliger Rareware-Mitarbeiter.

Tomb Raider II-Hype

Noch vor dem Release des zweiten Teils, der momentan für November geplant ist, schiebt Eidos Interactive am 22. September eine Maxi-CD zu Tomb Raider nach. Beautiful Day wird von Eidos' „echter“ Lara Croft, Rhona Metra, eingespielt. Produziert wird die CD von Dave (Ex-Eurythmics) Stewart.

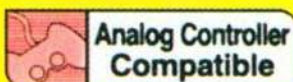
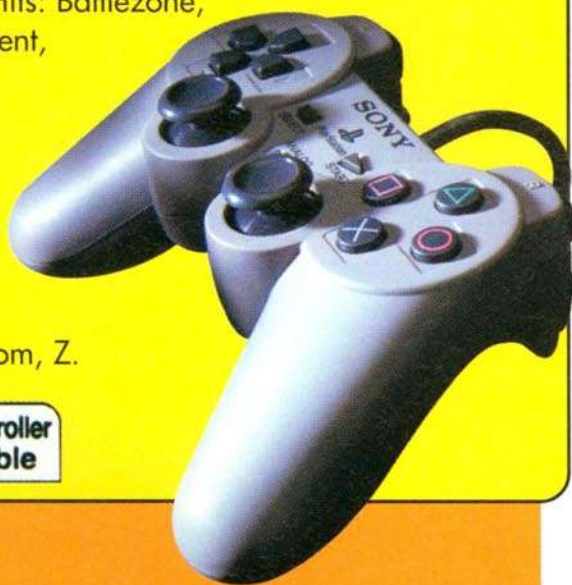


Totale Kontrolle mit dem Analog Controller

Seit 25. Juli ist Sonys Analog Controller im Handel. Exzellent verarbeitet, mit größeren Griffhörnchen und breiteren L2-/R2-Tasten mit eindeutig definierten Druckpunkten sind die beiden Analog-Sticks (inkl. L3- und R3-Buttons) die Zugpferde des neuen Joypads. Im Digital-Modus verhält sich das Pad wie ein Standard Controller. Erst ein Druck auf die Analog-Taste offenbart sein wahres Potential. Die Motorräder in Delphines Moto Racer z.B. lassen sich mit den Analog-Sticks viel geschmeidiger über die Strecken steuern als mit dem Standard Pad, auch Porsche Challenge profitiert ungemein von der feinfühleren Steuerung. Darüber hinaus wird Sonys Analog Joystick simuliert. Fazit: für jeden ambitionierten PlayStation-Besitzer ist dieses Pad uneingeschränkt empfehlenswert, zumal der Analog Controller drei Steuerungsmöglichkeiten in einem einzigen Controller vereint. Testmuster: SCEE - Preis: ca. 59 DM.

Unterstützte Spiele im Analog-Modus: Ace Combat 2, Bushido Blade, Captain Blasto, Colony Wars, Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back, Croc, Formel 1 '97, G-Police, Jersey Devil, Moto Racer, Porsche Challenge, Rally Cross, Rapid Racer Rosco McQueen, Steel Reign, Tobal No. 2.

Unterstützte Spiele im Analog Joystick-Modus: Atari Arcade's Greatest Hits: Battlezone, Colony Wars, Descent, Descent 2, G-Police, Namco Museum Vol. 4: Assault, Raging Skies, Starfighter 3000, Wing Commander IV The Price Of Freedom, Z.



Namco Museum Encore

Namcos zunächst nur auf 5 Teile ausgelegte Museum Piece-Serie soll in Japan um einen weiteren ergänzt werden. Namco Museum Encore betitelt, soll der abschließende Teil sieben neue Coin op-Oldies beinhalten, darunter u.a. Rolling Thunder. In Europa erscheint zunächst im August Namco Museum Volume 4, im Oktober Vol. 5.

Jacko plays PlayStation

In Zusammenarbeit mit Sony verlosen wir 5 Exemplare von Michael Jacksons neuem Album „Blood On The Dance Floor“. Um an eine der CDs zu kommen, schreibt einfach an: CyPress VerlagsGmbH, play PLAYSTATION, Stichwort: Jacko, Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg. Einsendeschluß ist der 15. September 1997, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Herc's Adventures

Action-RPG

LucasArts Entertainment

LucasArts kombiniert in Herc's Adventures die Cartoon-Grafik und den abgedrehten Humor ihrer PC-Grafik-Adventures mit den Elementen eines klassischen Action-RPGs, das an die griechische Mythologie angelehnt ist. Ihr steuert einen der antiken Helden Herkules, Atlanta oder Jason, wahlweise sogar zu zweit gleichzeitig, um die Götter zu besänftigen. Aus einer Schräg-von-oben-Ansicht bekämpft Ihr Sagengestalten wie die siebenköpfige Hydra, den Minotaurus oder Hades, den Gott der Unterwelt.

Erhältlich ab: 4. Quartal.



NASCAR 98

Rennspiel

Electronic Arts

Nachdem Sierras NASCAR Racing '96 leider der Sprung über den Großen Teich verwehrt blieb, bereitet Electronic Arts, mittels einer frisch erworbenen Lizenz der National Association for Stock Car Auto Racing, NASCAR 98 vor, das bereits im Winter auf den Markt kommen soll. 17 Tracks, 24 Fahrzeuge (im Splitscreen-Modus bloß 8), einstellbare Setups, unterschiedliche Wetterbedingungen und authentische Motoren- und Pitteräusche zählen zu den wichtigsten Features.

Erhältlich ab: Winter.



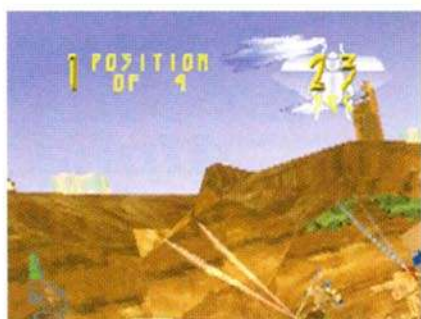


Marvel Super Heroes

Prügelspiel
Capcom

Bereits längst überfällig, soll nun im November doch noch Marvel Super Heroes auf den Markt kommen. 10 Marvel Comics-Vorbilder, Spiderman, Captain America, Hulk, um nur einige zu nennen, tummeln sich in diesem neuesten 2D-Prügler von Capcom. Über das von Capcom bekannt-ausgewogene Gameplay brauchen wir an dieser Stelle wohl nicht mehr viele Worte zu verlieren.

Erhältlich ab: November.

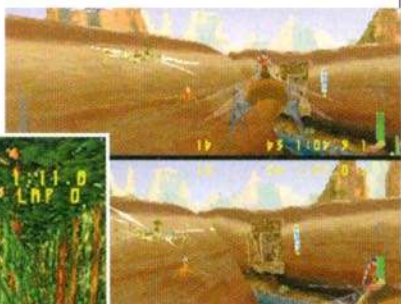


BugRiders

Shooter
GT Interactive

BugRiders von n-Space ist eine ausgefallene Mischung aus Renn- und Actionspiel, die sich auf dem Rücken riesiger, fliegender Insekten abspielt. Im Practice-, Tournament- oder Deathmatch-Modus (bei letzterem im Splitscreen) wählt Ihr aus 22 Charakteren, die jeweils über ihre eigenen Waffen und ihren eigenen Flugstil verfügen, und geht an insgesamt 6 Levels an den Start. Vom gleichen Entwicklerteam stammt bereits der Spielhallenautomat DesertTank sowie TigerShark für die PlayStation.

Erhältlich ab: 30. September.



Order In Time eröffnete Mega-Store mit Mega-Party



Seit Ende Juni befindet sich in der Schwabenmetropole eines der größten Video- und Computerspiel-Fachgeschäfte Deutschlands. Mit über 300 qm Verkaufsfläche und Anspielmöglichkeiten auf allen Systemen forciert das Groß- und Einzelhandelsunternehmen Order In Time nun auch sein Ladengeschäft. Zur Eröffnung veranstaltete der Stuttgarter Händler eine Mario Kart-Meisterschaft, einen Porsche Challenge-Wettbewerb im Original-Cockpit und ein Treffen mit der „echten“ Lara Croft. Reinschauen lohnt sich.

Order In Time, Theodor Heuss-Straße 15, 70174 Stuttgart, Tel.: 0711/22291030.

Sony 16:9 PlayStation-TV

Sonys 16:9 Portable läßt die Herzen der PlayStation-Fans höher schlagen. Eine Game-Taste schaltet den Bildschirm nämlich auf den Widescreen-Modus um, reguliert die Kontraste neu und steuert die Front A/V-Buchsen direkt an. Mit einer sichtbaren Bildschirmdiagonale von 36 Zentimetern bietet sich Sonys KV-16WT1D, der mit einer Super Trinitron Wide-Bildröhre ausgestattet ist, insbesondere fürs Spielzimmer an. Preis: ca. 899 DM.



Electronic Arts übernimmt Maxis

Nachdem sich Electronic Arts in diesem Jahr bereits die weltweiten Vertriebsrechte an den zukünftigen Produkten von DreamWorks Interactive, allen voran an Vergessene Welt Jurassic Park, gesichert hatte und Minderheitsbeteiligungen an Accolade und den Stormfront Studios eingegangen war, übernahm EA Ende Juli Maxis. Die '87 gegründete Softwarefirma Maxis wurde vor allem durch ihre Sim-Serie bekannt.

PlayStation-Schulterboxen

Boxen, die um die Schultern gehängt werden?! Sony verbindet mit ihren neuen Aktivboxen SRS-GS70, die seit Juli auf dem Markt sind, die Vorteile von Kleinlautsprechern mit Kopfhörern: der Sound ist ganz nah, dennoch bleibt der Kopf frei. Ein eingebautes Vibrationssystem macht die Bässe richtig spürbar, eine Tatsache, die vor allem den Wünschen der PlayStation-Besitzer entgegenkommen sollte. Preis: ca. 199 DM (Nennbelastbarkeit: 2W, Gewicht: ca. 320g).



E3-Messevideo

Sechs Stunden E3 live! Der Essener Händler Gamestore hat ein E3-Messevideo zusammengestellt, das Euch mit sechs Stunden Laufzeit einen tiefgehenden Einblick in die wichtigste Videospielemesse der Welt verschafft. Aus dem Inhalt: Ghost In The Shell, Metal Gear Solid, Rapid Racer, Croc, Forsaken, Apocalypse, Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back, Tomb Raider II, G-Police, Colony Wars, Formel 1 '97, Final Fantasy VII, Resident Evil Director's Cut, Alundra, Oddworld Abe's Oddysee und, und, und. Insgesamt befinden sich 68 PlayStation-Spiele auf den beiden Videokassetten!

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

Squaresoft kooperiert mit Namco

Squaresoft arbeitet in Zusammenarbeit mit Namco an ihrem ersten coin-op. Ehrgeiz, so der Titel des Automaten, wird von Squares Team Dream Factory betreut, das bereits mit Tobal No. 1&2 für weltweites Aufsehen sorgte. Entwickelt wird das Prügelspiel auf Namcos System 12-Board.



Nuclear Strike

Shooter
Electronic Arts

Als Schauplatz für den neuesten Teil ihrer Strike-Serie wählte Electronic Arts den Dschungel Südostasiens, in dem ein Wahnsinniger die Welt mit einer Atombombe bedroht. Die Kritikpunkte am Vorgänger hat sich EA sichtlich zu Herzen genommen. Nuclear Strike soll etwa 25% schneller werden, und eine ständig eingeblendete Karte sowie ein Wegpunkt-Anzeiger weisen dem Spieler die Richtung zur nächsten Mission. General Earle, die TV-Reporterin Andrea und der Computerfreak Hack aus Soviet Strike sind natürlich wieder vertreten.

Erhältlich ab:
26. September.



Street Fighter EX Plus Alpha

Prügelspiel
Capcom

Street Fighter EX Plus

Alpha stellt den ersten Titel der Prügelspiel-Serie dar, der an Stelle konventioneller Bitmaps auf Polygongrafik setzt; wenn auch nur bei den einzelnen Charakteren, die Hintergründe sind nach wie vor gezeichnet. Die Spielbarkeit orientiert sich auffallend an Street Fighter II, kein Wunder, wenn man bedenkt, daß beide Titel vom gleichen Entwicklerteam (Arika) stammen. Zu Beginn stehen dem Spieler 21 Figuren zur Auswahl, weitere können im neuartigen Trainingsmodus erspielt werden.

Erhältlich ab: November.



N64™ PLAYSTATION™ SATURN™

MORE

GAME POWER

LED DIGITAL READOUT

360 SLOT MEMORY CARD

PlayStation™

BIS ZU 360 GAME SAVES

- * 360 GAME SAVE SLOTS - 24MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD!
- * VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- * FUNKTIONIERT WIE 24 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER!
- * MIT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN.
- * LED-DISPLAY ZEIGT SEITE UND DATA INFORMATION AN.

24mal mehr Kapazität als die Standard Memorycard!

NEU!

360 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 119,-

LED DIGITAL READOUT

NINTENDO 64™ MEGA MEMORY™

NEU!

- * VERFÜGT ÜBER 5 MEG BACKUP SPEICHER FÜR IHR NINTENDO 64
- * ALLE LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN
- * IDEAL FÜR SPORT UND ROLLENSPIELE
- * DIESE CARTRIDGE HAT DIE 20FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODULS.
- * FUNKTIONIERT WIE 20 STANDARD MODULE IN EINEN

20 in 1

N64™ MEGA MEMORY CARD

VK PREIS DM 99,-

LED DIGITAL READOUT

120 SLOT MEMORYCARD

PlayStation™

BIS ZU 120 GAME SAVES

- * 120 GAMESAVE SLOTS - 8 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD MEMORYCARD.
- * VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- * FUNKTIONIERT WIE 8 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER.
- * TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPER SCHNELLES FORMATIEREN.
- * LED-ANZEIGE * QUALITÄTS-SMD-DESIGN.

NEU!

120 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 89,-

LED DIGITAL READOUT

NINTENDO 64™ MEMORY CARD PLUS

NEU!

- * VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR DAS NINTENDO 64™.
- * 4FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODUL.
- * VOLL FUNKTIONS FÄHIG MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- * DIREKT IN DAS JOYPAD EINSTECKBAR.
- * FUNKTIONIERT WIE 4 STANDARD MODULE IN EINEN.

4x the memory of other cards!

N64™ MEMORY CARD PLUS

JETZT ERHÄLTlich!

VK PREIS DM 69,90

LED DIGITAL READOUT

1 MEG MEMORYCARD

PlayStation™

UP TO 15 GAME SAVES

- * VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR PLAYSTATION
- * BIS ZU 15 GAMESAVES.
- * TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPERSCHNELLES LÖSCHEN UND FORMATIEREN.
- * LED-ANZEIGE FÜR LADE-, SPEICHER-, UND FORMATIERFUNKTIONEN.

NEU!

1 MEG MEMORY CARD

VK PREIS DM 49,-

LED DIGITAL READOUT

NINTENDO 64™ GAME KILLER

NEU!

Game Killer™ für das N64™ gibt die Spielepower, um fast immer Gewinner zu sein!

- * VOLL KOMPATIBLES MOGELMODUL FÜR DAS NINTENDO 64™
- * EINGEBAUTE MOGELCHEATS FÜR DIE BESTEN N64™ GAMES.
- * LEVELS ÜBERSPRINGEN, VERSTECKTE SPIELFIGUREN TREFFEN, HÖHERER SCORES UND VIELES MEHR.
- * EINZIGARTIGER 'SMART CARD' -PORT, ZUM EINSATZ VON CHIPKARTEN MIT ANDEREN NEUEN CHEATS.

N64™ GAME KILLER™

JETZT ERHÄLTlich!

VK PREIS DM 79,90

NEUES DESIGN!

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

DAS MOGELMODUL MIT POWER

- * LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN.
- * HUNDERTE VON EINGEBAUTEN MOGELCHEATS DIREKT EINSETZBAR.
- * FÜGE NEUE MOGELCHEATS HINZU, BEIM ERSCHEINEN NEUER GAMES
- * MEMORY-MANAGER - ERWEITERT DIE SPEICHERKAPAZITÄT FÜR GAMES BIS ZU ZEHN MAL.
- * OPTIONALES PC-LINK-SET FÜR DEN ECHTEN GAMEFREAK.

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

SATURN™ VERSION EBENSO ERHÄLTlich

VK PREIS DM 119,-

LED DIGITAL READOUT

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

NEUES DESIGN!

JETZT MIT 'DIRECT SAVE'

- * 8 MEG GAME-SPEICHER FÜR SATURN™
- * EINFACHE 'PLUG IN' AUSFÜHRUNG.
- * 2 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD.
- * KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- * NEUESTE 'HIGH SPEED CMOS-FLASH-TECHNOLOGY'

8 MEG MEMORY CARD

DIE DOPPELTE KAPAZITÄT HERKÖMMLICHER MEMORYCARDS

VK PREIS DM 89,-

Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc.

Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH

TRADE SALES

Tel: 02822 68545
INT (49) 2822 68545

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

FAX ORDERS
02822 68547
INT (49) 282268547

LED DIGITAL READOUT

40 MEG MEMORY CARD

NEU!

JETZT MIT 'DIRECT SAVE'

10x the memory of other cards!

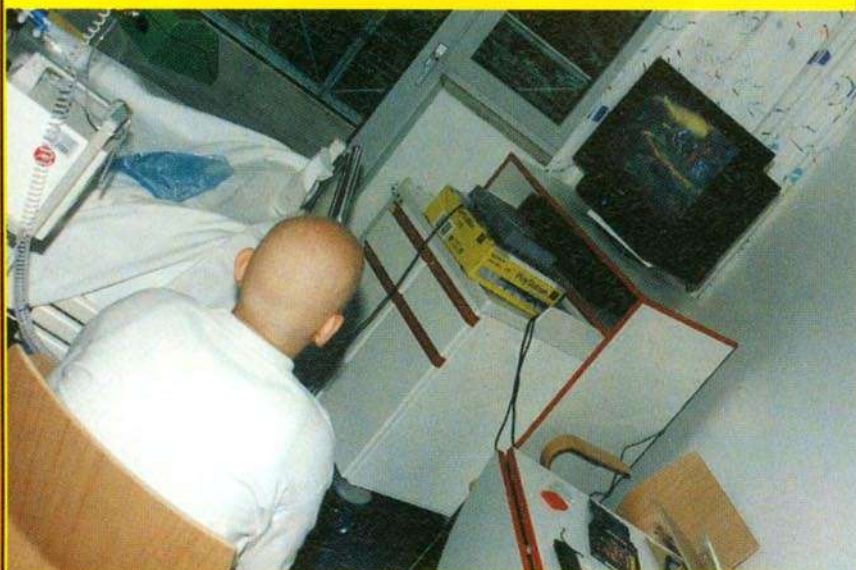
- * 40MEG GAMESAVE-SPEICHER FÜR DEN SATURN™
- * EINFACHE 'PLUG IN' AUSFÜHRUNG.
- * 10FACHE KAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD
- * KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- * FEATURES HIGH SPEED CMOS FLASH TECHNOLOGY

40 MEG MEMORY CARD

JETZT ERHÄLTlich!

VK PREIS DM 99,-

SCE unterstützt Krebshilfe



Sony Computer Entertainment schenkte der Deutschen Kinderkrebsstiftung in Bonn vor kurzem eine PlayStation und mehrere Spiele. Das Geschenk wurde an die Universitäts-Kinderklinik Köln weitergeleitet und von den kleinen Patienten begeistert aufgenommen.

ASCII veröffentlicht Rollenspiel von Ex- Squaresoft-Entwicklern

ASCII Entertainment veröffentlicht im Frühjahr '98 das erste RPG von Big Rain, einem Team ehemaliger Square USA-Mitarbeiter. Secret Of Evermore stellt mit etwa 400.000 verkauften Exemplaren (Europa/USA) das bisher jüngste Projekt der amerikanischen Square-Niederlassung dar.

Electronic Arts- Competition

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir 5 Exemplare des Rennspiel-Klassikers Road Rash, der kürzlich in der Platinum Edition wiederveröffentlicht wurde (play Rating: 9 von 10). Wer noch nicht im Besitz dieser ultraschnellen Motorradhatz ist, schreibe bitte an: CyPress VerlagsGmbH, play PLAYSTATION, Stichwort: Nitro, Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg. Einsendeschluß ist der 15. September 1997, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Erste Memory Card mit 720 Blocks

Nach ihren sehr erfolgreichen 120 Blocks- und 360 Blocks-Memory Cards bietet Zubehör-Spezialist Dataflash seit kurzem eine Memory Card mit sage und schreibe 720 Blocks an, d.h., mit dem 48fachen Speichervolumen der original Sony-Karte!

Testmuster: Dataflash, Wassenbergstraße 34, 46446 Emmerich, Tel.: 02822/68545 - Preis: ca. 129 DM.



The Wild 9

Genre-Mix
Shiny
Entertainment

Nach Earthworm Jim 1&2 und MDK startet das Erfolgsgespann mit The Wild 9 durch: noch abgedrehter, noch zeichentrickreifer, diesmal in 3D, aber nichtsdestoweniger wieder mit durchgestyltem Gameplay. Die Hintergrund-story ist wieder mal völlig an den Haaren herbeigezogen. Wex-Major, ein kleiner Pimpf von der Erde, findet sich in den Wirren eines galaktischen Krieges wieder und schließt sich einer Clique Außerirdischer an, deren Heimatwelt dem Erdboden gleichgemacht wurde. Zusammen ziehen die „Wild 9“ wie David gegen Goliath in eine aussichtslose Schlacht, um... die Welt zu retten. Was sonst?

Erhältlich ab: 4. Quartal.



TOCA Touring Car Championship

Rennspiel
Codemasters

Nach der äußerst erfolgreichen Miniatur-Micro Machines-Serie arbeitet Codemasters nun an ihrer ersten „richtigen“ Rennsimulation. TOCA Touring Car Championship stellt das offizielle Spiel zur '97er RAC/AutoTrader British Touring Car-Meisterschaft dar.

Erhältlich ab: November.





Z Echtzeit-Strategie SCEE

Z mutete bereits auf dem PC eher wie ein typischer Amiga-Titel an, zu sehr erinnerte das Look-and-feel dieses Echtzeit-Strategiespiels an die Blütezeit des Commodore-Rechners. Aber nicht nur wegen der außerordentlich intelligent agierenden CPU-Gegner, der äußerst detailverliebten Grafik und der intuitiven Benutzerführung zählt dieses Spiel zu den bemerkenswertesten Strategietiteln auf dem Markt, vor allem das hohe Spieltempo brachte so manchen Spieler bis an den Rand der Verzweiflung. Die PSX-Fassung läßt sich, im Gegensatz zu Command & Conquer Tiberiumkonflikt, via Linkkabel zu zweit gegeneinander spielen und unterstützt Sonys PlayStation-Maus und Analog Stick.

Erhältlich ab: November.



Fanta Fun Tour '97- Competition

Anläßlich der Fanta Fun Tour '97 verlosen Sony Computer Entertainment und play PLAYSTATION zwei Fun-Packs, bestehend aus jeweils einem Paar Synergy Rollerblades, je einer kompletten Schutzausrüstung und je einer 2Xtreme Spiele-CD. Was Ihr tun müßt, um Euch eines dieser Sets zu sichern? Preisfrage: In wievielen Disziplinen können sich die Spieler bei 2Xtreme messen? Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte, und ab die Post an: CyPress VerlagsGmbH, play PLAYSTATION, Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg. Einsendeschluß ist der 15. September 1997, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die nächsten Termine der Fanta Fun Tour, auf der SCE als Co-Sponsor auftritt: 30./31.8.: Bremen (Pier 2), 7.9.: Kaiserslautern (Stiftsplatz), 13./14.9.: Ravensburg (Kirchgasse), 20./21.9.: Frankfurt/Main.



BEAT 'EM UP



SV 1100 PS PRO PAD

Mit dem PS PRO PAD fit für jedes Spiel! Acht Tasten, LCD Display, unabhängiges Dauerfeuer, Synchronfeuer, Zeitlupe und extra langes Kabel.

unverbindl. Preisempfehlung DM 49,95



SV 1101 PS ARCADE

Das robuste Joypad für Sony PlayStation! Mit acht extra großen Tasten, Joystick, LCD-Display, unabhängiges Dauerfeuer, Synchronfeuer und Zeitlupe.

unverbindl. Preisempfehlung DM 89,95



SV 1102 PS GAME PAD 8

Spielvergnügen zum kleinen Preis! Pad für Sony PlayStation mit acht Feuertasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und extra langem Kabel.

unverbindl. Preisempfehlung DM 44,95



SV 1117 PS LIGHT BLASTER

Der Treffer ins Schwarze! Für Sony PlayStation. Vier Modi, HYPER-Taste, fünf LED-Indikatoren und drei Feuerfunktionen. Im ergonomischen Design für Links- und Rechtshänder geeignet und mit extra langem Kabel.

unverbindl. Preisempfehlung DM 59,95



SV 1118 PSV 3 Racing Wheel

Jedes Rennen ein Genuß! Analoge, programmierbare Lenkreaktion, Kontrolle der Y-Achsen. Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung. Wahlweise Bedienung über Fußpedal. Tisch- oder Sitzbedienung, extra lange Verbindungskabel.

unverbindl. Preisempfehlung DM 149,-

Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import - Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
Vertrieb nur über den Fachhandel

INTERACT
GAME PRODUCTS

Hudson Soft steigt in den PlayStation-Markt ein

Hudson Soft arbeitet an ihrem ersten PlayStation-Titel, *Bloody Roar Hyper Beast Duel*, einer Umsetzung des gleichnamigen Spielhallenautomaten. Eine Bomberman-Fassung für die Sony PlayStation ist nicht geplant.

Zubehör-Serie von speed!

speed! vertreibt seit kurzem Fires Blaze-Label exklusiv in Deutschland. Für die PlayStation sind u.a. Memory Cards mit 15, 120 und 480 Blocks erhältlich, die 15 Blocks-Speicherkarten sogar in zehn verschiedenen Farben. Für Rennspiel-Enthusiasten besonders interessant: das VRF1 X-Cellerator-Lenkrad inklusive Pedalen, das sich an PlayStation, Saturn und N64 anschließen läßt. Das VRF1 X-Cellerator überzeugt vor allem durch seine herausragende Verarbeitung.

Preise: Memory Card 15 Blocks ca. 34 DM,
Mega Memory Card 120 Blocks ca. 69 DM,
Mega Memory Card 480 Blocks ca. 109 DM,
VRF1 X-Cellerator ca. 159 DM.



UBI Soft ruft Sports-Label ins Leben

Der französische Publisher UBI Soft ruft ein eigenes Sports-Label ins Leben. Als erster Titel unter dem neuen Label ist eine 3D-Tennissimulation im Gespräch. Als Entwicklungsstudio zeichnet sich Smart Dog, ein neu gegründetes Team rund um Dave Thompson, verantwortlich. Dave Thompson arbeitete zuvor für Codemasters an Sampras Extreme Tennis und Brian Lara Cricket.



Tomb Raider II

Action-Adventure
Eidos Interactive

Auf ihrer zweiten Tour bekommt es Core Designs weibliche Indiana Jones, Lara Croft, mit dem sagenumwobenen Dolch von Xian zu tun. Dieser soll jenem, der ihn sich ins Herz stößt, die Macht des Drachen verleihen.

Ausgangspunkt für die Reise ist diesmal die Große Mauer von China, später verschlägt es Lara nach Venedig, Tibet und schließlich auf ein versunkenes Schiffswrack. Zwei weitere Teams versuchen allerdings ebenfalls den Dolch an sich zu reißen... Im neuen Outfit unterwegs, mit neuen Waffen und erweiterten Aktionsmöglichkeiten bestens für ihr zweites Abenteuer gewappnet, gibt es bereits im November ein freudiges Wiedersehen mit Lara.

Erhältlich ab: November.



Lucky Luke

Genre-Mix
Infogrames Entertainment

High noon im Wilden Westen: Infogrames setzt Morris' Lucky Luke-Abenteuer im zeitgemäßen 3D-Gewand für die PlayStation um. Als Genremix konzipiert, bewerkstelligt der Spieler hier nicht nur klassische Jump'n Run-Level wie in Infogrames früheren Comicaaptionen, auch Adventure- und Action-Elemente, wie z.B. eine Höhlenexkursion und eine Skifahrt, sollen in das Spiel eingebaut werden.

Erhältlich ab: November.



VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise

Importspiele Hier!

Tamagotchi 29,90
Dinkie Dino

SNES

Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	GV	109
Donkey Kong 3	Dt	129
Donald in Maui Mall.	Dt	129
Demolition Man	Dt	79
Dschungelbuch	Dt	79
Earth Worm Jim 2	Dt	49
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	Jp	149
FIFA Soccer '97	Dt	119
Harvest Moon	US	129
Jungle Strike	DV	109
König der Löwen	Dt	79
Lufia	Dt	109
Lufia 2	US	139
Mechwarrior 2	Dt	109
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 97	Dt	119
NBA Live '97	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Primal Rage	Dt	69
Pinocchio	PV	99
Super Turturcan 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	US	139
Streetfighter Alpha 2	Dt	79
Terranima	Dt	119
Tetris Attack	Dt	79
Time Cop	Dt	109
Theme Park	Dt	99
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Worms	Dt	119
WWF Wrestlemania	Dt	79
Yoshi's Island	Dt	119
Gebrauchtspele schon	ab	19

Sonstiges

Soundtracks	auf Anfr.	
z. B. Ogre Battle		69
Manga Video	auf Anfr.	
Players Guide	auf Anfr.	
z. B. Tekken 2		34
Pandemonium		34
Shadow of Empire		34
Crash Bandicoot		34
Resident Evil	ab	29
Legacy of Kain		34
Zeiten - Blood Games		10
EGM/EGM 2	je	14
Game Fan		14
Fighting Gamers Buch		39
Turok		34

Sega Saturn

Battle Station	Dt	89
Bomberman	Dt	99
Command & Conquer	Dt	99
Croc	Dt	89
Crypt Killer	Dt	94
Dawn of Darkness	US	119

N64
Airbrush PSX
schon ab 99,90 DM
Infos auf Anfrage

Nintendo 64

Konsole+Spiel	Dt	389
Lenkrad	Dt	149
Antennenkabel	Dt	49
Blast Corps	Dt	119
FIFA Soccer 97	Dt	119
Goemon-Myst. N.	JP	189
Human GP F1	JP	199
Joystick Dual	US	119

Nintendo 64

Starfox Adapter: 49,90 DM

Umbauten auf Nachfrage

Sony Playstation

Abe's Odysee	Dt	89
Agent Armstrong	Dt	89
Analog Pad	JP/Dt	99/59
Andretti Racing 97	Dt	89
Battlestation	DT	89
Beyond the Beyond	US	119
Bedlam	DT	94

Blast Corps
119,90 DM

MDK	US	119
Magic the Gatering	Dt	89
Mechwarrior 2	Dt	94
Mega Man X 3	Dt	79
Micro Machines V	Dt	99
Monster Trucks*	Dt	89
NBA Hang Time	Dt	89
NBA in the Zone II	Dt	99
Nascar Racing	Dt	94
Need for Speed 2	Dt	89
Power Move Wrestling	Dt	89
Pro Pinball the Web	Dt	89
Pandemonium	Dt	89
Pro Wrestling 2	JP	139
Player Manager	Dt	94
Porsche Challenge*	Dt	89
Powerplay Hockey	Dt	79
Power Rangers Pinnball	Dt	89
Rage Racer*	Dt	99
Rally Cross*	Dt	89
Rayman 2	US	119
Rebel Assault 2	Dt	94
Return Fire	Dt	59
Resident Evil	Dt	99
R.I.O.T.	Dt	79
Road Rage	Dt	89
Road Rash	DT	49
Sentient*	Dt	99
Soul Blade*	Dt/US	99/119
Speedster*	Dt	89
Spider	Dt	89
Star Trek Generation	US	119
Soviet Strike	Dt	89
Streetfighter Ex	JP	169
Suikoden	Dt	94
Superstar Soccer Pio	Dt	89
Swagman	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	89
Tenka	Dt	99
Test Drive*	Dt	99
Time Crisis	JP	179
Tobal Nr. 2	JP	139
Total NBA 97*	Dt	89
Toshinden 3	Dt auf Anfr.	
Tekken 2*	Dt	109
Tomb Raider	Dt	89
Tilt!	Dt	89
Transport Tycoon	Dt	94
V-Rally	Dt	89
Vandal Hearts	Dt	99
Virtua Pool	Dt	89
Wild Arms	US	119
Wing Commander 4	Dt	89
Warhammer	Dt	94
Warcraft 2	Dt	94
X-Com 2*	Dt	94
Zero Divide 2	US	119
Sony PSX+Tasche	Dt	299
Lenkrad Mad Catz		139
Negcon Pad		89
RGB Kabel		39
Game Gun	ab	49
Control Pad	ab	29
Memory Card	ab	39

alle Dt Titel auch als ungebremste US Version lieferbar!!!

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

Verkauf

PSX-Umbauchip
zum Selbsteinbau
incl. Anltg.
nur 39,90

SPEZIALUMBAU
PSX
ohne Vorbooten
nur 79,90 DM

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau	99
Sony PSX Bausatz	39
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	89
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	19

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

Verkauf & Verleih

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

Verkauf & Verleih

PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch

Ladenpreise können abweichen!

* Versand kostenfrei

Ultimate gaming

**The
Best
of**

PlayStation

Mit über 650.000 verkauften Geräten knapp zwei Jahre nach der Einführung auf dem deutschen Markt ist die Sony PlayStation unangefochten die Nr. 1 auf dem Next Generation-Videospielmekmarkt. Weit über 250 Spiele sind bereits erschienen. play PLAYSTATION pickt Euch, nach Genres sortiert, die zugkräftigsten Highlights aus zwei Jahren PlayStation-Geschichte heraus.



R E N N S P I E L R E N N S P I E L

1 V-Rally

Infogrames
1-2 Spieler
ca. 109 DM

Mit V-Rally ist Infogrames das Kunststück gelungen, selbst schärfste Rennspiel-Konkurrenten wie bspw. Sonys Lizenz-Killergame Porsche Challenge oder die ultraschnelle und mächtig spektakuläre Future-Raserei wipEout 2097 von Psygnosis ein klein wenig hinter sich zu lassen. 45 (!) liebevoll und geschickt designte Holperpisten, elf Original-Rallyewagen, die bis auf den kleinsten Schriftzug ihren echten Vorbildern nachempfunden sind, sowie das unter der kompetenten Mitwirkung von Ex-Rallyeweltmeister Ari Vatanen auf konsolengerecht realistisch getrimmte Handling der PS-Boliden fesseln den ambitionierten und anspruchsvollen Rennspiel-Fan auch auf lange Sicht vor dem Screen. Einziger Wehrmutstropfen: will man das immense Potential an Spielspaß von V-Rally vollständig ausreizen, ist ein analoger Controller Pflicht. Dies gilt jedoch im Grunde für nahezu alle Racer mit analoger Abfrage.



play Rating: 10

2 wipEout 2097

SCEE
1-2 Spieler - Link
ca. 119 DM

Grandioses, waffenstrotzendes Sequel zu Psygnosis' futuristischem Formel 1-Ableger wipEout. Durch das irrwitzige Spieltempo in den höheren Spielrunden schrammt die Fortsetzung nur noch hauchdünn an der Grenze des Spielbaren vorbei - die ultimative Herausforderung für jeden Rennspiel-Profi. Sowohl grafisch mit faszinierenden Lichteffekten als auch akustisch mit hartem Techno-Sound nach wie vor State of the art!



play Rating: 10

3 Porsche Challenge

SCEE
1-2 Spieler - Link
ca. 89 DM

Lizenzhammer rund um den Zuffenhausener Zweisitzer mit einem atemberaubend echt wirkenden Polygonmodell des Porsche Boxsters. Der fein abgestufte Schwierigkeitsgrad, die hervorragende Steuerung und die interaktiv gestalteten Strecken zaubern im Zusammenspiel mit der außergewöhnlich gelungenen Soundkulisse ein virtuelles Roadstervergnügen der Extraklasse auf den heimischen Screen.



play Rating: 10

4 Formel 1

SCEE
1-2 Spieler - Link
ca. 119 DM

Trotz minimaler Schwächen im Spielablauf fährt Formel 1 problemlos in den elitären Kreis der Rennspiele vor. Lange Zeit sogar unangefochten auf Platz 1, haben sich erst in jüngster Zeit Titel wie V-Rally oder Porsche Challenge klammheimlich auf die Überholspur gesetzt. Ohne übertriebenen Simulationsanspruch fegt man durch die offizielle FOCA-Lizenz der '95er Saison mit Schumi & Co. über 17 echte WM-Kurse von Monaco bis Suzuka. Dank der perfekten Steuerung ist dabei der Geschwindigkeitsrausch vorprogrammiert: Spielspaß auf allerhöchstem Niveau!



play Rating: 9

5 Rage Racer

Namco
1-2 Spieler - Link
ca. 109 DM

Mit dem dritten Ridge Racer-Teil verließ Namco endgültig festgetretene Coin-op-Pfade. Der Rage Racer-Neuling startet in der niedrigsten Klasse und arbeitet sich kontinuierlich in die fünf höheren vor. Preisgelder werden für den Kauf von besseren Flitzern oder Tuningarbeiten verwendet. Wie schon die Vorgänger bietet auch Rage Racer nur eine Strecke in vier Variationen, doch sind die daraus resultierenden Unterschiede derartig gravierend, daß dieser Umstand nur wenig stört. Rage Racer ist der ausgereifteste, anspruchsvollste und grafisch beeindruckendste Teil der Ridge Racer-Serie und für adrenalin-süchtige Hochgeschwindigkeits-Fanatiker ein unumgänglicher Must buy.



play Rating: 9

E G O - S H O O T E R E G O T S H O O T E R

1 Alien Trilogy

Platinum

Acclaim Entertainment
1 Spieler
ca. 49 DM

Traditionell inszenierter First person-Shooter mit starker Lizenz und authentisch wirkender Kulisse. In der Rolle von Lt. Ripley schleicht man bis an die Zähne bewaffnet durch dunkle, alienverseuchte Raumbasis-Labyrinth. Die außerirdischen Biester sind überall und nirgends, die Spannung ist nervenzerfetzend. Alien Trilogy verzichtet auf jegliche spielerischen Experimente, sondern unterhält den Spieler mit den bewährten Zutaten eines 3D-Shooters auf allerhöchstem Niveau.



play Rating: 9

2 Exhumed

BMG Interactive
1 Spieler
ca. 99 DM

Lonesome hero vertreibt fieses Alienpack im Alleingang aus den Pyramiden des alten Ägyptens. Auf der Suche nach sechs Artefakten erlangt der Spieler zusätzliche Fähigkeiten wie bspw. erhöhte Sprungkraft, freies Schweben oder doppelte Feuerkraft. Neben einer hohen Schußfrequenz für die mannigfaltigen Bitmap-Gegner sind auch ein gut funktionierendes Hirn für die vielen knackigen Rätsel und gewagte Jump'n Run-Einlagen in den höllisch anspruchsvollen Sprungpassagen erforderlich. Minimale technische Schwächen trüben den überaus positiven Gesamteindruck von Exhumed nur marginal.



play Rating: 9

3 Lifeforce Tenka

SCEE
1 Spieler
ca. 109 DM

Actionlastige, düstere Zukunftsvision mit gehobenem Schwierigkeitsgrad und vielfältigen Missionszielen. In technischer Hinsicht hat Psygnosis für Tenka mit Polygonegegnern, Light Sourcing und Dolby Surround alle Register der PlayStation gezogen. Auf die Genre-typische Kartenfunktion wurde verzichtet, als Orientierungshilfe legt man Signalkörper ab. Die Steuerung ist komplex, jedoch sehr eingängig. Durch das Laserzielsystem und die Auto Target-Funktion ermöglicht Lifeforce Tenka eine stark von der Taktik geprägte Spielweise.



play Rating: 9

S H O O T E R S H O O T E R

1 Parodius DeLuxe

Konami
1-2 Spieler
ca. 49 DM

Konamis ungebrochene Leidenschaft für klassische Actionspiele kommt in Parodius DeLuxe voll zum Tragen. Die ersten beiden Teile, Non-Sense Fantasy und Fantastic Journey, wurden hier als Sammelpack auf eine CD gepreßt, und in Sachen Gameplay sucht Parodius nach wie vor seinesgleichen. Derartig spritzig, fair und selbst im Zwei-Spieler-Modus überschaubar ist kaum ein anderer Next Generation-Shooter: eine exzellente Coin-op-Umsetzung, die das Potential der PlayStation auch im 2D-Bereich nachhaltig unter Beweis stellt.



play Rating: 8

2 Return Fire

GT Interactive
1-2 Spieler
ca. 99 DM

Zu Wagners Walkürenritt läßt man in Return Fire die Waffen sprechen, legt feindliche Geschütztürme, Gebäude und entgegen den Genfer Konventionen auch Lazarette in Schutt und Asche: hochexplosiver, witzig inszenierter Shooter mit höllisch motivierendem Zwei-Spieler-Modus, strategischem Einschlag, fragwürdiger Moral und phänomenalem klassischen Soundtrack.



play Rating: 8

3 Raystorm

Taito
1-2 Spieler
ca. 89 DM

Fluoreszierende Lasergarben, transparente U-Boote, die dicht unterhalb der Wasseroberfläche patrouillieren, butterweich aus dem Hintergrund emporskalierende Gegner - technisch gesehen schöpft Raystorm aus dem Vollen. Das Leveldesign ist nicht minder meisterhaft gelungen. Die Gegnerformationen sind berechenbar und mit Bedacht platziert, das duale Waffensystem wohldurchdacht (Raketen beharken Bodenstellungen, Blaster nehmen Schiffe unter Beschuß) und der Schwierigkeitsgrad angemessen: ein mustergültiger 2D-Shooter ohne wenn und aber.



play Rating: 8

SPACE OPERA



play Rating: 9

Origin wird ihrer Devise „We create worlds“ mit Wing Commander III zweifelsfrei gerecht. Die bewegendende Story um den schier endlos währenden Konflikt mit den Kilrathi und die immer aussichtsloser werdenden Versuche der Konföderation, sich aus der momentanen Pattsituation herauszumanövrieren, sucht selbst im SF-Genre ihresgleichen. Diese kriselnde Spannung entlädt sich gleichermaßen an Bord der TCS Victory, angefangen bei kleinen Intrigen über stichelnde Eifersüchteleien bis hin zu offenem Mißtrauen - Origin zieht einfach sämtliche Register: eine mitreißende Space Opera, die einem förmlich unter die Haut geht.



play Rating: 9

Eigentlich wollte sich Col. Blair einem beschaulichen Dasein als Farmer widmen, bis ihn sein alter Kampfgefährte Maniac wieder zu den Waffen ruft. Hintergrund: die Grenzwelten, zur Zeit des Kilrathi-Krieges loyale Alliierte, wenden sich unvermittelt gegen die Allianz. Blair bleibt nur wenig Zeit, um den schwelenden Bürgerkrieg noch abzuwenden. Wing IV schwelgt geradezu in opulentem, vor realen Kulissen abgedrehtem Video Footage, das die prickelnde Story vorantreibt und manch überraschende Handlungsmomente beschert: für SF-Fans ein eindeutiger Pflichtkauf, auch wenn sich spielerische Neuerungen in Grenzen halten.



play Rating: 8

Nahtlos ineinander übergehende JPEG Video- und Spielsequenzen von atemberaubender Bildqualität, der klassische Soundtrack von John Williams und eine Story, die an das Ende des ersten Star Wars-Teils anknüpft - für Filmfreaks ist Rebel Assault II eine einzige Offenbarung. Auch wenn sich die Handlungsmöglichkeiten auf mühsame Fadenkreuzspielchen beschränken, und auch wenn The Hidden Empire den 2 CDs zum Trotz mit 15 Missionen alles andere als umfangreich ausfällt, findet Rebel Assault II angesichts der immensen Star Wars-Fangemeinde dennoch zu Recht seine Käufer.

Wing Commander III
Heart Of The Tiger

Origin Systems
1 Spieler
ca. 99 DM

Wing Commander IV
The Price Of Freedom

Origin Systems
1 Spieler
ca. 99 DM

Rebel Assault II
The Hidden Empire

Lucas Arts Entertainment
1 Spieler
ca. 109 DM

ACTION-ADVENTURE



play Rating: 10

Tomb Raider befriedigt abenteuerlustige Naturen in gleichem Maße wie voyeuristische Vorlieben. Mit Lara Croft als durchtrainierte Sportskanone und gewiefte Hobbyarchäologin setzte Core Design ungeübt auf die unübersehbaren Vorzüge einer weiblichen Hauptdarstellerin, ohne dabei das eigentliche Spiel aus den Augen zu verlieren. Tomb Raider hält gekonnt die Balance zwischen Action und Köpfchen, Metzel-Fetischisten suchen sich andere Spielwiesen. Der beeindruckende technische Rahmen mit völliger Bewegungsfreiheit, komplexer 3D-Levelarchitektur und intelligenter Spielführung hat bis dato nichts an Faszination eingebüßt: ein Meisterwerk!



play Rating: 10

Hardcore-Adventure der besonderen Art: Blut? Ja. Sinnloses Gemetzel? Nein! Capcoms Resident Evil lebt von der fesselnden Story, der hervorragenden Präsentation und der ausgezeichneten Benutzerführung. Statt vordergründige Gewalt verlangt Resident Evil vom Spieler Hirn, taktisches Geschick und Kombinationsgabe. Wild um sich schießende Möchtegern-Pistoleros enden durch den knapp bemessenen Munitionsnachschub gnadenlos als Zombiefutter. Für Genrefans mit unempfindlichem Magen und Hang zu morbiden Ambiente ist Resident Evil ein absolutes Muß!

Tomb Raider

Eidos Interactive
1 Spieler
ca. 99 DM

Resident Evil

Capcom
1 Spieler
ca. 99 DM

GRAPHIK-ADVENTURE



play Rating: 9

Hervorragendes Grafik-Adventure mit unvergleichlicher Atmosphäre, technischer Klasse, deutscher Sprachausgabe und fairem Aufbau. In der Rolle des amerikanischen Studenten George Stobbart, der während eines Urlaubs in Paris unvermittelt in einen mysteriösen Mordfall verwickelt wird, untersucht und bereist der Spieler über 70 Orte in ganz Europa und plaudert mit rund 60 Personen, um an wichtige Informationen zu gelangen. Baphomets Fluch bleibt bis zum Ende hin spannend und aufregend, einzig die langen Ladezeiten stören.



play Rating: 8

Terry Pratchetts Romanfigur Rincewind, der schlechteste Magier des Universums, stellt auch auf der PlayStation die Scheibenwelt auf den Kopf. Die Story, in Zusammenarbeit mit dem Autor entstanden, schickt Rincewind, den Zauberer und Weltenretter Nr. 1, gegen einen Drachen in die Schlacht, der das Städtchen Ankh-Morpork feuerspeidend terrorisiert. Adventure-Einsteiger erfreuen sich an Grafiken im allerschönsten Fantasy-Stil und deutschen Texten, nicht aber über den hohen Schwierigkeitsgrad und die langen Ladezeiten. Für Terry Pratchett-Fans in jedem Fall ein Leckerbissen!

Baphomets Fluch

SCEE
1 Spieler
ca. 99 DM

Discworld

SCEE
1 Spieler
ca. 99 DM

WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



play Rating: 9

Die Ähnlichkeiten von A-Train zu Sim City 2000 sind unübersehbar; kein Wunder, stammen doch beide Titel von Maxis. Statt Städteplanung steht der Aufbau eines komplexen Transportsystems im Vordergrund, wodurch sich kleine Dörfer zu echten Metropolen ausweiten. Mit ausführlichen Statistiken, Sinn für Realitätsnähe und komplexer Spielstruktur spricht A-Train kreative, hartnäckige Spielernaturen an, die nach den ersten herben Rückschlägen nicht sofort völlig entnervt das Pad in die Ecke pfeffern: extreme Wirtschaftssimulating!



play Rating: 8

Um sich von Titeln wie Sim City oder A-Train abzuheben, vollführte Bullfrog für Theme Park einen gefährlichen Spagat: einstiegsgünstig, aber trotzdem komplex und anspruchsvoll - das Resultat kann sich mehr als sehen lassen. Slapstick-Einlagen und Cartoon-Grafikstil treffen den Geschmack der breiten Masse, und für Wirtschaftssimulations-Profis ist der Simulationsmodus eine echte Herausforderung. Viele kleine Animations-Details halten den ambitionierten Freizeitpark-Manager bei Laune, die supereinfache Menü-Steuerung unterstreicht die Klasse des Titels.

A-Train A IV
Evolution Global

SCEE
1 Spieler
ca. 109 DM

Theme Park

Bullfrog Productions
1 Spieler
ca. 69 DM

ECHTZEIT-STRATEGIE



play Rating: 10

Schauplatz dieses munteren Geplänkels von den Westwood Studios ist die Fantasywelt Azeroth. Zu Lande, zu Wasser und in der Luft bekriegt man entweder Orks oder schlägt sich auf die Seite des Feindes und merzt die letzten Überbleibsel der Menschheit aus. Bemerkenswert an Warcraft II sind vor allem die intuitive Benutzerführung und das spritzige Drumherum: ein äußerst detailverliebt aufgemachtes Echtzeit-Strategiespiel mit ausgesprochen viel Tiefgang, das dessen ungeachtet erstaunlich zugänglich bleibt.



play Rating: 10

Westwoods Strategiekraacher überzeugt auf der ganzen Linie: die erstklassige Steuerung, die liebevolle Grafik, der begeisternde Sound und die aufwendigen FMVs lassen keinerlei Kritik zu. Trotz des stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrades sind die Missionen durchweg fair aufgebaut, selbst Genre-Neulinge bleiben im Normalfall von Frusterlebnissen verschont. Command & Conquer katapultiert sich mühelos in den Spieleolymp und sollte in keiner gutsortierten Videospiellesammlung fehlen.

Warcraft II
The Dark Saga

Electronic Arts
1 Spieler
ca. 99 DM

Command & Conquer
Tiberiumkonflikt

Virgin Interactive
1 Spieler
ca. 119 DM



STRATEGIE

Vandal Hearts

Konami
1 Spieler
ca. 109 DM

Kompetent ins Deutsche übersetzte Taktikschlacht mit abwechslungsreicher und fesselnder Handlung. Audiovisuell mit Bitmap-Figuren und „Lala“-Sound eher schmalspurig, stehen dem intelligente Computergegner und mannigfaltige Missionsziele gegenüber. Ca. 20 Stunden effektive Spielzeit sind zum Bestehen der rund 30 Karten vonnöten, die Spielspaßkurve hält sich dabei stets auf allerhöchstem Niveau. Ein spielerisches Highlight mit den Genre-typischen Abstrichen bei der Qualität der Präsentation.



play Rating: 9

X-Com 2 Terror From The Deep

Microprose
1 Spieler
ca. 99 DM

30 Jahre nach der alles entscheidenden Schlacht auf dem Mars kehrt die Alienbrut wider Erwarten zurück. Ein vor 65 Millionen Jahren auf der Erde gestrandetes Schiff rüstet aus den Tiefen des Meeres zu einem groß angelegten Vernichtungsfeldzug. Zeit für X-Com 2! Bis auf eine marginal abgeänderte Hintergrundgeschichte und neue Waffensysteme blieb aber im Grunde alles beim alten. Den Innovationsbonus hat Microprose diesmal zwar verspielt, lockt aber wieder mit überragendem Gameplay, fesselnder Atmosphäre und leicht zugänglicher Steuerung: ein Strategiekraher nicht nur für Wiederholungstäter.



play Rating: 9

Crash Bandicoot

SCEE
1 Spieler
ca. 119 DM

Als direkte Konkurrenz zu Super Mario 64 hochstilisiert, entwickelte sich Crash Bandicoot rasch zum „Everybody's darling“ der PlayStation-User. Mit nur wenigen Aktionsmöglichkeiten eher konventionell inszeniert, demonstrierten die Entwickler um so nachhaltiger, welch enormes technisches Potential in der 32-Bit-Konsole schlummert. Superaufwendig animiert bewegt sich Crash durch eine knallig bunte 3D-Welt, die durch Gouraud Shading plastisch und räumlich wirkt wie keine zweite. Passend zum grafischen Overkill erreicht die Soundkulisse mit südländischen Rhythmen und urkomischen Effekten allerhöchstes PlayStation-Niveau. Und so ganz nebenbei spielt sich Crash auch noch hervorragend - ein Klassiker!



play Rating: 10

Pandemonium!

BMG Interactive
1 Spieler
ca. 99 DM

Pandemonium! beschreitet ähnliche Wege wie Crash Bandicoot. Auf vorgegebenen Wegen führt man die Spielfigur durch dreidimensional aufgebaute Level, ohne allerdings dem Grafikzauber von Sonys Vorzeigeprodukt ernsthaft Paroli bieten zu können. Trotzdem, Pandemonium! ist ein äußerst unterhaltendes Jump'n Run-Vergnügen, das mit seinen zwei Protagonisten Nikki und Fargus, geschickt eingesetzten Licht-/Schatteneffekten, atemberaubenden Kamerafahrten und einer fairen Kollisionsabfrage auch höchsten Ansprüchen gerecht wird.



play Rating: 9

Rayman Platinum

UBI Soft
1 Spieler
ca. 49 DM

Französischer Charme und außergewöhnlicher Grafikstil sind die auffälligsten Merkmale des von UBI Soft ins Leben gerufenen Rayman. Der knuddelige Held ist im allerschönsten Comicstil gezeichnet. Er besteht aus Kopf, Torso, Händen und Füßen, jedoch sind die einzelnen Gliedmaßen nicht miteinander verbunden, wodurch die Animationen besonders weich und rund wirken. In zuckersüßem Ambiente geleitet der Spieler Rayman an den üblichen Tücken und Gemeinheiten eines Jump'n Runs vorbei, die exakte Steuerung und der faire Schwierigkeitsgrad stehen ihm dabei hilfreich zur Seite. Als Platinum-Titel ist Rayman im Preis-/Leistungsverhältnis nicht zu schlagen.



play Rating: 8

Tekken 2

Namco
1-2 Spieler
ca. 119 DM

Tekken 2 - das perfekte 3D-Beat'em Up? Wir sagen ja, auch wenn Tekken 2 optisch mit zweidimensionalen Hintergründen und leicht unrund wirkenden Kämpfern gegen Soul Blade nicht mehr ganz standhalten kann. Namcos Spielhallen-Konvertierung begeistert in erster Linie durch den äußerst dynamischen Spielablauf, komplexe Schlagmanöver und individuelle Kampftechniken. Neueinsteiger erlernen die virtuelle Kunst des Kämpfens im vorbildlichen Practice-Modus, Hardcore-Zocker beweisen sich im Survival-Modus, und in der Gruppe ist der Battle-Modus die ideale Spielweise. Tekken 2 befriedigt alle Beat'em Up-Bedürfnisse und behält gegen die grafisch brillante Konkurrenz durch das meisterliche Gameplay die Oberhand.



play Rating: 10

Soul Blade

Namco
1-2 Spieler
ca. 109 DM

Namcos Soul Blade übertrifft die hauseigene Tekken 2-Konkurrenz zumindest in technischer Hinsicht. Die Darstellung der größtenteils fernöstlichen Fighter sind in Größe, Detail und Animation überragend, die Hintergründe erreichen dieses Niveau nicht ganz. Das waffenklirrende 3D-Spektakel überzeugt durch effektiv inszenierte und durchschlagskräftige Special Moves, muß sich jedoch letztendlich, knapp geschlagen, hinter Tekken 2 mit dem zweiten Platz zufriedengeben.



play Rating: 10

Tobal No. 1

Squaresoft
1-2 Spieler
ca. 99 DM

Ein Beat'em Up von Squaresoft? Man glaubt es kaum, aber Tobal No. 1 hebt sich sogar wohltuend vom Prügelspiel-Einerlei ab. Die Hires-Grafik und die butterweich animierten Charaktere stechen einem sofort ins Auge, die unterschiedliche Spielmechanik hingegen bemerkt man erst etwas später. Squares Prügelspiel erlaubt es dem Spieler nämlich, sich völlig frei im 3D-Raum zu bewegen. So ganz wollte sich der Rollenspiel-Routinier aber wohl doch nicht von seinen Wurzeln lösen und integrierte darüber hinaus einen durchaus fordernden Quest-Modus mit starken RPG-Elementen: erfrischend anders, aber auch tiefgehend.



play Rating: 9

Bust-A-Move 2 Arcade Edition Platinum

Taito
1-2 Spieler
ca. 49 DM

1:1-Umsetzung von Taitos Erfolgsautomaten mit genial einfachem Spielprinzip. Zwei kleine Drachen räumen vom unteren Bildrand aus mit einer speziellen Kanone verschiedenfarbige, an der Decke hängende Blasen ab, indem mindestens drei gleichfarbige zu einem Gebilde zusammengefügt werden. Je komplexer die abgeschossene Konstruktion, je gewagter der Schuß, desto größer der Schaden beim computergesteuerten oder menschlichen Gegenüber. Solisten starten im Puzzle-Modus und lösen innerhalb eines Zeitlimits vorgegebene Problemsituationen: ein Knobelspiel der Extraklasse mit schier unendlichem Suchtpotential im Zwei-Spieler-Modus.



play Rating: 9

Lost Vikings 2 Norse By Norsewest

Interplay
1 Spieler
ca. 99 DM

„Einer für alle, alle für einen“ - getreu diesem Motto praktizieren die drei Nordmänner Eric, Olaf und Baelog in Interplays Sequel Teamwork und zwingend erforderliche Einigkeit. Durch die geschickte Kombination der individuellen Fähigkeiten meistern die Wikinger selbst unüberwindlich erscheinende Hindernisse. Zwar witzig, aber nicht sonderlich aufwendig inszeniert, lockt Lost Vikings 2 mit forderndem Schwierigkeitsgrad und hoher Langzeitmotivation.



play Rating: 8

Suikoden

Konami
1 Spieler
ca. 109 DM

Klassisches Rollenspiel mit Gähn-Optik auf 16-Bit-Niveau, verzwickter Story und schönem Sound. Im traditionellen Stil bewegt sich die Party des Spielers auf einer Oberlandkarte und wird nach dem Zufallsprinzip in Kämpfe verwickelt. Statt dem Kauf neuer Waffen läßt man seine alten schärfen, um die Durchschlagskraft zu erhöhen - die einzige „Innovation“ zu üblichen RPGs. Suikoden ist trotz des armseligen technischen Rahmens für Genre-Fans bedenkenlos eine Empfehlung wert.



play Rating: 9

DEN KSPIELGESCHICKLICHKEIT

Lost Vikings 2 Norse By Norsewest

Interplay
1 Spieler
ca. 99 DM

„Einer für alle, alle für einen“ - getreu diesem Motto praktizieren die drei Nordmänner Eric, Olaf und Baelog in Interplays Sequel Teamwork und zwingend erforderliche Einigkeit. Durch die geschickte Kombination der individuellen Fähigkeiten meistern die Wikinger selbst unüberwindlich erscheinende Hindernisse. Zwar witzig, aber nicht sonderlich aufwendig inszeniert, lockt Lost Vikings 2 mit forderndem Schwierigkeitsgrad und hoher Langzeitmotivation.



play Rating: 8

Suikoden

Konami
1 Spieler
ca. 109 DM

Klassisches Rollenspiel mit Gähn-Optik auf 16-Bit-Niveau, verzwickter Story und schönem Sound. Im traditionellen Stil bewegt sich die Party des Spielers auf einer Oberlandkarte und wird nach dem Zufallsprinzip in Kämpfe verwickelt. Statt dem Kauf neuer Waffen läßt man seine alten schärfen, um die Durchschlagskraft zu erhöhen - die einzige „Innovation“ zu üblichen RPGs. Suikoden ist trotz des armseligen technischen Rahmens für Genre-Fans bedenkenlos eine Empfehlung wert.



play Rating: 9

SPORTSPIELSPORTSPIEL



play Rating: 9

Action-orientiertes Gekicke mit feiner Steuerung, fiktiven Spielern, extrem hoher Langzeitmotivation und gewaltigem Spielspaßpotential im Mehr-Spieler-Modus. Der durchschnittlichen, weil gegenüber der original Super Nintendo-Version nur minimal verbesserten Grafik steht eine ausgezeichnete Spielbarkeit gegenüber - Gameplay statt Technik! Einziges Manko: die konsolengesteuerten Teams sind selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad keine Herausforderung.

International Superstar Soccer Deluxe

Konami
1-4 Spieler
ca. 109 DM



play Rating: 9

EAs Madden-Serie ist Kult und bürgt für Qualität, erst recht auf der PlayStation. Das anerkannt geniale Gameplay mit übersichtlichen sowie verständlichen Play Books, ausgefeilter Steuerung und variabler Spielfeldendarstellung läßt keinerlei Wünsche offen. Technisch reizt Madden die PlayStation nicht bis ins Letzte aus, die euphorisch mitgehende Zuschauerkulisse jedoch ist vom Leckersten: akkurate und kompetente Umsetzung des amerikanischen Volkssports!

Madden NFL 97

Electronic Arts
1-8 Spieler
ca. 99 DM



play Rating: 9

Höchst komplexes Eishockeyjuwel mit variabler Spielweise und starken Konsolengegnern. Die geschmeidigen Motion Capture-Animationen der Kufencracks werden durch die intelligente Kameraführung wunderschön eingefangen, am Spielaufbau gibt es bis auf die fehlende Trade-Option nichts auszusetzen. Den 26 NHL-Teams mit den Originalprofis stehen 16 World Teams zur Seite. Hochklassige Puck-Action mit fehlerloser, detaillierter Grafik und intelligenten CPU-Spielern.

NHL Powerplay

Virgin Interactive
1-8 Spieler
ca. 99 DM



play Rating: 9

97er-Update zu Sonys Erfolgsprodukt Total NBA mit feinen, aber wirkungsvollen Verbesserungen. War schon das Original mit hochauflösender Grafik und lebensecht wirkenden Animationen ein technisches Glanzlicht, hat man sich beim Sequel vornehmlich um das Feintuning der Steuerung sowie um einen umfangreicheren Statistikteil bemüht: stilvoll inszenierte Korb-Action mit ernsthaftem Simulationscharakter und famoser Spielbarkeit.

Total NBA '97

SCEE
1-8 Spieler
ca. 89 DM



play Rating: 8

Hübsches Polygon-Tennis mit ordentlichem Schlagrepertoire und US-Kanonier Pete Sampras als Namenspatron. Den tölpelhaften Computergegnern läßt man mit trickreichem Serve & Volley-Spiel nicht den Hauch einer Chance, darunter leidet die Motivation bei Einzelspielern erheblich. Zum Matchwinner avanciert Sampras Extreme Tennis erst im Mehr-Spieler-Modus, mit Taktik und Finessen wird um jeden Punkt bis zum sprichwörtlichen Umfallen gekämpft. Auch im virtuellen Tenniszirkus ist Pete die unangefochtene Nr. 1

Sampras Extreme Tennis

Codemasters
1-4 Spieler
ca. 69 DM



play Rating: 9

Ausgereifte Lizenz-Golfsimulation mit nur zwei Kursen, aber perfektionierter Schlagtechnik und feiner Schwierigkeitsgradjustierung. In punkto Grafik mit Bild-in-Bild-Funktion ohne Fehl und Tadel, gefällt zudem die Risiko-Einschätzung der CPU vor der Ausführung eines Schlages. Im Vergleich zur 96er-Version etwas besser, sind die Fortschritte für einen Neukauf insgesamt zu gering. Erstkäufer spielen natürlich auf den 97er-Plätzen.

PGA Tour 97

Electronic Arts
1-4 Spieler
ca. 99 DM



play Rating: 9

Scheinbar zum Zweck der bloßen Körpererertüchtigung konzipierter Leichtathletikzehnkampf, dessen schweißtreibende Joypad-Rütteltechnik den Spieler oftmals mehr außer Puste bringt als sein virtuelles Polygonpendant. Für Rekord-Freaks und als Party Game Goldmedaillen-verdächtig, trüben minimale Schwächen bezüglich der Übersichtlichkeit in den Laufdisziplinen bei mehreren Spielern gleichzeitig den Spielspaß nur unerheblich.

International Track & Field

Konami
1-4 Spieler
ca. 109 DM



play Rating: 9

Würmer sind Weichtiere, aber keine Weicheier - zumindest nicht in Worms. Jeweils in verschworenen Vierertrüps, die mit eigenen Namen versehen werden können, beharken sich einzelkämpferprobt Wurmöldner rundenweise in zufällig generierten Landschaften mit Fernlenkraketen, Uzis, Granaten, Bazookas und auch den Fäusten. Sowohl der sich ständig drehende Wind wie auch die Unwegsamkeiten des Geländes beeinflussen das Kampfgeschehen nachhaltig, nicht selten erwischt es bei einem Angriff dummerweise die eigenen Jungs: das wurmt! Worms verzichtet auf opulente Grafiken und pompösen Sound, sondern fasziniert durch das genial einfache Spielprinzip und die ungemein witzige Aufmachung.

Worms Platinum

Ocean Software
1-4 Spieler
ca. 49 DM



play Rating: 9

Knuddeliger und kultiger Draufsicht-Racer für bis zu acht Spieler gleichzeitig. Codemasters hielt am bemerkenswert einfachen und doch so fesselnden Spielprinzip fest, die gesamte Präsentation jedoch wurde in brillanter Form auf Sonys 32-Bit-Konsole ausgerichtet. Ein frisch gedeckter Frühstückstisch muß ebenso wie der malerische Gartenteich hinterm Haus als Rennstrecke erhalten: Mit einer Vielzahl an Mini-Kutschen drängelt und schubst man um Punkte, Sieg und Schadenfreude. Micro Machines V3 ist durch sein unkompliziertes Handling und seine technische Klasse neben Worms der ideale Spieletitel für lange Partynächte.

Micro Machines V3

Codemasters
1-8 Spieler
ca. 109 DM

Gewinnspiel

Schreibt bitte an:
Redaktion **play** PLAYSTATION
Stichwort: Umsonst spielen
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß: 15.9.97

>>>> 30 x Bust-A-Move 2
>>>> 30 x Alien Trilogy
>>>> jeweils 5 Platinum + 25 Press CDs
[ohne Anleitung]

Total Drivin'

Markus Weihrich



Die Straßen sind manchmal durch Hindernisse blockiert, die nur eine enge Durchfahrt freilassen.

Rennspielfreunde, die im Besitz einer PlayStation sind, können sich auf dem boomenden Markt bestens mit Toptiteln versorgen. Je nach persönlichen Präferenzen könnt Ihr in den Fußstapfen von Ari Vatanen echtes Rallyefeeling erleben (V-Rally), mit den Boliden aus der Formel 1 im gleichnamigen Spiel auf den Originalstrecken nach dem Weltmeistertitel jagen oder in Rage Racer und Porsche Challenge waghalsige Straßenrennen fahren. An dieser Konkurrenz muß sich jedes neue Rennspiel unweigerlich messen und macht dabei oft keine gute Figur.

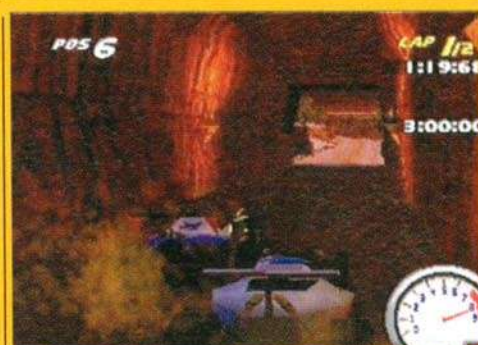
Wäre es nicht möglich, das Beste aus all diesen Spielen auf einen Silberling zu packen und quasi über Nacht alle Verkaufs-

rekorde zu brechen? Mit Total Drivin' versucht Ocean eben dies zu verwirklichen. Ihr habt insgesamt 36 Strecken zur Verfügung, auf denen 42 unterschiedliche Fahrzeuge eingesetzt werden können. Der Clou dabei ist aber, daß mit der Wahl der Strecke auch die Art des Rennens, vom Indy Car über Straßenrennen und Rallyefahrten bis hin zu Wettbewerben mit frisierten Buggies auf Sandpisten, festgelegt wird. Entsprechend des eingestellten Kurses ändert sich auch das Fahrverhalten der Kutschen. Während die Fahrzeuge bei den Straßenrennen noch fast jeden Fehler vergeben, sieht die Sache auf rutschigen Sandpisten ganz anders aus. Zu Beginn ist pro Rennen nur eine Strecke anwählbar, nach einem gewonnenen kommen dann neue Events hinzu.

Die Grafikengine von Total Drivin' ist gutes Mittelmaß - bei den langsameren Strecken wirkt sie noch etwas gebremst, die Indy Car-Rennen sind aber schnell und wunderschön flüssig. Über den Sound kann noch nichts gesagt werden, da dieser in unserer Vorabversion nur in Ansätzen vorhanden war. Insgesamt scheint Total Drivin' ein Titel zu werden, auf den Ihr Euch wegen der großen Abwechslung auch freuen könnt, selbst wenn Ihr keine ausgesprochenen Fans des Rennspiel-Genres seid.



Glasnost macht es möglich - mit dem Indy Car durch Moskau.



Auf Sandpisten, wie hier in Ägypten, wirbeln die Fahrzeuge viel Staub auf.



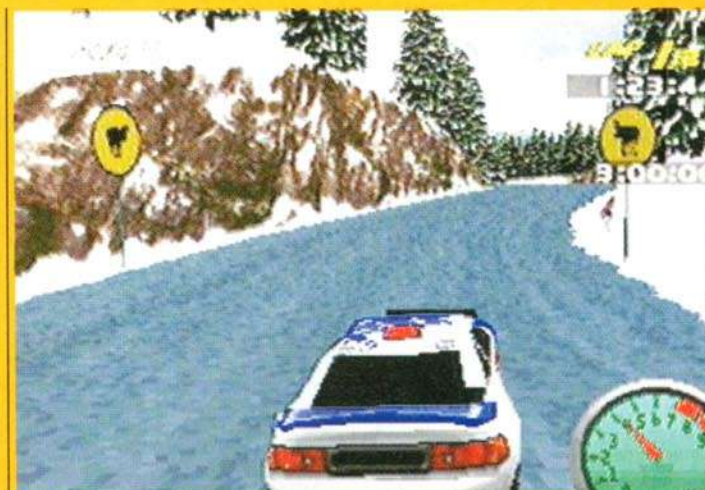
Die sehr detailliert designten Fahrzeuge federn in Kurven und bei Sprüngen ein.



Bei Zusammenstößen sprühen zwar effektiv Funken, den Fahrzeugen schaden die Karambolagen aber nicht.



Die Licht-/Schatteneffekte bei den häufigen Tunneldurchfahrten sind gut gelungen.



In den Schweizer Alpen ist nicht nur das Fahrverhalten auf der teilweise verschneiten Strecke sehr realistisch, beim Streckendesign wurde sogar an nette Kleinigkeiten, wie hier die Straßenschilder, gedacht.

information

- Genre Rennspiel
- Spieler 1-4
- Hersteller Ocean Software
- Entwickler Eutechnyx
- Testmuster Laguna
- Erscheint ca. Oktober

Laguna/Infogrames & play PLAYSTATION Gewinnspiel

V-Rally ist momentan DAS Highlight unter den Rennspielen. Perfekt durchgestylt, kitzelt die **virtuelle** Raserei über Stock und Stein schier Unmögliches aus der PlayStation heraus. In Zusammenarbeit mit Laguna/Infogrames verlosen wir zu dem Toptitel eine ganze Menge an leckeren Preisen:

14 geniale V-Rally-Spiele

2 hochwertige Bomberjacken (rot/schwarz)

11 coole T-Shirts

22 lässige Baseball-Caps

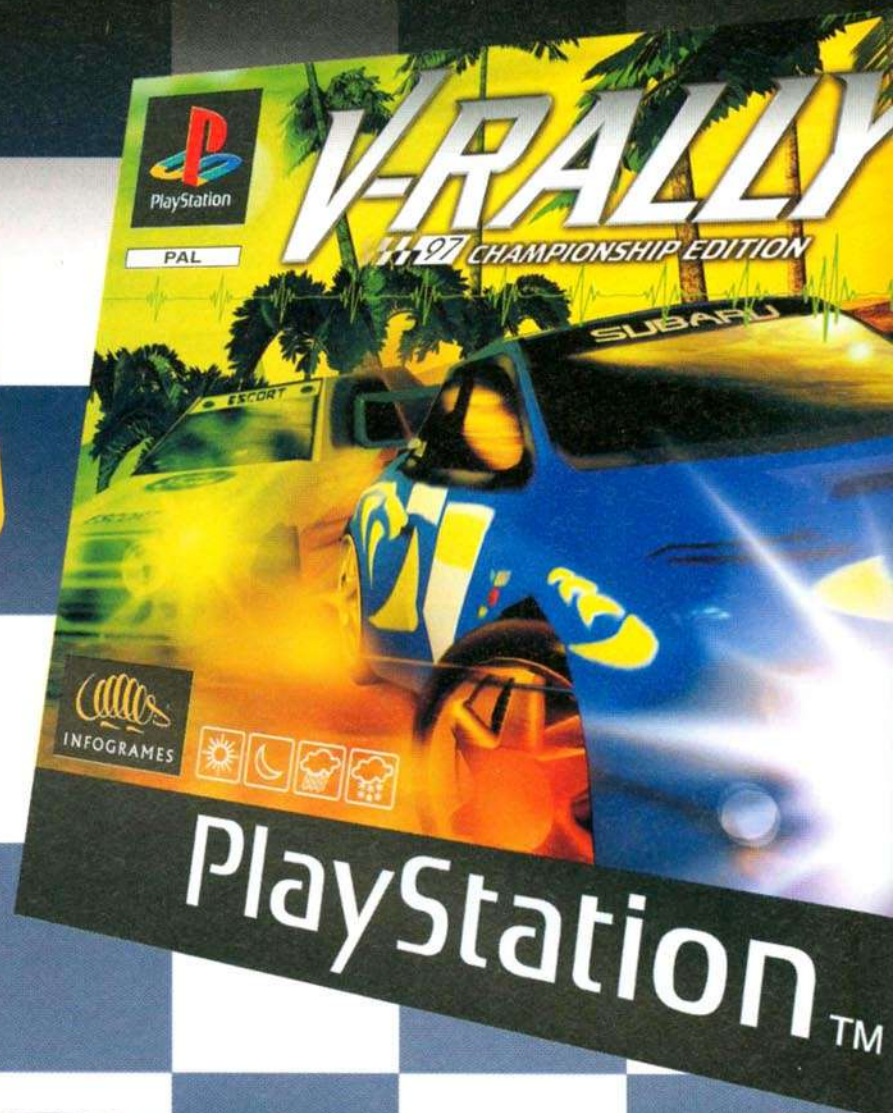
2 Überraschungspakete

Es lohnt sich also mitzuspielen! Ihr müßt nur folgende Frage richtig beantworten:
Was bedeutet das „V“ im Titel von V-Rally?

Schickt eine Postkarte mit der richtigen Lösung an:

Redaktion
play PLAYSTATION
Stichwort: „V-Rally“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist der 15.09.1997,
die Gewinner werden in Ausgabe 11/97
bekanntgegeben.



Tel.: 02504 - 9330 - 0

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr Sa. 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen:

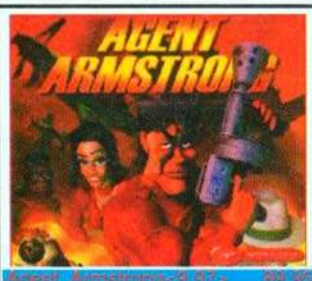
Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

PSX Videospiele:



A-Train <STR> 89,95
A. Senna Kart Duel <R> 79,95
Actua Soccer Club Ed. 79,95
Adidas Power Soccer 79,95
Adidas Power Soccer 2 84,95



Agent Armstrong <R> 84,95
Agile Warrior - F 111 <A> 69,95
Aquanaut's Holiday 69,95
.....<SIM> 69,95
Assault Rigs <Link> <A> 69,95
Baphomet's Fluch 79,95
.....<ADV> 79,95
Batman Forever <A> 69,95
Battle Arena..... 89,95
.....Toshinden 2 <F> 89,95
Battle Stations <ST> 79,95
Bedlam <A/STR> 89,95
Black Dawn <A> 79,95
Blam! Machinehead <A> 69,95
Blazing Dragons <ADV> 69,95
Blood Omen - 89,95
Legacy of Kain <ADV> 89,95
Burning Road <Link/R> 69,95
Carnage Heart <A/STR> 69,95
Chronicles of the Sword..... 79,95
.....<ADV> 79,95
Command & Conquer 89,95
.....<STR> 89,95
Contra - Probotector 89,95
.....<A/SH> 89,95
Cool Boaders <R> 79,95
Crash Bandicoot <JR> 89,95
Crow, The <A> 69,95
Crypt Killer <SH> 89,95
Cyberia <a> <ADV> 69,95
Darklight Conflict <A> 79,95
Davis Cup Tennis <SP> 69,95
Descent 1 & 2 <A> je 59,95
Destruction Derby 2 <R> 79,95
Disc World <ADV> 79,95
Earthworm Jim 2 <JR> 69,95
Epidemic <A> 69,95
Excalibur <ADV> 89,95



Exhumed <A> 69,95
Extreme Games 2 <SP> 69,95
Floating Runner <JR> 69,95
Formel 1 <Link> <R> 89,95



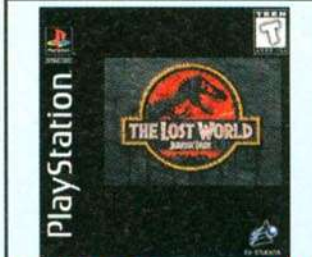
Formula 1 97 <R> 99,95
Galaxian 3 <SH> 69,95
Grid Run <A> 79,95



Hard Boiled <A> 89,95
Hardcore 4x4 <R> 79,95
Independence Day <A> 79,95
International Superstar..... 69,95
.....Soccer Deluxe 69,95
International Superstar 69,95
.....Soccer Pro <SP> 89,95

PSX Videospiele:

Jet Rider <R> 69,95
John Madden '97 <SP> 64,95
Jumping Flash 2 <A> 69,95
Jupiter Strike <SH> 69,95



Jurassic Park 2 89,95
Kileak the Blood <A> 69,95
King Of Fighters <F> 69,95
King's Field <RPG> 69,95
Krazy Ivan <Link/A> 69,95
Little Big Adventure 79,95
Lost Vikings 2 <G> 69,95
Mechwarrior 2 <R> 79,95



Mega Man X3 79,95
Mickey's Wild Adventure 79,95
Micro Machines V3 <R> 89,95



Motor Toon GP 2 <R> 79,95
MTV'S Slamscape <A> 79,95
Myst <ADV> 79,95
Namco Museum 2 & 3 je 69,95
Namco Soccer P. Goal 69,95
Nanotek Warrior <SIM> 79,95
NBA In the Zone 2 <SP> 84,95
NBA Jam Extreme 69,95
NBA Live '97 <SP> 64,95
Need for Speed 2 <R> 69,95
NFL Game Day 69,95
NFL Quarterback '97 69,95
NHL Face Off <SP> 79,95
NHL Face Off '97 <SP> 69,95
NHL Hockey '97 <SP> 64,95



NHL Powerplay Hockey 69,95
Overblood <ADV> 79,95
Penny Racers <R> 69,95
Penny Racers <F> 79,95
PGA Golf '97 <SP> 64,95
Philosoma <SH> 69,95



Porsche Challenge <R> 69,95
Power Move Wrestling 79,95
Psychic Force <F> 79,95
Rage Racer <R> 79,95
Raging Skies <Link/SH> 89,95
Raiden Project <SH> 69,95

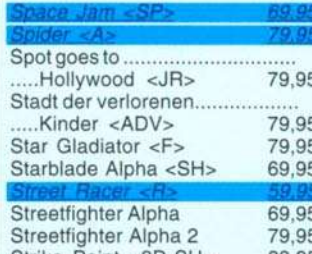


Rally Cross <R> 89,95
Ran Soccer <a> 69,95
Raven Project <A/ADV> 89,95
Rebel Assault 2 <SH> 84,95
Resident Evil <ADV> 89,95
Resident Evil <us/ADV> 99,95
Resident Evil & 99,95
.....Spieleberater 99,95

PSX Videospiele:



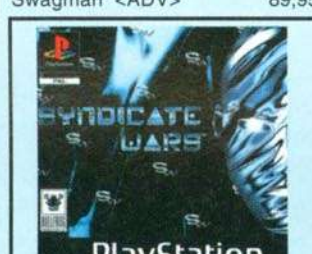
Resident Evil 89,95
.....Director's Cut <R> 89,95
Return Fire <A/ST> 69,95
Ridge Racer Rev.<R> 79,95
Riot <Future-SP> 69,95
Robotron X <A> 69,95
Sampras Tennis <SP> 69,95
Samurai Shodown <F> 69,95
Sim City 2000 <ST> 79,95
Skeleton Warriors <A> 69,95
Slamscape "MTV" <A> 79,95
Soulblade <F> 89,95



Space Jam <SP> 69,95
Spider <A> 79,95
Spot goes to 79,95
.....Hollywood <JR> 79,95
Stadt der verlorenen..... 79,95
.....Kinder <ADV> 79,95
Star Gladiator <F> 79,95
Starblade Alpha <SH> 69,95
Street Racer <R> 59,95
Streetfighter Alpha 69,95
Streetfighter Alpha 2 79,95
Strike Point <3D-SH> 89,95
Suikoden <RPG> 89,95



Super Puzzle Fighter 2 79,95
Swagman <ADV> 89,95



Syndicate Wars <ST> 79,95
Tekken 2 <F> 89,95
Ten Pin Alley "Bowling" 69,95

FAST 250 VERSCHIEDENE SPIELE AUF LAGER!!!

NHL Powerplay Hockey 69,95
Overblood <ADV> 79,95
Penny Racers <R> 69,95
Penny Racers <F> 79,95
PGA Golf '97 <SP> 64,95
Philosoma <SH> 69,95

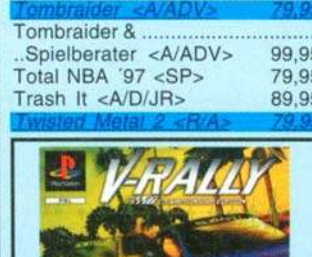


Power Move Wrestling 79,95
Psychic Force <F> 79,95
Rage Racer <R> 79,95
Raging Skies <Link/SH> 89,95
Raiden Project <SH> 69,95



Rally Cross <R> 89,95
Ran Soccer <a> 69,95
Raven Project <A/ADV> 89,95
Rebel Assault 2 <SH> 84,95
Resident Evil <ADV> 89,95
Resident Evil <us/ADV> 99,95
Resident Evil & 99,95
.....Spieleberater 99,95

Tenka <A> 89,95
Test Drive: Off Road <R> 89,95
Thunderhawk 2 <3D-SH> 69,95
Tilt "Flipper" 69,95
Time Crisis & Gun <jp.> 179,95
Tobal No. 1 <F> 79,95
Tokyo Highway Battle 89,95
Tombräider <A/ADV> 79,95
Tombräider & 99,95
.....Spielberater <A/ADV> 99,95
Total NBA '97 <SP> 79,95
Trash It <A/DJR> 89,95
Twisted Metal 2 <R/A> 79,95



V-Rally <R> 89,95
Vandal Hearts <ST> 89,95
Victory Boxing <F/S> 79,95
Virtua Pool <SP> 79,95



Warcraft II <R> 89,95
Wing Commander 3 & 4 je 89,95
.....<A/ADV> je 89,95
X-Com 1 -
.....Enemy Unknown <A/ST> 89,95

PSX ZUBEHÖR:



PlayStation 2
5 Spieler Adapter 59,95
Action Replay 89,95
.....Game Buster 89,95
Adapter für Joystick 39,95
Antennenkabel 39,95
CD - Leerhüllen <10er Set> 5,90
Demo CD <us> 14,95
Demo CD "neue" <us> 24,95

E3 MESSE-VIDEO
<News & aktuelle Infos
über eine große Anzahl
demnächst erscheinender
Games für N64 /
PSX / SATURN etc.>
direkt aus Atlanta 39,95



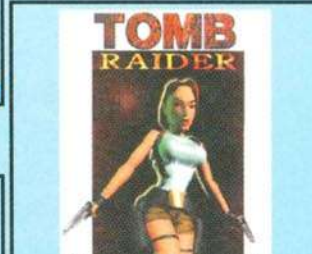
Gun & Laser auf's Ziel
Gun Avenger 59,95
Gun Justiver 69,95
Gun & Laser auf's Ziel
Infrarot-Joystick-Set 59,95
Joyboard Namco 89,95
Joypad Alps 89,95
Joypad Ascii 49,95
Joypad farbig je 29,95
Joypad Hori PS 10B 49,95
Joypad Innovation 19,95
Joypad Original 39,95
Joypad Sakara DX607 49,95
Joypad SV 1103 34,95
Joypad Zero/Capcom 39,95
Joypadverlängerung 19,95
Joystick Analog 99,95
Joystick Ascii 89,95
Lenkrad 109,95
Lenkrad mit Fußpedal 129,95
Lenkrad V3 139,95
Link Kabel 19,95
Memory Card 29,95
Memory Card "Original" 39,95
Memory Card 8 MB 59,95
Memory Card 240 Slot 69,95
Memory Card 360 Slot 89,95
Mouse 49,95
neGcon <Analog-Pad> 69,95



PSX stabile Tragetasche 9,95
PSX stabile Tragetasche &
Memory Card & Pad 79,95
RGB Kabel 19,95
Umbauchip & Anleitung 29,95

Über 40.000 Artikel für Video- und PC Spiele auf Lager! Davon allein über 10.000 Artikel für PlayStation!!!

SPIELBERATER DEUTSCH:
Alien Trilogy 14,80
Alone in the Dark 1 & 2 14,80
Baphomet's Fluch 14,80
Blazing Dragons 14,80
Casper 14,80
Chronicles of the Sword 14,80
Command & Conquer 14,80
Cyberia 14,80
D 14,80
Disc World 1 & 2 14,80
Fade to Black 14,80
Little Big Adventure 14,80
Myst 14,80
Rebel Assault 2 14,80
Resident Evil 14,95
Stadt der verlorenen 14,80
.....Kinder 14,80
Syndicate Wars 14,80
Tekken 2 14,80
Toshinden 2 14,80
Time Commando 14,80



Tomb Raider 29,95
Warhammer 14,80
Wing Commander 3 14,80
Wing Commander 4 14,80
Umbauchip & Anleitung 29,95

Info: Unterstrichene, Kursive, Schwarze Titel = Preisreduzierung
Balken mit weißer Schrift = Neuheiten

Play Station -



Air Combat <A> 39,95
Alien Trilogy <dt./A> 49,95
Alien Trilogy 49,95
....."uncut" <a/A> 49,95
Alone in the Dark 2 49,95
.....<ADV> 49,95
Battle Arena 39,95
.....Toshinden <F> 39,95
Blam! Machinehead 59,95
.....<a/A> 59,95
Blast Chamber <A> 59,95
Breakpoint Tennis <SP> 49,95
Bubble Bobble <JR> 59,95
Chessmaster <ST> 49,95
Criticom <F> 39,95
Cybersled <A> 49,95
Cyberspeed <R> 39,95
Darkstalkers <F> 59,95
Destruction Derby <R> 39,95
Disruptor <a/A> 59,95
Fade to Black <A/ADV> 49,95
FIFA Soccer 96 39,95

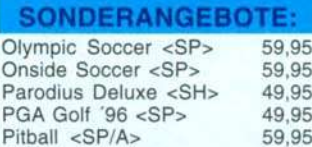


FIFA Soccer 97 49,95
Firo & Klawd <a/A> 59,95
Galaxy Fight <F> 49,95
Gex <JR> 49,95
Goal Storm <SP> 49,95
Hi-Octane <R> 49,95
Hyper Final Tennis 49,95
In the Hunt <SH> 39,95
Incredible Hulk <A> 49,95
Iron & Blood <F> 59,95
Iron Man - 49,95
.....XO Manowar <F> 49,95
Johnny Bazoookatone 49,95
.....<JR> 49,95
Jupiter Strike <SH> 49,95
Konami Open Golf <SP> 59,95
Lone Soldier uncut <a/A> 59,95
Magic Carpet <A/ST> 59,95
NBA - In the Zone <SP> 49,95
NBA Jam Tournament 49,95
NBA Live '96 <SP> 49,95
Novastorm <SH> 49,95
Off World 59,95
.....Interceptor <R> 59,95
Olympic Games <SP> 59,95

ZEICHENERKLÄRUNG:

A = Action
ADV = Adventure
F = Fighting
G = Geschicklichkeit
JR = Jump 'n 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

Play Station -



Soviet Strike <uncut> 59,95
.....<a/A> 59,95
Space Hulk <3D-A> 49,95
Starfighter 3000 <SH> 59,95
Starwinder <A> 39,95
Steel Harbinger <A> 39,95
Streetfighter the Movie 49,95
Striker '96 <SP> 59,95
Supersonic Racer <R> 39,95
Superman Racer <a> 39,95
Tekken <F> 39,95
Thunderhawk 2 49,95
.....<a/uncut/A> 49,95
Time Commando <A> 59,95
Titan Wars <3D-SH> 59,95
Total Eclipse 59,95
.....Turbo 3D-SH> 59,95
True Pinball "Flipper" 49,95
Turbo Racer <A/SH> 59,95
View Point <SH> 49,95
Virtual Golf <SP> 59,95
Warhammer <ST> 59,95
Warhawk <A-3D-SH> 59,95
Whizz <JR/G> 59,95
Williams Arcade Hits 49,95
Wipe Out <R> 39,95
World Cup Golf <SP> 49,95
Worms <A/ST> 49,95
Wrestlemania Arcade 39,95
X2 <SH> 59,95
Zero Divide <F> 49,95



Soviet Strike <uncut> 59,95
.....<a/A> 59,95

Space Hulk <3D-A> 49,95
Starfighter 3000 <SH> 59,95
Starwinder <A> 39,95
Steel Harbinger <A> 39,95
Streetfighter the Movie 49,95
Striker '96 <SP> 59,95
Supersonic Racer <R> 39,95
Superman Racer <a> 39,95
Tekken <F> 39,95
Thunderhawk 2 49,95
.....<a/uncut/A> 49,95
Time Commando <A> 59,95
Titan Wars <3D-SH> 59,95
Total Eclipse 59,95
.....Turbo 3D-SH> 59,95
True Pinball "Flipper" 49,95
Turbo Racer <A/SH> 59,95
View Point <SH> 49,95
Virtual Golf <SP> 59,95
Warhammer <ST> 59,95
Warhawk <A-3D-SH> 59,95
Whizz <JR/G> 59,95
Williams Arcade Hits 49,95
Wipe Out <R> 39,95
World Cup Golf <SP> 49,95
Worms <A/ST> 49,95
Wrestlemania Arcade 39,95
X2 <SH> 59,95
Zero Divide <F> 49,95

FREAK'S SHOP Verkaufs-Charts:

1. V-Rally
2. FIFA Soccer '97
3. Final Fantasy VII
4. Exhumed
5. Syndicate Wars
6. Resident Evil
7. Tombräider
8. Need for Speed 2
9. Alien Trilogy Plat.
10. Rage Racer



Ab Oktober erhältlich:
80-seitiges Din A4 4-Farb-Magazin mit
Produktübersicht vieler N64, PSX und
Saturn Artikel (überwiegend mit Bild
und Kurzbeschreibungen), Spiele-
Previews, -Reviews, Underground-
Berichten aus Europa, USA und Japan
und Verlosung mit 33 Gewinnen !!!



Final Fantasy VII

Mischa Strecker



Cloud bereitet sich auf den Angriff vor.

Mal sehen, was dieses Spiel zu bieten hat, dachte ich mir und legte die erste von drei CDs in die PlayStation ein. Acht Stunden später begrüßten die Vögel die aufgehende Sonne, und ich konnte endlich die verkrampten Finger vom Joypad lösen und mich torquellenderweise zum Matratzenhorchdienst begeben!

Zur Story: Final Fantasy spielt diesmal nicht in der Vergangenheit oder der Gegenwart, sondern in einer fiktiven Zukunft, in der ein Energiegigant namens Shinra Inc.



Einer der Optionsbildschirme.

mittels einer neuen Art der Energiegewinnung und seiner Polizei Soldier die Zügel des Planeten und seiner Bewohner fest in der Hand hält. Mako Energy heißt das Zauberwort in diesen Tagen auf dieser Welt. Sie ist leicht zu erzeugen, und die unmittelbaren schädlichen Nebenwirkungen anderer Methoden sind auch nicht vorhanden. Im Prinzip wird nur der Lebenssaft der Erde angezapft und in eine brauchbare Form der Energie umgewandelt. Der andere Effekt von Mako ist, daß Materie oder Lebewesen, die damit bestrahlt werden, eine Art magische Kraft entwickeln. So sind Mensch und Tier in der Lage, Blitze zu schleudern, Gegner zu rösten oder zu vereisen oder Freunde zu heilen. Allerdings hat Mako auch schlechte Nebenwirkungen. Durch die zügellose Ausbeutung der Lebensenergie des Planeten beginnt dieser langsam, aber sicher zu sterben. Die Oberfläche verwandelt sich in eine Ödnis, auf der nichts mehr wächst! Die einzigen, wirklich bewohnbaren Gegenden sind riesige Stadtkomplexe, die auf Stelzen weit über der Erdoberfläche thronen. Einer davon ist Midgar, dort leben die Wohlhabenden und Mächtigen

der Gesellschaft, denn nur die können es sich leisten, dort zu sein. Der Rest vegetiert im wahrsten Sinne des Wortes im Schatten dieser Städte vor sich hin und bekommt quasi live mit, wie Boden und Früchte langsam verrotten. Um diese Entwicklung aufzuhalten, hat sich um einen kräftigen Kerl namens Barret eine Gruppe gebildet, die den wohlklingenden Namen „Avalanche“ trägt. Barret und die Mitglieder von Avalanche haben es sich zur



Aethra beginnt mit einem Heilzauber.



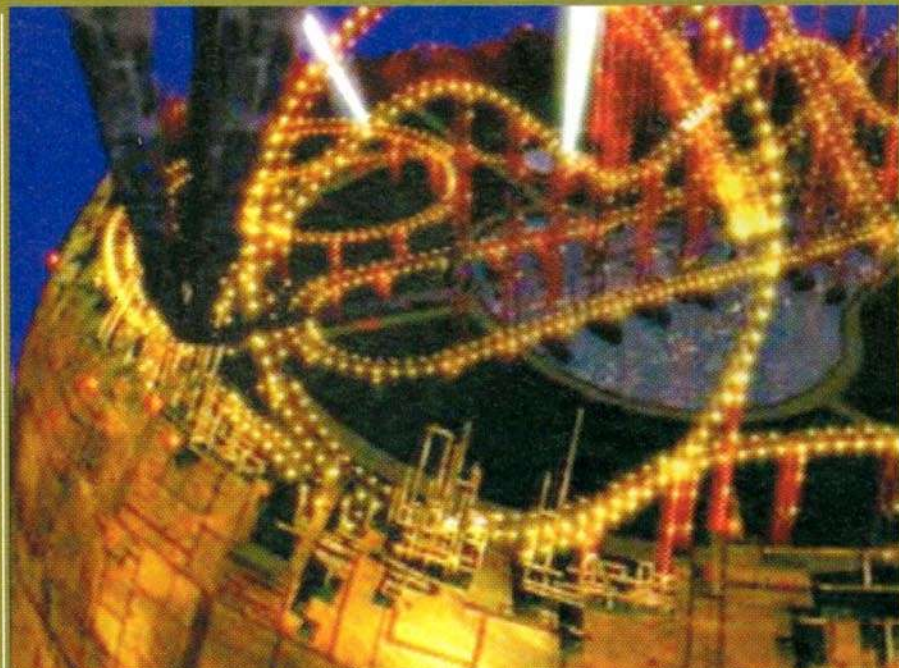
Der Zauber wirkt, die Gruppe wird geheilt.



... und ist wieder zu neuen Schandtaten bereit.



Die Auswahl fällt schwer, und noch sind es wenige, zwischen denen man wählen muß.



Ein Vergnügungspark der Superlative.



„There's a light....“



Eine der Attraktionen im Vergnügungspark, das Chocobo-Rennen.



Der Vergnügungspark in seiner ganzen Pracht.

Aufgabe gemacht, die Menschheit von dem Übel Shinra zu befreien und den Planeten zu retten. Um dieses Ziel zu erreichen, sind sie in der Wahl ihrer Mittel nicht gerade zimperlich. An dieser Stelle kommt auch der eigentliche Held ins Spiel. Cloud, ein Ex-Soldier, stößt mehr aus finanziellen Gründen denn aus Umwelt-schutzmotivation oder gar Nächstenliebe zur Avalanche und macht auch gleich beim ersten

Schlag gegen einen von Shinras Mako-Reaktoren mit. Aus Geldgier wird aber bald Überzeugung, und Cloud verschreibt sich Avalanche gänzlich. Nach und nach muß die Gruppe jedoch feststellen, daß der ganze Schlamassel weit größere Ausmaße hat, als zuerst angenommen. Entgegen der landläufigen Meinung, daß der Mensch das einzige vernunftbegabte Wesen auf der Erde ist, stellt sich heraus, daß es noch andere gibt. Einer von ihnen, Sephiroth, will deren einstige Größe wiederherstellen und die Menschen und den Planeten beherrschen. Das und noch einiges andere mehr veranlaßt Cloud, Barret und ihre Freunde dazu, Midgar zu verlassen, um Ancient aufzuhalten!

Das alles ist aber nur der Anfang einer sehr stimmungsvollen Story, die immer wieder zu überraschenden Wendungen führen kann. Sie wird vom großen Thema Umweltschutz beherrscht, jedoch ohne daß sie dabei in übermäßiger Form den Zeigefinger in die Höhe hebt. Nach und nach kann man im Spiel so einiges über seine Mitstreiter und vor allem über den eigenen Helden herausfinden, was einem manchmal den entscheidenden Hinweis für das weitere Spiel gibt. Ein ganz dickes Lob gebührt Square jedoch für die Tatsache, daß die Charaktere während des Spiels kein bloßes Beiwerk sind, sondern ein echtes Eigenleben entwickeln. Es ist schon witzig mitanzusehen, wenn Barret einen seiner Avalanche-Mitstreiter zum Schweigen bringt oder wenn er mal wieder

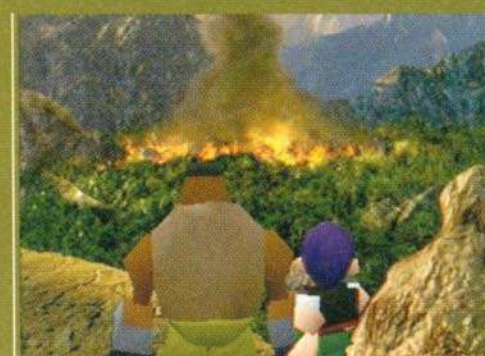


Auf die Plätze, fertig, los.

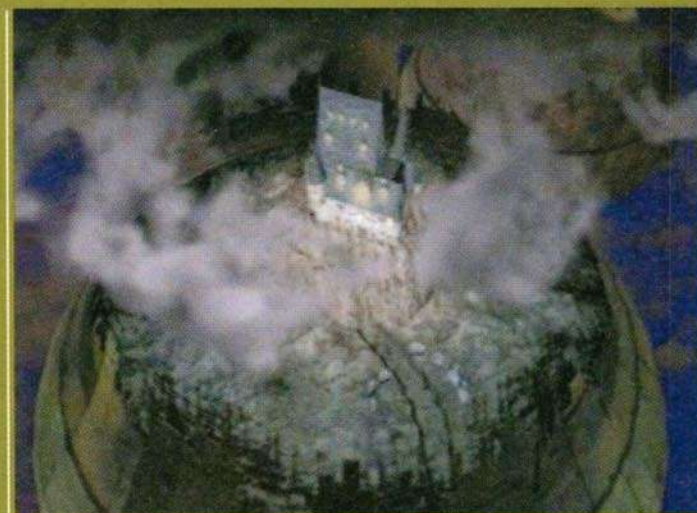
kurz vorm Ausrasten ist. Beim Gameplay von Final Fantasy VII hat Square an Altbewährtem festgehalten. Kämpfe, Items, Werte, Zauber, usw. werden durch ein Menüsystem gesteuert. Alte Hasen in Sachen Final Fantasy werden



Das Gefangenlager der „Golden Saucer“.



Shinra übt blutige Vergeltung.



Das Gruselkabinett des Vergnügungsparks.



Bewohnt sieht es ja aus, nur von wem ... oder von was?



Cloud beschwört einen Ifrit ...



... und der macht sich auch gleich daran, die Gegner zu plätten.

keine Schwierigkeiten mit der Steuerung haben, aber auch blutige Anfänger kommen sehr schnell damit klar. Wie bei den anderen Spielen dieser Reihe muß man auch in diesem Teil eine Gruppe von bis zu drei Personen zusammenstellen. Bei bis zu 12 auswählbaren Charakteren ist das beileibe nicht immer eine einfache Aufgabe, denn jede Figur hat ihre Vor- und Nachteile im Kampf. Cloud zum Beispiel benutzt für seine Attacken ein überdimensioniertes Schwert, Barrel ein in seinen Arm eingebautes MG. Zu den norma-



Cloud setzt zum Blitzschlag an ...



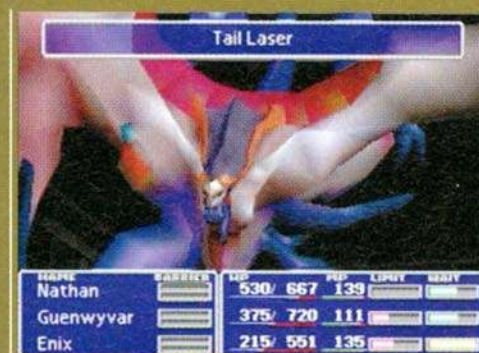
... und macht dem Gegner das Leben schwer.



Ein verschlafenes Nest an der Küste.

len Angriffen hat Square noch ein besonderes Gimmick eingeführt. Mit dem Limit kann der Angreifer einen besonderen Schwinger landen, der auch dem härtesten Gegner ein übles Seitenstechen verursacht. Die Limits sind von Held zu Held unterschiedlich und nicht immer nur auf Angriff ausgelegt. Aethra kann mit ihrem Limit die ganze Gruppe heilen und so dringend benötigte Lebenspunkte wiederherstellen, was, wenn es gerade mal ziemlich dumm läuft, den Kampf wieder zugunsten des Spielers wenden kann! Die Kämpfe an sich verlaufen in Echtzeit. Die Gegner stehen sich gegenüber, bewegen sich aber erst, wenn sie eine Aktion durchführen. Dann aber werfen sie sich in bester Anime-Tradition mit ihrer Hauptwaffe in die Schlacht. Waffen und Rüstungen haben außer der Schutzwirkung auch noch eine andere Funktion. Wenn sie mit Materia-Edelsteinen besetzt sind, kann der Held den Gegner auch mit Zaubersprüchen eindecken und ihm so den Garaus machen. Für jeden Kampf gibt es Erfahrungs- und Magiepunkte. Mit den einen wird der Held besser, stärker und schöner, mit den anderen werden die Zaubersprüche wirkungsvoller. Die Erhöhung der Eigenschaften und der Lebensenergie wird vom Spiel übernommen. In verschiedenen Läden, in die man während des Spiels immer wieder reinstolpert, kann man sich, vorausgesetzt die Kohle stimmt, mit neuen Waffen, Rüstungen, Heiltränken und auch Materia-Edelsteinen versorgen. Der Schwierigkeitsgrad der Geg-

ner steigt mit der Erfahrung der Spielfiguren kontinuierlich an. Die größten Unterschiede zwischen Final Fantasy VII und den anderen Titeln der Reihe liegen wohl in der Grafik und der Musik. Squares Entwickler haben die Möglichkeiten der PlayStation sehr gut ausgereizt. Waren bei älteren Teilen die Personen und Hintergründe noch gezeichnet, so sind diesmal sämtliche Hintergründe und Zwischensequenzen wunderschön gerendert. Die Charaktere werden



Jenova, eine der Endgegnerinnen des Spiels.



Die Waffen, die sie hat, weiß sie leider auch einzusetzen ...



... wobei die Helden ziemlich blaß aussehen.





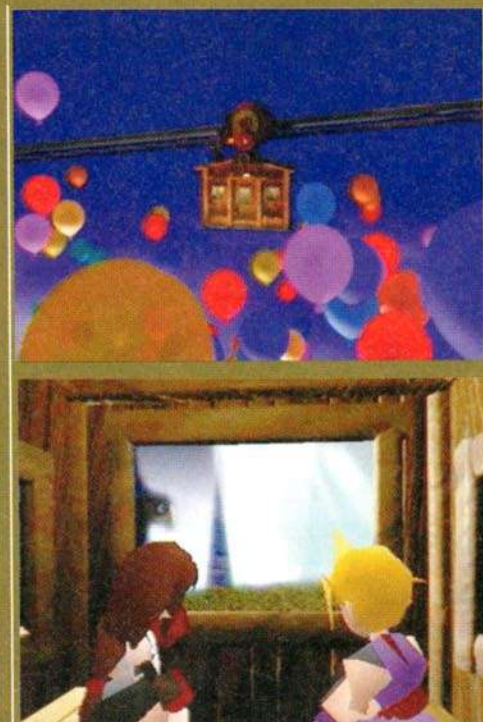
Cloud kehrt in seine Heimatstadt zurück.

als Polygonfiguren dargestellt, die aber meist recht kindlich aussehen. Man hat nicht selten das Gefühl, sich durch eine reale Landschaft zu bewegen. Genauso ist es bei den Kämpfen: Hintergrund, Helden und Gegner sind ausnahmslos gerendert und animiert. So werden aus dem Kindergarten ganz schnell beinharte Kämpen, die den Gegnern das Fürchten und den Spielern das Sabbern lehren. Neben der Grafik spielt natürlich auch der Sound eine gewichtige Rolle. Die Hintergrundmusik paßt sich ganz den Gegebenheiten der Szene an, in der man sich befindet. Erzählt einer der Charaktere etwas aus seiner Vergangenheit, wird die Musik verträumt, und sanfte Flötenklänge kommen aus den Lautsprechern. Wird die Gangart härter, bekommt der Spieler drama-

tische Orchestermusik zu hören, die für den zusätzlichen Adrenalinschub sorgen. Insgesamt ist die Musik sehr schön komponiert und nach einer Weile nicht mehr aus dem Spielgeschehen wegzudenken.

Der RPG-Megahit

Aus dem Hause Square ist man eigentlich immer schon Gutes gewohnt. Mit Final Fantasy VII haben sie jedoch alle Erwartungen übertroffen! Was die Entwickler aus der PlayStation herausholen, ist wirklich phänomenal. Vorspann, Zwischensequenzen und Hintergründe stellen alles bisher Dagewesene in den Schatten. Einzig die Polygonfigürchen, die sich durch eine ansonsten „realistische“ Umgebung bewegen, stören den Gesamteindruck etwas. Zu allem Überfluß sind sie auch noch so gezeichnet, daß man manchmal den Eindruck gewinnt, mit einem Kindergarten durch die Lande zu ziehen. Die Storyline ist geradlinig, aber genial. Gerade sie ist verantwortlich dafür, daß der Spieler sprichwörtlich an das Spiel gefesselt wird! Cloud, Barrel,



Eine romantische Seilbahnfahrt zu zweit.



Sonne, Meer, Mädchen, was kann es Schöneres geben?



Die Kneipe von Costa del Sol: kühles Bier, nette Mädchen und ein mürbischer Wirt.

Tifa und den anderen wird eine Tiefe verpaßt, die ich bei Rollenspielen manchmal vermisste. Final Fantasy VII ist ein Muß für alle, die gerne RPGs spielen, und auch diejenigen, die eigentlich nichts mit Rollenspielen am Hut haben, werden von diesem



Eine Seefahrt, die ist lustig - vor allem getarnt in der Höhle des Löwen.

Spiel begeistert sein. Allerdings muß sich die Spieler-seele noch ein Weilchen gedulden, denn der US-Release steht erst für 7. September an. Und Spieler, die nicht über ausreichende Englischkenntnisse verfügen, werden sich noch bis November gedulden müssen, denn erst dann soll die europäische Version erscheinen. Laut Sony wird diese sich von der US-Version nicht nur durch deutsche Texte unterscheiden!

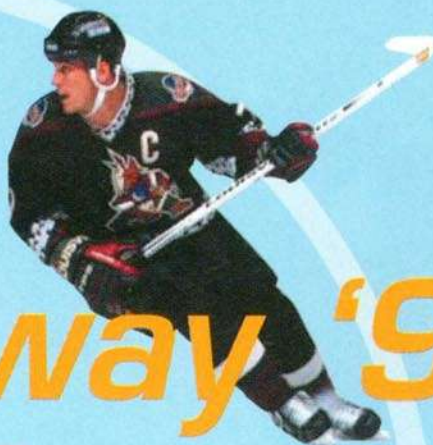
information

- Genre Rollenspiel
- Spieler 1
- Hersteller Square Soft
- Entwickler Square Soft
- Testmuster SCEE
- Erhältlich ab November



NHL Breakaway '98

Martin Weidner



Face-off!

Mit neuem Label auf neuem Erfolgskurs? Auf der E3 ins Leben gerufen, nehmen die ersten „Acclaim Sports“-Titel des in jüngster Zeit krisengeschüttelten Publishers Gestalt an. Als Drahtzieher im Hintergrund agieren zwei altbewährte Zugpferde des Acclaim-Troßes, Iguana Entertainment und Sculptured Software. Acclaim Sports wird bereits in den '98er Versionen fast das komplette Spektrum abdecken, angefangen bei Baseball und Basketball über Football und Eishockey bis hin zur WWF. NHL Breakaway '98 entsteht unter der Federführung von Sculptured, einem US-Team, dessen Verdienste bis hin zu Super Star Wars zurückreichen, das sich seine Sporen aber auch im erbittert umbuhlten, weil unermeßlichen amerikanischen Sportspielmarkt verdient hat. Sweat the details!



NHL Breakaway '98 wartet mit 9 unterschiedlichen Kameraperspektiven auf.

Mit alltäglichen Features wie Exhibition, Season, Play-Off, Practice und Shoot-Out sowie allen Mannschaften der 96/97er Saison läßt sich natürlich so leicht niemand mehr ködern, genauso wenig mit All Star-Teams und tiefer gehenden Spieloptionen wie allmählich ermüdende Kufencracks, die noch dazu verletzt werden können. Zu stichhaltig überzeugten in dieser Hinsicht bereits die Konkurrenten von Virgin und EA. Dessen waren sich die Entwickler aber völlig bewußt. NHL Breakaway '98 wartet mit Managementfunktionen auf, die über die „Trade Player“-Option anderer Simulationen weit hinausgehen. Je nach Leistung werden an die Teams Punkte vergeben, die sich auf Spielerförderung, Verletzungsdauer, Coaching und Stadion umschlagen lassen. Zwei offensive und vier defensive Spielweisen und ein Spielereitor runden die Fülle an Details nach oben hin ab. Sein volles Potential entfaltet NHL Breakaway '98 selbstredend erst auf dem Eis: sehr



Die „Create Player“-Option ist mit 13 Parametern für bis zu acht Spieler sehr variabel.

eingängig, aber doch sehr variabel spielbar, mit bereits in der Vorabversion anerkennenswerten CPU-Gegnern, ausnehmend weichen Motion Capture-Animationen und ausgefeilter Grafik. Ein denkbarer Rivale für NHL Powerplay? Durchaus!



Icon Passing: ein Druck auf die L2-Taste hinterlegt die einzelnen Kufencracks mit farbigen Icons in Form der Aktionstasten. Flinke Doppelpässe lassen sich mit dieser Funktion einfach bewerkstelligen.

information

- Genre Sportsimulation
- Spieler 1-8
- Hersteller Acclaim Entertainment
- Entwickler Sculptured Software
- Testmuster Acclaim Entertainment
- Erscheint ca.: Oktober

Oh Mann!



**Wenn Du
keine Kohle**



**für'n cooles
Equipment
hast,**



**dann gewinn'
doch eins!**

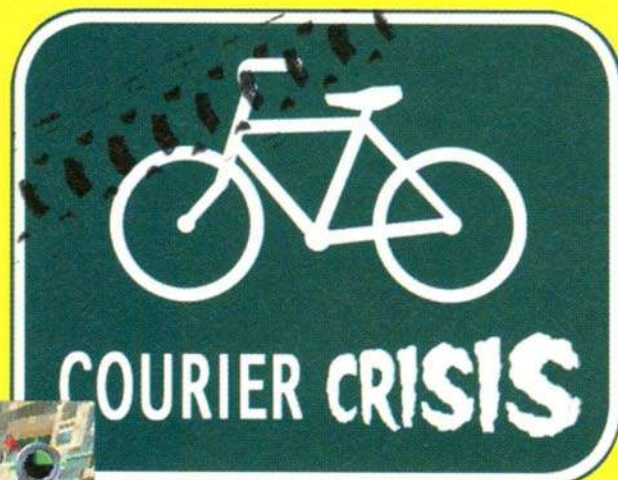


*P.S. Das „Greif-zu-sieht-extrem-lässig-aus“-T-Shirt ist Euch bei
einem Abo in jedem Fall sicher.*



Courier Crisis

Markus Weihrich



Sprungschancen ermöglichen Euch die Überwindung großer Hindernisse, die mit dem Bunny Hop allein nicht zu meistern sind.

Wer über ein Fahrrad der gehobenen Preisklasse, eine überdurchschnittliche Kondition und gute Reflexe verfügt, kann damit seinen Lebensunterhalt bestreiten. Die Rede ist hier nicht von einem Platz im Radsportteam der deutschen Telekom, dazu gehört zugegebenermaßen ein bißchen mehr, sondern vom abwechslungsreichen und nervenaufreibenden Job des Fahrradkuriers. Die Rolle eines solchen übernimmt Ihr in BMGs Courier Crisis, das sich als



Der Traum jedes Fahrradkuriers - das Rocket Bike.



Dank der Sprungkünste des Kuriers stellt auch der Gegenverkehr kein Problem dar.

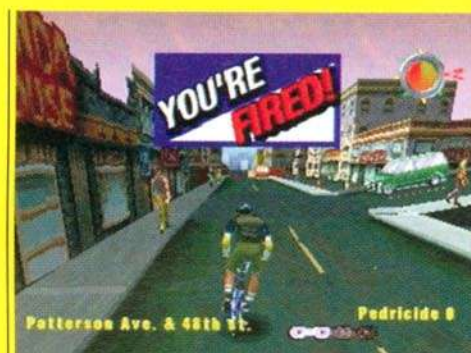


Durch Pfeile wird deutlich angezeigt, bei wem die Sendungen abzuholen sind...

Mischung aus Paperboy, Road Rash und den halbschwererischen Fahrradstunts aus California Games präsentiert. Obwohl in der Betaversion erst fünf der insgesamt dreißig Level spielbar waren, hinterläßt Courier Crisis bereits jetzt einen durchaus positiven Eindruck. Ihr radelt, immer die spöttischen Kommentare Eures Chefs im Ohr, durch fünf Stadtteile (China Town, Stadtzentrum, Skid Row, Hafen, Industriegebiet), wobei Euch nicht nur die Autofahrer Probleme bereiten, Eure Sendungen innerhalb des Zeitlimits ans Ziel zu bringen, sondern auch siebzig verschiedene Arten von Fußgängern, darunter aggressive Street-Punks und Aliens (!). Dem nichtmotorisierten Teil der Bevölkerung könnt Ihr entweder ausweichen, oder sie mit einem gezielten Faustschlag bzw. Fußtritt auf die Fahrbahn befördern. Nach dem Abschluß eines Levels zahlt Euer geiziger Boss den Lohn aus, den Ihr entweder spart, oder gleich im noblen Fahrradshop in ein schnelleres Bike investiert. Wenn der Verkehr es zuläßt, könnt Ihr mit den Fahrrädern auch spektakuläre Kunststücke ausführen, wie z.B. eine 360 Grad-Drehung in der Luft, bei dem, wie bei anderen Tricks auch, der Bunny Hop (Sprung während der Fahrt auch ohne Rampe) Grundvoraussetzung für die Ausführung ist und auch zur Überwindung von Hindernissen eingesetzt werden kann. Selten hatte ich eine Preview-CD in der Hand, die mir trotz aller Einschränkungen, die Vorabversionen normalerweise mit sich bringen, so viel Spaß bereitet hat.



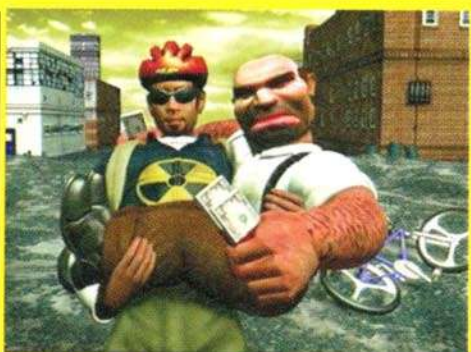
... das Dollarzeichen hingegen markiert den Empfänger.



Wenn Ihr für eine Zustellung zu lange braucht, kennt Euer Boss keine Gnade.



Wenn Ihr eine Mission erfolgreich beendet habt...



... gibt's Kohle vom Chef.

information

- Genre Rennspiel
- Spieler 1
- Hersteller BMG Interactive
- Entwickler NMS
- Testmuster BMG Interactive
- Erhältlich ab Mitte November

Das **play** PLAYSTATION-ABO

3x



Hier geht's Abo los!

*Ihr wißt ja, nur der Aktive liest!
Einfach ausfüllen und ab die Post.*



In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland verlosen wir unter allen Lesern, die bis zum 15.09.1997 die play PLAYSTATION abonniert haben, drei superattraktive Sony-Action-Packs, jeweils bestehend aus:

- **16:9-Sony Fernseher KV-16WT10***
- **Sony PlayStation**
- **Rapid Racer-Rennspiel**
- **Sony Analog Controller**
- **Schulterboxen SRS-GF70***
- **T-Shirt (Sony-Motiv)**
- **Baseball-Cap (Sony-Motiv)**

* Fernseher und Schulterboxen sind in der play News-Rubrik vorgestellt

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die glücklichen Gewinner werden schriftlich benachrichtigt und in play PLAYSTATION 11/97 bekanntgegeben.

Mega-Vorteile zu Dumping Preisen:

- **jeden Monat 100% PlayStation frei Haus!**
- **während andere am Kiosk Schlange stehen, glänzt Ihr schon einige Tage früher mit den brandaktuellen PlayStation-Infos und Tests!**
- **im Jahresabo spart Ihr 6 DM gegenüber dem Einzelkauf!**
- **das T-Shirt unterstreicht Eure Kompetenz und Attraktivität!?**
- **und mal ehrlich: ein ersparter Fehlkauf, und Ever Abo hat sich schon mehr als ausgezahlt!**



Martin Weidner

Colony Wars



Intro.

Wir schreiben das Jahr 2097: die Revolte der Liga Der Freien Welten gegen den unentwegten Würgegriff der Erde eskaliert zunehmend. Als die Rebellen auf Bennay ihren ersten ruhmreichen Sieg davontragen, rückt mit einem Mal ein Feldzug gegen das verhaßte Erdimperium in greifbare Nähe. Tausende junger Rekruten schließen sich der gemeinsamen

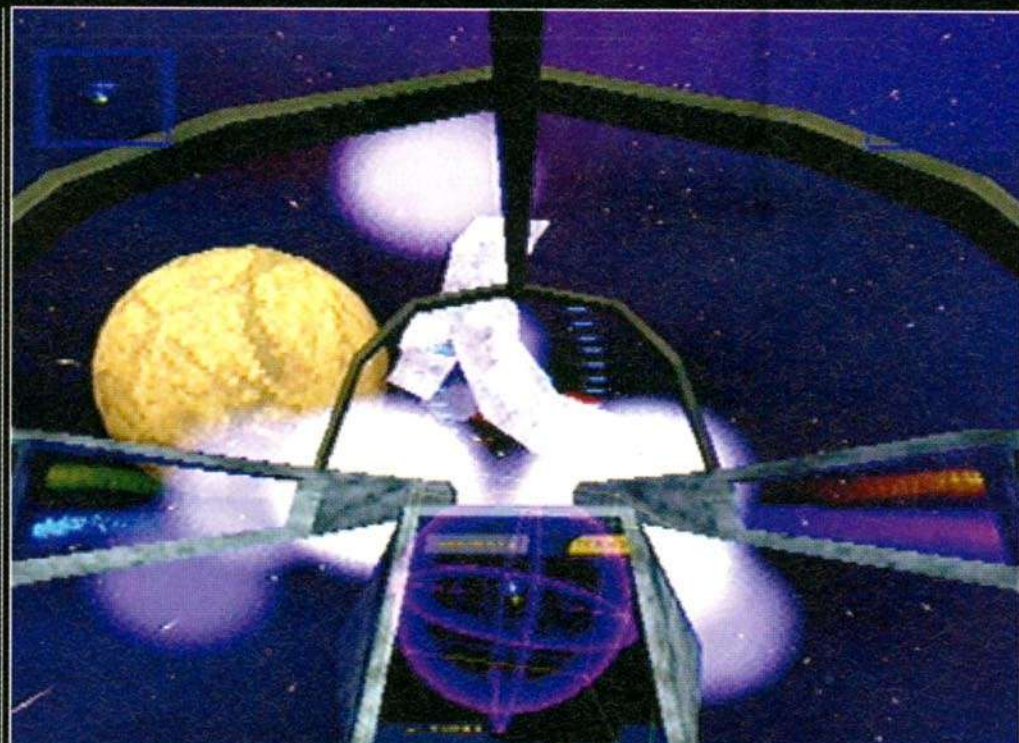
Sache an, in der vagen Hoffnung, den Krieg ein für allemal zur Erde zurückzutragen. Ihr schlüpft in die Rolle eines dieser Rekruten...

Willkommen in der Zeit der Kolonialkriege, einer stürmischen Zeit, in der aufrechte Helden geboren und berauschende Legenden geschrieben werden. Colony Wars, eine epische Weltraumoper, dokumentiert nachhaltig, welch verborgenes Potential in der PlayStation schlummert, angefangen bei der Hires-Spielgrafik mit 512 x 240 Pixeln bei butterweichen

30fps über 640 x 480 Bildpunkte im Interlaced-Modus für Schiffs- und planetarische Daten bis hin zu der lichtquellenabhängig texturierten 3D-Umgebung mit ihren schimmernd erglühenden Planeten, Monden, Asteroiden und Nebelfeldern. Wuchtige Explosionen erleuchten für kurze Zeit den Welt- raum, getroffene Jäger ziehen funkelnde Kometenschweife hinter sich her, und ausgedehnte Fregatten und Zerstörer durchqueren erhaben den Raum - die Liebe zum Detail ist schon fast grenzenlos. Nahe genug, lassen sich



Drei Kameraperspektiven stehen zur Auswahl: eine Cockpit- und zwei Außenansichten.



Die Bordinstrumente (links bzw. rechts unten im Bild): Schub, Energie der Schutzschilde bzw. der Hülle, Temperatur der Primärwaffe, Schutzschilde des angepeilten Gegners.



Insgesamt 56 League- bzw. Navy-Schiffstypen warten nur darauf, von Euch kennengelernt zu werden (hier im Bild: eine Fregatte und ein Sternenhafen der Navy). Neben dem Stealth-Jäger Eclipse stehen Euch fünf weitere Schiffe zur Auswahl, die sich in Cockpit, Handling und Waffensystemen unterscheiden: ein Aufklärer (Vampire), ein schwerer Bomber (Chimera), ein Abfangjäger (Hydra), ein Tanker und ein leichter Jäger (Avalanche).

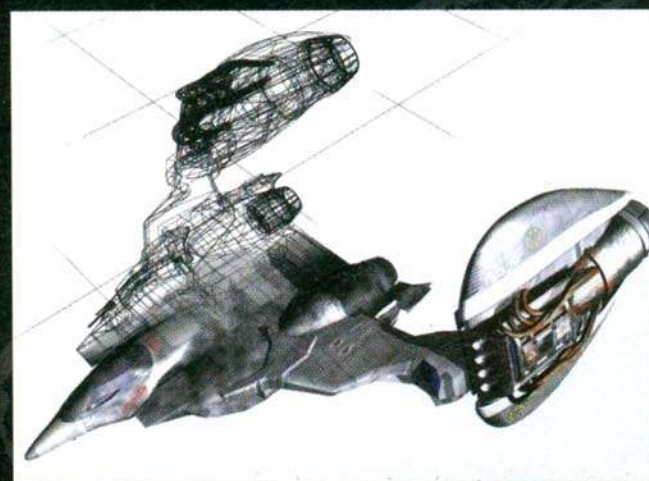
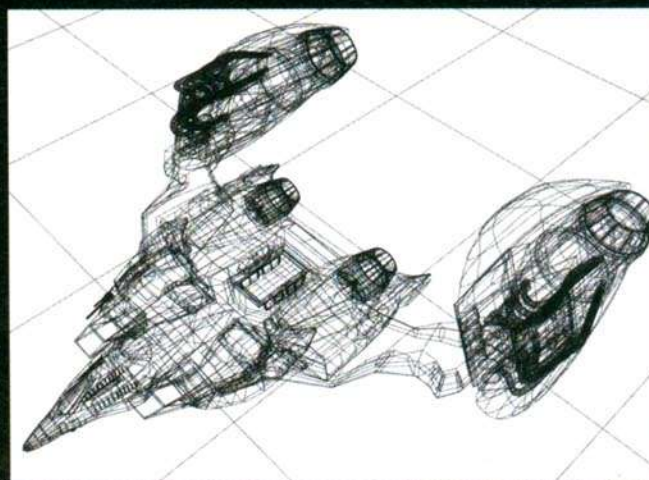
sogar die League- und Navy-Flot-
tensignets auf den Großraumschif-
fen ausmachen. Eine Tatsache, die
kaum verwundert, wenn man be-
denkt, daß einige Entwickler von
wipEout und wipEout 2097 mit in
das Colony Wars-Projekt
einbezogen wurden.

Ähnlich der Wing
Commander-Saga ist
auch hier die
Missionsstruktur nicht-
linear, d.h., je nach
Leistung des Spie-
lers erwartet ihn
ein anderer Handlungsstrang und
ein entsprechend anderer Abspann.
Insgesamt sind über 70, in 18
Akte aufgefächerte Einsätze mög-
lich und 6 (!) Outros denkbar, plus
6 Trainingsmissionen. Die Einsätze
in der uns vorliegenden Betaver-
sion reichten bereits von Aufklär-
ungs- und Begleitschutz-Aufträ-
gen bis hin zu Search & Destroy-

Missionen. In der finalen Fassung
sollen überdies 25 computerani-
mierte, mit Sprachausgabe hinter-
legte Filmsequenzen den Hand-
lungsfaden weiterspinnen, und
das Ganze über 2 CDs hinweg.
Selbst Sonys Analog Controller
und Ana-log Stick sollen unter-
stützt werden. Daß Science

Fiction-Fans angesichts der
hollywoodreifen
Trickeffekte feuchte
Augen bekommen wer-
den, steht außer Frage,
zumal das Gameplay
sichtlich Arcade-ori-
entiert ist. Ob das

Flair letztendlich vergleichsweise
hollywoodreif ausfällt, wird sich
zeigen. Die Zeichen der Zeit hat
Psygnosis jedenfalls beherzigt.
Gegenüber Colony Wars mutet
Wing Commander IV wie ein
Relikt aus vergangener Zeit an.



Als Begleitschutz für einen Konvoi unterwegs.



Ein getroffener Jäger trudelt funkenstobend ab - ein leichtes Ziel.

information

- Genre Space Opera
- Spieler 1
- Hersteller SCEE
- Entwickler Psygnosis
- Testmuster Psygnosis
- Erhältlich ab 3. November

Sebastian Lessig

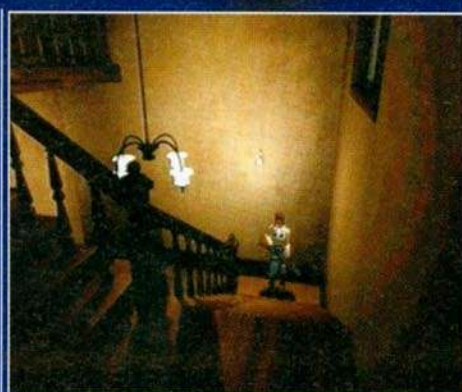
Resident Evil

Director's Cut

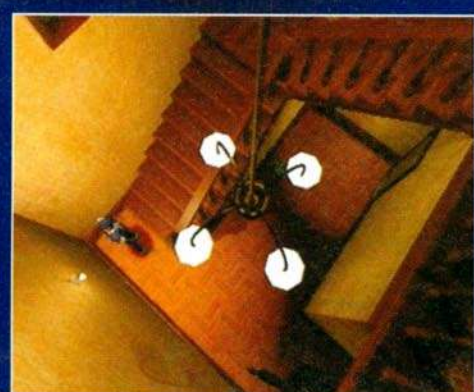


Der Vorspann ist nichts für schwache Nerven.

In Raccoon City gehen beängstigende Tatsachenberichte durch die Presse. Mehrere Menschen werden als vermißt gemeldet, einige Leute behaupteten, in den Bergen hundeähnliche Monster gesehen zu haben. Zum selben Zeitpunkt wird der verstümmelte Leichnam einer Frau aus dem Fluß im Raccoon Forest geborgen. Bei näherer Untersuchung der Leiche entdeckt man Bißwunden, die denen eines Bären oder Wolfes ähneln. Die Polizei reagiert, indem sie das gesamte Gefahrengebiet abriegelt und das S.T.A.R.S. Bravo Team verständigt, das sich umgehend mit einem Helikopter zum Tatort begibt.

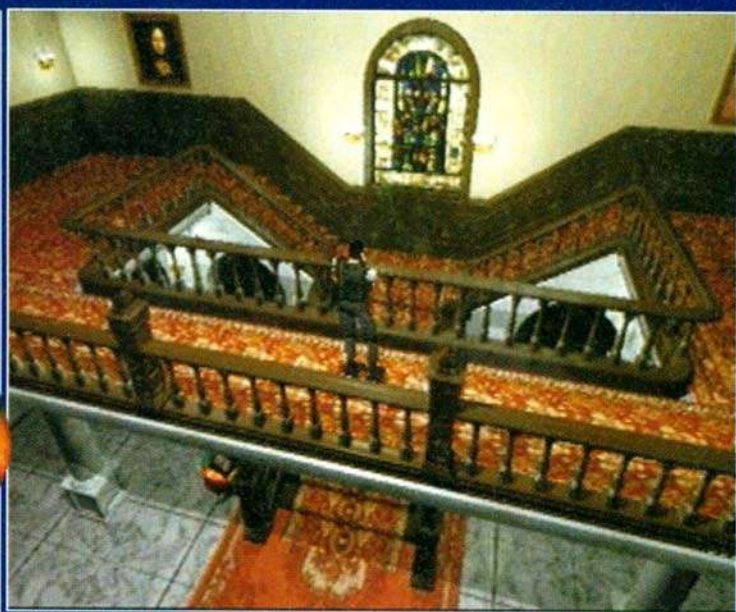


Die veränderten Kameraperspektiven können Vor- und Nachteile haben. Die neue Ansicht von der Treppe aus ist z.B. für eine Kampfsituation ungünstiger als die alte Perspektive.

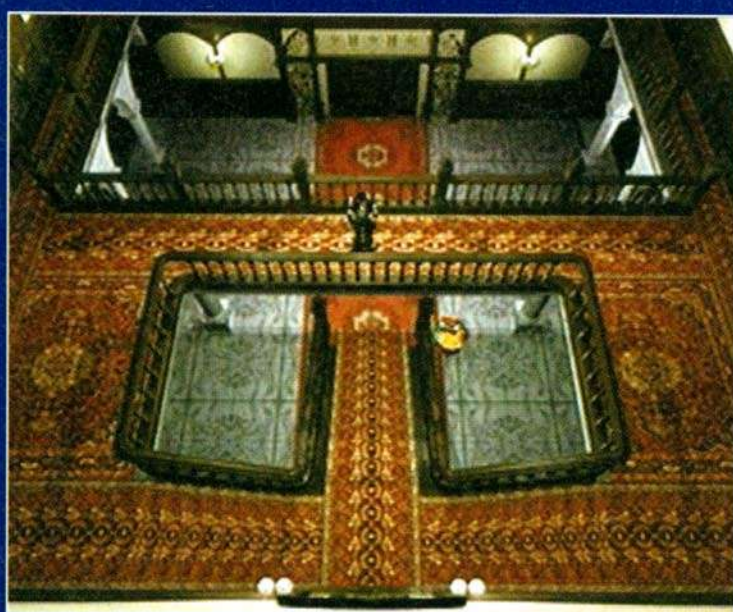


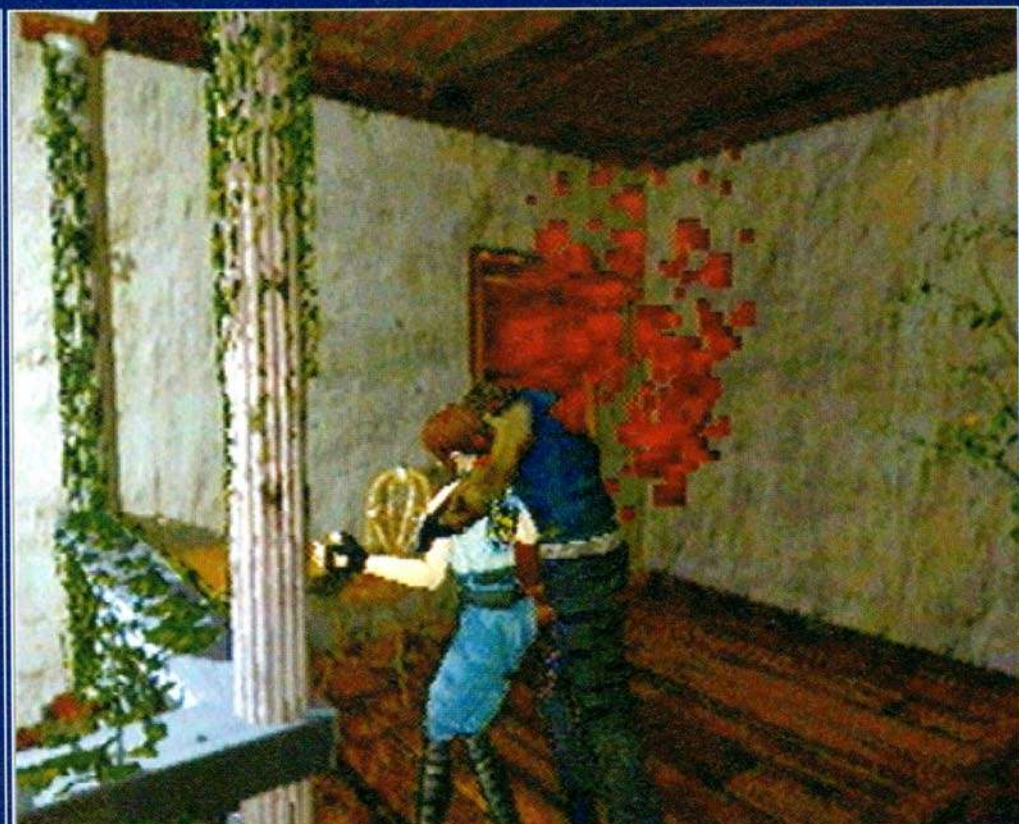
Nachdem der Kontakt zum Bravo Team aber auf unerklärliche Weise abbricht, schaltet man das Alpha Team ein. Genau an dieser Stelle beginnt das spannende, diesmal ungeschnittene Intro von Resident Evil. Auch die FMV-Sequenzen während des Spielverlaufs präsentieren sich ungekürzt. So darf man endlich beobachten, woran der erste Zombie, dem man ja sehr eindrucksvoll begegnet, so genüßlich herumnagt. Das ist jedoch bei weitem nicht die einzige Neuheit im Director's Cut. Die Neuauflage beinhaltet drei verschiedene

Spielmodi. Der Beginner-Modus ist für Leute gedacht, die mit Resident Evil bisher noch keine Erfahrung gemacht haben, und erleichtert diesen durch großzügiger bemessene Munitionsvorräte und stumpfsinnigere Gegner das Durchspielen erheblich. Der zweite stellt die Originalfassung von Resident Evil dar, ohne die kleinste Änderung. Der interessanteste Modus ist aber ohne Zweifel die Arrange-Variante. Hier treten an jeder Ecke des Klassikers Neuerungen auf, die es sogar für erfahrene Zombieschützen zur Herausfor-



Auch die Draufsicht auf das Treppenhaus ist neu. Leider kommt hier die Bleiverglasung im Wandfenster überhaupt nicht zur Geltung.





Forest muß widerwillig gegen seine ehemalige Partnerin antreten.

derung werden läßt, in den Genuß der Endsequenz zu kommen. So sind die Aktionen fast durchweg durch neue Kameraeinstellungen aufgefrischt, die sich teilweise sehr stark von den Blickwinkeln der Urversion unterscheiden. Die größte spielerische Abwechslung bewirkt die fast völlig neue Platzierung der Ausrüstungsgegenstände. Die Magnum, die erst kurz vor Schluß zu finden war, befindet sich hier schon ziemlich am Anfang des Horror-Abenteuers. Wer also nach bekanntem Muster versucht, bis zum Endboss Tyrant zu kommen, wird ziemlich schnell im Regen stehen. Die Anzahl der Gegner wurde um einiges erhöht. Spätestens im Keller des großen Herrenhauses dürfte dies selbst der abgebrühteste Abschußquotenzähler bemerken, wenn er dort von drei Froschmutanten gleichzeitig attackiert wird. Anhänger des alten Resident Evil erinnern sich gerne an den Moment, in dem zwei rasende Cerberus-Hunde durch zwei

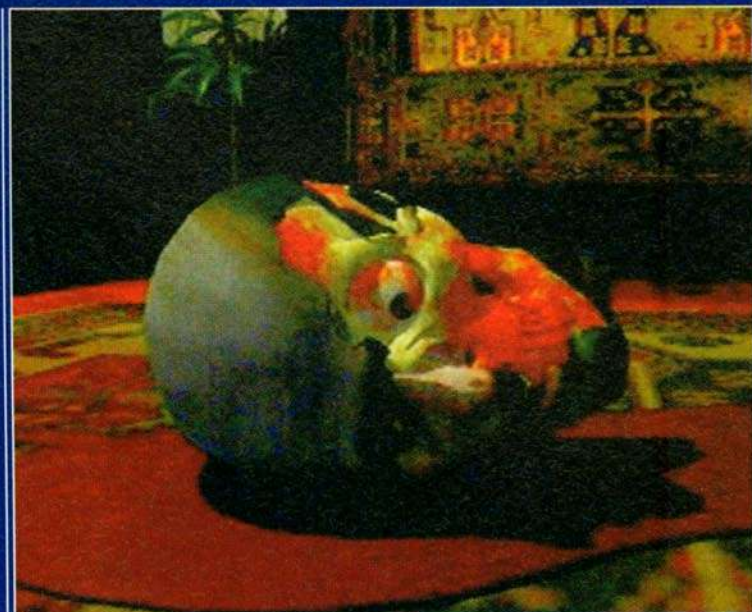
Scheiben springen, um der Spielfigur hinterrücks ans Leder zu gehen. Diesmal müssen noch weit aus mehr Gläser dran glauben... Um der Schar feindlichen Unrats wirksam entgegentreten zu können, wurde unseren liebgewonnenen Helden eine automatische Schnellfeuerwaffe spendiert. Außerdem sehr nützlich im Kampf: eine automatische Zielanvisierung, mit der auch Gegner auf größere Distanz zu bekämpfen sind, ohne daß man dabei die Hälfte der wertvollen Munition in den Wind schießt. Um das optische Verhältnis zu den Hauptcharakteren Chris bzw. Jill aufzulockern, haben die Programmierer diesen je zwei alternative Outfits in den Wäscheschrank gelegt. Insgesamt wird also genügend neues Material geboten, um bei den vielen Fans die Leidenschaft für Resident Evil neu zu entfachen. Und als Zuckerle findet sich auf dem Silberling eine 15minütige, spielbare Demo von Resident Evil 2, in welcher der Spieler 20 Räume antesten kann. Erster Eindruck: Capcom läßt's beim Sequel gewaltig krachen...



Hat man den Arrange-Modus durchgespielt, ist man im Besitz von unendlich Munition für die Magnum.



Die Demo: ein Vorgeschmack auf Resident Evil 2



Über diese Szene wurde viel gesprochen, aber kaum jemand bekam sie bis jetzt zu Gesicht.



Dieser neue Blickwinkel im Labor vereinfacht dem Spieler das verzwickte Schiebepuzzle.

39

Pre Screen

information

- Genre Action-Adventure
- Spieler 1
- Hersteller Capcom
- Entwickler Capcom
- Testmuster Virgin Interactive
- Erhältlich ab November



Markus Weihrich

Rapid Racer



Spektakuläre Sprünge sind beim Powerboat Racing an der Tagesordnung.



Spannende Kopf an Kopf-Duelle gehören auch dazu.



Enge Kurven werden wie im Straßenverkehr durch Warnschilder angekündigt.



Intro.

Als absoluter Fan fast aller Funsportarten, die in irgendeiner Weise etwas mit Fahrzeugen zu tun haben, blickte ich mit leichten Neidgefühlen auf N64-Besitzer, da diese Wave Race spielen konnten und mir als PlayStation-Anhänger ein Wassersportspektakel dieser Art bis zum heutigen Tag versagt blieb. Diesem unhalt-

barem Zustand soll nun, dank Sony, ein Ende bereitet werden. Viele Gerüchte waren über Rapid Racer im Umlauf, nun endlich wird die Vorabversion zeigen, was wirklich dran ist an Rapid Racer und was bloße Gerüchtekocherei bzw. reines Abschreiben aus Presseinfos darstellt. Fakt ist, daß Euch bei Rapid Racer zehn Rennboote zur Verfügung stehen werden, die sich nicht nur im Design, sondern auch in der Handhabung, der Beschleunigung und der Endgeschwindigkeit unterscheiden. Mit diesen Powerboats, von denen Ihr zu Beginn noch nicht alle anwählen könnt, gilt es, den Konkurrenten auf anfangs sechs Strecken davonzufahren. Um Euch dies zu ermöglichen, sind auf der Wasseroberfläche Bojen unterschiedlicher Farbe positioniert, die als Power Ups fungieren. Nach einem gewonne-



Die Boote sind bis ins letzte Detail liebevoll designt.

nen Rennen könnt Ihr Euer Preisgeld in Tuningarbeiten an Eurem schnittigen Flitzer investieren, oder Euch einen neuen kaufen. Wenn Ihr die ersten sechs Strecken erfolgreich gemeistert habt, könnt Ihr sie im Spiegelverkehrt-Modus und im Nacht-Modus noch einmal bewundern, so daß sich dann eine Gesamtzahl von 18 unter-



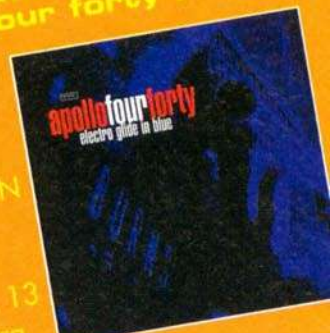
Wie bei allen Rennspielen kann auch auf dem Wasser die Ideallinie gefunden werden.



Auf diesem geraden Streckenabschnitt könnt Ihr den Turbo richtig gut nutzen.

Sony & play PLAYSTATION Gewinnspiel
5 x apollo four forty Musik-CD

Schreibt bitte an:
Redaktion
play PLAYSTATION
Stichwort:
Umsonst hören
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist der 15.9.97.



Verschiedenste Power Ups in Form von Bojen sind reichlich vorhanden.



Beim Aktivieren des Turbos züngeln Flammen aus den Motoren.



Auch das passiert - wenn Ihr eine Welle falsch anfährt, bäumt sich das Boot auf.

schiedlichen Kursen ergibt. Danach wird Euch ein neues Menü zur Verfügung stehen, über daß ich Euch aber erst in der nächsten play berichten werde. Es sei nur so viel verraten: kein Rennspiel verfügt über eine so unglaublich hohe Anzahl an Strecken... Da man gute Spiele nicht immer nur alleine spielen möchte, bietet Euch Sonys neues Vorzeigespiel die Möglichkeit, im obligatorischen Splitscreen-Modus gegen einen menschlichen Konkurrenten anzutreten, oder sich aber mit bis zu fünf Spielern in einer Liga zu messen. Obwohl in der Preview-Version nur drei Boote und nicht alle Kurse zur

Verfügung standen und auch die Wasseroberfläche sowie die Steuerung momentan noch den letzten Schliff erhalten, steht schon jetzt fest, daß Rapid Racer das Prädikat „Porsche Challenge auf dem Wasser“ anvisiert. Das gesamte Spiel läuft übrigens im Hires-Modus mit 50 fps. Lediglich der Vollständigkeit halber seien doch noch einige Presseinfos zitiert: Für die musikalische Untermalung der Rennen sorgen „apollo four forty“; die sehr detaillierten Kurse sind aus 15.000 vollständig texturierten Polygonen aufgebaut, und jedes Boot besteht aus ca. 200 Polygonen. Wirklich wichtig ist jedoch, daß Rapid

Racer sehr gut aussieht und schon in der Vorabversion echtes Rennfeeling aufkommen ließ.

information

- Genre Rennspiel
- Spieler 1-5
- Hersteller SCEE
- Entwickler SCEE
- Testmuster SCEE
- Erhältlich ab Oktober

Spieleversand
Monika Semmler
Am Kohlbrunnen 9
85095 Denkendorf-Zandt

Fax: 08466 - 741
24std. Bestell-FAX
Schnellieferservice bei
Bestellung bis 10.00 Uhr

Super Nintendo

Action Pack	
incl. Yoshi's Island	229,-
Super Nintendo	
Power Station	199,-
Asterix & Obelix	149,95
Mario Kart Classic	59,95
All-Stars Classic	59,95
Donkey Kong Country	119,95
Kirbys Dream Course	99,95
Die Schlümpfe 2	149,95
Lufia	129,95
König der Löwen	79,95
Dschungelbuch	79,95

GameBoy

Super Mario Land Classic	49,95
Sammer Soccer	69,95
u.u.a.	

Nintendo 64

Konsole + Controller incl.	
AV-Kabel und Scart Adapter	299,-
JoyPad farbig	49,95
Super Mario 64	89,95
Pilotwings	109,95
Star Wars	129,95
WaveRace	89,95
NBA Hangtime	129,95
Turok	139,95
und alle anderen Spiele	

PlayStation

Sony PlayStation	299,-
Command & Conquer	119,95
SuperStar Soccer	99,95
Earthworm Jim 2	99,95
Sim City 2000	99,95
Streetfighter 2	99,95
FIFA Soccer 97	99,95

Nightmare Creatures

Sebastian Lessig



Die Kämpfe verlaufen ziemlich hektisch, jedoch nicht unübersichtlich.



Splatterfreudige Spieler dürften am vorhandenen Blutwert nichts zu meckern haben.



Zerschlagt Ihr die Holzkisten, werden mit etwas Glück nützliche Extras frei.

wieder ein großes Feuer in London. Tja, was hat das Ganze jetzt mit Nightmare Creatures zu tun? Diese Geschichte wird auf merkwürdige Art und Weise mit einer Erzählung in Verbindung gebracht, in der London von abscheulichen Kreaturen heimgesucht wird, bis diese dann urplötzlich mitsamt der Bruderschaft Hecate von der Bildfläche verschwinden.

Den letzten Teil dieser Story, also das Verschwinden des Unheils, müßt Ihr übernehmen. Dazu stehen zwei Charaktere zur Auswahl. Zum einen der langsame, aber bärenstarke Ignatius, und zum anderen die flinke, aber nicht ganz so widerstandsfähige Shirley. Die dunklen Gassen Londons präsentieren sich in bedrückender und detaillierter Polygongrafik, die sich schön schnell und flüssig bewegt, während die Kamera der eigenen

Figur aus der Third-Person-Perspektive unaufhaltsam folgt. Ähnlichkeiten mit Resident Evil sind zwar unverkennbar, jedoch ist der direkte Vergleich nur auf den ersten Blick gerechtfertigt, da es sich im Grunde um ein völlig anderes Spielprinzip handelt, das eher an eine Mischung aus einem „abgeflachten“ Tomb Raider mit Beat'em Up-Einlagen erinnert. Die düstere Geisterstadtatmosphäre betont die bewährten hinterwäldlerischen Schockmomente à la „Das Tor springt auf, und da ist die widerliche Fratze“. Mit dabei sind auch die beliebten Plätzchen im toten Winkel, in denen sich ganze Scharen gegnerischen Unrats tummeln könnten. Das Kampfsystem des Spiels weist einige interessante Neuerungen auf, und das sonst so adventurelastige Game wurde mit einer „Hau-rein“-Tastenbelegung aufgelockert. Mit einem Block-Move und mehre-



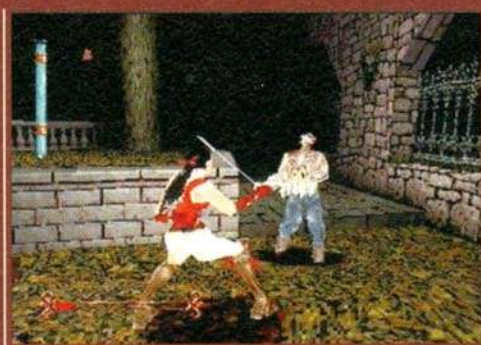
Die Nebелеffekte untermalen die unheimliche Atmosphäre des Spiels.



Jetzt besteht die Qual der Wahl: die Flinke oder der Starke?



Ist man im Besitz eines Sägeblattes, sollte das freudige Spalten keine weiteren Probleme bereiten.



Die Kamera schwenkt während eines Kampfes stets in die günstigste Position.



Der Spieler erlebt zum Teil sehr cineastische Kamerafahrten.



Verfehlt man beim Angriff sein Ziel, sollte man sich schleunigst decken oder zum Angreifer umdrehen!

ren Schlagkombos ausgestattet, könnte sich die Allianz des Guten auch in so manch reinrassigem Prügelspiel blicken lassen. Damit die Kämpfe durch zwangsläufige Planlosigkeit beim ersten Anspielen nicht in ein wildes Joypad-gehämmer ausarten, haben die Programmierer dem Spieler die Möglichkeit gegeben, schnelle Ausweichaktionen zur Seite zu unternehmen, was den Gegner verwirrt und dem virtuellen Gekloppe einen Hauch von Taktik einflößt. Auf dem Weg durch die gefährlichen Gefilde wird man durch alle möglichen Special-Items unterstützt. So erhält man zum Beispiel eine zeitlich begrenzte

Kampfkraft, die durch ein Sägeblatt symbolisiert wird und das feinsäuberliche Bearbeiten der Feindkreaturen nach dem „Aus eins mach zwei“-Prinzip ermöglicht. Somit dürften auch Splatterfans bei diesem Spiel voll auf ihre Kosten kommen.

Eine Frage noch zum Schluß: Was hat die Programmierer von Nightmare Creatures dazu veranlaßt, den grausamen Bösewicht Adam Crowley offensichtlich nach dem Sektenanführer Allister Crowley zu benennen, der in den 60er Jahren in den Vereinigten Staaten sein Unwesen trieb? play weiß die Antwort, aber erst zum Test gibt es die Auflösung!



information

- Genre Action-Adventure
- Spieler 1
- Hersteller SCEE
- Entwickler Kalisto Entertainment
- Testmuster SCEE
- Erhältlich ab Oktober

second to none

Tel. 07171- 928892

Computer- und Videospiele Ab 2 Spielen liefern wir Versandkostenfrei!



SONY PLAYSTATION

SONDERANGEBOTE

SOFTWARE

Ace Combat 2 (jp)	139.-
Abe's Odyssey (us)*	115.-
Batman & Robin (us)*	115.-
Broken Helix (us)	115.-
Bushido Blade (jp)	139.-
Discworld 2 (us)*	115.-
Final Fantasy 7 (us)*	115.-
Golden Nugget (us)*	115.-
Hercules (us)	115.-
Herc's Adventure (us)	115.-
Lost World:JP (us)*	115.-
Magic:Gathering (us)*	115.-
Ogre Battle (us)*	115.-
Raystorm (us)*	115.-
Director's Cut (us)*	115.-
SF2 Collection (us)*	115.-
SF Ex + (jp)	139.-
Swagman (us)*	115.-
Syndicate Wars (us)	115.-
Time Crises +Gun (jp)	169.-
Tobal No.2 (jp)	139.-
Warcraft 2 (us)*	115.-

Abe's Odyssey (dv)*	89.-
Agent Armstrong (dv)	89.-
Bleifuss 2 (dv)*	89.-
Buster Bros. Coll. (dv)*	89.-
Cool Boarders 2 (dv)*	89.-
Discworld 2 (dv)*	89.-
ISS Pro (dv)	99.-
Fantastic Four (dv)*	89.-
Fighting Force (dv)*	89.-
Formel 1 97 (dv)*	97.-
G-Police (dv)*	89.-
Lost World (dv)*	89.-
Magic:Gathering (dv)*	89.-
Monopoly (dv)*	89.-
Monster Truck (dv)*	99.-
Nuclear Strike (dv)	89.-
Pandemonium2 (dv)*	89.-
Porsche Challenge (dv)	85.-
Rage Racer (dv)	99.-
Rapid Racer (dv)*	89.-
Raystorm (dv)	85.-
Directors' Cut (us)*	89.-
Soul Blade (dv)	99.-
V-Rally (dv)	85.-
Warcraft 2 (dv)*	89.-
WCW vs. The World (dv)	99.-

HARDWARE

Playstation (dv)	289.-
Playstation Multi RGB	350.-
Playstation Multi+Spiel**	399.-
Boot Chip PSX	25.-
Game Buster (dv)	79.-
RGB Kabel PSX	20.-
RGB Kabel PSX AUDIO	30.-
Controller (dv)	35.-
Controller BUNT	29.-
Analog Controller (dv)	55.-
Analog Controller (jp)	89.-
NegCon (dv)	79.-
Memory Card 360 PSX	79.-
Memory Card SONY	35.-
Memory Card BUNT	29.-
PSX Bag (dv)	75.-
Maus (dv)	55.-
Link-Kabel (dv)	20.-
Multi-Tap (dv)	60.-
RF-Adapter (dv)	39.-
Joypadverlängerung (dv)	19.-
Hyper Blaster Gun (dv)	65.-
Gun + Laser (us)	109.-

PSX Multinorm 350.- DM
Incl. RGB Kabel

2 Extreme (us)	50.-
Descent 2 (dv)	49.-
ISS Deluxe (dv)	49.-
Mechwarrior 2 (us)	50.-
Namco Prime Goal (dv)	49.-
NBA Live 97 (us)	50.-
Overblood (us)	50.-
Power Move Pro Wrestling (dv)	49.-
Space Jam (us)	50.-
Spot goes to Hollywood (dv)	49.-
Street Racer (dv)	49.-
Suikoden (dv)	49.-
Tigershark (us)	50.-
Vandal Hearts (us)	50.-
WWF in your House (dv)	49.-

und viele mehr !!!

Händlerfax:
07171-928898

BESUCHT UNSER
LADENLOKAL

GAME OVER

POSTGASSE 9
73525 SCHWÄBISCH GMÜND

Spiel

des Monats

F1 97 97.- DM

IHR WOLLT MEHR ? IHR HABT FRAGEN ? EINFACH ANRUFEN
ODER VORBEISURFEN: [HTTP://WWW.2ND2NONE.COM](http://WWW.2ND2NONE.COM)

Öffnungszeiten von Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 9 DM +3 DM NN Gebühr

*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! **Spiel auf Anfrage + Ladenpreise können abweichen!

Inh.: Greter/Stubenvoll - 2nd2none GbR - Postgasse 9 - 73525 Schwäb. Gmünd FAX: 07171-928898

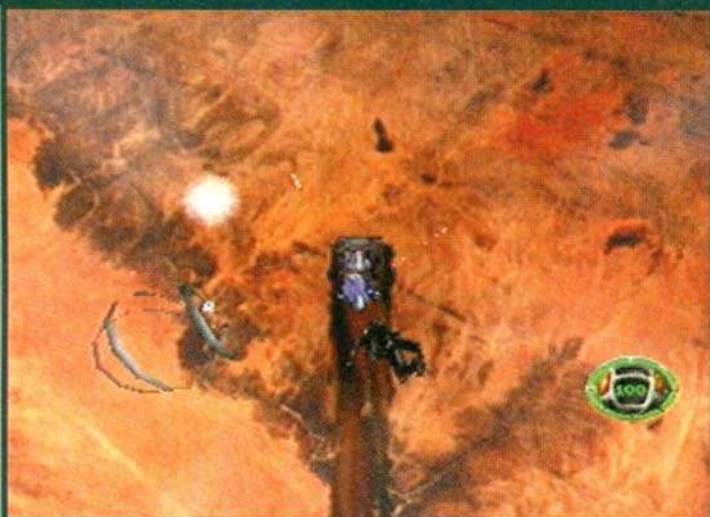
MDK

Fabian Döhla



Gibt es da draußen noch irgend jemanden, der noch nichts von MDK gehört hat? Hallo! Ich glaube nicht. Seit das Spiel von Shiny Entertainment erstmals erwähnt bzw. vorgestellt wurde, war die Aufregung groß. Revolutionär gut sollte es sein, man sprach von einer neuen Spielidee und - mal wieder - von intelligenten Gegnern. Die PC-Version konnte dann auch tatsächlich fast alle Erwartungen erfüllen und bekam verdientermaßen hohe Wertungen. Verständlicherweise dauerte es da nicht allzu lange, bis eine PlayStation-Umsetzung angekündigt wurde. Schließlich ist Sonys 32-Bit-Konsole für schnelle 3D-Action bestens ausgelegt. Die Work in progress-Version zeigt dann auch recht eindeutig, wo es

lang gehen soll. Die Problemstellung wurde hierbei anstandslos übernommen, noch immer haben die überaus bösen Stream Riders nichts Besseres zu tun, als sich auf der Erde zwanghaft unbeliebt zu machen. Glücklicherweise gibt es aber noch Kurt (welch für ein Name für einen Actionhelden), der sich ganz in Kevlar gehüllt, der Gefahr stellt. Unser Held unterscheidet sich aber nicht nur durch seinen Kleidungsstil von der übrigen Gesellschaft, er hat zusätzlich noch ein hochmodernes Visier über seinen Kopf gestülpt, was in Verbindung mit seiner „Ich-hab-unendlich-Schuß-na-und“-Knarre ein fast perfektes Heldensprite entstehen läßt. Sollte wider Erwarten doch mal etwas schief gehen, so kann sich Kurt immer noch dank integriertem Fallschirm in Sicherheit bringen bzw. einen allzu tiefen Sturz abbremsen. Die eben erwähnte Flughilfe ist auch am jeweiligen Levelbeginn von großer Bedeutung, da wir in der



Die Fallschirmsequenz am Levelbeginn sollte man zur Aufstockung der Extravorräte nutzen.



Der Sprung ins Ungewisse ist immer der schlechteste Ausweg.



Der Kniefall allein hilft hier nicht weiter.



Und tschüs!

Vogelperspektive auf eine der mobilen feindlichen Gefechtsstationen zufliegen. Schnell noch ein paar Extras aufgesammelt, die wie eh und je zahlreich vertreten sind, und schon geht das eigentliche Vergnügen los. Der Held des Spiels wird in einer Tomb Raider-ähnlichen 3D-Perspektive gezeigt und läßt sich unter Einsatz des Joypads recht ordentlich durch die zahlreichen Gänge und Räume dirigieren. Mittels Select-Taste hat man die Möglichkeit, auf das



Lagebesprechung.

Visier umzuschalten, wodurch bei manchen der insgesamt sechs Level weit entfernte Ziele zu treffen und zu eliminieren sind. Allerdings wäre es falsch, aus dieser Aussage zu schließen, daß MDK ein stupides Ballerspiel ist. Nein, ganz im Gegenteil. Zwar ist es anfangs verlockend, wild und unkontrolliert in der Gegend herumzuballern, - einen echten Fortschritt erzielt man damit jedoch nicht. Vielmehr sollte man sich die nötige Zeit nehmen, die komplexen Level langsam zu erkunden. Mit der Zeit entwickelt man dann ein Gespür für das Verhalten der zahlreichen Gegner, und man ist in der Lage, alle Extrawaffen sinnvoll einzusetzen. Die kleinste Atombombe der Welt

hat natürlich auch auf der PlayStation ihren Gastaufritt, Handgranaten und eine nicht zu unterschätzende Heldensprite-Attrappe gehören selbstverständlich auch zum Repertoire eines modernen Söldners. Von diesem Dummy abgelenkt, ist es ein



Ein Fisch namens Sandra.

Kinderspiel, ganze Feindesscharen ins Jenseits zu befördern. Hat man es mit Hilfe all dieser mehr oder weniger fairen Mittel bis zum Levelende geschafft, so muß lediglich noch der Endgegner besiegt werden. Danach geht es mit einer wunderschönen Flugsequenz weiter; Sinn und Zweck besteht darin, in einem interstellaren Tunnel dem Weltraumhund Bones hinterherzujagen. Wenn das nicht schon immer ein Menschheitstraum war! Nee, Spaß beiseite, MDK scheint den Sprung auf die Konsole ohne größere Verluste zu schaffen, und man kann nur hoffen, daß die Entwickler sich weiterhin Mühe geben, denn dann ist auch der Sprung in hohe Wertungsregionen sicherlich problemlos möglich.



Auch aus der Luft wird Kurt permanent attackiert.



Allein auf weiter Flur, - noch ...



Business as usual.



Vom Dummy abgelenkt, ist dieser Gegner ein Kinderspiel.



Noch sieht alles ruhig aus ...



.. doch schon tobt das volle Leben.

information

- Genre 3D-Shooter
- Spieler 1
- Hersteller Interplay
- Entwickler Shiny Ent.
- Testmuster Acclaim Ent.
- Erhältlich ab November

Stephan Girlich

Fighting Force



Sogar der Zopf von Alana ist animiert.



Ben Smasher Jackson in Aktion: eine Dampfwalze könnte ihn nicht stoppen.



Mace nutzt ihren Reichweitenvorteil gekonnt aus.

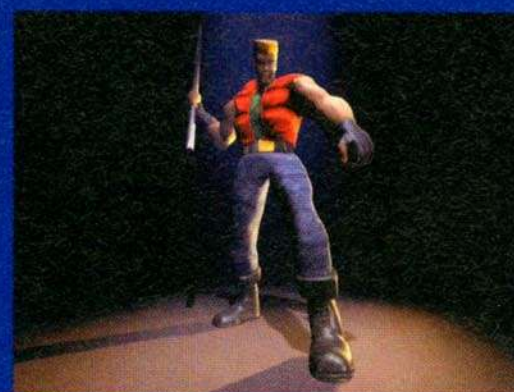
Jedem Prügelspiel seinen durchgeknallten Bösewicht. Bei Fighting Force ist es der Naturwissenschaftler Dr. Dex Zeng, der den Part des menscheitsbedrohenden Irren übernimmt. Sich absolut sicher, daß zum Jahrtausendwechsel der Weltuntergang bevorsteht, sammelt der einstmals hochrangige Regierungsangestellte seine militanten Anhänger um sich, um von New York aus die Apokalypse vorzubereiten. Und was sich Dr. Zeng zum Ziel steckt, erreicht er auch - koste es, was es wolle! Mit weitreichenden Kontakten zur Unterwelt und dem Zugriff auf biologische Waffen ist er ohne Zweifel in der Lage, jegli-

ches Leben mit einem Schlag auszulöschen. Höchst dramatisch hört sich das wieder mal an, aber als routinierte Videospieldocker bleiben wir auch bei einer derart hanebüchenen Story völlig gelassen, gilt es doch nicht zum ersten Mal, die Welt vor einem depperten Wahnsinnigen zu retten. Je zwei weibliche bzw. männliche Heroen stehen uns für die alles entscheidende Schlacht zur Auswahl. Mace Daniels und Alana McKendrick, beide blutjung, hochintelligent und noch dazu ausgesprochen hübsch (eine seltene Kombination), präsentieren sich im allerschärfsten Streetgang-Outfit (dagegen wirkt selbst Lara Croft ziemlich zugeknöpft!), während Hawk Manson und Ben Smasher Jackson mit reiner Muskelmasse und purer Kraft zu überzeugen wissen. Entweder alleine oder als Duo infernale sind sieben Level, aufgeteilt in 25 Stages, zu meistern. Fighting Force bezieht seine Inspiration aus Arcade-Titeln wie bspw. Double Dragon oder Final Fight, nur daß sich die wilde Hauerei in einer 3D-Umgebung mit völliger Bewegungsfreiheit abspielt. Dies wirkt sich primär auf die Art des Kämpfens aus. Aus allen Himmels-

richtungen stürmen bis zu vier Gegner gleichzeitig auf die Helden zu, eine Tatsache, die förmlich nach flinken Fingern am Joypad schreit, will man in solch kritischen Situationen die Oberhand behalten. Wichtig also, die zahlreichen Standard- und Special Moves (um die 50 insgesamt) schnellstmöglich in Fleisch und Blut übergehen zu lassen. Besser noch, man greift auf die verstreut herumliegenden Waffen wie Messer, Eisenrohr, Axt, Pistole, M16 oder gar Raketenwerfer zurück, um Zengs Schergen aus sicherer Entfernung den Garaus zu machen. Ganz Hartgesottene zerlegen in Windeseile Autos und begraben die Widersacher unter zentnerschweren Motorblöcken oder dicken Reifen. Überhaupt ist die Interaktion mit der Umgebung ein prägnantes Merkmal in Fighting



In der endgültigen Version sind eins-gegen-eins-Kämpfe à la Soul Blade möglich





Mit einem eleganten Überschlag fegt Alana den Gegner zu Boden.



Jeder Charakter verfügt über individuelle Special Moves.

Force; ob Getränkeautomat oder massives Eisentor, nichts hält der Zerstörungswut des Spielers stand. Statt den x-ten Tekken-Klon abzuliefern, schnappte sich Core die Idee eines Sidescroller-Beat'em Ups und steckte sie in ein aufwendig gestaltetes 3D-Environment. Vorläufiges Ergebnis: in technischer Hinsicht schon jetzt mit butterweichen Animationen und detaillierten Szenerien begeisternd, in spielerischer Hinsicht durch die Vielzahl an Moves hoffnungsvoll stimmend. Daß die endgültige Version zudem einen

Death Match- sowie einen Arena- modus enthalten soll, läßt Fighting Force noch verheißungsvoller erscheinen.

information

- Genre Beat'em Up
- Spieler 1-2
- Hersteller . . . Eidos Interactive
- Entwickler . . . Core Design
- Testmuster . . Eidos Interactive
- Erhältlich ab Oktober

Future -Gameshop- World

Versand & Ladenlokal

Inh.: M.Mengs

Sony Playstation

Oddworld - Abe's Oddysee89,-DM
Agent Armstrong89,-DM
Bleifuß II89,-DM
Warcraft II89,-DM
Nuclear Strike89,-DM
Resident Evil - Dir.Cut89,-DM
Syndicate Wars89,-DM

Angebote!!!

Tunnel B189,-DM
Tobal No. 179,-DM
Star Gladiator79,-DM
Samurai Showdown 369,-DM
Primal Rage49,-DM
Porsche Challenge75,-DM
Raven Project89,-DM

Future World
Behlstraße 11
65366 Geisenheim
Fax: 06722 / 64207

call: 06722 / 6358

Die nächste
play
am 24.9.

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt. 299,-
Pad 44,90
Padverlängerung 24,90
Negcon dt. 89,90
Memorycard 39,90
Memorycard 360 99,90
Link-Kabel 39,90
RGB-Kabel 39,90
Gamebuster dt. 89,90
Lenkrad + Pedale 149,90
Porsche Challenge dt. 79,90
Destruc. Derby 2 dt. 99,90
Rebel Assault dt. 99,90
Pandemonium dt. 89,90
Exhumed dt. 89,90
NBA in the Zone 2 dt. 99,90
X-COM 2 dt. 89,90
Contra dt. 89,90
FORMEL 1 dt. 109,90
Need for Speed 2 dt. 89,90
Street Fighter A. 2 89,90
Resident Evil PAL 89,90
Soviet Strike dt. 89,90
Baphomets Fluch dt. 89,90
Black Dawn dt. 89,90
2 Xtreme dt. 79,90
NHL 97 dt. 69,90
Virtua Pool dt. 89,90
V-Rally dt. 89,90
Jet Rider dt. 79,90
Mechwarrior 2 dt. 89,90
Crash Bandicoot dt. 109,90
Tenka dt. 99,90
Decent 2 dt. 89,90
Soulblade dt. 99,90
Rage Racer dt. 99,90

The Crow dt. 89,90
Supers.Soccer Pro. dt. 99,90
Tomb Raider dt. 89,90
Wing Com. 4 dt. 89,90
Little Big Adv. dt. 89,90
Suikoden dt. 99,90
Fifa Soccer 97dt. 69,90
Lost Vikings 2 dt. 89,90
Warhammer dt. 89,90
V. Boxing dt. 89,90
Spider dt. 89,90
NBA 97dt. 69,90
Comand&Conq. dt. 99,90
Micro Mach. 3 dt. 99,90
Warcraft 2 dt. 89,90
Overblood dt. 89,90
Tekken 2 dt. 109,90
Hexen dt. 89,90
NHL Powerplay dt. 79,90
Syndicate Wars dt. 89,90
Twisted Metal 2 dt. 89,90
Wipeout 2097 dt. 99,90
Total NBA 97 dt. 79,90
Stadt d. v. Kinder dt. 89,90
Legacy of Kain dt. 89,90
Monster Trucks dt. 99,90
Excalibur dt. 99,90
Vandal Hearts dt. 99,90

NEU NEU NEU NEU NEU NEU

PowerStation
In engl., 132 Seiten Lösungen,
Tips, Tricks und Cheats
zu aktuellen Playstation Spielen
Jetzt testen
17,50 DM

N 64

Mario 64 dt. 99,90
D. 64 dt. 149,90
Pad dt. 59,90
Turok engl. Pal 139,90
Superstar Socc. dt. 149,90
Wave Race 64 dt. 99,90
Blastcorps 64 dt. 119,90
Shadow Empire dt. 139,90
Memory Card Plus 59,90
Gretzky Hockey dt. 139,90

Mariokart 64 dt. 99,90
Diverse PAL Spiele aus England
lieferbar !!!

E3 Messe - Video

alle Neuheiten 97/ 98
von der Messe in Atlanta
für N64 und Playstation
und Saturn

6 Stunden !!!

auf
2 Kassetten
in
Top Qualität
*** VHS ***
jetzt bestellen
nur
49,90 DM

SEGA SATURN und Spiele
lieferbar !!!

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.Versandkosten 10,90 DM

Martin Weidner

Batman & Robin



Das Waffenauswahlmenü erinnert nicht nur entfernt an Alien Trilogy.

Batman & Robin als weiteres nachlässig hingeschludertes Lizenzprodukt zu verunglimpfen, würde diesem Titel in keinsten Art und Weise gerecht werden. Vielmehr ist Batman & Robin beispielhaft für Acclains neue Produktphilosophie, nicht bloß, wie zu 16-Bit-Zeiten, zugkräftige Lizenzen zu erwerben und beim Spieldesign ab und an zu hudeeln, auch das Gameplay muß stimmen! Gerade bei einer Next Generation-Konsole wie der Sony PlayStation ist es nun einmal nicht damit getan, einen überholen

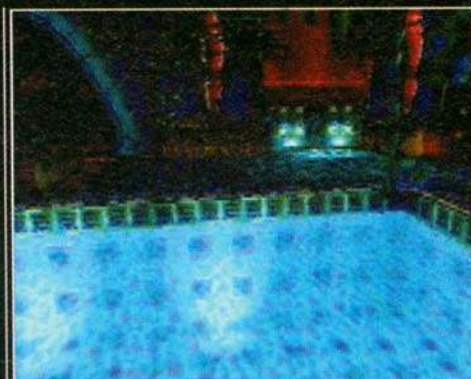
Sidescroller à la Batman Forever abzuliefern; und gerade dies könnte sich als Crux für den kommerziellen Erfolg von Batman & Robin herauskristalisieren. Zu sehr klingt der Name des Vorgängers noch in vielen Ohren nach, auch wenn das inzwischen vierte Abenteuer des dunklen Ritters völlig neue Wege beschreitet. Batman & Robin könnte sich in der Tat als denkbarer Rivale von Tomb Raider II entpuppen. Statt sich zu sehr am Plot des Warner Bros.-Movies zu orientieren, entschloß sich Probe Entertainment





Jeder Charakter verfügt über eigene Offensiv- und Defensivwaffen.

für eine 3D-Erkundungstour durch ganz Gotham City in den Rollen von Batman, Robin und Batgirl auf der Suche nach Hinweisen zum nächsten Schauplatz. Jeder der drei Superhelden hat seine ihm eigenen Stärken und Schwächen auf Lager, eine Tatsache, die für das Gameplay durchaus Konsequenzen hat. Batgirl beispielsweise ist immun gegen Poison Ivs Liebesstaub und zwingt sich mühelos durch Nischen hindurch. Ausgangspunkt des Geschehens ist natürlich die Bathöhle, in der



Ein Level in der Voransicht.

der Spieler zwischen den einzelnen Charakteren hin und her wechseln kann. Reichlich Pickups und eine stattliche Anzahl von Offensiv- und Defensivwaffen, Batarangs, Elektroschockern und BatBombs, um nur einige zu nennen, sorgen für viel Kurzweil in den Kämpfen. Detektivisches Gespür ist aber auch gefragt, wenn es darum geht, Indizien zu finden und Puzzles zu lösen. In die finale Fassung sollen darüber hinaus rasante Fahrten durch Gotham City, sei es am Steuer des Batmobils, des Bathammers oder von Robins Redbird, Einzug halten. Die uns vorliegende Betaversion hinterläßt jedenfalls bereits einen sehr, sehr vielversprechenden Eindruck. Insbesondere die außergewöhnlich flüssige 3D-Engine hat es uns angetan. Ob Batman & Robin auch spielerisch zu Tomb Raider aufschließen kann, wird sich erst zeigen. Auf jeden Fall stellt dieses Spiel einen der erfolgversprechendsten Titel in Acclairs '97er-Portfolio dar, zumal es von den Alien Trilogy-Designern entwickelt wird.



Die Grafik wurde in enger Zusammenarbeit mit Warner Consumer Products erstellt.



information

- Genre Action-Adventure
- Spieler 1
- Hersteller Acclaim Entertainment
- Entwickler Probe Entertainment
- Testmuster Acclaim Entertainment
- Erscheint ca.: Dezember

Rosco McQueen

Ralph Neuhauser



Dieses kleine Feuer wird bald der Wasserkanne zum Opfer fallen.



Unser Feuerwehrmann scheut kein Risiko. Die Flammen werden aus jeder Position bekämpft!



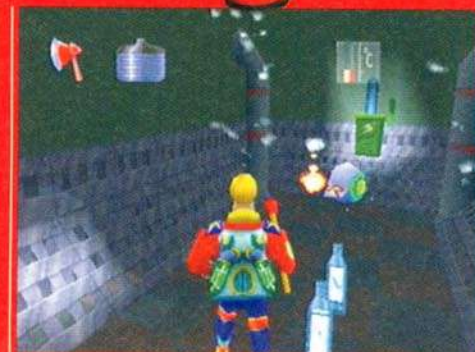
Der Ort des Geschehens:
Der XS-Tower

Nach Grisu, dem kleinen Drachen, der uns allen aus der TV-Serie in bester Erinnerung sein dürfte, hat nun auch die PlayStation ihren Helden, wenn es darum geht, allen Flammen dieser Welt wagemutig zu trotzen. Sein Name: Rosco McQueen. Und was der Drache nie wirklich schaffte, hat der besagte Amerikaner nicht nur erreicht, sondern es zu weit mehr gebracht. Er avancierte zum Feuerwehrmann, Lebensretter und Wettstreiter für das Gute. Unser Protagonist steht vor seiner größten Herausforderung. Er muß verhindern, daß ein Wolkenkratzer den lodernden Flammen zum Opfer fällt. Zudem befinden sich im „XS-Tower“ viele Menschen, die es gilt, vor dem Feuer zu retten. Doch ganz so einfach will das Schicksal Roscos Aufgabe nicht gestalten. In den zahlreichen Räumen, Hallen und Gangsystemen treiben sich unterschiedliche Arten von Robotern herum, die Menschen als Geiseln halten, Brände neu entfachen, Zeitbomben legen und begierig sind, dem Helden einen „gebührenden“ Empfang zu bereiten. Zur Seite steht McQueen lediglich ein mit beratender Funktion ausgestatteter Android. Der makabere und kei-

ner Moral unterworfenen Spieler (was ich an dieser Stelle keinem von Euch, verehrte Leserschaft, unterstelle!) würde wohl eher dazu tendieren, das Gebäude mitsamt seinen Unholden und den Geiseln (!) einfach abbrennen zu lassen. Diesen Gedankengängen ist allerdings entgegenzuhalten, daß es schon allein deswegen notwendig ist, das Hochhaus zu erhalten, da die sich darin befindliche Technologie einen großen Gewinn für die Menschheit darstellen würde. Das High-Tech-Hochhaus wurde von einem renommierten Wissenschaftler ins Leben gerufen. Als jedoch das Projekt von der öffentlichen Hand nicht weiter finanziert werden konnte, sollte das Bauwerk geschlossen werden. Der sich von der Gesellschaft ver-



Das nächste Hindernis stellen die sich bewegendes Fahrzeuge dar.



Mit den Flaschen könnt Ihr den Wasservorrat auffrischen.



Prinzipiell gilt: grüne Sicherungskästen einschlagen!



Der kleine Roboter, im allgemeinen sehr zahlreich vertreten, ist für diesen Brand verantwortlich.



Enter the arena!



Rosco stirbt den Heldentod.



Eine weitere Geisel darf sich über ihre Befreiung freuen.

raten fühlende Erbauer programmierte daraufhin alle bisherigen Dienstleistungsroboter um und machte sie zu monströsen Vollstreckern der bevorstehenden Zerstörung seines Wunders. Was Euch genau im Wolkenkratzer erwartet und wie Ihr damit umgehen solltet, verrate ich Euch anhand des ausführlichen Spieletests in der nächsten Ausgabe. Bis dahin: Wasser marsch!



information

- Genre Jump'n Run
- Spieler 1
- Hersteller SCEE
- Entwickler SCEE
- Testmuster SCEE
- Erhältlich ab September

Tips

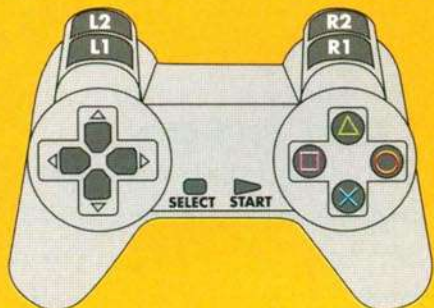
Gunter Glos

& Tricks

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

inFormation

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



Fade To Black

Platinum

Level-Codes

Im Paßwort-Bildschirm gebt Ihr folgende Tastenkombinationen ein, um in die einzelnen Level zu gelangen.

- Level 1 : □○△X○□
- Level 2 : △○X○□X
- Level 3 : X○X○△X
- Level 4 : X□△○○△
- Level 5 : □□△XX△
- Level 6 : △XXXX○
- Level 7 : ○○△X△X
- Level 8 : □□X△□□
- Level 9 : △XX△○△
- Level 10 : X△□○△X
- Level 11 : ○□XX□X
- Level 12 : □△X□○X
- Level 13 : XX○△○△



Independence Day

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Level-Paßwörter

Gebt folgende Level-Paßwörter im Paßwort-Menü ein:

Leicht:

- Washington DBKHN
- New York GBKHW
- Paris LLSHW
- Moscow NL9HW
- Tokyo R39JD
- Oahu T59HW
- Las Vegas Z99HY
- Mothership 399HG

Mittel:

- Washington DBKMO
- New York GBKMX
- Paris LLSMX
- Moscow NL9MX
- Tokyo R39NF
- Oahu T59MX
- Las Vegas Z99MZ
- Mothership 399MH

Schwer:

- Washington DBKQO
- New York GBKQX
- Paris LLSQX

- Moscow NL9QX
- Tokyo R39RF
- Oahu T59QX
- Las Vegas Z99QZ
- Mothership 399QH

Schnelles Nachladen

Geht in den Options-Screen und gebt „GO POSTAL“ als Spielernamen ein. Geht nun in den Game Select-Screen und gebt schnell folgende Tastenkombination ein:
○, ○, □, ○, △, △, ○.
Nun sollte ein Cheat-Menü auftauchen, in dem Ihr Fast-Reload, Damage Bonus, und Weapons-Modus einstellen dürft. Mit „Fast Reload“ könnt Ihr Missiles schneller hintereinander abfeuern, mit „Damage Bonus“ zerstört Ihr Alien-Generatoren und -Gefährte mit einem Schuß, und im „Weapons-Mode“ habt Ihr unendlich viele Schüsse.

>>>>

Rally Cross

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Schwerere Autos

Um Eurem sowie den Autos Eurer Mitstreiter die Eigenschaft zu verleihen, schwerer zu sein, tragt im Highscore oder unter dem Menüpunkt „New Season“ den Namen „STONE“ ein.

Leichtere Autos

Um die Autos leichter zu machen, solltet Ihr den Namen „FEATHER“ verwenden.

Verminderte Erdanziehungskraft

Um die Erdanziehungskraft zu vermindern, verwendet den Namen „FLOAT“.

Abnutzung der Reifen

Um den Reifenverschleiß herabzusetzen, benutzt den Namen „SPINNER“.

Riesige Räder

Wenn Ihr riesige Räder an Eurem Auto haben möchtet, versucht es mal mit dem Namen „FAT TIRES“.

Ohne Räder oder Räder ohne Auto

Ihr funktioniert Euer Auto zu einem Hovercraft um, wenn Ihr den Namen „NO WHEELS“ oder „WHEELS“ verwendet.



Rookie Class

Wenn Ihr den Namen „VET ME“ verwendet, habt Ihr automatisch die Rookie Class absolviert, ohne sie gefahren zu haben.

>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Independence Day

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Unsichtbarkeit

Gebt als Paßwort „LIVE FREE“ ein, wechselt in den Options-Screen und aktiviert dort INVINCIBLE. Wenn alles klappt, seid Ihr nun unsichtbar für Eure Gegner.

Zivilisten, Bodenziele und Wingmen selektieren

Gebt als Paßwort „GODZILLA“ ein, wechselt in den Game-Select-Screen und tippt schnell folgendes:

○, ○, □, ○, △, △, ○

Jetzt könnt Ihr im Optionsmenü „KILL CIV“ und „KILL WING“ aktivieren. Ihr habt nun das zweifelhafte Vergnügen auf Zivilisten, Bodenziele und Eure Begleitflieger zu schießen.

Touris

Gebt als Paßwort „TOURIST“ ein, wechselt in den Game-Select-Screen und tippt möglichst schnell folgende Tastenkombination ein:

○, ○, □, ○, △, △, ○

Jetzt könnt Ihr im Optionsmenü die

Punkte „CITY“, „TOURIST“, „DEMO CAM“ und „NO TIME“ aktivieren. Die Option „Tourist“ läßt alle Aliens aus dem Spiel verschwinden. Mit „Demo Cam“ könnt Ihr die Kamera mit dem Joypad steuern, und die Option „No Time“ streicht das lästige Zeitlimit bei den Missionen.

Zusätzliches Optionsmenü einstellen

Gebt als Paßwort „Mr Happy“ ein, wechselt in den Game-Select-Screen und tippt möglichst schnell folgende Tastenkombination ein:

○, ○, □, ○, △, △, ○

Stadt auswählen

Gebt als Paßwort „FOX ROX“ ein. Nun könnt Ihr die Stadt im Options-Screen nach Belieben wählen.

Flugzeug auswählen

Gebt als Paßwort „MR HAPPY“ ein. Nun könnt Ihr Euer Flugzeug im Options-Screen nach Belieben auswählen.

Rally Cross

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Veteran Season

Um in der Veteran Season als Sieger hervorzugehen, tippt als Namen „IM A PRO“ ein.

Spiel gewinnen

Wenn Ihr Euch als Sieger aller Klassen sehen möchtet, empfehle ich Euch, Euch „WEEOO“ zu nennen.



Gutes Fahrverhalten

Um ein besseres Fahrverhalten Eures Autos zu erreichen, tragt im High-Score oder unter dem Menüpunkt „New Season“ den Namen „RADBRAD“ ein.

Keine Zusammenstöße

Wollt Ihr die Zusammenstöße zwischen Euch und Euren Gegnern abschalten, tragt im Highscore oder unter dem Menüpunkt „New Season“ den Namen „BANZAI“ ein.

Kleiner Wendekreis

Um einen extrem kleinen Wendekreis für Euer Auto einzustellen, tragt im High-Score oder unter dem Menüpunkt „New Season“ den Namen „SPINNER“ ein.

Schlammbremse

Wenn Ihr durch Schlamm fahren möchtet, ohne abgebremst zu werden, so tragt im High-Score oder unter dem Menüpunkt „New Season“ den Namen „NOVISCIOUS“ ein.

Super Puzzle Fighter II Turbo

Als Akuma spielen

1. Geht im Charakter-Auswahlmenü in die untere, linke Ecke über das Bild von Morrigan.
2. Haltet die SELECT-Taste und drückt ○,○,○,○,○,○,○,○ im Ein-Spieler-Modus oder haltet die SELECT-Taste und drückt ○,○,○,○,○,○,○,○ im Zwei-Spieler-Modus.

Als Dan spielen

1. Geht im Charakter-Auswahlmenü in die untere, linke Ecke über das Bild von Morrigan.
2. Haltet die SELECT-Taste und drückt ○,○,○,○,○,○,○,○ im Ein-Spieler-Modus oder haltet die SELECT-Taste und drückt ○,○,○,○,○,○,○,○ im Zwei-Spieler-Modus.

Als Anita spielen

- Ein-Spieler-Modus:
1. Geht im Charakter-Auswahlmenü in die untere, linke Ecke über das Bild von Morrigan.
 2. Haltet die SELECT-Taste und drückt ○,○,○.
- Zwei-Spieler-Modus:
1. Geht im Charakter-Auswahlmenü über das Bild von Felicia.
 2. Haltet die SELECT-Taste und drückt ○,○.

Als Hsien-Kos Schwester spielen

- Ein-Spieler-Modus:
1. Geht im Charakter-Auswahlmenü in die untere, linke Ecke über das Bild von Morrigan.
- Haltet die SELECT-Taste und drückt ○,○.
- Zwei-Spieler-Modus:
1. Geht im Charakter-Auswahlmenü über das Bild von Felicia.
 2. Haltet die SELECT-Taste und drückt ○,○,○.

Als Devilot spielen

- Ein-Spieler-Modus:
1. Geht im Charakter-Auswahlmenü in die untere, linke Ecke über das Bild von Morrigan.
 2. Haltet die SELECT-Taste und drückt ○,○,○,○,○,○.
 3. Haltet die SELECT-Taste weiterhin

und drückt die O-Taste zu dem Zeitpunkt, wenn der Timer auf 10 steht.

Zwei-Spieler-Modus:

1. Geht im Charakter-Auswahlmenü über das Bild von Felicia.
2. Haltet die SELECT-Taste und drückt **○,○,○,○,○,○**.
3. Haltet die SELECT-Taste weiterhin und drückt die O-Taste zu dem Zeitpunkt, wenn der Timer auf 10 steht.

Gegen CPU- Devilot spielen

Bevor Ihr die siebte Runde erreicht habt, solltet Ihr alle folgenden Punkte erfüllt haben, ohne ein Continue gebraucht zu haben:

1. Einen der Gegner in Runde eins unter einer Minute besiegt haben.
2. Mindestens eine Super-Combo.
3. Die Kette muß vier oder mehr Glieder besitzen.
4. Ihr solltet einen Power Gem mit mindestens 20 Einheiten besitzen.

Gegen CPU-Dan spielen

Bevor Ihr die sechste Runde erreicht habt, solltet Ihr alle folgenden Punkte erfüllt haben, ohne ein Continue gebraucht zu haben:

1. Einen der Gegner in Runde eins unter einer Minute besiegt haben.
2. Mindestens einen Super-Helden besitzen.
3. Die Kette muß vier oder mehr Glieder besitzen.
4. Ihr solltet einen Power Gem mit mindestens 20 Einheiten besitzen.

Runden-Auswahl

Nachdem Ihr Euren Charakter ausgewählt habt, haltet Ihr L2+R2+SELECT, wählt Euer Handicap und drückt zusätzlich eine der folgenden Tasten:

- Donovan: ○
Hsien-Ko: X
Sakura: △
Felicia: □
Akuma: L1
Devilot: R1
Morrigan: ○
Chun-Li: ○
Ryu: ○
Ken: ○
Dan: (keine Taste)

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Ridge Racer Revolution

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

360 Grad Drehungen

Bringt den Cursor über die Select-Option und haltet **□+X+SELECT** gedrückt. Wählt die Strecke, Euer Auto und die Getriebeart mit der START-Taste aus. Jetzt geht Ihr über den Menüpunkt START, haltet **□+X+SELECT** immer noch gedrückt und drückt die START-Taste, um das Spiel zu beginnen. Haltet die Tasten aber so lange, bis das Rennen beginnt. Ihr werdet aufgefordert, 360 Grad-Drehungen in den Kurven auszuführen. Die Qualität dieser Manöver werden mit einem Wertungsschema mit einer Skala zwischen 0 und 100 bewertet.

Acht zusätzliche Autos

Um neue Autos zur Auswahl zu haben, solltet Ihr alle Gegner in Galaga '88 während des Ladevorgangs abschießen. Wenn Ihr Euren Spielstand speichert, bleiben Euch die Autos auch in Zukunft weiter zur freien Auswahl zur Verfügung.

Buggies

Wartet während des Ladevorgangs in Galaga '88 auf den Schriftzug „This Is Galactic Dancing“ und haltet **L1+R1+○+SELECT** gleichzeitig gedrückt. Wenn die Gegner anfangen Euch zu attackieren, haltet Ihr diese Tasten weiterhin und drückt zusätzlich die **△**-Taste. Hierfür erhaltet Ihr einen Laserstrahl. In den Rennen fahrt Ihr jetzt mit Buggies.

Lichtquelle bewegen

Im Titelbild drückt Ihr **L1+R1** und haltet sie. Jetzt könnt Ihr mit den Richtungstasten die Lichtquelle frei bewegen.

Externe Ansicht verändern

Aktiviert während des Spiels den Pause-Modus, haltet die **△**-Taste und drückt **L1** oder **R1**, um die Außenansicht zu zoomen. Wenn Ihr **L1+R1** drückt, stellt Ihr den Grundzustand wieder her.

>>>>>

Rayman

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Volle Lebensenergie und 99 Leben

Drückt die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Hier haltet Ihr **L2,R1,L1,R2** und laßt diese in folgender Reihenfolge wieder los: **L1, L2, R2,R1**. Als nächstes tippt Ihr auf die O-Taste und drückt und haltet die Tasten **○,○,□,△** und laßt diese wieder in folgender Reihenfolge los: **○,△,□,○**

Mit dem Endgegner kämpfen

Um zum Endgegner zu gelangen und ihn zu bekämpfen, gebt Ihr als Paßwort **942KV3W9XD** ein.

Unendlich Continues

Wartet so lange, bis Ihr beim Continue-Bildschirm seid und gebt hier folgende Tastenkombination ein: **○,○,○,○,○**.

Jetzt solltet Ihr 10 Continues auf Eurem Konto haben. Diesen Cheat könnt Ihr so oft wie möglich wiederholen. Die einzige Bedingung dabei ist, daß Ihr drei oder weniger Continues habt.

Großes Rayman-Demo

Nach dem UBI Soft-Logo drückt und haltet Ihr **L1+L2+R1+R2** so lange, bis die Animation mit der Ziegelwand erscheint. Jetzt drückt und haltet Ihr die START-Taste solange, bis der Bildschirm schwarz wird.

Die Pause-Meldung verschwinden lassen

Während des Spiels aktiviert Ihr den Pause-Modus. Wenn der Schriftzug „PAUSE“ auf dem Bildschirm erscheint, drückt Ihr **R1+R2**, um ihn verschwinden zu lassen.

>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Ridge Racer Revolution

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Mirror-Modus

Startet das Rennen, fahrt ein paar Meter und dreht Euch um. Fahrt in die Richtung, aus der Ihr gekommen seid, und rast in die Mauer vor Euch hindurch. Jetzt fahrt Ihr die Strecke spiegelverkehrt.

Alle Strecken entgegengesetzt fahren

Wenn Ihr den ersten Platz in allen drei Schwierigkeitsstufen gewonnen habt, bekommt Ihr die Möglichkeit, die Strecken in verkehrter Richtung zu fahren.

Geheimer Bonus

Wartet während des Ladevorgangs in Galaga '88, ohne einen Schuß abzugeben, so lange, bis alle 40 Gegner an Euch vorbeigeflogen sind und ein Score von 0 angezeigt wird. Ein kleines Feuerwerk blitzt auf, und die Worte „Secret Bonus“ erscheinen auf dem Bildschirm. Wenn das Spiel geladen ist, wählt Ihr die Option „Other“ und findet dort die Möglichkeit vor, vier verschiedene Tageszeiten einzustellen (normal, morgens, abends, nachts).

Ebenso bekommt Ihr diese Option zur Auswahl gestellt, wenn Ihr alle sechs Rennen als Erster beendet.

Versteckte Autos

Wenn Ihr den ersten Platz in allen drei Schwierigkeitsstufen gewonnen habt, müßt Ihr bestimmte Autos auf den jeweiligen Strecken im Time-Trial-Modus besiegen. Benutzt Euren Rückspiegel, um sie jedesmal zu rammen, wenn sie versuchen zu überholen. Insgesamt habt Ihr jetzt zusammen mit den acht zusätzlichen Autos 15 Autos zur Auswahl. Schwierigkeitsstufe:

Novice Black Griffon
Intermediate: Kid Car
Expert: White Angle

Rückspiegel ein-/ausblenden

Wenn Ihr in der Innenansicht ein Rennen fahrt, könnt Ihr den Rückspiegel an- bzw. ausschalten, indem Ihr die START-Taste drückt, um in den Pause-Modus zu gelangen. Dort drückt Ihr Δ +L1, um den Rückspiegel auszu-blenden, und ein weiteres Mal Δ +L1, um ihn wieder einzublenden.

Rayman

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Das Bild im Bild

Aktiviert den Pause-Modus während des Spiels. Drückt und haltet die R2-Taste. Gebt folgende Tastenkombination ein: O, O, $\bullet$, O, O. Um das Bild im Bild wieder verschwinden zu lassen, gebt Ihr diese Kombination ein zweites Mal ein.



Level Codes

IGNSZ36N9X
Band Land, Allegro Presto
PJNJIQ29P
Blue Mountain, Twilight Gulch
Z?WOZ3QTFP
Blue Mountain, The Hard Rocks

Z8N8P36D6P
Picture City, Pencil Pentathalon
Z8WOZ5QNOZ
Picture City, Space Mama's Crater
VPN8P!646Z
The Cave Of Skops, Crystal Palace
P1NO7!6NSZ
The Cave Of Skops, Eat At Joe's
FGN83562SZ
The Cave Of Skops, Mr Skops'
Stalactivities
FJSJ!C620P
Candy Chateau



Bust-A-Move 2

Arcade Edition

Platinum

Charakter-Auswahlmenü

Startet das Spiel im Puzzle-Game-Modus und wartet, bis die Übersichtskarte der Levels auftaucht. Drückt jetzt O, O, O, O.

Danach drückt Ihr noch folgende Tasten gleichzeitig:

L1+L2+R1+R2.

Ein verstecktes Charakter-Auswahlmenü erscheint. Drückt nach rechts oder nach links, um einen Charakter auszuwählen. Leider seht Ihr immer noch Bubby im Map-Bildschirm. Wenn Ihr das Spiel startet, dann taucht das Bild des Charakters auf, den Ihr ausgewählt habt.



30 Continues

Um bis zu 30 Continues zu erhalten, geht Ihr im Optionsmenü über den Menüpunkt Credits und drückt O, O, R1, R2, L1, L2, O, O.

Wenn die Uhr erscheint, drückt Ihr so schnell wie möglich mehrmals die X-Taste. Hierdurch solltet Ihr bis zu 30 Continues erreichen, bevor die Uhr abläuft.

Verschiedene Puzzles

Im Hauptbildschirm drückt Ihr R1, O, L2, O.

Ein kleiner, grüner Vogel erscheint. Wenn Ihr jetzt das Spiel startet, erscheint ein Schriftzug, und die Puzzles verändern sich.

Alien Trilogy

Platinum

Level-Anwahl

Um einen bestimmten Level des Spiels zu spielen, gebt Ihr als Paßwort

GOLVL

und direkt dahinter die Nummer des Levels an. Wenn es klappt, sollte ein Meldung am Bildschirm erscheinen. Leider seid Ihr nur mit der 9mm Pistole unterwegs und müßt Euch auf die Suche nach anderen Waffen machen.

Cheat-Menü

Um unendlich viel Munition, Unsichtbarkeit, alle Waffen und eine Level-Anwahl zu bekommen, solltet Ihr als Paßwort folgendes Wort eingeben:

1GOTP1NK8C1DBOOTSON

Jetzt habt Ihr die Acid-Boots an und befindet Euch im God-Modus.



Tokyo Highway Battle

Frei Einkaufen

Im Titelschirm drückt Ihr L1+L2+R1+O+START, bis der Venus-Bildschirm erscheint. Wenn Ihr in den Speed-Shop geht, könnt Ihr jetzt nach Lust und Laune einkaufen, ohne etwas zu bezahlen.

9.999.999 Punkte

Wenn das Genki-Logo am Bildschirm erscheint, solltet Ihr einen zweiten Controller an Eure PlayStation angeschlossen haben und START+L1+L2+R1+O solange gedrückt halten, bis das Titelbild erscheint.

Extra Autos und Farben

Wenn Ihr das Spiel durchgespielt habt, stehen Euch drei neue Autos zur Auswahl (Supra, NSX und GTR). Wählt eines dieser Autos und spielt das Spiel noch einmal. Somit aktiviert Ihr ein Farbmenü. Begeht Euch in das Auto-Auswahlmenü und drückt R2, um die Farben zu verändern.

FIFA Soccer 96

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Schatten kontrollieren

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Selektiert die Replay-Option. Haltet nun die R1-Taste fest und verstellt die Größenverhältnisse und die Winkel der Spieler-Schatten mit dem Steuerkreuz.

Bananenflanke

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt $\Delta, \square, X, \Delta, X, X$ ein. Wenn Ihr alles beachtet habt, dann hört Ihr ein klickendes Geräusch. Verlaßt das Optionsmenü und drückt die $\square$ -Taste. Ein neues Menü erscheint. Geht hinein und wählt die Option nach Belieben aus.

Voreingestellte Farbpalette

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt

$\square, \Delta, X, \square, \Delta, \Delta, \Delta, X$

ein. Jetzt verlaßt Ihr das Spiel und begeht Euch zum Hauptbildschirm zurück. Wählt das Optionsmenü an, um das versteckte Menü zu erreichen.

Dream Team

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt $\square, \square, \Delta, \Delta, X, X, \square, \square$ ein. Wenn Ihr alles beachtet habt, dann hört Ihr auch hier ein klickendes Geräusch. Verlaßt das Optionsmenü und drückt die $\square$ -Taste. Ein weiteres Menü erscheint, in dem Ihr Eure Auswahl treffen könnt.

EA Custom Teams

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt $\square, \Delta, X, \square, \Delta, \Delta, \square, \square$ ein. Geht von hier aus zurück in das Hauptmenü und wählt Options aus, um zu dem versteckten Menü zu gelangen. >>>>>

FIFA Soccer 96

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 3

Als Batman und Robin spielen

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt $\square, \Delta, X, \square, \Delta, \Delta, \Delta, \square$ ein. Verlaßt dieses Menü und kehrt zum Hauptmenü zurück. Wählt die Optionen an, um zu einem versteckten Menü zu gelangen.

Als Data und Spock spielen

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt $\square, \Delta, X, \square, \Delta, \Delta, X$ ein. Verlaßt dieses Menü und kehrt zum Hauptmenü zurück. Wählt die Optionen an, um zu einem versteckten Menü zu gelangen.

Verstärkter Angriff

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt $\square, \square, \square, \square, \square, \square, \Delta, X$ ein. Wenn Ihr Euch nicht vertippt habt, so hört Ihr ein Klicken. Verlaßt das Optionsmenü und drückt die $\square$ -Taste. Ein neuer Menüpunkt erscheint, mit dem Ihr den Code aktivieren könnt.

Dummes Team

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt $\square, \Delta, X, \square, \Delta, X$ ein. Wenn Ihr Euch nicht vertippt habt, so hört Ihr ein Klicken. Verlaßt das Optionsmenü und drückt die $\square$ -Taste. Ein neuer Menüpunkt erscheint, mit dem Ihr den Code aktivieren könnt.

>>>>>

CheatCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

FIFA Soccer 96

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Formal Code

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt □,△,X,□,△,△,X,△ ein. Geht ins Hauptmenü und wählt Options aus, um zu dem versteckten Menü zu gelangen.

Shoot Out

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt □,△,□,X,□,△ ein. Wenn Ihr Euch nicht vertippt habt, so hört Ihr ein Klicken. Verläßt das Optionsmenü und drückt die □-Taste. Ein neuer Menüpunkt erscheint, mit dem Ihr den Code aktivieren könnt.

Unsichtbarkeit

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt □,△,X,□,△,△,X,□ ein. Verläßt dieses Menü und kehrt

zum Hauptmenü zurück. Wählt die Optionen an, um zu einem versteckten Menü zu gelangen.

Unsichtbare Mauern

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt X,X,X,△,□,□,△ ein. Wenn Ihr Euch nicht vertippt habt, so hört Ihr ein Klicken. Verläßt das Optionsmenü und drückt die □-Taste. Ein neuer Menüpunkt erscheint, mit dem Ihr den Code aktivieren könnt.

Oktoberfest

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt □,△,X,□,△,△,△,△ ein. Verläßt dieses Menü und kehrt zum Hauptmenü zurück. Wählt die Optionen an, um zu einem versteckten Menü zu gelangen.

>>>>>

FIFA Soccer 96

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Super Verteidigung

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt △,△,△,△,△,△,△,△ ein. Wenn Ihr Euch nicht vertippt habt, so hört Ihr ein Klicken. Verläßt das Optionsmenü und drückt die □-Taste. Ein neuer Menüpunkt erscheint, mit dem Ihr den Code aktivieren könnt.

Super Torwart

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt □,□,□,□,□,△,△,△,△,△ ein. Wenn Ihr Euch nicht vertippt habt, so hört Ihr ein Klicken. Verläßt das Optionsmenü und drückt die □-Taste. Ein neuer Menüpunkt erscheint, mit dem Ihr den Code aktivieren könnt.

Super Power

Drückt während des Spiels die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Geht in das Optionsmenü und gebt △,□,△,△,△,△,△,△,△,△ ein. Wenn Ihr Euch nicht vertippt habt, so hört Ihr ein Klicken. Verläßt das Optionsmenü und drückt die □-Taste. Ein neuer Menüpunkt erscheint, mit dem Ihr den Code aktivieren könnt.

The Need For Speed

Platinum

Um die folgenden Codes einzugeben, müßt Ihr zuerst den Cheat-Modus aktivieren. Hierzu gebt Ihr als Paßwort **TSYBNS** ein.

Das Auto wird schwerer:

In dem Bildschirm, in dem Ihr Euer Auto auswählt, drückt auf die Option „Car Showcase“ und „Mechanical“. Als nächstes selektiert Ihr „Next Slide“. Jetzt könnt Ihr Euer Auto hinten und vorne schwerer machen, indem Ihr L1 oder R1 drückt. Wie schwer Euer Auto ist, könnt Ihr an den roten Dreiecken erkennen, die am Ende des Autos erscheinen. Jetzt könnt Ihr Euer Auto genauer kontrollieren.

Arcade-Modus

Begebt Euch in das „Race Location“-Menü und geht mit dem Cursor auf den Menüpunkt „VIEW“. Drückt L1+R1, und der Schriftzug „Arcade-Mode“ erscheint.

Lunar Springs

Geht in den „Tournament-Mode“ und gebt **SPKSHC** ein. Kehrt zurück und selektiert einen beliebigen anderen Modus. Bringt den Cursor über den Menüpunkt „Rusty Springs“ und drückt L1+R1+△.

Wenn alles klappt, sollte „Rusty Springs“ jetzt „Lunar Springs“ heißen.

Oasis Springs

Wählt einen der Spiel-Modi aus und bringt den Cursor über den Menüpunkt „Rusty Springs“.

Drückt L1+R1.

Wenn alles klappt, sollte „Rusty Springs“ jetzt „Oasis Springs“ heißen.

Maschinengewehr

Wählt den „Head-to-Head“-Modus aus und startet das Spiel. Nachdem Ihr Euren Gegner ausgewählt habt, drückt Ihr sofort L1+O+□+○+○.

Jetzt sollte Euch im Spiel ein Maschinengewehr zur Verfügung stehen.

Rallye-Strecken

Wählt einen der Spiel-Modi aus und bringt den Cursor über eine beliebige Strecke. Drückt L1+R1, und der Namenszug verwandelt sich in „Rally-Mode“. Jetzt könnt Ihr die selektierte Strecke als Off-Road-Strecke fahren.



No Mercy-Modus

Diese Option schaltet den Boost für langsamere Fahrer ab und macht die Rennen fairer.

Wählt den „Head-to-Head“-Modus aus und drückt dort L1+R1. Die Option sollte sich nun in „NO MERCY“ verwandeln.

Bildschirmanzeigen löschen

Um die Karte und die Geschwindigkeitsanzeige verschwinden zu lassen, solltet ihr einfach für einige Zeit **○** drücken. Was übrig bleibt, ist Euer Auto und die Strecke.

Warrior Super Car

Wählt den „Head-to-Head“-Modus aus und begeben Euch in das Auto-Auswahlmenü. Dort drückt ihr L1+R1, um den Warrior anzuwählen zu können.

Geheime Strecke - Lost Vegas

Geht in den „Tournament“-Modus und wählt die Option Paßwort an. Gebt TSYBNS als Paßwort ein und drückt die START-Taste. Begeben Euch ins Hauptmenü zurück und selektiert einen beliebigen Spiel-Modus. Jetzt findet ihr in der Streckenauswahl eine neue, zusätzliche Strecke: Lost Vegas.

Geheimes Auto

Selektiert einen beliebigen Spiel-Modus und arbeitet Euch bis zum Auto-Auswahlmenü durch. Bringt den Cursor über ein beliebiges Auto und drückt L1+R1. Jetzt erscheint ein neues Auto, das ihr anwählen könnt.

Paßwörter:

Strecke 1:	WRDRTY
Strecke 2:	ZDPBWN
Strecke 3:	MTQRZP
Strecke 4:	JVPZLL
Strecke 5:	ZYMNLH
Strecke 6:	WMRPGZ
Lost Vegas:	YXGSJJ
Strecke 8:	KJPQND
Strecke 9:	SDQWCG
Strecke 10:	SLZXDH
Strecke 11:	SPZDFX
Strecke 12:	ZVGRGX
Strecke 13:	XJHVCK

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...



Worms Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Level Codes

Um einen Level-Code einzugeben, drückt ihr die X-Taste, um zuerst einmal das Eingabefeld zu löschen.

Landscape selection

Jedesmal, wenn ihr das Spiel beginnt, wird eine neue Landschaft berechnet. Ihr könnt eure eigene Landschaft berechnen lassen, indem ihr eine Kombination von Buchstaben und Zahlen angebt. Um eine Landschaft zu berechnen, drückt ihr vor dem Start des Spiels die X-Taste, um die vorgegebene Kombination zu löschen. Stellt eure eigene Reihenfolge ein und drückt zum Generieren die X-Taste ein weiteres Mal.

Desert Storm	.00956
Low Bridge	.29726
Martianscape	.46463
Another Martianscape	.57805
Lollipop?	.70345
Three's A Crowd	.97155
Kill Smiley	.149147

Alternate Jungle	.208041
Crowded Alienscape	.326576
Hell	.436642
A Bridge Too Far	.4802043
Lollipop Bridge	.5154527
Beach	.7841228
Snow Joke	.7007230
Life's A Beach	.13410325
All Beached Up	.23418990
Beach Weather	.39054687
The Tide Is High	.56439996
Forestscape	.62332782
Alienscape	.77004498
Cliffs Of Hell	.99426730
Alien Bridge	.203953110
Christmas Time	.223981979
Jungle Island	.309072302
Cliffs And Lake	.635199159
Another Alienscape	.733737544
Another Forestscape	.742182075
Bless You	.954338916
Another Candyscape	.1408066876
Snorkel Island	.3329407250
Fires Of Hell	.7373888390

>>>>>

Worms Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 3

Generelle Tips

- Beschränkt die Teleports auf einen Vorgang, oder schaltet sie komplett aus, damit sich die Gegner genau überlegen, wann sie ihn einsetzen und ihn nicht dazu benutzen, sich aus brenzlichen Situationen davonzustehlen.

- Limitiert die Geräte, mit denen sich die Gegner vergraben, da sonst des öfteren überhastete Angriffe nötig sind, die dem Spiel das strategische Element nehmen.

- Setzt eure Air-Strikes sinnvoll ein, da sie rar sind. Am besten schießt ihr sie auf eine Ansammlung von Gegnern ab.

- Achtet immer darauf, wie der Wind steht und experimentiert herum, um auch unter verschärften Situationen gezielte Schüsse abzufeuern.

- Übt den Umgang mit der Ninja-Robe, da ihr Euch mit einem geschickten Schwung hoch in die Luft über ein überhängendes Hindernis schwingen könnt.

- Übt das Abwerfen von Shotgunning-Mines auf andere Worms, um ein Gefühl für die Flugbahn und ihren Auftreffpunkt zu bekommen.

- Verwendet die Druckwelle der Explosionen dazu, Worms gezielt in bestimmte Richtungen zu verschieben.

- Stellt Euch nie auf eine Klippe, die über dem Wasser hängt, da schon ein einziger Treffer den sicheren Tod bedeuten kann.

- Der strategisch beste Standort ist in der Mitte des Spielfelds, an der höchsten Stelle. Am Rand des Spielfelds kann es Euch passieren, daß ihr darüber hinausgeschossen werdet.

>>>>>

CheatCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

Worms

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Jungle	.8902118313
Hollow Mountain	.CHEZZY
Dig Carefully	.THORAHIRD
British	.BRITISH
Doom Sucks	.DOOM SUCKS
KI Gold	.KIG IS COL
Worms Rule	.WORMS RULE
Und noch ein paar zum Ausprobieren:	
???	.33926
???	.70345
???	.80765
???	.304768
???	.4802043
???	.7267896
???	.37637177
???	.43629833
???	.223981979
???	.903172603
???	.6786876866
???	.7373888390

Spezielle Waffen

Geht in das Waffenauswahlmenü und drückt gleichzeitig
□+X achtmal hintereinander.
Jetzt sollten sich einige

Standardwaffen in Banana Bombs, Sheep Bombs und Mini Guns verwandelt haben.

Unendlich Munition

Drückt die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Hier gebt Ihr X,□,X,□,X,□ ein. Hierdurch erhaltet Ihr unendlich viele Banana Bombs, Sheep Bombs und Mini Gun Munition, des weiteren ist Eure Ninja Rope jetzt dehnbarer.

Uzi Rockets

Wenn Ihr den Rocket-Launcher selektiert, während Ihr mit der Uzi schießt, feuert der Rocket-Launcher mit der gleichen Frequenz, als wäre er eine Uzi.

Generelle Tips

- Wenn Ihr eine Homing-Missile oder einen Air-Strike abfeuern wollt, solltet Ihr Euren Worm zuerst in Sicherheit bringen, bevor Ihr das Geschöß abschießt.

Worms

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Generelle Tips

- Wenn Ihr Banana Bombs werft, dann versucht sie in eine Felsspalte zu werfen, weil sie da ihre Explosionskraft richtig entfalten.

- Stellt die Explosionszeit hoch ein und verwendet „High Bounce“, wenn Ihr eine Granate in einen Tunnel werft, da sie so besser rollt und springt.

- Benutzt die Shot-Gun in Extra-Times, da zwei Schüsse besonders in diesem Level sehr effektiv sind.

- Verwendet die Ninja Robe, um auf andere Worms zu springen und sie so ins Wasser zu werfen.

- Schaltet die „Homing-Missiles“ und „Air-Strikes“ aus und wartet, bis diese in Kisten vom Himmel fallen.

- Beachtet, daß Minen nicht wie Dynamit funktionieren, weil sie nur in der Nähe des Gegners explodieren.

Test Drive Off-Road

Tippt diese Paßwörter als Fahrernamen ein:

BEEFY,

um den Monster Truck zu fahren.

FIFTY,

um den Hot Rod zu fahren.

SPRINTER,

um den 4X4 Buggy zu fahren.

LOWRIDER,

um das Stock Car zu fahren.

DAVON,

um die Kollisionsabfrage abzuschalten.

FRIENDLY,

um die siebte versteckte Strecke anwählen zu können.

SANDUNE,

um die achte versteckte Strecke anwählen zu können.

CRAZY,

um die neunte versteckte Strecke anwählen zu können.

ELITE,

um die zehnte versteckte Strecke anwählen zu können.

SNOWMAN,

um die elfte versteckte Strecke anwählen zu können.

ALLTRACK,

um alle zwölf Strecken anwählen zu können.

Road Rash

Platinum

Cheat

Wenn Ihr einmal den Wunsch verspüren solltet von Eurem Motorrad abzusteigen, solltet Ihr Euer Bike bis zum Stillstand abbremsen und

○+L1+R1

drücken.

Ray Tracers

Cheat

Wenn Ihr das Auto von Tsumuji fahren möchtet, selektiert Ihr den Time-Attack-Modus und wählt Tsumuji als Euren Gegner. Gewinnt das Rennen, und sein Auto ist anwählbar. Wenn Ihr jetzt das Spiel speichert, steht Euch der Wagen immer wieder zur Verfügung.



GAMEBUSTER CODES

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

Alien Trilogy Platinum

Unendlich health
.....8009A5D4 03E7
Unendlich charge grenades
.....8009A5EC 03E7
Unendlich pulse grenades
.....8009A5E4 03E7
Unendlich Handgun-Bullets
.....8009A5DA 03E7
Unendlich Shotgun-Shells
.....8009A5DE 03E7
Unendlich Flame-Thrower-Rounds
.....8009A5E6 03E7
Unendlich Pulse-Rounds
.....8009A5E0 03E7
Unendlich Smart-Gun-Rounds
.....8009A5E8 03E7
Unendlich Batterie .8009A5EE 03E7
Die Shotgun erhalten 8008F8D2 0001
Den Flame-Thrower erhalten
.....8008F8DE 0001
Die Pulse-Rifle erhalten
.....8008F8D6 0001
Die Smart-Gun erhalten
.....8008F8DA 0001
Schnell feuern
.....8009A5BA 0001

BattleStations

Unendlich Energie 1. Spieler
.....800C36C4 0064

Fade To Black Platinum

Unendlich Schild .801C0348 07D0
Unendlich normale Schüsse
.....801CF800 0009
Unendlich Bouncing-Mines
.....801CE8D0 0003
Unendlich Explosive Shots
.....801CF620 0009
Unendlich Energie .801C1944 07D0

Rage Racer

Unendlich Geld .8019C908 C9FF
.....8019C90A 3B9A
Immer der Erste sein .8009E834 0001
Super Geschwindigkeit
.....8009E77C 00FF
.....8009E7C0 0005
Unendlich Chancen .801E42F2 0005
Unendlich Zeitlimit .8009AF9C 3AAA

Porsche Challenge

Unendlich Zeit .800DA334 0608
Immer der Erste sein 800DA31E 0001

Disruptor

Unverwundbar .80077BA8 00C8
Unendlich Psionic .80077BB0 00C8
Unendlich HiFreq Ammo Phase Guns
.....80056F70 0032
Unendlich Ammo Lock On Gun
.....80056F78 000A
Die Zodiac erhalten .80077660 007D
Die Plasma Lance erhalten
.....8007765C 0001

Legacy of Kain - Blood Omen

Unendlich Blut
.....801CAB44 0050
.....801CAB44 0190
.....801CAB46 0190
Unendlich Magie
.....801CAB4A 0190
.....801CAB4C 0190
Unverwundbar .D00A7DAE 2898
Alle Objekte
.....300A8599 0001
.....300E875A 0008
.....800E8730 0E0D
.....800E8732 100F
.....800E8734 1211
.....800E8736 1413
.....30089749 0060
.....8008974A 6060
.....8008974C 6060
.....8008974E 6060
.....30089750 0060
Waffen/Rüstung
.....300E875B 000A
.....300E8743 0020
.....800E8744 2221
.....800E8746 2423
.....800E8748 2625
.....800E874A 2827
.....300E874C 0029
Zaubersprüche
.....300A8598 0001
.....300E875C 000D
.....300E874D 000C
.....800E874E 0A0B
.....800E8750 0809
.....800E8752 0607
.....800E8754 0405
.....800E8756 0203
.....800E8758 0001
Verwandlungen
.....300A859A 0001
.....80089656 1615
.....80089658 1817
.....3008965A 0019

Crypt Killer

Unendlich Leben .800FC02C 0003
Unendlich Bomben .800FC032 0003

Descent 2

Unendlich Energie .800E80C6 0064
Unendlich Schutzschild
.....800E80CA 0064
Unendlich Leben .300E80CC 000A
Unendlich Zeit zur Flucht
.....800A9272 003B
Alle primären Waffen 800E80D4 FFFF
Alle sekundären Waffen
.....800E80D8 FFFF
Unendlich Concussion-Missiles
.....800E80F0 0063
Unendlich Vulcan und Gauss-Munition
.....800E80DE 0063
Unendlich Homing-Missiles
.....800E80F2 0063
Unendlich Proximity-Bombs
.....800E80F4 0063
Unendlich Short-Missiles
.....800E80F6 0063
Unendlich Mega Missiles
.....800E80F8 0063
Unendlich Flash-Missiles
.....800E80FA 0063
Unendlich Zielsuchende-Missiles
.....800E80FC 0063
Unendlich Smart-Bombs
.....800E80FE 0063
Unendlich Mercury-Missiles
.....800E8100 0063
Unendlich Earth-Shakers
.....800E8102 0063

Lost Vikings 2

Unendlich Energie Erik
.....800B8234 0003
Unendlich Energie Baleog
.....800B8250 0003
Unendlich Energie Olaf
.....800B826C 0003

Raging Skies

Unendlich Zeit .80083E74 0255
Unendlich Sprit .801C5D40 0255
Unendlich AIM-9s .800BF9D4 0020
Unendlich AIM-120s 800BF9D6 0010
Unendlich AGM-88s 800BF9D8 0008
Unendlich AGM-65s 800BF9DA 0016

Penny Racers

Unendlich Geld .801EC5BC FFFF

GAMEBUSTER CODES

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

Excalibur

MASTER CODE ...D0028530 1023
Unendlich Gesundheit
.....80028530 0000

Iron Man X/O Manowar

Unendlich Uni-Ray ..800AC8B0 0010
Unverwundbar ...80098178 0020
Alle Waffen, Unendlich Leben,
Letzter Level800984C8 00FF
.....800AC12C 00FF
.....800AC134 00FF
.....800AC146 007F
.....800ACDE4 00FF
.....800ACE20 007F

King Of Fighters '95

Unendlich Energie Spieler 1
.....800BF5AC 00CF
Unendlich Energie Spieler 2
.....800BF5AE 00CF
Maximum POW Spieler 1
.....800F4534 007F
Maximum POW Spieler 2
.....800F4536 007F
Unendlich Zeit ...800F4540 633C
Slow-Motion80087F60 3534

King's Field

Unendlich Energie ..8019B4D8 03E7
Unendlich Energie Refresh
.....8019B4DE 1388
Unendlich Magiepunkte
.....8019B4DC 03E7
Unendlich Magiepunkte
.....8019B4E2 1388
Unendlich Gold ...8019B4F0 7530
Große Stärke80199438 0064
Verwende Schnellfeuerwaffen
.....8019B4EE 1388
Viel Magie-Power ..8019B4CE 0064

Worms **Platinum**

Die Uhr anhalten ..801454AC 0B89
Unendlich Cluster-Bombs
.....80144E5C 0005
Unendlich Homing-Missiles
.....80144E54 0002
Unendlich Dynamit ..80144E70 0002
Unendlich Minen ..80144E74 0002
Unendlich Air-Strikes 80144E78 0001
Unendlich Teleports ..80144E7C 0002

Road Rash **Platinum**

Unendlich Geld ...800DCE04 FAB1

Samurai Shodown 3

Unendlich Energie Spieler 1
.....800186B4 0080
Unendlich Energie Spieler 2
.....800185B4 0080
Neuer Kämpfer für Spieler 1
.....800106C8 030C
Neuer Kämpfer für Spieler 2
.....800106C8 0C02

Mechwarrior 2

Unendlich Energie ..800D1BB0 0000
.....800D1BB2 0000
.....800D1BB4 0000
Unendlich Waffen 1 800D1C26 0064
Unendlich Waffen 2 800D1C42 0064
Unendlich Waffen 3 800D1C42 0064
Unendlich Waffen 4 800D1C7A 0064
Unendlich Waffen 5 800D1C96 0064
Unendlich Waffen 6 800D1CB2 0064
Unendlich Waffen 7 800D1CCE 0064
Unendlich Waffen 8 800D1CEA 0064
Mit allen Waffen schnell schießen
.....300D1C24 000A
.....300D1C40 000A
.....300D1C5C 000A
.....300D1C78 000A
.....300D1C94 000A
.....300D1CB0 000A
.....300D1CCC 000A
.....300D1CE8 000A

The Raven Project

Unendlich Schild ...8011390C 0320
Unendlich Power ...80113858 0000
Unendlich Sprit ...8011380E 001C
Unendlich Laser ...80113864 0000
Unendlich Photon-Cannon ..80113870
0001
Unendlich Induction ..80113874 012C
Unendlich Gatling-Gun
.....8011387A 0001
Unendlich HS3096 ..8011386C 000A
Unendlich Plasma-Rockets
.....8011386E 012B
Unendlich SRL Zero ..80113872 0014
Unendlich EMP-83C ..80113876 0014
Unendlich Flame-Cloud
.....80113878 0001

Wing Commander IV

Unendlich Energie ..801DD6B0 03FC
.....801E6A8C 03FC
Anmerkung: Ihr solltet den Gamebuster
nur während den Flugszenen anschalten.

Rayman **Platinum**

MASTER CODE ...D003983C 7B37
Unendlich Gesundheit801F8EB0 0002
Unendlich Leben ...801E4230 0003
Unendlich Continues 801E6068 0005

Ridge Racer Revolution **Platinum**

Alle 12 Autos801DE564 0028
Buggies801E65DC 0028
Immer der Erste sein 8007C750 0001

Spider

Unendlich Energie Level 1
.....80016472 0002
Unendlich Energie für Flame-Thrower
.....80016478 6400

Rebel Assault 2 The Hidden Empire

Unendlich Schild/Gesundheit
.....800BDE24 1000

Namco Museum

DigDug
Unendlich Leben ..8012544C 0003
Phozon
Unendlich Leben ..80168D90 0302
Galaxian
Unendlich Leben ..8010EC5C 0003
Ms. Pacman
Unendlich Leben ..801359A8 0003
Pole Position 2
Unendlich Zeit ...80135548 7800
The Tower Of Druga
Unendlich Leben ..8016664A 0003

x2

Unsichtbarkeit Spieler 1
.....801E93AE 008C
Unsichtbarkeit Spieler 2
.....801E954E 008C
Unendlich Leben Spieler 1
.....801E93A0 0005
Unendlich Leben Spieler 2 (AM)
.....801E9540 0005
Unendlich Mega-Bombs Spieler 1
.....801EB6BC 0005
Unendlich Mega-Bombs Spieler 2
.....801EBD5C 0005

Anmerkung: Das Spiel startet automatisch im Zwei-Spieler-Modus, wenn dieser Code selektiert ist.



Gunther Glos - Claudia Sontheim

WARCRAFT II

PLAYER'S GUIDE

September 1997

Warcraft II bietet unzählige strategische Möglichkeiten. Der Reiz des Spiels liegt so nicht allein in der Herausforderung, den Sieg mit seinem Volk zu erringen. Es macht auch enorm viel Spaß, diverse Tricks und Taktiken selbst

herauszufinden und zu entwickeln. Die folgenden Hinweise sollen und können deshalb nur eine Einführung in die große strategische Welt von Warcraft II geben. Darüber hinaus ist Euer eigener Einfallsreichtum und Eure

Experimentierfreude gefragt, um einen eigenen individuellen Warcraft II-Stil zu entwickeln und auch dann noch viel Freude an den Schlachten zu haben, wenn alle Missionen einmal durchgespielt sind.

Die Boden- und Lufteinheiten - Möglichkeiten und Schwächen:

MENSCHEN

ORKS

Arbeiter

Peon

Eine der wichtigsten Einheiten (wie im Schach der Bauer), vor allem für einen schnellen Lageraufbau, um nicht schon von den ersten Attacken des Gegners überrannt zu werden. Arbeiter bzw. Peons kann man (fast) nicht genug haben; man sollte sich relativ schnell einen Trupp von 7-9 Mann zulegen: 2-3 für Holz, 4-5 für Gold, 1-2 für die Errichtung der Gebäude und für anfallende Reparaturarbeiten.

Soldat

Grunzer

Der Standardkämpfer, bevor das Lager zur Burg bzw. Hochburg ausgebaut ist; die Verteidigung des Lagers liegt anfangs ganz in den Händen dieser Einheit. Sobald Ritter bzw. Oger verfügbar sind, hat sie dann eigentlich ausgedient, außer man ergänzt mit ihr größere Kampftruppen, um Gold und Holz zu sparen.



Bogenschütze

Axtwerfer

Sehr effektiv im Angriff auf halblange Distanzen, im Vergleich zum Soldaten bzw. Grunzer aber empfindlich bei direktem Feindkontakt, deswegen sollten Bogenschützen und Axtwerfer nur zusammen mit anderen Einheiten eingesetzt werden. In manchen Situationen kann man auch aus größerer Reichweite der Angriffskraft Vorteile ziehen.



Elfen-Ranger

Berserker-Troll

In den höheren Missionen ist es die Hauptaufgabe dieser Einheit, das Lager und Angriffstruppen gegen Luftattacken von Greifenreitern bzw. Drachen zu schützen. Aufgewertet bis zum Anschlag und eventuell in Verbindung mit dem Zauber der Paladine (Heilung) bzw. Oger (Bluttausch), können bereits zwei Einheiten im Extremfall ohne Verlust eine der gefährlichen Lufteinheiten eliminieren. Außerdem bekämpfen die Elfen und die Trolle erfolgreich Dämonen, sollten diese in der ein oder anderen Mission in Erscheinung treten. Ansonsten sind sie eine sinnvolle Ergänzung zu größeren Kampftruppen - sie sind schneller einsatzbereit als Paladine und Oger und für ihr Training werden weniger Ressourcen verbraucht.

Ballista

Katapult

Diese zerstörerische Kampfmaschine ist leider extrem langsam, sowohl in der Entstehung, der Fortbewegung wie auch der Schußfolge, und außerdem ist der Verteidigungswert gegen bewegliche Boden- und Lufttruppen aller Art so gut wie null. Ihre lange Reichweite prädestiniert die Einheit zwar zum Kampf gegen Türme, vor allem im Doppeleinsatz, solange andere Einheiten die Verteidigung von den anstürmenden Bodentruppen übernehmen, aber auch hier ist die Ausfallrate sehr hoch, so daß eventuell Kobolde und Trolle die bessere Wahl darstellen. In der Verteidigung richten die klobigen Geräte oft in den eigenen Reihen mehr Schaden an als beim Gegner. Unersetzlich ist der Wert dieser Geräte allerdings im Kampf gegen die gegnerische Flotte, solange man über keine eigenen Schiffe verfügt, und dann, am Beginn des Flottenaufbaus, zur Sicherung der Hafenanlagen. Paßt nur auf, daß die Kampfgeräte nicht der Küstenlinie zu nahe kommen. Besonders in den Eskortmissionen ist das Katapult außerdem aufgrund der hohen Sichtweite ein geeignetes Aufklärungsgerät, da es den Feind sieht, bevor es selbst gesehen wird.

WARCRAFT II

Ritter

Beide zeichnen sich durch enorme Kampfkraft und Schnelligkeit aus und sind vor allem im Angriff äußerst durchschlagskräftig. Im Normalfall werden beide Einheiten schnell aufgewertet zu Paladinen oder Oger-Magiern mit Zauberkraft.

**Oger****Paladin**

Paladine verfügen über die Möglichkeit, angeschlagene Einheiten wieder zu heilen. Besonders effektiv einsetzbar sind Paladine in Gruppen (5-7 Einheiten), die überfallartig auf den Gegner zugeworfen, ihn aus dem eigenen Lager locken, einige Einheiten vernichten und fliehen, um sich gegenseitig zu heilen, während die Verfolger von einem zweiten Trupp völlig aufgerieben werden. Mit genügend Paladinen und geschickter Kampfführung können die eigenen Verluste fast auf Null reduziert werden! Daneben vernichten Paladine die gefährlichen Todesritter mit ihrem Exorzismus-Spruch; und mit einem Blick ihres „Heiligen Auges“ wird der Flugapparat zur Erkundung der Karte überflüssig.

Oger-Magier

Der ultimative Zauber der Oger-Magier ist der Bluttausch, mit dem eine Einheit eine ganze Kampftruppe in fast unaufhaltbare Gegner verwandelt. Da der Zauber leider nur auf Befehl eingesetzt wird und bereits kämpfende Oger nur noch schwer zu steuern sind, liegt der Vorteil besonders im Angriff, wenn der Trupp kurz vorher bereits in Bluttausch versetzt werden kann. Fünf bis sechs blutdürstige Oger-Magier sind der Alptraum jedes Feldherrn. Sollte man es einmal damit zu tun bekommen, ist es eventuell sinnvoll, den Gegenangriff hinauszuzögern bis der Bluttausch wieder verfliegen ist. Insbesondere in der Verteidigung findet der zweite Zauber der Oger-Magier, die Runen, Verwendung. Sie geben ein effektives Frühwarnsystem ab und können Magier sogar töten.

Magier

Magier sind Einzelkämpfer, aber um ihr Entkommen nach einer Attacke zu sichern, sollten sie durch zumindest einen kleinen Angriffstrupp unterstützt werden. Die Zaubersprüche sind sehr wirkungsvoll und haben auch eine enorme Reichweite, aber leider muß sich der Magier nach jedem Spruch ziemlich lange wieder erholen, bevor er wieder völlig einsatzbereit ist. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, die Sprüche taktisch einzusetzen, aber letztlich sind es nicht die Magier, die die Schlachten entscheiden. Besonders effektiv sind der Blizzard-Spruch, der vor allem gegen Türme wirkt, sowie der Verwandlungsspruch gegen Drachen oder einzelne Oger-Magier. Witzige Möglichkeiten ergeben sich mit dem Unsichtbarkeitspruch (z.B. unsichtbare Bauern in die gegnerische Goldmine schicken) oder der Kombination zwischen Unsichtbarkeit und Flammenschild.

Todesritter

Der Todesritter stellt das orkische Pendant zum Magier der Menschen dar. Witzig ist der Spruch zur Erweckung der Toten, und der Wirbelwind-Spruch sollte hauptsächlich gegen Schiffe und Türme eingesetzt werden. Der schrecklichste Feind des Todesritters ist der Paladin, der ihn sehr schnell eliminieren kann. Deshalb sollte man sich mit dem Todesritter auch nicht zu nahe an das gegnerische Lager heranwagen.

Demolier-Gnom**Randalier-Kobolde**

Diese Kamikaze-Einheiten können sich selbst durch Felswände sprengen. Am besten setzt man sie gegen Türme ein. Unsichtbare Demolier-Gnome können so die gesamte Verteidigung auch tief im feindlichen Lager empfindlich stören.

**Flugapparat****Zeppelin**

Die Einheit verfügt über keinerlei Kampfkraft, ist aber dennoch unerlässlich, zum einen zur Erkundung des Gebiets, um das strategische Vorgehen nach dem Lageraufbau planen zu können, zum anderen sollte man jeden Angriff mit diesem Aufklärungsgerät begleiten, um gegen böse Überraschungen gefeit zu sein und um einen Eindruck von den Verteidigungskräften zu bekommen. Außerdem sind U-Boote nur durch Lufteinheiten sichtbar. Die Hafenanlagen sollten deshalb durch ein derartiges Gerät beleuchtet und jede Flotte begleitet werden.

Greifenreiter**Drache**

Als teure, schwerfällige und anfällige Einheit lohnt es sich kaum, diesen Luftkämpfer mehr als sporadisch einzusetzen. Für das eigene Lager stellen sie allerdings eine enorme Bedrohung dar, solange die Verteidigung nicht richtig steht. Drei bis vier Wachtürme eliminieren dann aber zusammen mit einigen aufgewerteten Bogenschützen bzw. Axtwerfern diese Gefahr fast vollständig, und der enorme Ressourcenverbrauch führt dazu, daß dem Computergegner schneller die Goldreserven ausgehen.





PLAYER'S GUIDE

Der Aufbau eines Lagers und erste Offensivvorbereitungen:

Der Ablauf des Spiels hängt natürlich auch von den missionspezifischen Ausgangsbedingungen ab, grundsätzlich bewährt sich aber in den komplexeren Missionen folgendes Schema (Bezeichnungen beziehen sich hier exemplarisch auf den Aufbau einer orkischen Siedlung):

1. Erbaut ein Haupthaus, eine Kaserne und zunächst vier Bauernhöfe.
2. Stellt einen Trupp aus 7-9 Peons zusammen und laßt diese Holz und Gold einbringen.
3. Errichtet eine Sägemühle.
4. Erstellt einen Verteidigungstrupp aus etwa fünf Grunzern und vier Elfen (den Ihr nach jedem gegnerischen Angriff natürlich um die Gefallenen ergänzt).
5. Errichtet in der Richtung, in der Ihr die feindlichen Angriffe hauptsächlich erwartet, in einer Reihe, etwas vor dem Lager, drei bis vier Wachtürme zur Unterstützung der Verteidigung gegen Luft- und Bodeneinheiten und versammelt Euren Verteidigungstrupp dahinter.
6. Wertet das Haupthaus zur Hochburg auf.
7. Errichtet eine Schmiede und einen Ogermaststall.
8. Wertet die Schmiede und die Sägemühle auf.
9. Ersetzt gefallene Grunzer durch Oger.
10. Wertet die Hochburg zur Festung auf.
11. Wertet die Oger zu Oger-Magiern auf und erforscht den Bluttausch.
12. Ergänzt im Bedarfsfall Eure Verteidigung durch weitere Türme oder Einheiten; Eure Truppen sollten den gegnerischen Angriffen auch ohne Eure Führung begegnen können, denn Ihr müßt Euch später auf Euren Angriffstrupp konzentrieren.
13. Baut einen Kobold-Alchimisten und einen Zeppelin und erkundet die gesamte Karte.
14. Stellt einen Angriffstrupp zusammen.
15. Plant Euer weiteres strategisches Vorgehen aufbauend auf



Mit unseren wenigen noch unaufgewerteten Einheiten sind wir extrem anfällig und können die gegnerischen Angriffen nicht ohne Verluste abwehren.



In den höheren Missionen stehen uns die Basisgebäude oft von Anfang an bereits zu Verfügung.



Vor dem Ausbau des Haupthauses sollte man abspeichern. Durchbricht der Feind in der Zeit der Aufwertung unsere Verteidigung, bauen wir sie das nächste mal erst noch besser aus.



Mit drei Wachtürmen können wir den Angriffen der Drachen relativ gelassen entgegenblicken.

den Erkenntnissen des Erkundungsflugs: in Küsten- und Inselmissionen muß Euer nächstes Ziel im Normalfall der Flottenaufbau sein, um die Seeherrschaft zu erringen. Ansonsten solltet Ihr daran denken, weitere Goldminen zu erschließen. Ist der Vorrat der eigenen Mine noch relativ



Vor einem Ausfall mit einem Angriffstrupp müssen wir uns erst noch einen Flugapparat zulegen. Dessen Erkenntnisse ermöglichen es uns, eine Angriffsstrategie zu wählen.



Unsere Oger verfügen über Zauberkraft! Langsam können wir in die Offensive übergehen.

hoch, müßt Ihr, wenn es Euch machbar erscheint, versuchen, die Mine in einem gegnerischen Lager zu erobern, solange diese noch über eine größere Menge an Gold verfügt.

16. Die weiteren Gebäude könnt Ihr errichten, wenn Ihr dafür ausreichend Ressourcen übrig habt.

Tips & Tricks:

- Baut das Haupthaus möglichst nahe der Goldmine, so daß die Arbeiter keine zeitraubenden Wege zurücklegen müssen, und das Sägewerk möglichst in der Nähe eines Waldstücks abseits des Angriffswegs des Gegners.
- Nutzt die anderen Gebäude (vor allem Bauernhöfe) als Schutzwall für die Bauern, und fangt den Feind möglichst ab, bevor er richtig in das Lager vordringt.
- Speichert vor größeren (zeit- und ressourcenverschlingenden) Aktionen ab (z.B. Aufwertung des Haupthauses), und baut Euer Lager möglichst fix unter Verwendung aller Ressourcen auf.
- Denkt daran, Euren Verteidigungstrupp immer wieder

WARCRAFT II

um die Gefallenen zu ergänzen, damit die Attacken abgewehrt werden können; durchbricht der Gegner einmal Eure Verteidigung, ist die Schlacht normalerweise verloren - und Euch nutzen auch alle angesparten Ressourcen nichts mehr.

- Habt ein Auge auf Eure Holzfäller, damit diese nicht eine strategisch wichtige, natürliche Deckung einfach abholzen.

Strategisches Hintergrundwissen zur Kampfkraft Eurer Truppen:

(Der Effekt des Aufrüstens)

Die Kampfkraft einer Einheit wird anhand von vier charakteristischen Eigenschaften definiert. Die Hit Points beschreiben, wieviel Schaden eine Einheit verträgt, bevor sie vernichtet wird. Ein Ork verträgt z.B. mit seinen 90 Hit Points mehr Schaden als ein Grunt mit 60 Hit Points. Die Panzerung gibt an, wie widerstandsfähig die Einheit ist. Ein Gebäude hat grundsätzlich eine Panzerung von 20. Die Schlagkraft (Basic damage) ist der Wert, den eine Einheit einer anderen Einheit zufügen kann. Diese wird durch den Wert der Panzerung des Angegriffenen gemindert. Piercing damage spiegelt wieder, wie effektiv die Einheit ist, wenn sie die Panzerung des Gegners durchschlägt. Bei magischen Angriffen, wenn Euch z.B. ein Drache angreift oder wenn ein Blitz einschlägt, hilft Euch die Panzerung überhaupt nicht.

Wenn eine Einheit eine andere attackiert, wird der tatsächlich zugefügte Schaden folgendermaßen berechnet:

Maximal zugefügter Schaden = Schlagkraft - Panzerung des Gegners + Piercing damage

In der Wirklichkeit schlägt der Angreifer aber nur mit einer effektiven Schlagkraft zwischen 50-100% seiner maximalen Schlagkraft zu.

Ein Beispiel eines Kampfes in Warcraft II:

Ein Ork und ein Soldat sind in einen Kampf verwickelt. Der Ork hat eine Schlagkraft von 8 und eine Piercing damage von 4. Der

Wert der Panzerung des Soldaten beträgt 2. Jedesmal, wenn der Ork auf den Soldaten einschlägt, schadet er seinem Gegner mit $8 - 2 + 4 = 10$ Punkten, wenn er mit maximaler Schlagkraft trifft. Angenommen, daß er den Gegner nur mit 50% seiner Schlagkraft trifft, ergibt sich ein tatsächlich zugefügter Schaden von $4 - 2 + 4 = 6$ Punkten. Somit tötet der Ork den Soldaten mit ungefähr 8 Schlägen. Der arme Soldat hingegen (mit einer Schlagkraft von 6 und einer Piercing damage von 3) wird den Ork je Schlag nur mit $2 - 5$ Punkten tatsächlichem Schaden schwächen, da dieser einen Panzerungswert von 4 besitzt. $6 - 4 + 3 = 5$ maximal und $3 - 4 + 3 = 2$ minimal. Auch wenn der Soldat extrem viel Glück hat und jeder seiner Schläge den Ork mit 100% Schlagkraft erreicht, würde es 18 Schläge benötigen, um den Ork mit 90 Hit Points zur Strecke zu bringen. Leider hat ihn der Ork aber viel eher zu Brei geschlagen und ist zu diesem Zeitpunkt schon wieder auf dem Weg zu seinem nächsten Opfer.

Aufrüstungen:

Wenn Ihr Eure Waffen aufrüstet, hebt Ihr die Piercing damage der Einheit an. Wenn der Soldat aus dem obigen Beispiel gewartet hätte, bis er eine doppelte Waffenausrüstung bekommen hätte, wäre es ihm möglich gewesen, bis zu $6 - 4 + 3 + 4 = 9$ Punkte tatsächlichen Schaden mit jeder seiner Attacken anzurichten, was im Gegensatz zu vorher fast doppelt so effektiv gewesen wäre. So wird auch klar, daß Elfen-Ranger in großen Scharen angreifen. Voll ausgerüstet, richten sie mit jedem Pfeil mindestens 6 Punkte tatsächlichen Schaden beim Gegner an.

Der Flottenaufbau und Angriffe ausgehend von der Küste:

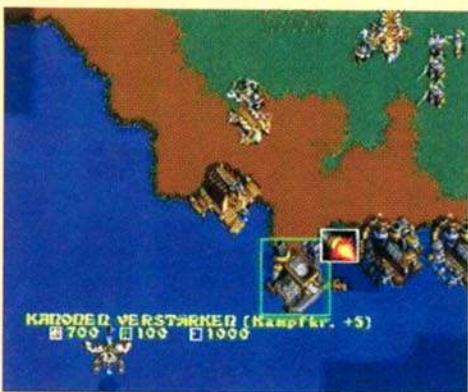
In den meisten Missionen verfügt der Feind bereits über eine enorme Seestreitmacht, wenn Ihr Euer Lager endlich so weit ausgebaut habt, daß Ihr an den Aufbau einer Flotte denken könnt. So besteht die Gefahr, daß Eure



Einige Zerstörer folgen dem Flugapparat. Wir locken Sie an die Küste und können sie dort leicht mit unserer Ballista versenken.



Um trotz feindlicher Seeüberlegenheit schnell genügend Öl für den eigenen Flottenaufbau gewinnen zu können, benötigt man viele Tanker.



Auch die Schiffe gewinnen enorm an Kampfkraft, wenn man sie aufwertet.

Hafenanlagen, die Tankschiffe und auch die Bohrschiffe gnadenlos angegriffen werden und Ihr dem, noch ohne eigene Schiffe, wenig entgegensetzen könnt. Sehr schnell ändert sich dies, wenn man folgende Taktik anwendet:

1. Stellt zwei aufgewertete Ballistas sowie zwei Flugeinheiten bereit und sammelt genügend Holz- und Goldreserven an, um den Aufbau möglichst zügig durchziehen zu können. Die Einheiten müssen durch schlagkräftige Bodentruppen gegen feindliche Angriffe geschützt werden.
2. Mit einer Flugeinheit wird ein Aufklärungsflug unternommen, um das naheste unbewachte Ölfeld ausfindig zu machen; die andere Flugeinheit beleuchtet das

PLAYER'S GUIDE



Sind die ersten vier Kampfpötte fertiggestellt, sind wir zur Verteidigung der Hafenanlagen nicht mehr alleine auf die Ballistas angewiesen.



Nachdem die gegnerische Flotte zerstört ist, nehmen wir uns die Hafenanlagen vor. Die Seeherrschaft ist unser!

Hafengebiet.

3. Nehmen Zerstörer die Fähre Eures Zeppelins auf, lockt diese an die Küste der eigenen Insel und zerstört sie mit den Ballistas (oder einem Zauberspruch).

4. Ein Peon soll Euch einen Hafen errichten. Während Ihr dort vier bis fünf Öltanker baut, errichtet derselbe Peon noch eine Raffinerie.

5. Errichtet mit dem ersten Öltanker eine Plattform auf dem Ölfeld. Sobald er fertig ist, sendet Ihr alle Tanker zum Öl pumpen.

6. Einen Teil des Öls nutzt Ihr am besten zum Aufbau einer Gießerei, in der Ihr die Schiffe soweit aufwertet wie möglich, ohne Öl zu verbrauchen.

7. Es ist zu erwarten, daß die feindlichen Schiffe bald Eure Plattform angreifen. Zum Glück ist diese sehr stabil und Ihr könnt trotzdem noch eine ganze Zeit lang Öl gewinnen. Ist die Plattform zerstört, wenden sich die Angreifer den Hafenanlagen zu, die Ihr vom Land aus verteidigen könnt. Sind alle Feinde zerstört, errichtet erneut eine Ölplattform und erweitert Eure Vorräte.

8. Habt Ihr etwa 2500 Einheiten Öl angespart, wird es Zeit, Schiffe zu bauen. Eine Seetruppe sollte

aus vier Kampfschiffen bestehen, die (in den höheren Missionen) von drei Zerstörern gegen Luftangriffe begleitet werden, und einem Zeppelin, um U-Boote zu sichten. Stellt den ersten Trupp ab, um die Ölplattform zu sichern.

9. Mit Eurer Armada erkämpft Ihr Euch in mehreren Angriffswellen recht schnell die Seehoheit und könnt dann die Hafenanlagen zerstören. Die einzige Einheit, die Euch hier gefährlich werden könnte, sind die Zauberer (Magier oder Todesritter). Feindliche Ballistas lassen sich dagegen sehr leicht zu nahe an die Küste locken, um sie mit den Schiffen zerstören zu können.

10. Von der See aus sichert Ihr daraufhin die Küstenlinie und zerstört Ballistas, Türme, Einheiten und Gebäude in Reichweite der Schiffskanonen. Zwei aufgewertete Schiffe, die gerade auf einen Kanonenturm zufahren und schießen, erleiden mit etwas Glück keinen Schaden.

11. Mit einem Transportschiff schickt Ihr daraufhin am besten einen Angriffstrupp auf das gegnerische Festland. Eventuell gelingt es, die noch überlebenden Einheiten an die Küste zu locken, um sie dann dort mit den Schiffen bombardieren zu können, während sich die eigenen Einheiten wieder in den Transporter zurückziehen.

12. Schnappt Euch die wenigen, noch übrigen verstreuten feindlichen Schiffe zum Schluß. Haben diese keine U-Boot-Begleitung, macht es am meisten Spaß, sie durch zwei eigene Unterwasserkröten zu erledigen.

Angriffsstrategien:

Die meisten strategisch bedeutenden Ziele sind in den höheren



Die Ballista ist eine gute Erkundungseinheit in den Eskortmissionen.



Aus relativ großer Reichweite entfacht unser Magier einen zerstörerischen Blizzard über dem gegnerischen Kanonenturm.



Vor den empörten, nach Rache dürstenden Verteidigungstrupp retten ihn eine Handvoll unserer Paladine.

Missionen extrem gesichert. Schon die Zugänge zum Lager werden durch Türme, Bodentruppen und Ballistas geschützt, und auch im Lager sind zahlreiche Einheiten noch für den Fall in Einsatzbereitschaft, daß die erste Verteidigungslinie durchbrochen werden kann. Um eine solche Verteidigung zu knacken (wenn man es nicht darauf anlegt zu warten, bis dem Gegner das Gold ausgeht), stehen



Eher witzig anzusehen als allzu effektiv - der Flammenschild-Zauber, mit dem ein Magier einen unserer Einheiten versehen hat.

WARCRAFT II



Der mächtigste Zauberer der Orks ist der Todesritter.



Der Todesritter verfügt zwar über starke Zaubersprüche, er darf aber nicht in die Nähe von Paladinen gelangen.

allgemein vier Taktiken zur Verfügung:

1. Die Angriffs-/Rückzugtaktik: Ein relativ kleiner Kampftrupp, bestehend aus unseren schnellsten Kämpfern, nähert sich dem feindlichen Lager, lockt die Feinde heraus und bekämpft sie außerhalb der Reichweite der Türme. Diese Taktik eignet sich bestens, um die Truppenstärke des Feindes zu verringern, also den eigentlichen Angriff auf das Lager vorzubereiten.



Ein kleinerer Trupp aufgewerkter Berserker-Trolle ist auf halblange Distanz sehr kampfstark.



In mehreren Missionen steht Euch nicht von Anfang an die Möglichkeit zur Verfügung, Kampfeinheiten bilden zu können. Dann kommt es auf jede Einheit an.

2. Die Kamikazetaktik: Ein mittelgroßer Kampftrupp aus verschiedenen Truppenteilen fällt in das feindliche Lager mit dem Ziel ein, strategisch wichtige Verteidigungsanlagen wie ungünstig gelegene Türme und/oder Ballistas zu zerstören. Um dieses Ziel zu erreichen, wird der Verlust des Angriffstrupps in Kauf genommen. Diese Taktik ist sehr effektiv, wenn die Verteidigungstruppen bereits reduziert sind.

3. Die Filigrantechnik: Ein Einzelkämpfer erledigt, abhängig von der jeweiligen Situation, strategische Feinarbeit.

4. Die Massenschlacht: ein großer Kampftrupp fällt in das Lager ein, um alle Verteidigungseinheiten zu zerstören und dem Feind den ent-



Die Reichweite der Ballistas ist größer als die der Türme ...



... aber leider sind diese meist gut durch Bodentruppen gedeckt, die unserem rollenden Kampfgerät sehr schnell den Garaus machen können



18. Unsere Lager muß so gut befestigt sein, daß feindliche Einfälle auch ohne unser Zutun abgewehrt werden können.

scheidenden Stoß zu versetzen. In einigen Missionen der Behind The Dark Portal-Saga ist so ein Vorgehen schon zu Beginn anzuraten, um einen Clan zu eliminieren, bevor er sich entwickeln kann, und um sich dessen Goldreserven zu sichern.

Tips & Tricks:

- Steuert Eure normalen Kampfeinheiten in einer Schlacht möglichst zusammen und laßt sie so einen Feind nach dem anderen eliminieren. So reduziert Ihr die Kampfkraft des gegnerischen Trupps erheblich schneller, als wenn Ihr ihn dem Trupp selbst überlaßt.

- In den Eskortmissionen, in denen keine zusätzlichen Kämpfer ausgebildet werden dürfen, ist es nötig, die Möglichkeiten jeder einzelnen Einheit vollständig zu nutzen. Hier kann man gut Erfahrungen sammeln, wie man auch mit kleinen, geschickt zusammengestellten Einheiten äußerst effektiv kämpfen kann. Diese Erfahrungen kann man zum großen Teil auch in den komplexeren Missionen nutzen.

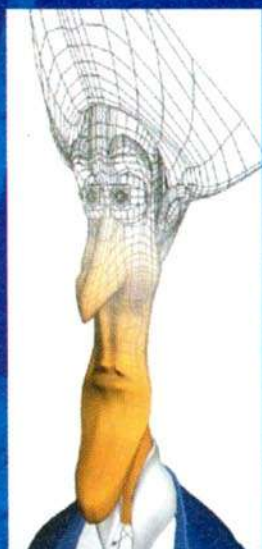
Cheats:

Falls Euch eine Mission trotz allem einmal zu schwer sein sollte, nutzt folgende Paßwörter:

- NSCRN: Karte an
- MKTS: schnellerer Bau der Gebäude und Einheiten
- GLTRNG: Ressourcen werden erhöht
- DCKMT: alle Kampf-Upgrades der Einheiten

Martin Weidner

Overboard!



Gerät Euer Schiff in Brand, springen die Seeleute über Bord. Als Lösung bieten sich Wasserfälle zum Löschen an, oder Ihr fischt Eure Leute wieder auf.

Ihr stecht mit einer putzig animierten Galeone in See und plündert auf der Suche nach Landkarten und Schatztruhen Piratennester aus, schmuggelt Diebesgut und liefert Euch verwegene Scharmützel mit den Piraten der sieben Weltmeere. Auf Eurer langen Reise, die Euch von der Karibik bis zu den Eismeerern und vom Nahen Osten bis zu den Inkas führt, trifft Ihr auf feindselige Windjammer, antike Luftschiffe, schneidige U-Boote, kriegslüsterne Kanarienvögel, dickwanstige Riesenhummer und dergleichen

Fabelwesen mehr. Lust auf mehr? Mehr im Sinne von so abwegigen Finten wie Elektroblicke vom Hauptmast oder einer klassischen Breitseite aus allen vier Geschützen? Oder etwa mehr im Sinne von Dampftraktortrieb oder einem Heißluftballon, um üppige Landungen zu überqueren? Um originelle Ideen ist Psygnosis nicht gerade verlegen, um eine köstliche, im Miniaturstil gehaltene Grafik aber auch nicht. Galeonen wiegen sich geschmeidig im Seegang, Nebelbänke ziehen die Bucht herauf, Overboard! spritzt



Das Waffensystem (obere linke Ecke): die Ziffern in der Mitte kennzeichnen die verbleibende Munition und die gelben Punkte die Ausbaustufe der jeweiligen Waffe. Insgesamt stehen Euch acht Waffen zur Verfügung: Kanonenkugel, Rakete vom Hauptmast, volle Breitseite, Mine, Explosivgeschoss, Öl, Elektroblick vom Hauptmast, Flammenwerfer.



nur so vor Details. Puzzle-Elemente wie Schalter, die Schleusentore öffnen, oder verborgene Buchten untermalen das ungestüme Seemanns-Vergnügen. Sollte alles wunschgemäß verlaufen, verraten wir bereits in der nächsten play, wie es um die Langzeitmotivation bestellt ist.



Im Zwei-Spieler-Deathmatch-Modus stehen Euch weitere 15 Level zur Auswahl.



Der Endgegner der dritten Stage: ein Dinosaurier samt (später) explodierendem Dinobaby.

information

- Genre Action/Strategie
- Spieler 1-2
- Hersteller SCEE
- Entwickler Psygnosis
- Testmuster Psygnosis
- Erscheint ca. Oktober



Fabian Döhla

Hercules



Diesem Endgegner kann man mit körperlicher Gewalt nicht beikommen.

Bis auf eine kleine Ausnahme - der Glöckner von Notre Dame ist noch immer nicht als Videospiel erschienen - gab es bis jetzt zu jedem Disneytrickfilm eine Softwareumsetzung. Im Gegensatz zu anderen Lizenzprodukten handelte es sich dabei meist sogar um Highlights; Titel wie Castle of Illusion, Quackshot und Aladdin waren sogar Grund genug, sich ein 16-Bit-System ins Haus zu holen. Die PlayStation wurde bis jetzt leider noch nicht berücksichtigt, mit Hercules wird sich dies aber grundlegend ändern. Das Spiel lehnt sich hierbei allem Anschein nach stark an den, zumindest in den Staaten, schon laufenden Film an. Das heißt, daß



Im Berg versteckt, finden sich einige Geheimräume.



dem Spieler die verantwortungsvolle Rolle übertragen wird, Hercules auf seinen rechtmäßigen Platz in den Olymp zu heben. Dieses Vorhaben erlebt man dann in der Form eines klassischen Jump'n Runs ohne große Schnörkel und unnötige Experimente. Was das bedeutet? Man steuert das ansprechend animierte Helden-sprite von links nach rechts über den Bildschirm, gibt auftauchenden Gegner eins auf die Mütze und vermeidet Schluchten und andere tödliche Fallen.

Klingt langweilig? Falsch, total falsch. Das Spiel ist enorm liebevoll gestaltet. Jedes noch so kleine Detail im Hintergrund ist hübsch animiert, ab und an kann man sich ins Bild hinein bewegen, was in Verbindung mit ein paar 3D-Spielereien einen wirkungsvollen Pseudo-Raumeindruck hinterläßt,

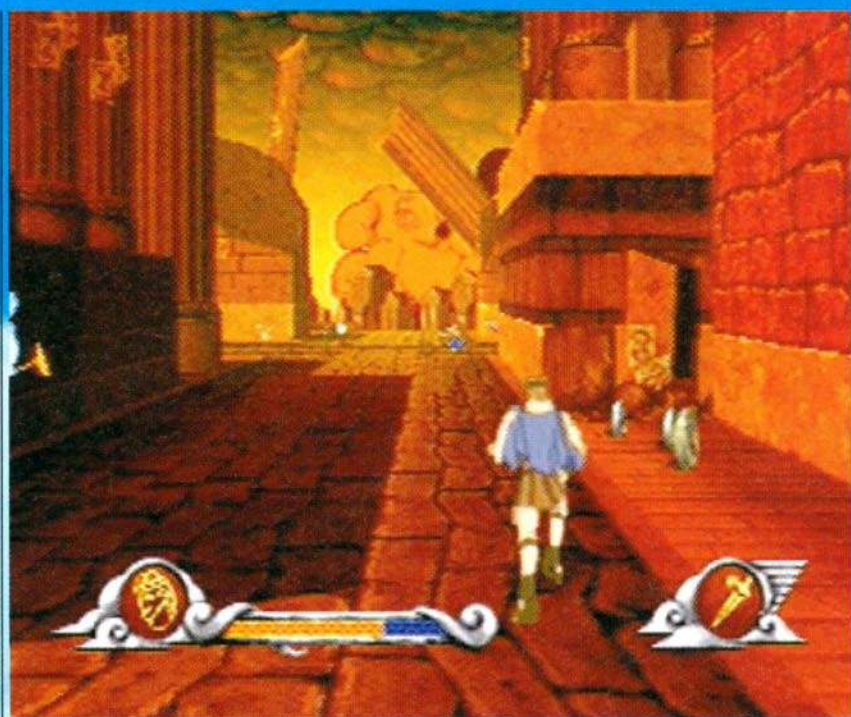


Hier seht ihr den göttlichen (Geistes-) Blitz im Einsatz.

Die Steuerung könnte präziser nicht sein, der muskelbepackte Held reagiert genau und direkt auf die Kommandos des Spielers. Auch hat man es nicht bei den Funktionen Springen und Laufen belassen, Hercules verfügt zusätzlich noch über einen Säbel, zwei Schlagvarianten (die sogar ganze Felsbrocken pulverisieren) und kann durch das Einsammeln bestimmter magischer Symbole auch Extrawaffen gegen den Feind erheben. Natürlich wurde bei der Auswahl eben dieser Verteidigungsinstrumente die Zeit berücksichtigt, in der Hercules spielt. So gibt es diesmal keine Handgranaten oder Nuklearsprengköpfe, statt dessen sind Blitze und stilechte Feuerstürme angesagt. Bedauerlicherweise haben diese netten Gimmicks allerdings das Videospiel-übliche Handicap: sie sind in ihrer Anwendungsdauer streng limitiert.



Dieser Endboss verhält sich nach kurzem Gefecht recht kopflos.



Im zweiten 3D-Level bekommt man es mit dem Zyklopen persönlich zu tun.



Selbst Felssäulen sind vor der Faust des Helden nicht sicher.

Daß unser Kämpfer dank seiner enormen Kraft auch riesige Steine durch die Gegend trägt, erscheint nur allzu logisch. Allerdings gibt es auch unter den insgesamt zehn Leveln kleine Ausnahmen, wo das Geschick im Vergleich zur Schlagkraft in den Hintergrund rückt. So hat man beispielsweise alle Hände voll zu



Auch wenn es hier nicht so aussieht, Hercules bleibt immer fair und übersichtlich.



Hier werdet Ihr aus dem Hintergrund mit Felsbrocken beworfen.



Auch eine Flugsequenz wurde nicht vergessen.

tun, unser automatisch rennendes Sprite durch einen 3D-Parcours zu steuern, ohne dabei mit einem der zahlreichen Hindernisse zu kollidieren. Hierbei sollte erwähnt werden, daß in Hinsicht auf die Kollisionsabfrage Bestarbeit geleistet wurde, von Schlampigkeit ist nichts zu sehen. Auch die zahlreichen Endgegnerkämpfe sind durchweg fair und teilweise recht innovativ. So müssen die Blitze der bösen Medusa reflektiert werden, bei dem Zentaur hilft stupides Schlagen nicht, hier sollten Defensivtaktiken zum Einsatz kommen. Für den letzten Feinschliff sorgt schließlich noch die original Filmmusik, die im Zusammenspiel mit der mehr als schönen Grafik einen fast makellosen Eindruck hinterläßt. Ach übrigens, wer nicht sofort mit dem Spiel beginnt, erlebt wohl einen der witzigsten Vorspanne in der Videospiegeschichte, wobei man gleichzeitig noch in den Genuß einiger Filmausschnitte kommt. Wenn das mal nicht Lust auf mehr macht. Bleibt abzuwarten, ob der Film ein ähnlich großer Erfolg wird wie etwa Lion King oder Toy Story, dem Spiel ist es auf jeden Fall zu wünschen.



„Ausschnitte“



Die Pixel verraten's dem geübten Auge: eine der zahlreichen 3D-Spielereien.



Zur Abwechslung geht es hier mal „ins Bild hinein“.



Kurz vor Schluß wartet Big Daddy Cool auf Euch.



Hättet Ihr's gewußt?



Prost!!!

information

- Genre Jump'n Run
- Spieler 1
- Hersteller Disney Interactive
- Entwickler Disney Interactive
- Testmuster Order In Time
- Tel. 0711 / 22291030
- Erhältlich ab Oktober

Götz Hintze

Pandemonium! 2



Nicki muß auch bei den verwirrendsten Umgebungen einen kühlen Kopf bewahren und ihre Sprünge gut vorausplanen.

Ein alter, weiser Mann sagte einmal: „Es ist sehr, sehr schwer in der Welt der Jump'n Run-Spiele noch etwas mit Klasse und Stil auf die Beine zu stellen.“ Darauf sagten sich die Programmierer bei Crystal Dynamics: „Das wollen wir doch erst einmal sehen!“ Und wirklich, Pandemonium! 2 ist ein würdiger Nachfolger für den bekannten Jump'n Run-Hit auf der PlayStation. Auch diesmal hat man die Wahl, die verschiedenen Level entweder mit der Figur des Hofnarren Fargus, der bei gefährlichen Feinden zur Verteidigung auch mal sein Zepter schwingt, oder der schönen, rothaarigen und sehr akrobatischen Nicki zu spielen. Mit dem gewählten Charakter muß man die schwierigsten



Bei den sich drehenden Propellern ist exaktes Timing lebensnotwendig.



Selbst im freien Fall gibt die attraktive Nicki noch eine gute Figur ab.



In diesem Gefährt müssen unsere Helden den dritten Level überstehen.



In einem Riesenroboter fühlen sich Nicki und Fargus allen Problemen gewachsen.



Einige der Hindernisse sollte man als Sprungbrett nutzen, um über die Gegner zu springen.

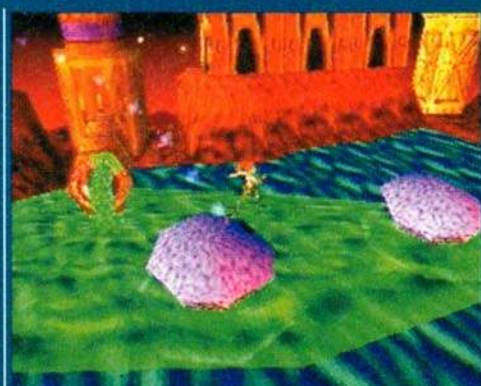


Die Mischung aus Propeller und Mühlrad kann ein heftiges Hindernis werden.

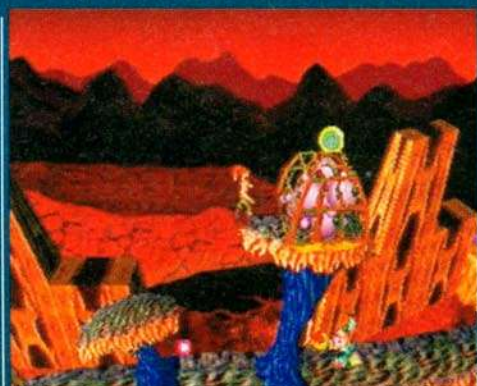
Hüpfereien und Hangeleien in den Leveln „Happy Jail“ und „Canned Heat“ bestehen. Hier beeindruckt erneut die aufwendige Programmierarbeit, die bereits den Vorgänger zu einem Klassiker auf der PlayStation machte. Die sich ständig mitbewegende Kameraperspektive, der absolut weiche Wechsel von der zweiten in die dritte Dimension des Spiels und die gut eingepasste Hintergrundmusik machen den Titel schon zu etwas Besonderem. Betrachtet man noch die detailgenau dargestellten Bewegungsabläufe der beiden Helden, wenn sie sich durch die phantasievolle 3D-Landschaft fortbewegen, wird schnell klar, daß hier tatsächlich wieder ein Kleinod entstanden ist. Die dargestellten Objekte der Level wie Propeller, Münzen, Felsen und Freßfeinde

wirken sehr plastisch, die Polygone erwecken keinen eckigen oder gar plumpen Eindruck. Die Art der Hintergrunddarstellung sorgt für den Anschein räumlicher Tiefe, wenn es auch nicht möglich ist, die vorgegebenen Wege und Strecken zu verlassen.

Bei einem qualitativ so gut gemachten Spiel wird eigentlich



Das Zusammenspiel von Farben und Hintergrund sorgt für phantastische visuelle Eindrücke.



Das Hindernis ist erklommen. Aber wie kann Nicki die Gefangenen befreien?



Der räumliche Eindruck muß den Vergleich mit seinem Vorgänger nicht scheuen.



Von Hindernis zu Hindernis - es wäre so einfach, wenn nicht ständig finstere Gesellen im Weg stehen würden.

besteigt einen Riesenroboter, der geschickt durch einen kalleidoskopartigen Tunnel gesteuert werden muß. Auch die 3D-Darstellung der Tunnelstruktur und der auftauchenden Hindernisse ist mächtig beeindruckend. Der düsengetriebene Roboter muß während der Flugsequenz geschickt an und unter den auftauchenden Hindernissen vorbeifliegen werden. Bereits die Vorabversion bereitete beim Spielen aufgrund der schwierigen Sprungpassagen, genau abzuschätzen den Entfernungen und der mitreißenden Atmosphäre Symptome wie abgeissene Fingernägel und ausgerissene Haarbüschel. Ob die

Vollversion ähnliche Nebenwirkungen mit sich bringt, ist noch nicht ganz sicher, die Zeichen für ein süchtigmachendes Jump'n Run sind jedoch verheißungsvoll.

information

- Genre Jump'n Run
- Spieler 1
- Hersteller .. .BMG Interactive
- Entwickler ..Crystal Dynamics
- Testmuster ..BMG Interactive
- Erhältlich abNovember

FUNTAFTASTISCH!

- > 116 Seiten
- > 13 Seiten Tips&Tricks
- > 15 Seiten Previews
- > 21 x 29,7 cm
- > 31 Seiten E3
- > 24 Seiten Test
- > 9 Seiten Specials
- > 5,80 DM



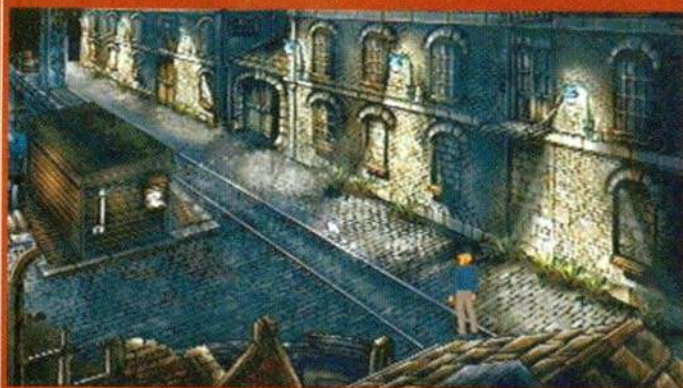
FUN EGENERATION
DAS VIDEOSPIELMAGAZIN
NINTENDO • SEGA • SONY



Baphomets Fluch 2

Die Spiegel der Finsternis

Ralph Neuhauser

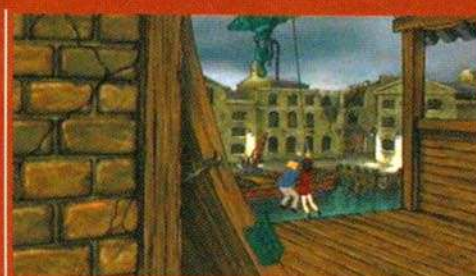


Auch wenn die Hafenanlage romantische Gefühle wecken sollte: Ihr seid noch allein und besondere Vorsicht ist hier geboten.

Wir erblicken vor uns eine paradiesische Landschaft: frucht-behangene Bäume, dichtes, in phantastischen Farben erstrahlendes Gestrüpp und Palmen, die liebevoll von Lianen umschlungen werden. Der Garten Eden? Nun gibt die erfrischende Dschungel- gegend den Blick auf eine große



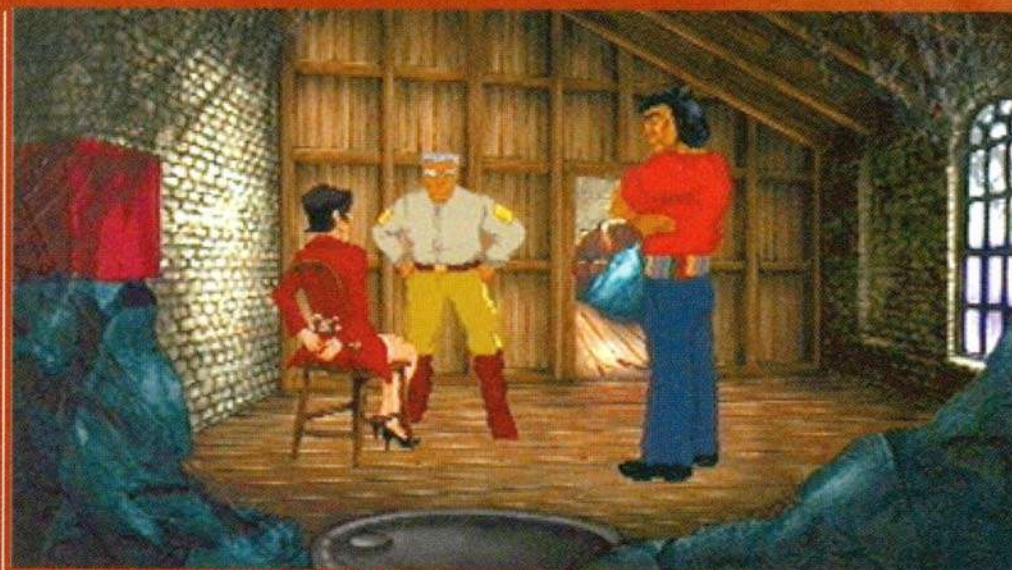
Einfach traumhaft: die glückliche Flucht nimmt ihren Anfang



... und ihr jähes Ende.



Die Warnung vor dem „bißchen Hund“ sollte man durchaus Ernst nehmen. Also: erst denken, dann handeln.



Eure Freundin in den Händen der Kidnapper.

Lichtung frei, in deren Mitte ein gewaltiger Maya-Tempel zum Vorschein kommt. Schnitt. Wir betrachten ein Liebespaar im 20. Jahrhundert, das sich soeben einer Villa in Paris nähert. Während ein Mexikaner die Haustür des Gebäudes öffnet, erscheint auf der mittelamerikanischen Szenerie ein bössartiger Priester vor den Toren der Tempelpyramide. Der Schauplatz wechselt. Im Treppenhaus der Villa wird das Liebespaar in ein Zimmer gebeten, während ein gefesselter Indianer die Tempelstufen der Pyramide hinaufgeschleppt wird. Kaum ist das Paar im Raum, wird der Mann von einem Indio mit einem Knüttel niedergestreckt. Ein anderer

„Rothäutiger“ betäubt die Französin mittels eines Giftpfeils. Kameraschwenk: Auf der Pyramidenspitze bahnt sich eine Opferungszeremonie an. Erneut Zeit- und Ortswechsel. Der ohnmächtig gewordene blonde Hüne wird an einen Stuhl gefesselt, das Zimmer in Brand gesteckt und die Frau entführt. In Mexiko wird der zwischen Altarfeuern liegende Indianer dem Maya-Gott geopfert. Und nun stellt Euch vor, Ihr wäret jener blonde Typ - nennen wir ihn einmal George Stobbart - was nun? Eure Freundin Nico wurde gerade entführt, Ihr habt wegen des Schlages auf den Kopf wahnsinnige Schmerzen, der Raum steht in Flammen, Euch nähert sich eine giftige Riesenspinne, die Euch



Bei einem Smalltalk im Café erfahrt Ihr so manch Wissenswertes.



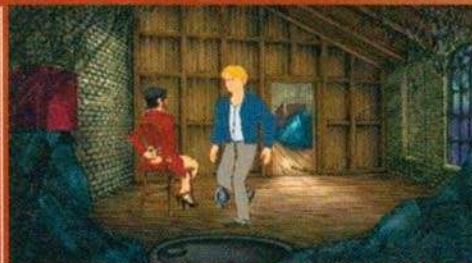
Die Überfahrt ins Reich der Maya ist gelungen. Des Abenteuers zweiter Teil beginnt.

nach dem Leben trachtet, und zudem registriert Ihr Euren beinahe bewegungslosen Zustand. Da bleibt nicht viel Zeit zum Nachdenken, richtig. Deswegen: befreit Euch, tötet das Monster, löscht das Feuer, rettet Eure Liebste und begeben Euch mit ihr auf eine einsame Insel! Ganz so einfach wird's natürlich nicht werden. Versprochen. Ganz so monoton und langweilig erst recht nicht. Versprochen. Ganz im Gegenteil:

ich habe Euch nur einen kleinen Einblick in ein sehr umfangreiches Abenteuerspiel gegeben. Ein Adventure, das von seinen tollen Bildern, seinen oft humorvollen Dialogen und Szenen, seinen einfallsreichen Rätseln und einer „Abenteuer im Abenteuer“-Systematik lebt und einfach begeistert. Mehr will ich bis zu dem in der nächsten play anstehenden Test nicht verraten.



Wie zu Kolumbus' Zeiten: freundlicher Empfang bei den Ureinwohnern.



Vor dem Begrüßungskuß solltet Ihr die holde Weiblichkeit erst einmal von ihren Fesseln erlösen.

information

- GenreGrafik-Adventure
- Spieler1
- HerstellerSCEE
- EntwicklerRevolution Software
- TestmusterSCEE
- Erhältlich abDezember

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

Playstation Top-Hit's des Monats - Playstation Top-Hit's des Monats

V-RALLY
TOP HIT..... 82.95

LASER GUN
- Single Shot and Turbofire
- Auto Bullet Reload
- Special Fire
- Ergonomic Hand Grip
- Extra Long Wire
PREIS TIP.. 49.95

C&C Teil 2
TOP HIT..... 99.95

Playstation Games - Playstation Games - Playstation Games

Syndicate Wars
84.95

Info-Hotline
0190-793342
Aktuelle News, Erscheinungstermine, Hardware Hotline
* 2,40 DM/Min.

Wing Commander
84.95

Adidas Power S. Soccer Intern. 89.95
Adventure of Lomax 84.95
Agent Armstrong 84.95
All Star Soccer 79.95
Battle Monsters 79.95
Broken Helix 99.95
Carnage Heart 77.95
Castlevania: The Bloodletting 94.95
Chronicles of the sword 84.95
Command & Conquer 99.95
Conquest Earth 84.95
Contra: Legacy of War 94.95
Crash Bandicoot 79.95
Creation 79.95
Crow: City of Angels 84.95
Crypt Killer 94.95
Darlight Conflict 79.95
Descent 2 84.95
Destruction Derby 2 84.95
Dragonheart: Fire & Steel 84.95
Epidemic 89.95
Excalibur 2555 A.D. 84.95
FIFA 97 99.95
Formular 1 '97 94.95
G-Police 94.95
Gex 84.95
Hexen 85.95
Hi-Octane 79.95
Hyper Final Match Tennis 85.95
Ian Livingston D.Dungeon 84.95
Independence Day 79.95
Intern. Superstar Soccer Pro 94.95
Iron & Blood 84.95
Jumping Flash 2 84.95
King of Fighters 77.95
King's Field 79.95
Krazy Ivan 84.95
Kumiter: Fighter's Edge 94.95
Legacy of Kain 89.95
Lifeforce: Tenka 94.95
Little Big Adventure 82.95
Lost Vikings 2 84.95
Machine Hunter 84.95
Magic the Gathering 84.95
Mass Destruction 79.95
Megaman X3 85.95
Micro Machines V3 94.95
Midnight Run 94.95
Monster Truck 84.95
NBA in the Zone 2 84.95
NBA Live 97 79.95
Need for Speed 49.95
Need for Speed 2 84.95
NHL Hockey 97 64.95
NHL Powerplay Hockey '96 79.95
Overblood 84.95
Pandemonium 79.95
Parappa the Rappa 94.95
PFA Soccer Manager 84.95
Pinky and the Brain 94.95
Porsche Challenge 79.95
Power F1 (Lankhor) 84.95
Psychic Detective 74.95
Psychic Force 99.95
Rage Racer 94.95
Rally Cross 74.95
Rapid Racer 94.95
Ray Storm 74.95
Ray Tracer 74.95
Rebel Assault 2 84.95
Resident Evil 84.95
Sentient 84.95
Sim City 2000 84.95
Slayder AD&D 94.95
Soul Blade (Edge) 94.95
Soviet Strike 82.95
Speed King 94.95
Speedster 84.95
Spider 84.95
Stadt der vert. Kinder 84.95
Suikoden 94.95
Super Puzzle Fighter 2 64.95
Swagman 84.95
Syndicate Wars 84.95
Tekken 2 dt 99.95
Ten Pin Alley 84.95
Test Drive Off Road 84.95
Theme Park 79.95
Tomb Raider 2 84.95
Toshinden 3 74.95
Twisted Metal II 84.95
V-Rally 79.95
Wing Commander IV 84.95
Wing Over 84.95
WipeOut 2097 89.95
Worms 44.95
Xenious 3D 74.95

G-Police
94.95

Soul Blade
94.95

Rapid Racer
94.95

Formular 1 '97
99.95

Nintendo 64 Hardware - Nintendo 64 Hardware

Blast Dozer
PREIS TIP: 119.95

Mario Kart dt.
+ N64 Joypad 129.95

5M Memory C.
PREIS TIP: 74.95

N64 Super Pad 49.95
N64 Pad (Color) 54.95
Lenkrad + Pedale 149.95
Joypad Verlänger. 24.95
RF Modulator + Switch 44.95
N64 SVHS-Kabel 29.95
N64 Profes. AV-Kabel 24.95
N64 Antennenkabel 69.95
1Meg Memory Card 39.95
N64 Gamekiller Modul 89.95
Multinorm Adapter 79.95

Playstation Hardware - Playstation Hardware

Multinorm Playstation
GER JPN USA
Barpreis: 369.95
oder: 12 x 39.-

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

1MB Memory Card
PREIS TIP: 29.95

8MB Memory Card
PREIS TIP: 64.95

32M Memory Card
PREIS TIP: 99.95

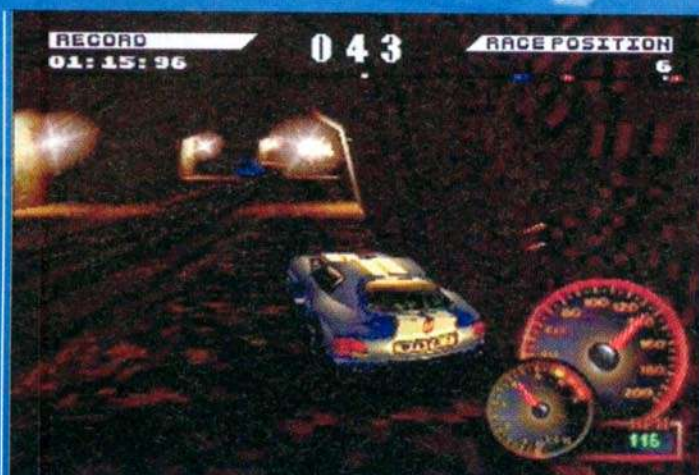
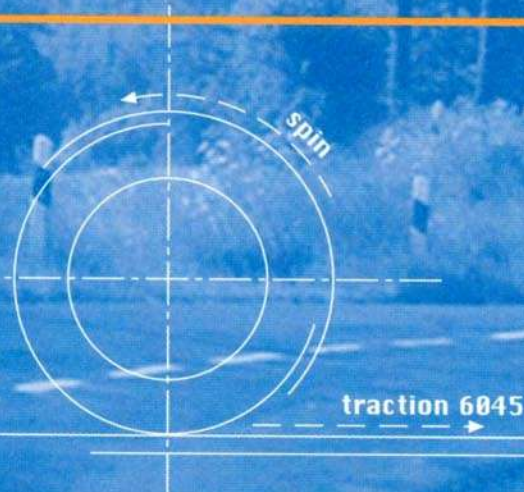
Memory Card 24Meg 89.95
Org. Link Kabel 19.95
Org. HF-Adapter 49.95
Scart/RGB Kabel 19.95
Org. Controll Pad Sony 44.95
Org. Maus incl. Pad Sony 54.95
NeGcon Pad 79.95
Station Master Pad 39.95
Joypad Verlängerung 19.95
Mad Catz Lenkrad 139.95
PC-Link Paket 84.95
Tasche + Pad + MemCard 89.95
Gamebuster Mogell Modul 89.95
Gamekiller Mokell.. Junior 54.95

Multinorm Chip
incl. farbiger Einbauleitung
39.95

! PSX Umbau Aktion !
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen. Also Konsole einschicken und 24Std. Geduld aufbringen.
59.95

Test Drive 4

Markus Weihrich



Die Lichteffekte in den Tunneln sind gut gelungen, allerdings blenden Euch die Lampen teilweise, so daß die anderen Verkehrsteilnehmer oft zu spät erkannt werden.

Welcher Autofahrer würde nicht gerne einmal dem Sportwagenhändler an der Ecke einen Besuch abstatten, sich bei der Gelegenheit die schnittigen Flitzer nicht nur von außen ansehen, sondern den Schlüssel für eine Probefahrt nehmen, rote Nummern anbringen lassen und dann, den Luxus von neuem Leder und edlen Holzarmaturen auskostend, dem Wagen die Peitsche geben und die 300 bis 400 Pferdchen ohne Rücksicht auf Verkehrsregeln mal so richtig lospreschen lassen? Mit diesem Traum des verkappten Rennfahrers und Gesetzesbrechers in jedem von uns konnte Accolade die Spieler schon zu C 64- und Amiga-Zeiten stunden- und tagelang fesseln. Nun wird der Traum, angepaßt an die leistungsfähige PlayStation, bald wieder geträumt. Accolade hat in Zusammenarbeit mit dem Entwicklerteam Pit Bull Syndicate, die auch schon



Wenn Ihr Kurven zügig anfahrt, hinterlassen die Fahrzeuge deutliche Gummispuren auf der Straße.

Destruction Derby programmierten, den vierten Teil von Test Drive in Arbeit. Ihr könnt diesmal aus sage und schreibe siebzehn (!) lizenzierten Fahrzeugen wählen, die sich grob in zwei Kategorien einteilen lassen. Da wären zum einen die Klassiker wie die legendäre 1967er Cobra, die Chevelle von Chevrolet (1970) und der Alltime-Favorit Lamborghini Countach (1989) und zum anderen die neuen Superstars des nächsten Jahres, alle im 1998er Gewand, unter anderem die Dodge Viper, die neue Corvette und der Jaguar XJ 220. Jeden der Boliden dürft Ihr auf sechs Kursen ohne Rücksicht auf Herz und Nieren testen und herausfinden, was in ihm (und Euch) steckt. Als Strecken werden dabei San Francisco, der Lake District, England, die italienischen Alpen, eine deutsche Autobahn, Kyoto in Japan und die

Hauptstadt der Vereinigten Staaten Washington D.C. zur Verfügung stehen. Da Ihr keine



Neben verschiedenen Außenansichten kann auch eine Ego-Perspektive gewählt werden.



In kurvigen Streckenabschnitten ist es schwer, die Ideallinie beizubehalten.



Ihr müßt Euch nicht nur mit widrigen Wetterbedingungen herum-schlagen, sondern auch mit äußerst langsamen Verkehrsteilnehmern.



Wenn Ihr zu schnell an einem Streifenwagen vorbeifahrt, verfolgt er Euch so lange hartnäckig, bis er Euch stoppen kann oder Ihr ihm entkommt.



Der Fahrbahnbelag und damit auch das Fahrverhalten der Flitzer ändert sich manchmal, wie hier auf der Brücke.



Auch nach einem so spektakulären Fahrmanöver besteht noch eine Chance den Cops zu entkommen.



Links im Bild wird beim Schaltvorgang der Schalthebel eingeblendet. Vor allem bei Fahrzeugen ohne Automatik sollte er immer beachtet werden.

regulären Rennen fährt, gilt es auch in Test Drive 4 immer wieder einmal, einem Streifenwagen zu entkommen, dessen Besatzung Euch unbedingt einen Strafzettel verpassen will (was durchaus verständlich ist), um nicht sinnlos Zeit beim Palavern mit den Gesetzeshütern verschwenden zu müssen - es gilt schließlich, als Erster ins festgelegte Ziel zu gelangen! Die Spielidee von Test Drive ist nicht neu, aber immer wieder gut. Schade, daß bei unserer Preview-Version nur ein Auto und eine Strecke zur Verfügung standen. So kann über das unterschiedliche Fahrverhalten der Autos, das bei den Vorgängern sehr gut realisiert war, noch nichts ausgesagt werden. Aber lange dauert es ja nicht mehr, bis Test Drive 4 ausführlich vorgestellt und getestet werden kann - und bis dahin probier' ich es halt weiter beim Autohändler...



Jeder Kurs enthält Checkpoints, die innerhalb des Zeitlimits durchfahren werden müssen.

information

- Genre Rennspiel
- Spieler 1-2
- Hersteller Electronic Arts
- Entwickler Accolade/
Pit Bull Syndicate
- Testmuster Electronic Arts
- Erscheint ca.: November

Game It!

Titel des Monats
September:
Porsche
Challenge 69,95

0180/522 5300
Mo-Fr 7-19h
Sa 9-13h
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: <http://www.gameit.de>
email: info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
Unsere

TOP 10

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

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- Vorkasse / Scheck: DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 11.8.97

* = noch nicht verfügbar am 11.8.

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.

SONY PSX

4-4-2 Fußball	79,95
Actua Golf 2*	84,95
Actua Tennis*	84,95
Agent Armstrong*	79,95
Air Combat Platinum	39,95
Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	94,95
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomet's Fluch	74,95
Batman Forever Coin-up	74,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Battle Sport	74,95
Battle Stations	77,95
Beast Wars*	79,95 N
Bedlam	84,95
Blast Chamber	84,95
Bleifuß 2*	69,95 P
Blazing Dragons	74,95 N
Broken Helix*	89,95
Bubble Bobble 2*	72,95
Bust a Move 2	42,95
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot*	94,95 N
Contra	89,95
Cool Boarders	77,95
Crash Bandicoot	89,95
Croc*	84,95 N
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	89,95
D	39,95
Darkstalkers	79,95
Davis Cup Tennis	84,95
Descent 2	74,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95
Disruptor	49,95
Dungeon Keeper*	84,95
Dynasty Warriors*	89,95 N
Excalibur	84,95 P
Exhumed	74,95 N
Extreme Games 2	69,95 P
Fade to Black	39,95
Fantastic Four	79,95
Fifa 96	44,95
Fifa 97	59,95
Firo & Klawd	74,95
Floating Runner	84,95
Flottenmanöver*	79,95
Formel 1	99,95
Formel 1 '97	89,95 N
Frogger*	79,95 N
Galaxian 3	77,95
Galaxy Fight	79,95
Grid Run	79,95
Hard Boiled*	84,95
Heaven's Gate*	79,95
Herks Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hulk	74,95 N
Hyper Final Match Tennis	79,95
In the Hunt	84,95
Independence Day	84,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	79,95 N
Int. Superstar Soccer Pro	79,95 N
International Track & Field	79,95 P
Iron & Blood	39,95
Iron Man/XO	39,95
Jet Rider	69,95 P
John Madden NFL 97	59,95
John Madden NFL 98*	84,95
King of Fighters	69,95
King's Field	69,95
Konami Open Golf	84,95
Legacy of Kain	77,95
Little Big Adventure	77,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World: Jurassic Park*	84,95 N
Lucky Luke*	89,95 N
Mass Destruction	74,95 N
Magic the Gathering*	74,95
Mechwarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Megaman X3	79,95
Micro Machines V3	89,95
Monopoly*	79,95
Monster Truck*	79,95
Moto Racer*	84,95 N
Motor Toon 2	77,95
MTV's Aeon Flux*	79,95
MTV's Slamscape	79,95
Myst	77,95
Nascar 98	79,95 N
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Live '97	59,95
NBA Jam Tournament Edition	39,95
Need 4 Speed 2	81,95
NFL Quarterback Club '97	74,95

NHL Face Off '97	84,95
NHL Hockey '97	59,95
NHL Hockey '98*	84,95 N
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey '97*	74,95
Nuclear Strike*	84,95 N
Olympic Games	69,95
Overblood	84,95
Pandemonium	74,95
Peak Performance	79,95
Perfect Weapon	84,95
Pete Sampras Extr. Tennis	54,95 P
PGA 96 Platinum	44,95
PGA Tour Golf '97	79,95
PGA Tour Golf '98*	79,95 N
Player Manager	84,95
Porsche Challenge	69,95 P
Power Move Pro Wrestling	84,95
Power Rangers Pinball	89,95
Powerslide*	82,95
Pro Pinball	39,95 P
Psychic Force	74,95
Rage Racer	84,95
Rallye Cross*	72,95 N
Raven Project	49,95 P
Rayman	44,95
Rebel Assault 2	84,95
Resident Evil Directors Cut*	79,95 N
Return Fire	84,95
Revolution X	39,95
Ridge Racer	39,95
Riot	79,95
Rise 2	59,95
Risiko*	79,95
Road Rage*	82,95
Road Rash	44,95
Robo Pit	84,95
Robotron X	79,95 P
Samurai Showdown	72,95
Sentient*	84,95
Skeleton Warrior	72,95
Slam'n Jam	74,95
Soul Blade	79,95
Soviet Strike	79,95
Speedster	79,95
Spider	74,95
Stadt der verlorenen Kinder	74,95

PSX HARDWARE

Blaze - die neue Zubehörmärke	
Avenger Lightgun	59,95 N
Controller in 10 Farben	39,95 N
Infrarot Controller (2 Pads)	69,95 N
VRF1 Lenkrod mit Pedal	139,95
NPro Arcade Stick	69,95 N
-Testsieger MegaFun 6/97-	
RF Adapter Antenne	29,95 N
Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95 N
Controller	19,95 N
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
Lenkrod mit Pedal	99,95
Link Kabel	19,95
Mad Catz Lenkrod	129,95 N

www.gameit.de

alle Links zur Spielewelt

Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95 P
Memory Card 120 Slot	44,95 P
Memory Card 360 Slot	59,95 P
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse	47,95
Multi Tap	54,95
neGcon	69,95
Pad	29,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Tasche	79,95
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

Kundenservice groß geschrieben:

- Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
- Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
- Wir geben Preissenkungen sofort weiter ☎
- Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

71032 Böblingen:

Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen:

Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten:

In der Brandstatt 6 - 0831/17762



88131 Lindau:

Kolpingstr. 3

Neueröffnung!

20.9.97

Am

Römerpark



MotoRacer

Martin Weidner



Die Karte links unten im Bild zeigt Eure aktuelle Position im Feld an.

Die bisherigen Projekte von Delphine Software in Betracht gezogen, stellt Moto Racer eine eindeutige Abkehr dar. Ein leicht zugänglicher, Arcade-orientierter Titel von demselben Team, das mit Cruise For A Corpse, Flashback und Fade To Black das Action-

Adventure-Genre nachhaltig prägte? Als erste Designimpulse fungierten wohl Enduro Racer und Super Hang-On, ähnlich eingängig wurde das Handling der einzelnen Straßen- und Off-road-Maschinen ausgelegt, die sich obendrein in den Kategorien Grip, Speed, Beschleunigung und Bremsen abstimmen lassen. Die seit Ridge Racer in Mode



Drei der vier bereits spielbaren Strecken: Speed Bay, Snow Ride und Dirt Arena.



In Dolby Surround abgemischt, unterstützt Moto Racer neben Lenkrädern bereits Sonys neuen (vibrierenden) Analog Controller.

gekommenen, sporadisch in den Bildschirm hineintauchenden Flugzeuge und Hubschrauber dürfen da natürlich nicht ausbleiben, in gleicher Weise der Abwechslungsreichtum bei den einzelnen Grafiksets: bunt gemischt, mit ungestümen Fahrten über Schlamm- und Dreckpisten, aber auch über aufgeräumte High Speed-Parcours oder entlang der Chinesischen Mauer. In der Beta-version waren bereits jeweils zwei Speed- und Cross-Tracks vollständig spielbar, für die Endfassung versprechen die Pariser Entwickler zwei weitere sowie eine Bonusstrecke, Replay-Modi und eine



Die Strecken lassen sich einzeln, im Time Trial ohne Computergegner oder im Challenge-Modus fahren.

Link-Option für zwei Spieler. Nach dem ersten Eindruck zu urteilen, scheint es Delphine mit Moto Racer auf Antrieb zu schaffen, die Führungsrolle bei Motorradrennen zu übernehmen, und das nicht bloß, weil sich, von Road Rash und International Moto-X einmal abgesehen, keine weiteren, thematisch ähnlich angesiedelten Produkte auf dem Markt befinden. Ein derartig gefälliges Streckendesign und ein solch eingängiges Fahrverhalten ist man nämlich sonst nur von japanischen Entwicklern wie Namco gewohnt ist. Kompliment!

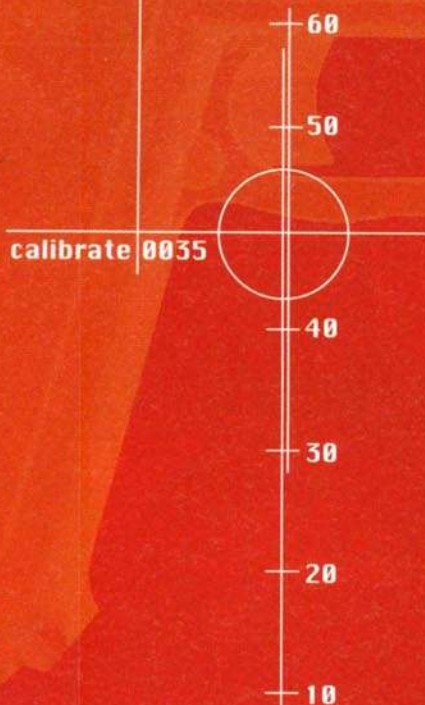
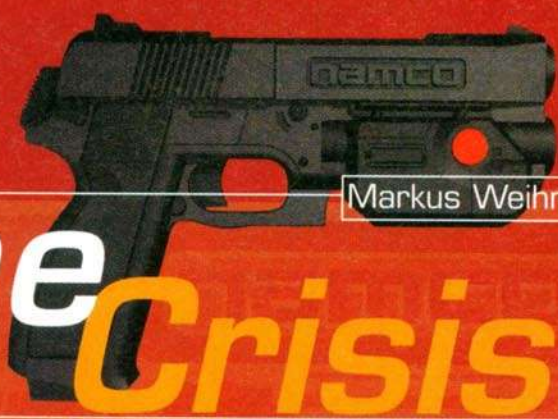
information

- Genre Rennspiel
- Spieler 1-2
- Hersteller Electronic Arts
- Entwickler Delphine Software International
- Testmuster Electronic Arts
- Erscheint ca. Ende September



Time Crisis

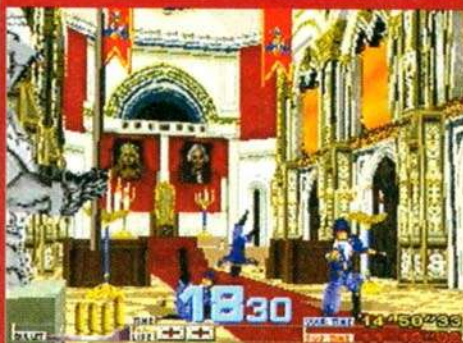
Markus Wehrich



Die Gegner fallen abhängig von der Trefferzone unterschiedlich zu Boden.

In der Spielhalle war Time Crisis ein Publikumsmagnet erster Güte, neben dem sogar die brillante Virtua Cop-Konkurrenz ein wenig alt aussah. Die Spieler warfen bei Time Crisis nicht nur unglaubliche Geldmengen in den Automaten, sondern spielten mit dem ganzen Körper mit, um dem gegnerischen Feuer auszuweichen. Woher kommt dieser Unterschied bei vergleichbarer Grafik? Ganz einfach – der Grad an Realismus ist bei Time Crisis entschieden höher, da der Schütze aus einer Deckung heraus agiert. Dadurch entfällt auch das umständliche Außerhalb-des-Bildschirms-schießen zum Nachladen, da unser Held, während er sich hinter schützenden Objekten verschanzt, seine Waffe automatisch aufmunitioniert. In der Spielhalle war der Automat mit einem Fußpedal ausgestattet, das den Schützen aus der Deckung treten ließ. Um diese Funktion auch bei der PSX-Umsetzung zu erhalten, hat Namco eine eigene Light-Gun entwickelt, die vorne am Lauf über zwei Action-Buttons verfügt. Außerdem ist die Guncon durch „cross-checking“ des Signals mittels Cinch-kabel am PlayStation-

Videoausgang laut Namco sechsmal präziser als die herkömmlichen virtuellen Wummen.



Nicht nur die Gegner, sondern auch Einrichtungsgegenstände und Maschinen werden Euch gefährlich, falls Ihr nicht ausweicht.

Time Crisis bietet dem Spieler zwei Storylines sowie einen Time Attack-Modus. Der Arcade-Modus ist vom Spielhallenoriginal kaum zu unterscheiden. Hier gilt es, die Tochter des Präsidenten zu befreien, die von einem größtenwahn-



Durch die Explosion des U-Bootes wird der gesamte Schirm rot verfärbt, und die Sicherheitstür am Ende des Raums schließt sich.

sinnigen Blaublütigen und seinem Sicherheitschef auf einer Insel gefangengehalten wird. Ihr kämpft Euch durch drei Areas mit jeweils vier Stages und müßt neben den Gegnern vor allem auch das teils sehr knapp bemessene Zeitlimit im



Diesen Mech könnt Ihr nur durch gezielten Beschuß der Windschutzscheibe zerstören.





Durch Zerstören der (spärlich verteilten) Munitionskisten könnt Ihr mehrere Gegner auf einmal ausschalten - und dadurch wertvolle Zeit sparen.



Diese beiden Straßenschläger tauchen plötzlich vor Euch auf. Es heißt jetzt entweder blitzschnell schießen oder kurz in Deckung gehen, da ein Treffer mit dem Baseballschläger Euer virtuelles Leben beendet.

Auge behalten, da Ihr sonst nicht nur ein Leben, sondern gleich ein Continue verliert, was je nach Schwierigkeitsgrad den Verlust von drei oder fünf Leben bedeutet. Zur Zeitersparnis sollte man nach Sprengstoffkisten Ausschau halten, die beim Explodieren alle in der Nähe stehenden Feinde auf einen Streich töten. Der Arcade-Modus enthält alle 12 regulären Gegner des Spielautomaten, vom rotgekleideten Scharfschützen, der Euch mit nur einem Schuß ein Leben abzieht, bis zum einfachen blauen Soldaten, der fünf bis sechs Treffer anbringen muß, um Euch stoppen zu können.

Der Story-Modus wurde eigens für die PlayStation entwickelt. Ihr werdet reaktiviert, um Informationen über die Waffenhändlerin Kantares zu beschaffen. Im Verhältnis zum Arcade-Modus fällt hier

ein Durchspielen relativ leicht. Wer allerdings schnell genug ist, wird an einer bestimmten Stelle des Spiels automatisch eine alternative Route wählen, die zwei neue Level beinhaltet (Tanzsaal und Waffenfabrik). Auf dieser Strecke werdet Ihr auch einen Zwischenboss kennenlernen, der Voldo aus Soul Blade gleicht wie ein Zwillingbruder.



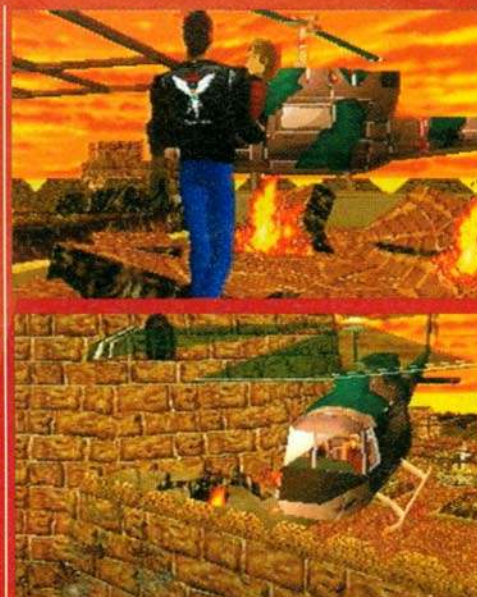
Orange uniformierte Soldaten, wie links auf dem Bild zu sehen, versorgen Euch mit Extrasekunden.

Time Crisis macht dank des oben beschriebenen In-Deckunggehen Spaß und braucht sich vor Segas Konkurrenzprodukt nicht zu verstecken. Die Grafik und der Sound sind Namco-typisch gut, allein der aus Spielsequenzen zusammengeschnipselte Vorspann



Wenn Ihr schnell genug seid, gelangt Ihr in diesem Raum via Aufzug in den Medium Level.

ist unzeitgemäß und wirkt recht armselig. Auch können nur einige Hintergrundgegenstände aus Glas zerschossen werden, alles andere ist unzerstörbar. Es bleibt abzuwarten, ob die PAL-Version von Time Crisis, die voraussichtlich im November erscheint, für den deutschen Markt entschärft wird oder so realistisch bleibt wie die japanische.



Der Lohn des Sieges.



Der blaublütige Sherudo...



... hat nichts mehr zu melden.

information

- Genre ... Light-Gun Shooter
- Spieler ... 1
- Hersteller ... Namco
- Entwickler ... Namco
- Testmuster ... Order In Time
- Tel. ... 0711/22291030
- Erhältlich ab ... November

activate 0067 b12

PlayStation

PLATINUM

ZEITTADEL

1.3.97

In einer Nacht- und Nebelaktion senkt SCEE den Preis der PlayStation-Hardware auf 299 DM, der Einstiegspreis für original Sony-Software rutscht auf 89 DM und mit der „PlayStation Platinum“-Edition ruft Sony ein eigenes Budget-Label ins Leben. Hintergrund: die Markteinführung des N64 auf dem deutschen Markt. Ein geschickt eingefädelter Coup, zumal nicht nur das Grundgerät von heute auf morgen günstiger geworden ist, sondern auch der Preisvorteil des Speichermediums CD endlich an den Kunden weitergegeben wird.

4.3.97

SCEE liefert die ersten sechs Platinum-Titel, namentlich Air Combat, Battle Arena Toshinden, Destruction Derby, Ridge Racer, Tekken und wipEout, an den Handel aus. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei jeweils 49 DM. Die PlayStation Platinum-Serie etabliert sich innerhalb kürzester Zeit auf dem Markt, begleitet von einer konzentrierten Marketing-Kampagne unter dem Motto „Viel Fun & Action für wenig Mäuse“.

Juni '97

Die Third Party-Licensees ziehen nach: Acclaim, Electronic Arts, Ocean und UBI Soft sorgen mit insgesamt neun Titeln für weiteren Platinum-Spielenachschub.

Juli '97

Die Platinum-Version von Electronic Arts' The Need For Speed wird auf unbestimmte Zeit verschoben, um die Verkaufszahlen des zweiten Teils nicht zu beeinträchtigen.

August '97

Zwei weitere Platinum-Titel erscheinen direkt über Sony, darunter Namcos renommiertes Ridge Racer Revolution.

IM DETAIL:

Im Gegensatz zu anderen Publishern ließ es Sony nicht dabei bewenden, einfach „Hot Price“-Sticker auf die Spielverpackungen zu kleben. Die Platinum-Edition wurde von Anfang an als hochwertige Budget-Serie konzipiert, d.h. mit auffälligen, einheitlichen Logos auf den Packages und einer strengen Selektion bei den einzelnen Titeln: ein Spiel sollte bereits ein Jahr lang auf dem Markt gewesen sein und entsprechend hohe Verkaufszahlen erzielt haben. Entsprechend hochkarätig fallen, von einigen wenigen Ausreißern abgesehen, die einzelnen Titel aus, durchweg renommiert, mit Ratings zwischen 8 und 9 von 10. Für Neueinsteiger ein gefundenes Schnäppchen, für Aufsteiger eine Gelegenheit, eine eigene Softwarebibliothek aufzubauen, für die Industrie eine Möglichkeit einer lukrativen Zweitvermarktung. Nur, wer entscheidet sich angesichts einer Schwemme an Platinum-Titeln eher für einen neuen Titel wie Ridge Racer als für ein Niedrigpreisprodukt wie Ridge Racer Revolution mit vergleichbarer Qualität?

Actua Soccer

Genre: Sportsimulation - Hersteller: Gremlin Interactive
Entwickler: Gremlin Interactive - Spieler: 1-2
Memory Card: 1 Block - Erhältlich ab: August

play Rating: 6

Vom äußeren Eindruck her ver-



mag Actua Soccer mit völlig frei wählbaren Perspektiven, realitätsnah anmutenden Spielern, großzügig inszenierten Stadien und einem frenetisch jubelnden Publikum durchaus zu überzeugen. Das Gameplay verläuft demgegenüber nach typisch britischem Kick & Rush-Strickmuster: unkompliziertes Gebolze ohne allzu viel Tiefgang. Für Einsteiger ist Actua Soccer sicherlich eine Empfehlung wert, alle anderen sollten sich lieber an Konamis International Superstar Soccer Deluxe halten.

Alien Trilogy

Genre: Ego-Shooter - Hersteller: Acclaim Entertainment
Entwickler: Probe Entertainment - Spieler: 1
Memory Card: 1 Block - Erhältlich ab: sofort

play Rating: 9

Alien Trilogy ruft zwangsläufig



anrühige Ego-Shooter von id Software ins Gedächtnis. Der clevere Levelaufbau kommt annähernd gleich, und die düster morbide Storyline ist ähnlich mitreißend. Sich als Lt. Ripley behutsam durch gedämpfte Gänge zu stehlen, hellhörig um die nächsten Ecken zu lugen und auch mal kopflos die Flucht zu ergreifen, macht diese gewisse prickelnd-klaustrophobische Stimmung aus, die man bei vielen Ego-Shootern schmerzhaft vermisst - eine bewundernswert adäquate Umsetzung des Alien-Stoffes.

Bust-A-Move 2 Arcade Edition

Genre: Denkspiel - Hersteller: Acclaim Entertainment
Entwickler: Taito - Spieler: 1-2 - Memory Card: 1 Block
Erhältlich ab: sofort

play Rating: 9

Sinn der Sache ist es,



bunte Bälle platzen zu lassen, indem man jeweils drei gleichfarbige kombiniert. Geschickt gezielt, ist es möglich, ganze Ketten von Bällen abzuschießen oder die Seitenwände ähnlich wie im Billard als Bande zu nutzen, sehr zum Leidwesen des Mitspielers, der die Bälle als Präsent auf seinem Screen wiederfindet; klingt unscheinbar, knüpft aber sehr schlüssig an das Tetris-Thema an. Selbst Leute, für die Videospiele bisher böhmische Dörfer waren, sind diesem Tüftelspaß innerhalb kürzester Zeit erlegen.

Fade To Black

Genre: Action-Adventure - Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Delphine Software International - Spieler: 1
Memory Card: 4 Blocks - Erhältlich ab: sofort

play Rating: 6

Diesmal verschlägt es



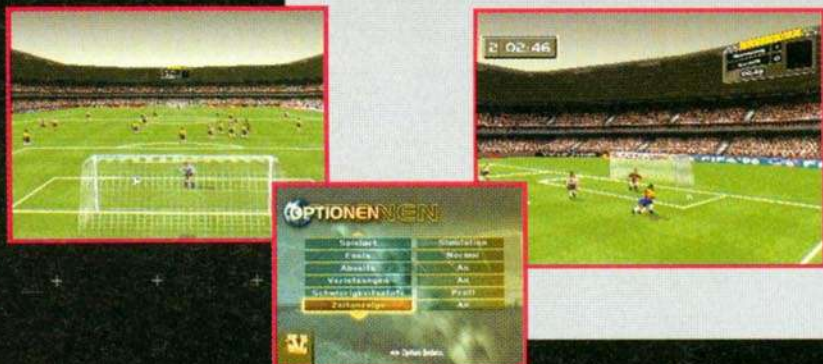
Conrad auf einen unwirtlichen Gefängnisplaneten. Gemeinsam mit dem Rebellenführer O'Connors gelingt ihm die Flucht, um sich alsbald dessen Organisation anzuschließen. Vorangetrieben von gerenderten Zwischensequenzen, spitzt sich der Handlungsfaden schnell zu. Der originellen SF-Story zum Trotz war nach wie vor Flashback Pate für das Spielprinzip, d.h. angesichts der Fülle an Try & Error-Situationen wird so mancher das Pad fluchend in die Ecke werfen. An Fade To Black scheiden sich die Geister.

FIFA Soccer 96

Genre: Sportsimulation - Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Extended Play Productions - Spieler: 1-8
Memory Card: 6 Blocks - Erhältlich ab: sofort

play Rating: 6

FIFA Soccer 96 wartet,



wie für einen EA Sports-Titel zu erwarten, mit Optionen in Hülle und Fülle auf, und die Aufmachung ist der PlayStation durchaus würdig. Die Spielbarkeit hinkt diesen hohen Ansprüchen aber hinterher. Die ungenaue Steuerung vermiest einem die uneingeschränkte Kontrolle über Spieler und Ball, Raumdeckung ist buchstäblich nicht vorhanden, Kopfbälle sind oft erfolglos und nicht angewählte Spieler verhalten sich häufig unglaublich; ein optisch brillanter Titel mit spielerischen Durchhängern.

PlayStation

PLATINUM

Need for Speed

Genre: Rennsimulation - Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Pioneer Productions - Spieler: 1-2
Memory Card: 2 Blocks - Erhältlich ab: Herbst

play Rating: 8



„Edel“, dieser Ausspruch trifft auf Need For Speed voll und ganz zu. Die Test Drive-Entwickler haben sich hier den enormen Aufwand gemacht, acht der begehrtesten Sportwagen der Welt in Ausstattung, Fahreigenschaften und -geräuschen so originalgetreu wie möglich nachzubilden. Die daraus resultierende Detailfülle ist erstaunlich: jedes Auto reagiert völlig anders, jeder Straßenkurs ist wohldurchdacht, und das Drumherum sucht mit erstklassigem Video Footage und Dolby Surround-Unterstützung seinesgleichen.

PGA Tour 96

Genre: Sportsimulation - Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Hitmen Productions - Spieler: 1-4
Memory Card: 2 Blocks - Erhältlich ab: sofort

play Rating: 9

SPYGLASS HILL GC										FRONT 9 SCORE	
NAME	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL	DIFF
PAR	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	
LEWIS	5	4									1
JACOBSEN	4	5									1
BECK	4	4									0
WILLIAMS	5	4									1
WCP	3	4	5	3	4	3	4	3	4	35	0



PGA Tour 96 kann auf der ganzen Linie überzeugen. Nicht nur, daß sich die beiden Plätze wahlweise im Turnier-Modus gegen 56 Profigolfer, Loch für Loch oder auch im Shoot Out-Modus angehen lassen, ein Gitternetz und unterschiedliche Kamerafahrten sorgen für herrlichen Überblick beim Putten. Bemerkenswert ist vor allem der sehr variable Schwierigkeitsgrad, der Einsteigern und alteingesessenen Spielern gleichermaßen entgegenkommt. Eine Golfsimulation ohne Fehl und Tadel.

Rayman

Genre: Jump'n Run - Hersteller: UBI Soft Entertainment
Entwickler: UBI Soft Entertainment - Spieler: 1
Memory Card: 3 Blocks - Erhältlich ab: sofort

play Rating: 8



UBI Soft setzte beim Design ihres Maskottchens Rayman auf erprobte 2D-Tugenden an Stelle gewagter 3D-Experimente, und ihr Konzept ist voll und ganz aufgegangen. Die knuddelig animierte Titelfigur wirkt im Herzen der Cartoon-Hintergründe wie aus einem Guß, aber auch das Leveldesign erinnert an einstmalige 16-Bit-Glanzlichter. Sehr zugängliche Steuerung, fesselndes Gameplay, mit Bedacht platzierte Power Ups und Rücksetzpunkte - ein makelloser Jump'n Run, und noch dazu mit Charme: eine seltene Kombination.

Ridge Racer Revolution

Genre: Rennsimulation - Hersteller: Namco
Entwickler: Namco - Spieler: 1-2 - Memory Card:
1 Block - Erhältlich ab: August

play Rating: 9



Ridge Racer begründete den Ruf der PlayStation als erste Wahl für Rennspielfans. Revolution läßt natürlich einen ähnlichen Geschwindigkeitskick aufkommen. Zu den augenscheinlichsten Neuerungen zählen eine komplett neue, in drei Varianten unterteilte, spielerisch noch anspruchsvollere Strecke, eine Link-Option und ein Rückspiegel. Die Möglichkeit, alle Tracks rückwärts und spiegelverkehrt zu fahren, und insgesamt 11 versteckte Wagen bürgen förmlich für Langzeitmotivation. DER Rennspiel-Klassiker.

Road Rash

Genre: Rennsimulation - Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Electronic Arts - Spieler: 1
Memory Card: 1 Block - Erhältlich ab: sofort

play Rating: 9

Road Rash zählt neben der EA Sports-Schiene zu den bedeutendsten Serien aus dem Hause Electronic Arts, und die 32-Bit-Fassung geht einem wie keine zuvor unter die Haut. Wer gerade eben in der City sein 40.000\$-Nitro-Bike auf 178mph hochbeschleunigt hat und schlagartig feststellen muß, daß nicht nur eine Engstelle, sondern auch noch Gegenverkehr naht, dem geht spätestens jetzt die Pumpe. Noch dazu 25 Kurse, die einem wirklich das Letzte abverlangen, und vor allem ein nach wie vor unerreichtes Gameplay.



True Pinball

Genre: Pinballsimulation - Hersteller: Ocean Software
Entwickler: Digital Illusions - Spieler: 1-8
Memory Card: wird nicht unterstützt - Erhältlich ab: sofort

play Rating: 7

True Pinball vereint nahezu alle Tugenden einer sachkundigen Pinballsimulation. Die vier Tische sind überschaubar gestaltet, selbst an einen Hires-Interlaced-Modus wurde gedacht, und der Kugellauf und das Scrolling sind rundweg nachvollziehbar. Selbst Combos lassen sich bald ohne Probleme bewerkstelligen. Die Multi-Ball-Funktion und die Bonusspiele auf dem LCD-Display runden den positiven Eindruck nach oben hin ab. Geschmälert wird das Flippervergnügen lediglich durch die nicht vorhandene Memory Card-Unterstützung.



Worms

Genre: Denkspiel - Hersteller: Ocean Software
Entwickler: Team 17 Software - Spieler: 1-4
Memory Card: 1 Block - Erhältlich ab: sofort

play Rating: 9

Vier Bataillone kriegslustiger Würmer, die mit Bazookas, Schrotflinten und explodierenden Schafen ins Feld ziehen? Aber hallo! Worms verbindet die besten Ideen aus Lemmings mit strategischem Geschick und Schadenfreude. Innerhalb einer bestimmten Zeit gilt es soviel Schaden wie möglich anzurichten, und wer einmal mit einer Stange Dynamit eine Handvoll Konkurrenten vom Rand einer Klippe gesprengt hat, kennt den Groll seiner Gegenspieler nur zu gut; im Ein-Spieler-Modus auf Dauer ermüdend, aber als Party-Game die eindeutige No.1.



PlayStation

IM ÜBERBLICK:

Titel	Hersteller	Genre	play Rating
Actua Soccer	Gremlin Interactive	Sportsimulation	6
Air Combat	Namco	Action	8
Alien Trilogy*	Acclaim Entertainment	Ego-Shooter	9
Battle Arena Toshinden	Takara	Prügelspiel	7
Bust-A-Move 2 Arcade Edition	Acclaim	Denkspiel	9
Destruction Derby	Psygnosis	Rennsimulation	8
Fade To Black*	Electronic Arts	Action-Adventure	6
FIFA Soccer 96*	Electronic Arts	Sportsimulation	6
Need For Speed*	Electronic Arts	Rennsimulation	8
PGA Tour 96	Electronic Arts	Sportsimulation	9
Rayman*	UBI Soft	Jump'n Run	8
Ridge Racer	Namco	Rennsimulation	9
Ridge Racer Revolution	Namco	Rennsimulation	9
Road Rash	Electronic Arts	Rennsimulation	9
Tekken	Namco	Prügelspiel	9
True Pinball	Ocean Software	Flippersimulation	7
wipEout	Psygnosis	Rennsimulation	9
Worms	Ocean Software	Denkspiel	9

* deutsche Texte

Wir schreiben das Jahr



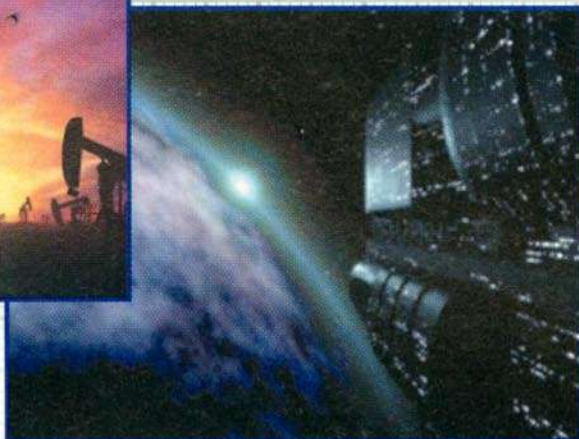
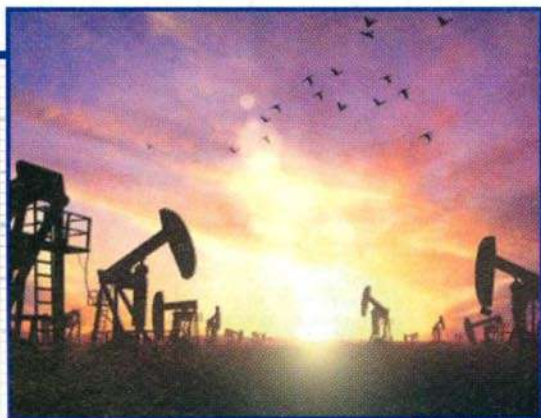
S&C
4 police

2097...

Das Intro - die Story

...schon vor Jahren neigten sich die natürlichen Ressourcen der Erde dem Ende zu. Gnadenlos kämpften die Nationen um die letzten Reserven. Der verheerenden Zerstörung folgte die Einsicht der Kriegsmächte, den Fortbestand der Menschheit unter einer Koalitionsregierung zu sichern. Multinationale Rüstungs- und Minenkonzerne richteten ihr Bestreben danach aus, auf den Monden und Planeten des Sonnensystems neue Rohstoffquellen zu erschließen. Unter schützenden Geodomen, riesigen Kuppeln, die ein Leben unter den widrigen Bedingungen im All überhaupt erst ermöglichten, wuchsen kleine Siedlungen rasend schnell zu gigantischen Metropolen heran. Um Recht und Ordnung zu gewährleisten, stimmten die Firmen der Gründung einer neutralen Polizeieinheit, der Government Police (G-Police), zu.

Auch auf Callisto, einem der Monde des Jupiters, blüht das Leben, und leider auch das Verbrechen. Ihr schlüpft in die Rolle des G-Cops Jeff Slater. Erschüttert durch den angeblichen Selbstmord seiner Schwester, ebenfalls einer Angehörigen der G-Police, wechselt Slater zur Callisto-Division, um dem mysteriösen Vorfall auf den Grund zu gehen. Gleich nach seiner Ankunft wird Slater in den schwelenden Konflikt der rivalisierenden Organisationen von Krakov und Nanosoft verwickelt. Scheinbar verantwortlich für den eskalierenden Bürgerkrieg, richten sich die Bemühungen der G-Police zunächst gegen Krakov. Erst viel später wird offenkundig, daß Nanosoft die G-Police dazu mißbraucht hat, ihren Rivalen aus dem Feld zu schlagen. Insgeheim entwickelt Nanosoft auf dem abgelegenen Callisto-Mond entgegen allen internen Corporations-Vereinbarungen sogar ein Flaggschiff mit zerstörerischer Kampfkraft. Auch Captain Horten, Slaters mürrischem Vorgesetzten, fällt eine entscheidende Rolle in diesem Konflikt zu...





G-Police

Genre.....3D-Shooter

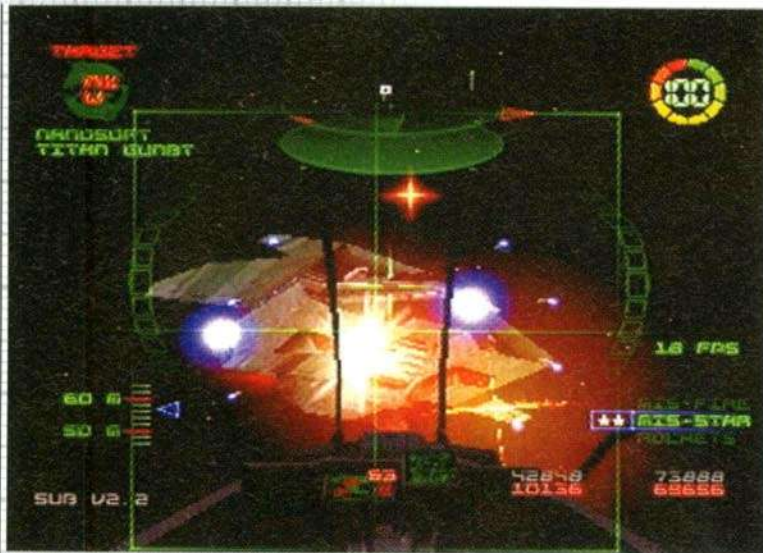
Hersteller.....Psygnosis

Entwickler...Wheelhaus

Testmuster...Psygnosis

Erhältlich ab.....Oktober

Preis.....ca. 119 DM



Die Gunboats sind stark gepanzert und werden durch zahlreiche Nanosoft-Jäger geschützt.

Wie gebannt sitzen wir alle vor dem Fernseher und wollen fast nicht glauben, was uns Psygnosis hier als Renderintro

natürlichen Ressourcen der Erde wird mit schonungslosen Kriegsbildern spektakulär dokumentiert. Derart eingestimmt, ist die Überraschung nicht mehr allzu groß, als uns Jeff Slater während seiner Ankunft auf Callisto mit der deutschen Synchronstimme von Harrison Ford in die Zweifel am Selbstmord seiner Schwester einweiht. Die darauffolgende Begegnung mit G-Police Captain Horton, dem die Stimme von Clint Eastwood förmlich auf den gerenderten Leib geschrieben ist, ist von Argwohn geprägt. Mit knappen Worten bringt Horton seine tiefe Skepsis gegenüber Slater deutlich zum Ausdruck und verweist auf das Briefing am nächsten Tag. Ohne Zweifel zählt das G-Police-Intro zum Beeindruckendsten, was man bislang an computergenerierten Vorspännchen auf der PlayStation bestaunen konnte! Hortons Mimik wirkt lebensechter als die von manch realem Schauspieler, was speziell in den Mission Briefings eine respektvolle Atmosphäre erzeugt.



Einmal im Zielsuchsystem, trifft die Star-Missile fast immer.



Auf Anweisung der G-Police-Zentrale wirft man eine Beacon (Signalkörper) ab, um die Bodentruppen an den Einsatzort zu führen.

die in aller Ruhe ihre Bahnen ziehen. In den zwei Ego-Perspektiven (Vollbild, Cockpit) informiert das Head-Up-Display (HUD) über Waffenart, restliche Munition sowie den Zustand des Schutzschildes; letzterer regeneriert sich in den wenigen kurzen Verschnaufpausen automatisch. Die Drauf- und die rotierende Außenansicht sind nur selten vonnöten, die Verfolgungskamera stellt eine spielbare Alternative dar, lässt aber das „Ich-sitz'-wirklich-drin“-Gefühl vermissen. Mit Kompaß und Radar ausgerüstet sind die

Features



präsentiert. Wie in einem Kinofilm fliegt über einer stillgelegten Ölförderanlage ein Schwarm Vögel friedlich dem in malerischem Abendrot liegenden Horizont entgegen, explodierende Raumschiffe erleuchten in gleißenden Feuerbällen die Dunkelheit des Weltalls, und der gigantische Raumkreuzer Hermes schiebt sich, aus dem Hintergrund ins Bild kommend, majestätisch auf den Jupitermond Callisto zu. Auch der Kampf um die letzten



In den Trainingsrunden durchfliegt man bspw. einen Ringparcours.

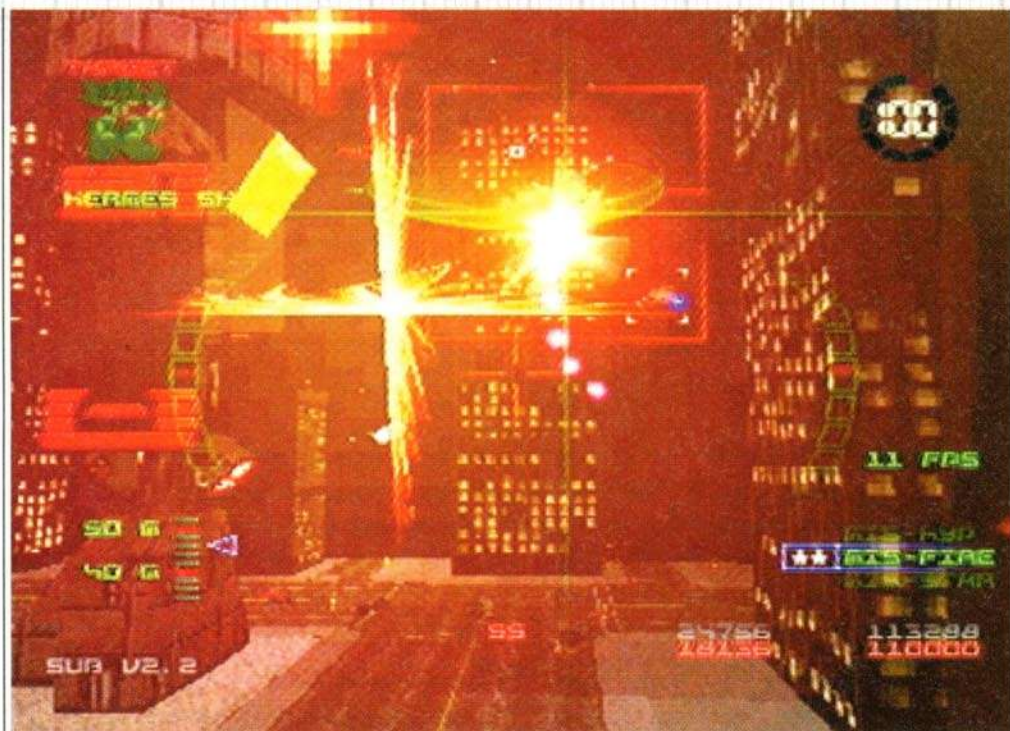
In fünf Trainingsflügen erlernt man den Umgang mit dem Havoc, einem futuristisch anmutenden, düsengetriebenen Kampfhelikopter. Vom simplen Steuern des wendigen Gleiters bis hin zum effektiven Einsatz der Waffen wird der Spieler vorbildlich an das eigentliche Abenteuer herangeführt. Der Hover-Copter läßt sich innerhalb der riesigen Kuppeln völlig frei bewegen, über spezielle Verbindungstunnels gelangt man in die über 50 G-Domes. Je nachdem, ob in diesen Energie oder Wasser gewonnen, Lebensmittel angebaut, Rohstoffe gefördert oder Industrie- bzw. Finanzzentren angesiedelt sind, tobt dort mehr oder weniger das Leben. Angelehnt an den Science Fiction-Klassiker Blade Runner, begegnet man beim Patrouillieren durch die engen, düsteren Wolkenkratzerklüften ständig zivilen Luft- und Bodenfahrzeugen,



Über diese speziellen Tunnel sind die G-Domes miteinander verbunden.



Eine Gegner flüchtet in die schützenden Hochhausschluchten hinein.



Tödlicher Fehler: Wer auf der Stelle verharret, wird schnell zum Opfer.

Way points zielsicher zu erreichen. Zudem kann man jederzeit, ähnlich wie in EAs Strike-Serie, eine Karte mit Zoom-Funktion

Wegen der fesselnden Story wollen wir zum jetzigen Zeitpunkt nichts Genaueres über die Missionen verraten...

In Superlativen schwelgen ist manchmal gefährlich, sind doch die Geschmäcker oftmals sehr verschieden. Im Fall von G-Police allerdings sind nur Aussagen wie „genial“, „das Nonplusultra“ oder „absolut konkurrenzlos“ zutreffend!

aufrufen, in der Freund wie Feind verschiedenfarbig markiert sind. Die Aufgaben des Spielers, unterteilt in primäre und sekundäre Ziele, reichen von simplen Zerstörungsflügen über Observieren von Verdächtigen bis hin zum Eskortieren von Bodentruppen oder hochgestellten Persönlichkeiten, sind meist ineinander verquickt und in den höheren Runden äußerst komplex.

Schon auf der diesjährigen E3 in Atlanta war vorauszusehen, daß G-Police das Potential zu



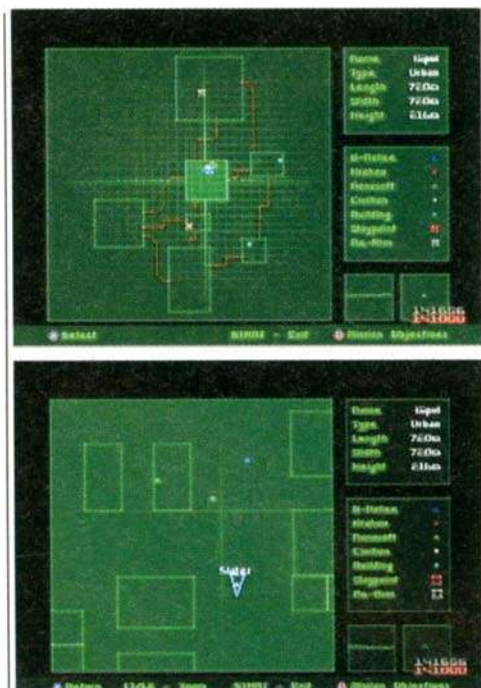
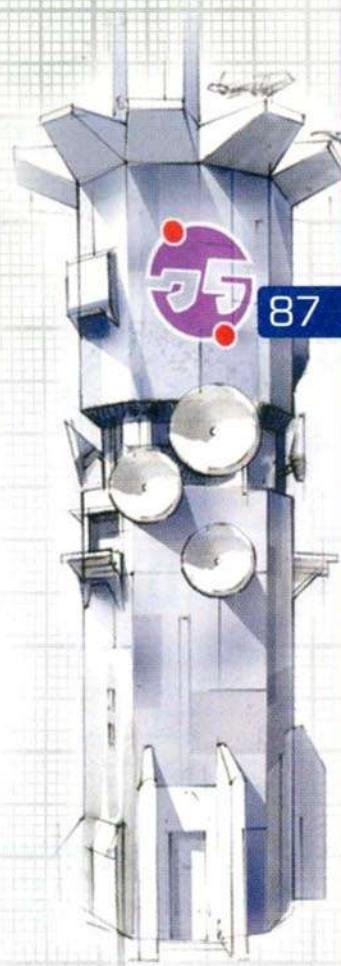
Wie in Blade Runner werden auch in G-Police Gleiter als Werbepattform genutzt.

einem absoluten Klasse-Titel in sich bergen könnte. Die uns vorliegende Testversion jedoch übertrifft selbst die hochgestecktesten Erwartungen. Man verschmilzt förmlich mit der Rolle Jeff Slaters, durchstreift mit dem Havoc außergewöhnlich lebendig wirkende Großstadtmetropolen, genießt dabei die völlige Bewegungsfreiheit und staunt über die superflüssige Darstellung der detaillierten 3D-Umgebung. Logisch, Pop-ups waren zu erwarten, doch nur verzweifelt nach Kritikpunkten suchende Technik-Puristen werden sich daran stören. Nicht urplötzlich,



Die Vogelperspektive empfiehlt sich speziell beim Einsatz von Bomben, die über einen Laser punktgenau platziert werden können.

sondern nach und nach ziehen sich weiter entfernte Objekte geschickt auf, über ein spezielles Menü läßt sich außerdem das depth cueing (die Art des Grafikaufbaus) über die Variablen Frame Rate, View Angle und View Distance nach eigenem Gusto ausrichten. Spektakuläre Lichteffekte, kinoreife Zwischensequenzen, hektischer Funkkontakt, intelligente Gegner, die sich clever hinter Wolkenkratzern verchanzen, sowie die exzellente Steuerung, unabhängig davon, ob man mit einem digitalen oder analogen Controller spielt, zeugen von finessenreicher Programmierkunst. Alleine die fünf Trainingsmissionen würde manch anderes Entwicklerteam als komplettes Spiel präsentieren. In Superlativen schwelgen ist manchmal gefährlich, sind doch die Geschmäcker oftmals sehr verschieden. Im Fall von G-Police allerdings sind nur Aussagen wie „genial“, „das Nonplusultra“ oder „absolut konkurrenzlos“ zutreffend!



Die Kartenfunktion zeigt Gegner, eigene Truppen und Re-Arm-Stationen verschiedenfarbig an.



G-Police Infos





Die Hauptcharaktere

Captain Horton

Rolle
Geschlecht
Alter
Herkunft
Deutsche Synchronstimme

G-Police Captain, stationiert auf Callisto, Slaters Boss
männlich
50
USA, möglicherweise Europa
Clint Eastwood

Die Damocles, das Flaggschiff der terrestrischen Regierung, ist das einzige Kampfschiff der einstmals so stolzen Flotte, das die Bürgerkriege heil überstanden hat. Den Oberbefehl über die Damocles führte seinerzeit Horton, heute ein hochdekorierter Captain der Government Police. Der Krieg hat bei ihm allerdings deutliche Spuren hinterlassen. Ohne die Fortschritte in der Medizin wäre Horton wohl heute nicht mehr am Leben. Sein Gesicht ist kybernetisch verändert, seine Sprechweise jedoch natürlich. Ein humorloser, argwöhnischer Einzelgänger, aber nichtsdestoweniger respektinflößend und entschlossen im Kampf. Eine Führungspersönlichkeit, furchteinflößend vielleicht, aber ein taktisches Genie.

Jeff Slater

Rolle
Geschlecht
Alter
Herkunft
Deutsche Synchronstimme

G-Police Pilot, stationiert auf Callisto
männlich
30
USA
Harrison Ford (Deckard in Blade Runner)

Jeff Slater, der Held, Eure Spielfigur, hatte mit der Welt längst abgeschlossen, als seine Schwester Elaine unter mysteriösen Umständen ums Leben kam. Die G-Police ist für ihn nur ein Mittel zum Zweck, patriotische Gefühle sind ihm völlig fern, außerdem mißtraut er dem ganzen Gehabe der G-Cops, insbesondere seinem Boß, Captain Horton. Eigentlich recht kühl und distanziert, treibt ihn nur der Tod seiner Schwester dazu, gute Miene zum bösen Spiel zu machen und sein Leben (vermeintlich) im Griff zu haben. Lebenserfahren, aber desillusioniert, mitreißend, aber nicht begeistert, lebensmüde, aber voller Energie - Jeff Slater ist eine zerrissene Persönlichkeit.

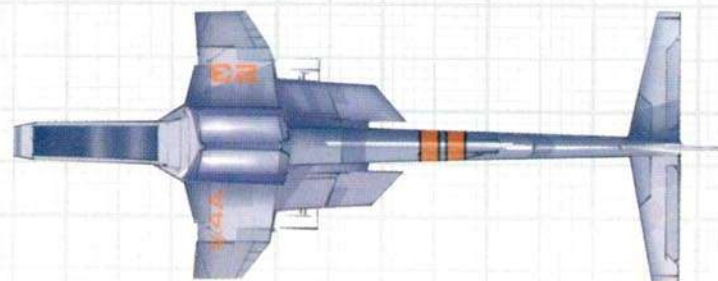
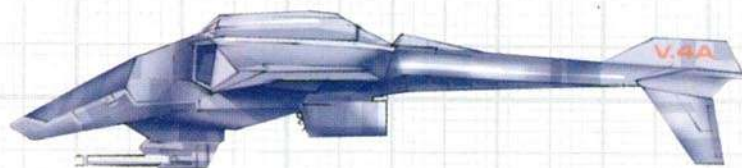
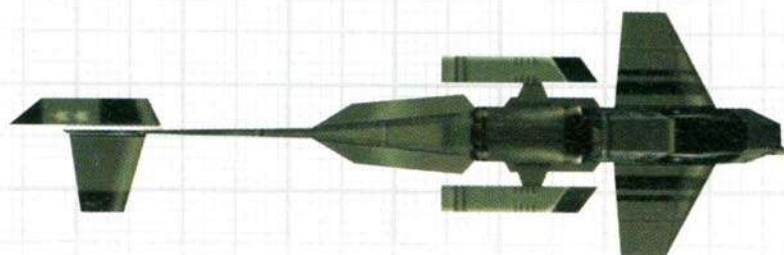
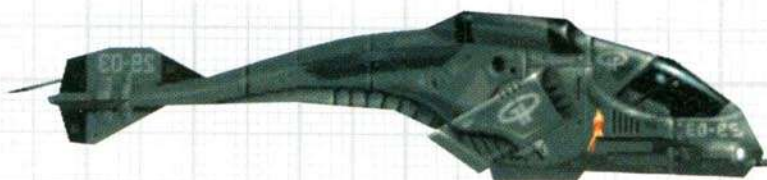
Die Kampfmaschinen

DASA-Kamov AG-760 Havoc

Typ	Close air support
Rumpflänge	17,87 Meter
Zulässige Geschwindigkeit	870 km/h
Schubkraft	7.120 kg
Leergewicht	3.672 kg
Waffenzuladung	5.450 kg
Zulässiges Gesamtgewicht	12.490 kg
Schwerkraft Limit	+5g
Standardbewaffnung	Lavochkin GSh45-80 30 mm
Treibstoff	3.368 kg

Curtiss-Nakajima M5000 Venom

Air superiority
19,52 Meter
1.005 km/h
9.875 kg
2.944 kg
9.280 kg
16.248 kg
+7.5g
Henschel AAG-53E 25 mm
4.024 kg





Die Waffensysteme

Raketen

IR air-to-air missile

Reichweite: 2 km, Geschwindigkeit: 2.110 km/h
Infrarot Luft-Luft-Rakete, die ein anvisiertes Ziel selbständig verfolgt und bei Einschlag detoniert.

Hypervelocity missile

Reichweite: 4 km, Geschwindigkeit: 5.500 km/h
Schaden: 80 Punkte
Bündel von 8 Hochgeschwindigkeitsraketen, die lasergeführt fast unmittelbar nach Abschuss qualmend das Ziel erreichen und detonieren bzw. das Objekt durchschlagen.

Henschel HS38 Firestreak missile

Reichweite: 2 km, Geschwindigkeit: 500 km/h
Schaden: 35 Punkte
Trotz ausgesprochen hoher Manövrierfähigkeit eine langsame Rakete.

Air-to-surface missile

Reichweite: 10 km, Geschwindigkeit: 1.100 km/h
Schaden: 100 Punkte
Sehr präzise, bildschirmgeführte Luft-Boden-Rakete, die sich vor allem im Schwebestand bewährt.

Anti-radar missile

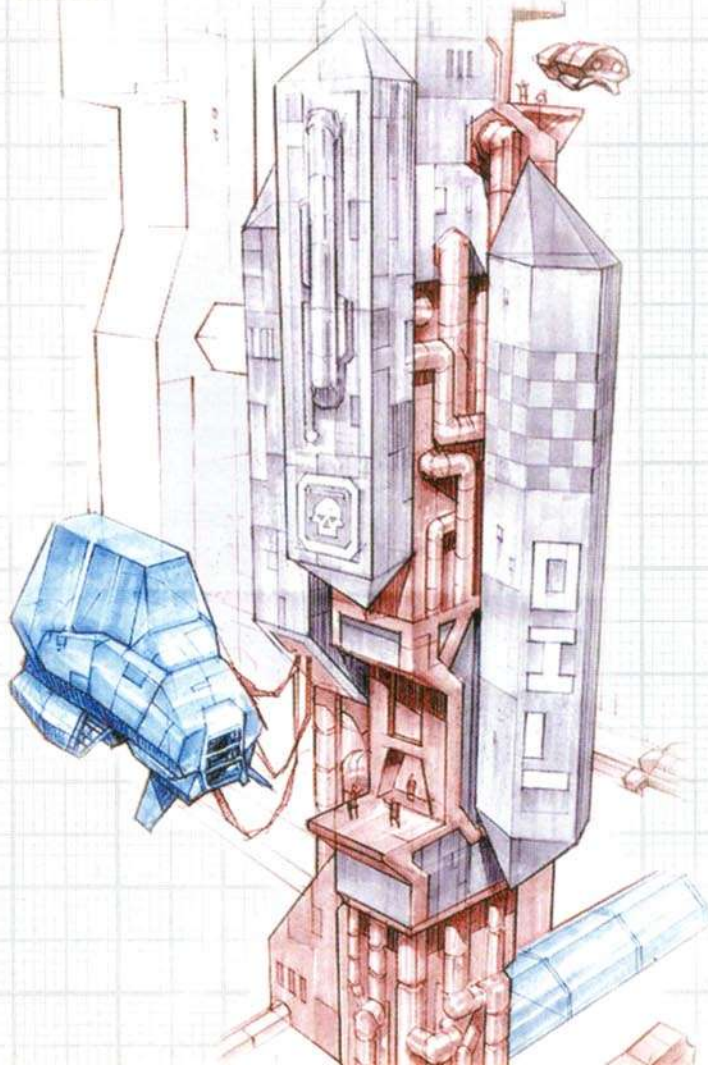
Reichweite: 5 km, Geschwindigkeit: 2.210 km/h
Schaden: 30 Punkte
Lokalisiert die Quelle eines Radarsignals, visiert sie selbständig an und zerstört sie.

MATRA 973 rocket pod

Reichweite: 1 km, Geschwindigkeit: 2.335 km/h
Schaden: 40 Punkte
Verwendet das gleiche Zielsuchsystem wie die Lavochkin der Havoc, d.h., der Gegner wird über das Fadenkreuz des Head-Up-Displays erfaßt.

Henschel starburst dispersion missile

Reichweite: 500 km, Geschwindigkeit: 2.400 km/h
Schaden: 15 Punkte
6 Streuraketen, die selbständig ihr(e) Ziel(e) suchen und finden.



Bomben

Cluster bomb

Reichweite: 500 m, Geschwindigkeit: entfällt,
Schaden: 15 Punkte
Richtet nur minimalen Schaden an.

Laser guided bomb

Reichweite: 2 km, Geschwindigkeit: entfällt,
Schaden: 250 Punkte
Verwendet das gleiche Zielsuchsystem wie die Lavochkin 30 mm der Havoc, d.h., der Gegner wird über das Fadenkreuz des Head-Up-Displays erfaßt.

Aufhängung

Lavochkin GSh45-80 30 mm gun

Reichweite: 1 km
Geschwindigkeit: 1 Kugel pro Zehntelsekunde
Schaden: 1-3 Punkte
Leuchtpurgeschoß; die Standardbewaffnung der Havoc.

Lavochkin 5 mm minigun

Reichweite: 35 km
Geschwindigkeit: 1 Kugel pro Zwanzigstelsekunde
Schaden: 1 Punkt
Kleineres und nicht sonderlich durchschlagskräftiges Leuchtpurgeschoß.

Henschel AAG-53E 25 mm gun

Reichweite: 1 km
Geschwindigkeit: 1 Kugel pro Fünftelsekunde
Schaden: 1-3 Punkte
Die Standardbewaffnung der Venom; doppelte Schußfrequenz im Vergleich zur Lavochkin bei gleicher Schadensrate.

Rothbart Optics BW26M 240GW Industrial laser

Reichweite: 50 m, Schaden: 200 Punkte
Der effektivste, aber nur in unmittelbarer Nähe einsetzbare Laser.

Rothbart Optics BW26M 80GW Military laser (Version 1.6)

Reichweite: 500 m, Schaden: 30 Punkte
Die Standardwaffe mit vorbildlicher Reichweite und guten Schadenswerten.

Rothbart Optics BW26M 160GW Military laser (Version 5.0d)

Reichweite: 1.000 m, Schaden: 50 Punkte
Nur in der Venom einsetzbar.

Villeneuve Industries Plasma launcher (Version 1.0)

Reichweite: 500 m, Schaden: 20-80 Punkte
Ionenkanone, die aufgeladen bis zu 80 Schadenspunkte verursachen kann.

Villeneuve Industries Plasma launcher (Version 2.0)

Reichweite: 500 m, Schaden: 30-120 Punkte
Die überarbeitete Version von Villeneuve Industries' Plasmakanone.

Bomb

Reichweite: entfällt
Geschwindigkeit: 1 Sekunde pro Abwurf
Schaden: 10 Punkte
Nur kleine Explosionen.

Götz Hintze

Machine Hunter

Genre:.....Shooter

Hersteller:.....Eidos Interactive

Entwickler:..Eurocom

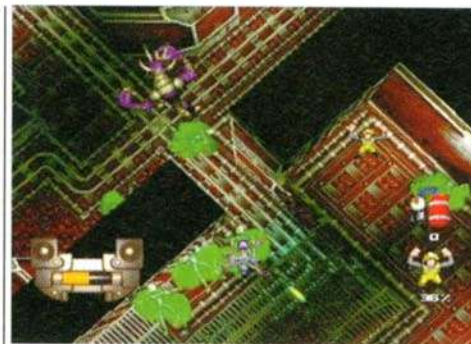
Testmuster:...Eidos Interactive

Erhältlich ab:.....August

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



Ein einsames Cyber Commando im Kampf gegen Humanoiden, Spinnendroiden und galaktische Larven.



Mit dem kampfstarke Roboter im heißen Gefecht gegen den Riesenskorpion.



Diese Geisel wird gleich von dem gekaperten Spinnenroboter befreit.

Die Zukunft sieht wirklich düster aus: das Ozonloch wächst, steigende Kriminalität, wachsende Arbeitslosigkeit, und alles wird immer teurer. Aber es gibt einen Ausweg: laßt Euch als Cyber Commando ausbilden, rettet die Menschheit vor dem Untergang und verdient ganz nebenbei noch etwas Geld! Und bevor dieses Szenario wirklich aktuell wird, habt ihr bei Machine Hunter von Eidos die Möglichkeit, auf der PlayStation zu testen, ob dieser Berufszweig auch wirklich der richtige ist.

Die Spieler müssen die außerirdischen Invasoren und deren Roboter zerstören und können sich dabei auf ein beachtliches Arsenal ausgesuchter Waffen verlassen: Granatwerfer, Maschinengewehre und Plasmakanonen gehören zur Standardausrüstung. Das Ganze wäre trotzdem fast aussichtslos, wenn nicht die Möglichkeit für die Cyber Commandos bestünde, in die schwer beschädigten und somit kampfun-

fähig gemachten Roboter des Gegners zu „morphen“ und mit der Maschine zu verschmelzen. Nach dieser kleinen Synthese stehen die Fähigkeiten und vor allem auch die Waffensysteme des Droiden zur Verfügung, die durch die entsprechenden Power Ups noch weiter gesteigert werden können.

Diese Taktik muß auf den mehr als 20 verschiedenen Levels auch genutzt werden, ansonsten ist ein Scheitern der Mission vorprogrammiert: zu groß ist die Zahl der Feinde, zu gewaltig die

Feuerkraft der jeweiligen Endgegner. Der zurückgelegte Weg, die eigene Position und das Vorhandensein von Droiden wird auf einer ständig aktualisierten dreidimensionalen Computerkarte eingezeichnet. Auf diese Karte sollte immer wieder zurückgegriffen werden, da die Commandos sonst in dem sehr komplexen Labyrinth leicht die Orientierung verlieren können.

Auch wenn Machine Hunter stark an das indizierte Loaded erinnert, macht das Game vor allem im Zwei-Spieler-Modus eine ganze Menge Spaß. Immerhin gilt es neun verschiedene Arten von Robotern zu besiegen und zu morphen, geheime Räume aufzuspüren und versteckte Gebiete zu erkunden, so daß sich hier eine ganze Menge Variationen offenbaren. Also Commandos: raus aus den Hütten, die Plasmastrahler geölt und fertig machen zum Morphen!

Features



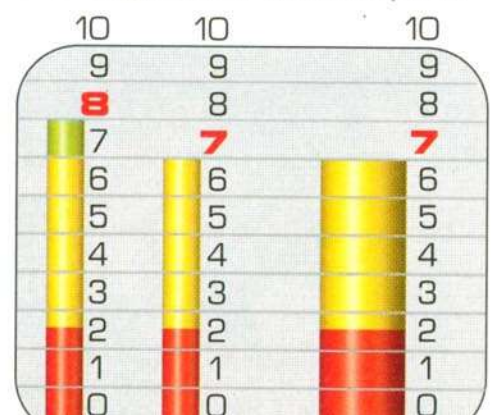
Ein Beruf mit Zukunft: ein Cyber Commando hat einen Droiden gemorphet.



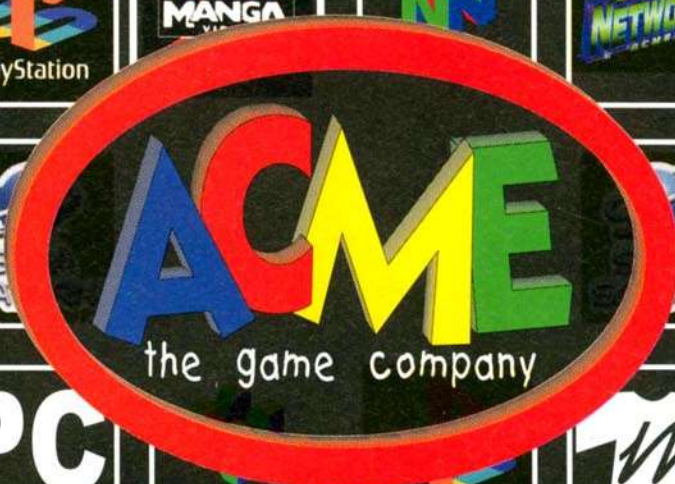
Im Zwei-Spieler-Modus lassen sich auch haarige Situationen mit weniger Streß lösen als im Alleingang.



Die Computerkarte verrät die Position im Inneren des Irrgartens.



Grafik SoundFX **RATING**



<http://www.acme.netcologne.de>



0221 - 240 88 00



PlayStation



PlayStation



プレイステーション Japan

NINTENDO 64.....	299,-
Controller64 (bunt).....	59,90
Lenkrad64(Mad Catz).....	159,90
Controller Pak (bunt).....	29,90
Controller Pak 1K.....	44,90
Shaker Pack.....	39,90
Blast Corps.....	119,90
Int. Super Star Soccer.....	149,90
Mario 64.....	99,90
Mario Kart64.....	99,90
NBA Hang Time.....	129,90
Star Wars.....	139,90
Turok.....	139,90
Wayne Gretzky Hockey.....	129,90
Wave Race 64.....	99,90

PlayStation + RGB & Link-Kabel.....	299,-
PlayStation + 1 x Platinum Software..	333,-
Controller (bunt).....	49,90
Controller (Sony).....	44,90
Dual Analog/Digital Controller.mit....	69,90
Dual A/D Contr. o. Vibrationpack.....	59,90
Dual A/D C. Upgrade-Vibration-Kit....	29,90
Memory Card (bunt).....	39,90
Memory Card (24MEG).....	109,90
Namco Fighting Stick.....	99,90
RGB-Scart-Kabel.....	ab.29,90
Link-Kabel.....	29,90
Laserpointer-Gun.....	129,90
Umbauchip (jp&us).....	39,90
Multinorm-Umbau.....	89,90

Magic the Gathering.....	89,90
Micromachines V3.....	99,90
Monster Truck.....	99,90
Namco Museum 4.....	89,90
Ogre Battle us.....	139,90
Overblood.....	99,90
Parappa the Rappa.....	89,90
Porsche Challenge.....	89,90
Rage Racer.....	99,90
Rally Cross.....	89,90
Ray Storm.....	84,90
Ray Tracers.....	84,90
Rebel Assault II (2 Disc).....	109,90
Resident Evil Directors Cut.....	99,90
Samurai Shodown.....	84,90
Sentient.....	89,90
Soul Blade.....	99,90
Syndicate Wars.....	99,90
Suikoden.....	99,90
Super Pang Collection.....	84,90
Tenka.....	99,90
Total NBA '97.....	84,90
Vandal Hearts.....	99,90
V-Rally.....	99,90
Warcraft II.....	99,90
Wild Arms (us).....	119,90
Wing Commander IV.....	99,90

Ace Combat2.(Flight-Sim).....	119,90
Alundra (Action-RPG).....	99,90
Arkanoid Returns.....	99,90
Coolboarders 2.....	119,90
Dark Hunter.....	129,90
Dracula X (Castlevania).....	119,90
Feda2 (RPG).....	119,90
Final Fantasy VII (RPG).....	139,90
Final Fantasy Tactics (RPG)....	119,90
Front Mission Alternative.....	119,90
Gamera 2000 (Shooter).....	119,90
Ghost in the Shell (Shooter).....	119,90
Gun Bullet (Ego-Shoot. Namco).....	119,90
Gun Bullet + Guncon.....	159,90
I.Q. (Tüftelspiel).....	99,90
Langrisser 1&2 (RPG).....	119,90
Metal Slug (Action-Shooter).....	119,90
Monsters Paradise (Board).....	119,90
Poitiers Point (Action).....	119,90
Reciproheat (Flight-Sim).....	119,90
Riot Stars (RPG).....	129,90
Rockman X4 (limited Edition).....	139,90
Run About (Race).....	119,90
Salamander Deluxe (Shooter)....	119,90
Samurai Spirits (RPG).....	129,90
Stressless Lesson (Puzzle).....	109,90
Space Invaders (Kult).....	79,90
Time Crises + Gun (Ego-Shooter).....	159,90
The Bombing Islands (Tüftel).....	99,90
Quantum Gate 1 (Adventure)....	119,90
Zero Devide 2 (Action).....	99,90

Controller Pak..3 für 2.....3Stück..59,80 Memory Card..3 für 2.....3Stück..79,80

Wir liefern alle Nintendo 64-(Software oder Hardware)-Bestellungen mit 12, Alle PlayStation-(Hardware oder Software)-Bestellungen mit 20 aktuellen Stickern für Deine Memory-Cards aus.



Hint-Books.....	
Final Fantasy VII.....	34,90
MK Trilogy.....	34,90
Mario Kart.....	29,90
Soul Blade.....	34,90
Tekken II.....	34,90
Tekken III.....	39,90
Tomb Raider.....	29,90
Turok.....	29,90
Poster.....	ab 5,00
Soulblade DIN A1.....	25,00
Tekken III (51,5x78,5cm).....	25,00
Jurassic Pet (s.Abb.).....	29,90
PlayStation Cap.....	29,95
PlayStation T-Shirt.....	29,95
PlayStation Polo-Shirt.....	59,90

Agent Armstrong.....	89,90
Broken Helix.....	99,90
Command&Conquer.....	89,90
Crash Bandicoot.....	99,90
Crow: City of Angels.....	89,90
Crypt Killer+Just Laser-Gun.....	199,90
Dragonheart.....	89,90
Dungeon Keeper.....	99,90
Dynasty Warriors(Sanguko Mussou).....	119,90
Excalibur.....	89,90
Fatal Fury Real Bout.....	84,90
Final Fantasy 7 us (VORBESTELLEN).....	139,90
Formel 1 '97.....	119,90
Hercules us.....	119,90
International Super Star Soccer.Pro.....	89,90
King of Fighters.....	79,90
Lost Vikings II.....	99,90
Lost World.....	99,90
Legacy of Kain.....	99,90

Akira.....	39,90	MANGA	Lily C.A.T.	39,90
Appleseed.....	39,90		M.D.Geist.....	39,90
Armitage III.....	39,90		Macross.....	39,90
Battle Angel Alita.....	29,90		Plastic Little.....	39,90
Bubblegum Crises.....	49,90		Rec. of Lodoss War.....	49,90
Doomed Megap.....	29,90		Streetfighter II TV Box.....	59,90
Ghost in the Shell.....	39,90			

Infos & Preislisten auch per Fax oder frankierten Rückumschlag!

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.



PlayStation PLATINUM

Alien Trilogy.....	49,90
Cool Boarders (jp).....	49,90
Destruction Derby.....	49,90
Dragon Ball Z (jp).....	49,90
Formula Circus (jp).....	49,90
Need For Speed.....	49,90
Overblood (jp).....	49,90
Ridge Racer.....	49,90
Ridge Racer Revolution.....	49,90
Road Rash.....	49,90
Tekken.....	49,90
Wipe Out.....	49,90



Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung
PlayStation mit 4 Spielen.....ab 24,00
Nintendo64 mit 2 Spielen.....ab 24,00
...einfach anrufen



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
<http://www.acme.netcologne.de>

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

Bei uns im Laden...

- * Softwarepräsentation
- auf 3 Großbild-Leinwänden
- mit GlasTron-3D-Visier
- auf Demo-Displays
- * Internet-Terminals



Sascha Abb

Formel 1 '97

Genre.....Rennspiel

Hersteller.....Psygnosis

Entwickler...Bizarre Creations

Testmuster....Psygnosis

Erhältlich ab.....26. September

Preis.....ca. 119 DM



Das umfangreiche Setup-Menü läßt diesmal kaum mehr Wünsche offen.

Gut ein Jahr ist es her, da brachte Psygnosis für alle Fans der Königsklasse des Motorsports ein Spiel namens Formel 1 auf den Markt. Die hohen Verkaufszahlen sprachen für sich, und selbst nicht-eingefleischte Rennsportfans kamen voll auf Ihre Kosten. Zwar waren Grafik sowie Gameplay exzellent, jedoch blieben noch ein paar Wünsche wie z.B. Aktualität der Teamzusammenstellung (ent-

sprach der '95er Saison), Zwei-Spieler-Modus (nur über Link), künstliche Intelligenz der Computergegner (sie fuhren fast immer auf der Ideallinie, machten nie Fehler), realistischere Crashes (viel ging ja wohl wirklich nicht kaputt!), kürzere Ladezeiten (Ladezeiten von bis zu einer Minute waren entschieden zu lang!) usw. offen. So waren auch die Jungs von Bizarre Creations letztendlich nicht restlos zufrieden mit ihrem Produkt, obwohl man bedenken muß, daß die PlayStation noch relativ neu und die Entwicklungszeit für Formel 1 ziemlich kurz war. Für die geplante Fortsetzung nahm man sich etwas mehr Zeit, um den Wünschen der PlayStation-Besitzer voll genüge zu tun und nicht nur ein stinknorma-



Die neue Perspektive vom Heckflügel aus versetzt den Spieler in einen wahren Geschwindigkeitsrausch.



Optional läßt sich sogar das Abreißen der Folien vom Helmvisier simulieren, allerdings nur in der Cockpitperspektive.



Trotz Nebelschlußleuchten ist im Regen die Sicht auf den Vordermann äußerst mäßig.



Im Zwei-Spieler-Modus sind die Strecken weniger detailliert, der Spielspaß ist dafür umso höher.

Features





Michael Schumacher auf Abwegen.

les Update (aktualisierte Lizenz) herauszugeben. Und das Warten hat sich gelohnt: Formel 1 '97 präsentiert sich mit noch viel mehr verbesserten Grob- und Feinheiten, als eh schon erwartet.

Ein kürzeres und auch anspruchsvolleres Intro im Gegensatz zum Original kündigt Formel 1 '97 an. Nach Auswahl der gewünschten Sprache kann man zwischen Arcade- bzw. Championship-Modus wählen. Verwendet man analoge Controller oder Lenkräder, wie Madcatz oder neGcon, werden diese automatisch erkannt, und man kann diese in einem speziellen Menü optimal konfigurieren. Der Aufbau der Menüs wurde im allgemeinen etwas verändert, vor allem fällt die viel größere und dadurch besser lesbare Schrift positiv ins Gewicht. Die Hintergrundgrafiken sowie die Hintergrundmusik sind völlig neu und erhalten durch eine gewisse Dramatik etwas mehr Pepp. Aufwendig



Monaco im Regen - eine Rutschpartie sondergleichen!

gestaltet wurden die einzelnen Rennwagen, die noch detailgetreuer wirken. Auch die Übersichten der Rennstrecken sind anhand von Luftbildern besser zu erkennen, als die Strichzeichnungen, mit denen man sich noch bei Formel 1 begnügen mußte. Für die reinen Raser unter Euch, die sich nicht so sehr um Realismus, sondern vorrangig um den reinen Fahrspaß scheren, ist der Arcade-Modus nach wie vor die richtige Wahl. Wie bisher fährt man auch hier

Bedenkt man zudem, daß man in diesem Fall ein Rennspiel mit der aktuellen 97er-Lizenz erwerben kann, obwohl die Saison eigentlich noch gar nicht vorbei ist, sollte man über einen Kauf nicht mehr lange nachdenken.

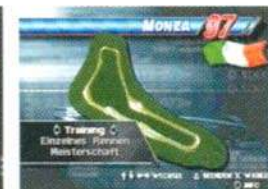
wieder gegen die Zeit, allerdings kann man nun im Duo via Splitscreen simultan gegen einen Freund antreten. Das Fahrverhalten ist jedoch alles andere als realistisch, so daß es keinen Unterschied zu machen scheint, ob man sich auf der Rennstrecke oder abseits von dieser befindet. Aufgrund dessen ist dieser Modus gerade für Formel 1-Unerfahrene bestens geeignet. Die eingefleischten Simulationsfreaks aber, die gar nicht genug von Einstellmöglichkeiten und Realismus haben können, finden im Championship-Modus die ideale Spielwiese. Bei den allge-



Hakkinen „rollt“ das Feld von hinten auf.

meinen Einstellungen wie Schwierigkeitsgrad, Wetter etc. sowie bei den Fahrzeugeinstellungen wie Reifen, Bremsen, etc. stehen viel mehr Möglichkeiten zur Verfügung, als noch bei Formel 1 (näheres entnehmt bitte der Vergleichstabelle). Entspricht das Setup endlich Euren Wünschen, stürzt Ihr Euch sofort ins Geschehen. Training und Qualifying sollten, müssen aber nicht absolviert werden; man findet sich auf jeden Fall im Rennen wieder, und der eigentliche Lauf kann beginnen. Auf den ersten gefahrenen (Kilo-) Metern fällt vor allem die feiner gewordene Steuerung auf, was

anfangs zu Schwierigkeiten bei der Fahrzeugbeherrschung führt. Jochen Maas steht Heiko Wasser als zweiter Kommentator zur Seite, kompetent wie von den RTL-Übertragungen gewohnt! Nach und nach offenbaren sich weitere Verbesserungen, wie z.B. die flüssigere Grafik (schnellerer Hintergrundaufbau!), schönere Fahrzeuge, unterschiedliche Motorengeräusche oder die gesteigerte künstliche Intelligenz der Computergegner.





Jacques Villeneuve, die Nr. 1 im Williams-Team, wird nicht namentlich erwähnt; der Namens-Editor schafft Abhilfe.

Formel 1 goes Destruction Derby

Vor allem aber beim ersten Crash mit einer Streckenbegrenzung oder einem bzw. mehreren Fahrzeugen erfreut sich das Auge an spektakulären Zusammenstößen: die Flitzer wirbeln geradezu durch die Luft oder heben zumindest vom Boden ab, Fahrzeugteile wie Spoiler fliegen durch die Gegend oder verbiegen sich am Fahrzeug, bevor sie unsanft wieder auf der Fahrbahn aufkommen - immer vorausge-



Wer rempelt, fliegt raus!

den Flaggen gnadenlos geahndet werden, bis hin zur Disqualifikation. Durch die Erhöhung der Anzahl der Perspektiven von fünf auf acht muß man noch länger knobeln, welche für einen die Richtige ist; die neu hinzugekommene Cockpit-Ansicht mit sichtbarem und sich bewegen-

Die vielfältigen Einstellungen bezüglich des Setups im Championship-Modus lassen die Herzen der Formel 1-Fans höher schlagen, zumal sich selbst kleinste Änderungen auf das Verhalten der PS-Boliden auswirken.

setzt, die Schadensoption wurde eingeschaltet! Neu hinzugekommen ist ein aktivierbares Flaggensystem, mit dem Verstöße, wie das Rammen anderer Fahrzeuge oder das Fahren in die verkehrte Richtung auf längere Zeit, mit den dementsprechen-

dem Lenkrad sowie den Armen des Fahrers ist reine Geschmacksache, da diese Einstellung die Sicht erheblich einschränkt. Allerdings ist ein gewisser „Ich-fühl-mich-wie-direkt-am-Steuer“-Kick nicht abzustreiten, Monaco im Regen macht so jedenfalls



Der Stop in der Boxengasse läuft völlig automatisch ab.



Im Soundmenü läßt sich der Wortschwall der Kontrahenten sowie die Art der Wiedergabe (Mono, Stereo, Q-Sound, Dolby Surround) konfigurieren.

einen Heidenspaß! Viele von den Formel 1-Veteranen hätten sich bestimmt einen Rückspiegel gewünscht, um das Geschehen hinter dem eigenen Wagen besser beobachten zu können, jedoch würde dies laut Psygnosis eine enorme zusätzliche Prozessorleistung benötigen, die nun mal nicht vorhanden ist. So bleibt die altvertraute Rückansicht über die Richtungstaste, die meines Erachtens auch völlig ausreicht, wenn nicht sogar besser ist, da sie einen weit größeren Sichtbereich abdeckt, als ein Rückspiegel jemals hätte bieten können. Eine kleine, aber sinnvolle Neuheit ist die Übersicht der noch zu fahrenden Runden am oberen Rand des Bildschirms.



Der Start ist kritisch: lieber kurz zurückstecken, als frühzeitig die schwarze Flagge sehen.





Formel 1		vs	Formel 1 '97
Lizenz	Team-, Fahrer-, und Streckendaten der '95er Saison		Team-, Fahrer-, und Streckendaten der '97er Saison (inkl. A1-Ring)
Grafik	niedrige Auflösung		Pseudo-Hires-Modus mit deutlich mehr Details
Grafikengine	fixed - alle sichtbaren Texture-Polygone werden gezeichnet, daraus resultierend Slow downs		dynamic - „intelligente“ engine zeichnet nur die wichtigsten Texture Polygone - kaum merkbare Slow downs
Künstliche Intelligenz	bescheidene künstliche Intelligenz der Computergegner, so gut wie keine Reaktionen auf das Fahrzeug des Spielers		gesteigerte künstliche Intelligenz der Computergegner, mit individuellem Fahrstil und unterschiedlicher Fehlerquote bis hin zu Ausfällen
Unfälle	einfache Unfälle - Fahrzeuge „kleben“ auf der Strecke, kaum Schäden		realistische Unfälle - Autos heben vom Boden ab, Fahrzeugteile können sich erst verbiegen, bevor sie im hohen Bogen wegfliegen
Setup	fünfstufige Fahrwerkeinstellung		stufenlose Fahrwerkeinstellung mit merklichen Auswirkungen beim Fahrverhalten
Wetter	entweder Sonne oder Regen, keine Änderung während des Rennens		entweder Sonne, Schauer, Regen, Gewitter (mächtig spektakulär!) oder Zufall, mit wechselndem Wetter während eines Rennens
Flaggen-system	nein		optional, das Rempler und Drängler mit der schwarzen Flagge gnadenlos aus dem Rennen wirft; keine blauen Flaggen zur Ankündigung von schnelleren Fahrzeugen
Sprach-ausgabe	ein deutscher Kommentator - Jochen Maas		zwei deutsche Kommentatoren - Heiko Wasser & Jochen Maas
Funkkontakt	nein		Informationen von der Boxencrew, z.B. bei Schäden oder fälligem Nachtanken
Soundkulisse	ein Soundsample für die Motorengeräusche		verschiedene, zusammengemischte Samples für die Motoren, mehr Außengeräusche, Funkkontakt
Mehr-Spieler-Option	Zwei-Spieler-Modus nur über Link		Zwei-Spieler-Modus über Splitscreen, jedoch keine Link-Option
Nameneditor	Original-Fahrernamen		Editieren der Fahrernamen möglich
Perspektiven	fünf		acht, inklusive echter Cockpitsicht
Analoge Controller	Unterstützung von neGcon und Madcatz		Unterstützung des neuen Sony Analog Controllers, neGcon, Madcatz, Gamester und andere
Ladezeiten	bis zu einer Minute		deutlich verkürzt, maximal 20 Sekunden
Cheats	fünf Cheats + eine Bonusstrecke		mehr, mehr, mehr...

Um das Gefühl eines „livehaften“ Rennens noch zu verstärken, wird man während der Fahrt z.B. über unvermeidliche Reparaturen nach einer Kollision oder notwendiges Nachtanken von seiner Boxencrew über Funk informiert. In der Box angelangt, vollzieht sich der Stop völlig automatisch, sofern Ihr keinen Knopf drückt.

Formel 1 '97 ist mit Sicherheit kein einfaches, langweiliges Update und birgt viele nützliche Neuerungen und Verbesserungen in sich. Vor allem der Zwei-Spieler-Modus via Splitscreen dürfte als Kaufargument für die meisten Hobbyrennfahrer schon genügen. Die vielfältigen Einstellungen bezüglich des Setups im Championship-Modus lassen die Herzen der Formel 1-Fans höher schlagen, zumal sich selbst kleinste Änderungen auf der Rennstrecke deutlich spürbar auf das Verhalten der PS-Boliden

auswirken. Auch Wetterumschwünge sorgen für so manche Überraschung und verlangen ausgetüftelte Taktiken, um nicht rasch eine Menge an Positionen zu verlieren. Bedenkt man zudem, daß man in diesem Fall ein Rennspiel mit der aktuellen 97er-Lizenz erwerben kann, obwohl die Saison eigentlich noch gar nicht vorbei ist, sollte man über einen Kauf nicht mehr lange nachdenken. Formel 1 '97 ist deutlich ausgereifter, deutlich anspruchsvoller und insgesamt mindestens eine Klasse besser als das Original, und hätte auf jeden Fall im Best Of-Special ein gewichtiges Wörtchen um die Pole Position mitzureden gehabt. Jedoch hatten wir dieses wesentlich früher produziert und die Testversion von Formel 1 '97 erst kurz vor Redaktionsschluß erhalten, so daß wir die endgültige Platzierung von Formel 1 '97 nächste Ausgabe nachreichen.

Dann verraten wir Euch zudem, welche Setups für welche Strecke die besten Zeiten ermöglichen. Gerüchteweise war auch von ziemlich abgefahrenen Cheats die Rede. Wie wär's denn, mit den wipEout-Fliegern durch Monaco zu düsen...





PaRappa The Rapper

Ralph Neuhauser

Genre:.....Rap-A-Long/Music

Hersteller:.....SCEE

Entwickler:..SCEI

Testmuster:...SCEE

Erhältlich ab:.....Oktober

Preis:....ca. 89,-DM



Rappen verbindet.

Die Situation im Tierreich ist ernst: „Rotkäppchen“ (ein kleiner Hund namens PaRappa) leidet unter Minderwertigkeitskomplexen. Grund hierfür ist, wie sollte es auch anders sein, die Liebe zum weiblichen Geschlecht. PaRappa glaubt, daß seine Angebetete, eine Sonnenblume, ihr Herz (besser: ihre Blüten) an einen Typ verlieren könnte, der rein materiell mehr aufzuweisen hat als unser Hündchen. Getreu dem Motto „Mein Haus, mein Auto, ...“ versucht der vermeintliche Nebenbuhler an den süßen Blütenstaub zu gelangen. Unser Hund muß folglich ein Held werden, um sich der holden Weib-



Trotz der musikalischen Ablenkung gilt es immer, ein Auge auf die wichtigeren Dinge des Lebens zu werfen.



„Frog Marley“ in Aktion.

lichkeit sicher zu sein. Und wie wird Mann ein solcher? Klar, er muß ein Künstler im Rappen werden und „nur daran glauben“, daß ihm dann die Welt zu Füßen liegen wird. Gesagt, getan. PaRappa erlernt über sechs Level hinweg die Kunst des Rappens und avanciert letztlich zum Star-Rapper - mit Freundin!

Verschiedene Lehrmeister (z.B. ein Elch oder eine Henne) geleiten ihn zu seinem Glück und befreien den armen Hund aus so mancher Notlage. So erhält der angehende Rapper - dank hervorragenden Nachrappens - seinen Führerschein. Und als er das elterliche Auto zu Schrott fährt, verhilft ihm ein Reggae-Frosch zum Neuerwerb eines Pkws. Der Spielinhalt besteht darin, diverse fetzige Musikstücke der sechs Magister nachzuahmen. Dies erfolgt durch „Nachdrücken“ von Tastenkombinationen, die am oberen Bildschirmrand erscheinen. Das exakte Druckmoment signalisiert Euch ein vorübergehendes Icon. Anhand einer Benotungsskala, die Wertungen wie „cool, gut, schlecht und miserabel“ beinhaltet, könnt Ihr erse-



Eine der anspruchsvolleren Passagen des Spiels.



hen, ob der Lehrer mit Euren Einlagen zufrieden ist. Um ein „cooler“ Rapper zu sein, müßt Ihr ein gewisses Rhythmusgefühl und die nötige Feinmotorik Eurer Fingerchen aufweisen, besonders in den Freestyle-Runden. Sicherlich wird sich die Mehrzahl unter unseren Lesern bei einem solchen, noch dazu erheiternden Musik- und Geschicklichkeitsspiel amüsieren können und sich bestimmt nicht nur von der zweidimensional aufgebauten Spielwelt blenden lassen.



Autofahren und Musizieren ließ sich ja schon immer miteinander vereinbaren.



... aber kein Grund, die „Rap-Lesson“ für beendet zu erklären.

Dieses Spiel im gängigen Wertungsschema zu bewerten ist leider nicht möglich.

Grafik SoundFX **RATING**

Features



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-E-Mail:
info@playcom.de

Sony PSX

4-2 Fußball	dt	69.99
Agent Armstrong	dt	89.00
Alien Virus	dt	* 89.00
Ballstar Soccer 97	dt	89.00
Beast Wars	dt	* 89.00
Bluffs 2	dt	* 84.99
Bubble Bobble 2	dt	* 84.00
Castlevania	dt	* 99.00
Comm. & Conquer 2	dt	* 99.99
Croc	dt	* 89.00



Crypt Killer dt 99.00



Die Stadt der Verlorenen Kinder dt 89.00



Need for Speed 2 dt 89.00
Dungeon Keeper dt * 89.00



Excalibur dt 89.00



Exhumed dt 79.99

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

F1 '97	dt	* 109.00
Fifa Soccer 97	dt	69.00
Final Fantasy 7	dt	* 109.00
Frogger	dt	* 89.00
G-Police	dt	* 109.00
Independence Day	dt	84.00
Int. Superstar S.Pro	dt	99.00



Legacy of Kain dt 89.00
Lost W. Jurassic Pa. dt * 89.00
Machine Hunter dt 89.00



Mechwarrior 2	dt	79.99
Mega Man X3	dt	89.00
Mission Impossible	dt	* 99.00
Monopoly	dt	* 89.00
Monster Truck	dt	* 89.00
Nuclear Strike	dt	* 89.00
Oddworld - Abe's Od.	dt	* 89.00
Overblood (komp.dt)	dt	89.00

Perfect Weapon	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt	89.00
Plades of Rage	dt	* 99.00



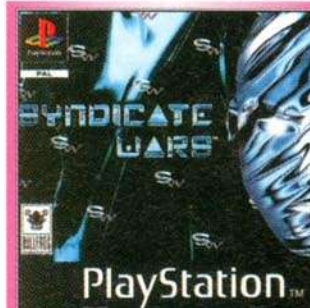
Porsche Challenge dt 84.99
Primal Rage dt 69.00



Rage Racer	dt	99.00
Rally Cross	dt	84.99
Resident Evil Direct	dt	* 89.00
Resident Evil	dt	89.00
Risiko	dt	* 89.00



Soul Blade (Edge) dt 99.00
Super Puzzle Fighter dt 69.00
Swagman dt 89.00



Syndicate Wars	dt	89.00
Tenka Lifeorce	dt	99.00
Test Drive: Off Road	dt	89.99
Theme Hospital	dt	* 89.00
Tiger Shark	dt	89.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Transport Tycoon	dt	89.00



Vandal Hearts kp.dt. dt 99.00
Viper dt * 94.00

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** mit vielen weiteren Titeln an.
Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post 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.

Virtual Baseball 97	dt	89.00
Warcraft 2	dt	* 89.00
Wing Commander 4	dt	89.00



X2 Project dt 79.99

Sony PSX-Sonderangebote

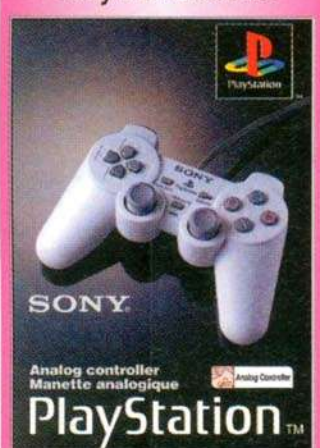
Alien Trilogy	dt	49.00
Battle A.Toshinden 1	dt	49.00



Bust a Move 2 Plati. dt 49.00

Descent 2	dt	49.99
Disruptor	dt	59.99
Revolution X	dt	44.99
Road Rash Platinum	dt	49.00
Supersonic Racer	dt	49.00
Tempest X3	dt	59.00
Track & Field	dt	49.00
Warhammer ISdgR	dt	49.00

Sony PSX-Zubehör



Analog Joypad Sony	dt	54.99
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
Memory Card PSX	dt	34.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00

Wir führen auch:

N64, SNES, Mega-Drive, Game Boy und PC CD-ROM

Händleranfragen erwünscht!

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Kostenlos !!!

3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.

Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDI, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.

Spieler Tests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Ein Anruf der sich lohnt:

089/546 0 300

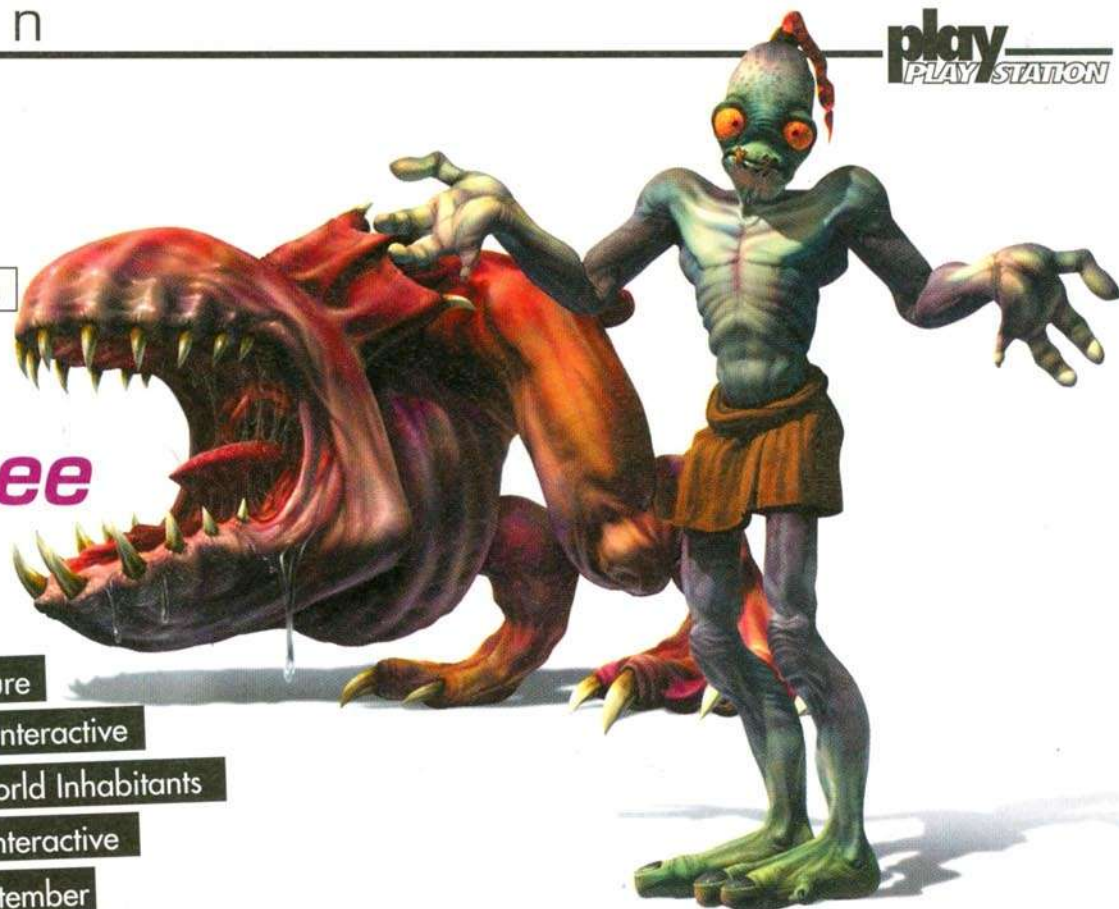


Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr



Fabian Döhla

Oddworld Abe's Oddysee



Genre:.....Action-Adventure

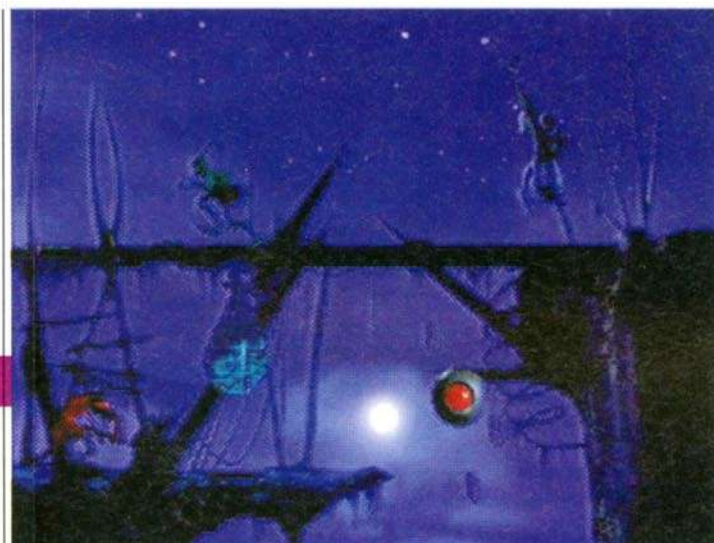
Hersteller:.....GT Interactive

Entwickler:..Oddworld Inhabitants

Testmuster:...GT Interactive

Erhältlich ab:.....26. September

Preis:.....ca. 99 DM



Sind Überwachungsdrohnen mit im Bild, kann Abe seine telepathischen Kräfte nicht einsetzen.



Im Hauptmenü eignet man sich die Kommunikationstechnik von Abe an.



Zwei Paramites in einem Screen bedeuten allerhöchste Gefahr; die häßlichen Biester stürzen sich auf alles, was sich bewegt!

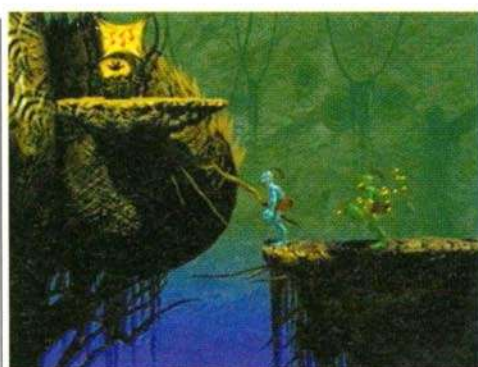


Mit diesen Fleischbrocken lassen sich die Scrabs und Paramites kurzzeitig ablenken.

befördert wird. Hierbei wurde sogar auf die Levelarchitektur Rücksicht genommen, d.h., die Grafik entspricht genau dem, was man gerade noch ziemlich

Abe's Oddysee beginnt zur Abwechslung mal mit dem Ende des Spiels. Unser „Held“ hängt gefesselt in der Luft und beginnt zu erzählen: von seiner Sklavenarbeit in der fleischverarbeitenden Industrie und von dem Abend, an dem unser häßliches Kerlchen ein paar Überstunden leistete. Vom Wissensdurst angetrieben, bekam Abe ganz am Rande mit, daß sein korrupter Chef nach der Absetzung der leckeren „Meat Munchies“ nun neue, gewinnbringendere Pläne schmiedet. Zur Bilanzverbesserung soll eine neue Spezialität auf den Markt gebracht werden, die Mudokons, Abe's eigene Rasse. In völliger Panik ergreift der die Flucht, jedoch nicht ohne sämtliche Überwachungsanlagen und Sicherheitsposten zu alarmieren. Noch während er damit beschäftigt ist, die Fabrik seines Brötchengebers zu verlassen, wird ihm klar, daß er wohl derjenige ist, der mal eben sein Volk zu retten hat. Wie man sich vielleicht denken kann, geschieht dies nicht von selbst, die Hilfe des Spielers wird natürlich dringend benötigt. An dieser Stelle fällt bereits die erste Besonderheit von Abe's Oddysee auf: der Vorspann geht direkt ins Spiel über, ohne Wartepause oder störende Cuts. Auch während Abes langer Reise geschieht es oft, daß man beim Betreten einer Tür mittels einer extrem hübschen 3D-Sequenz auf eine andere Ebene

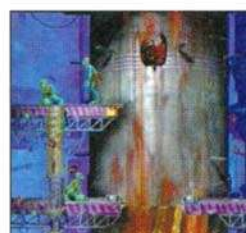
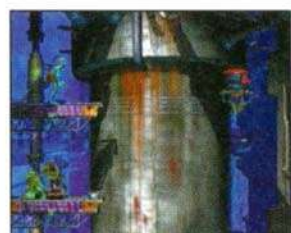
Features



Links oben erhält Abe eine Melodie...



... die er hier zum Öffnen der Tür einsetzen muß.





Die Hintergrundgrafiken sind überwältigend!

zweidimensional bewundern konnte. Doch selbst hier erkennt man sofort, welcher Aufwand hinter Abe's Oddysee steckt. Die Grafik ist sehr abwechslungsreich, unser Held ist göttlich animiert, und die Hell-/Dunkel-Effekte könnten besser nicht sein. Auch die Hintergründe sorgen immer wieder für Begeisterung. Sie sind jedoch nicht, wie bei den meisten Spielen, schmückendes Beiwerk, son-

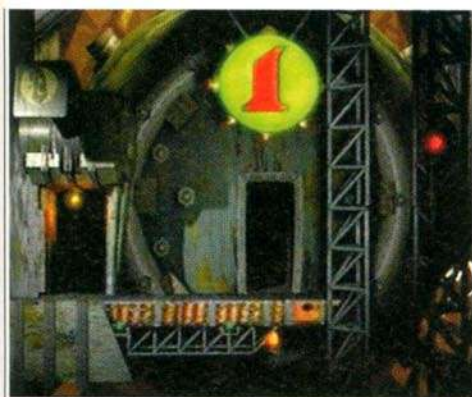


Geschafft: der Paramonia Tempel ist gemeistert.

gent und zögern nicht lange, das Heldenleben auf drastische Art und Weise zu verkürzen. Ebenso wie unser Hauptdarsteller, der am ehesten mit einer Mischung aus einem Alien und den Würm-

Womit wir bei der nächsten Besonderheit wären. Neben den üblichen Fähigkeiten wie Springen, Rennen, Schleichen und Rollen kann Abe dank telepathischer Fähigkeiten die Feindes-

„Die meisten Rätsel in Abe's Oddysee sind durch destruktives Verhalten nicht zu lösen, man sollte unbedingt das Kleinhirn aus dem Kühlschrank holen.“

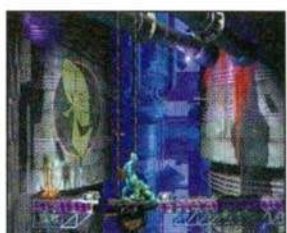


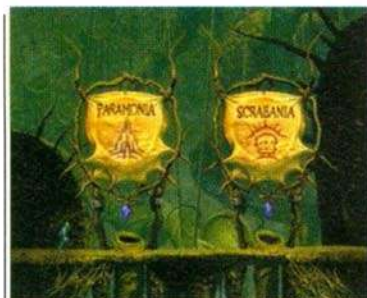
Die Wechsel von 2D-Spielegrafik zu 3D-Zwischensequenz vollziehen sich absolut fließend und könnten spektakulärer nicht sein.

dern voll mit ins Spielgeschehen eingebunden. So muß man mit schöner Regelmäßigkeit und unter Zuhilfenahme von Röhrensystemen im „Background“ agieren. Manchmal beschränkt sich dies auf das Umlegen von diversen Hebeln, in zwei Leveln wird die hintere Ebene aber auch zur Erkundung der vorderen genutzt, da diese unter extremer Dunkelheit leiden. Zur Vorsicht sei jedoch all denen geraten, die meinen, auf diese Art und Weise vor den Gegnern flüchten zu können. Diese sind außerordentlich intelli-

chen aus Space Jam zu vergleichen ist, sehen auch die Bad Guys nicht sonderlich hübsch aus. Hat man es anfangs nur mit „Krakenfressen“ (Sligs) zu tun, gesellen sich im Laufe des Spiels noch vier andere Feindesarten dazu. Hunde (Slogs), die nur aus einem gigantischen Kauapparat bestehen, vierbeinige Krabbenköpfe (Scrabs), Fledermäuse und mutierte Krallen (Paramites), die allerdings nur halb so wild sind, wie sie aussehen (Tip!). Was? Nur so wenige Gegner? Ist das nicht langweilig? Keinesfalls!

schar beeinflussen bzw. ganz in deren Haut schlüpfen. Man hält einfach lange genug L1 und R1 gedrückt und kann dann, falls sich eine Slig im selben Bild befindet (es wird nicht gescrollt, lediglich umgeschaltet), in dessen Körper schlüpfen. Nun löst man entweder eine nette Explosion aus, oder man richtet die feindliche Waffe auf andere Gegner, da Abe fast während des ganzen Spiels unbewaffnet bleibt. Das ist aber noch lange nicht alles. Hat man sich erst einmal eines anderen Körpers bemäch-





Hat man die beiden Tempel Paramonia und Scrabania gelöst, ist Abe einmal in der Lage, die Gegner mit gewaltigen Blitzen zu rösten.

tigt, so ist es auch möglich, die normalerweise Mudokon-feindlichen Hunde nach Lust und Laune durch die Gegend zu jagen oder hinterlistig auf einen ahnungslosen Slig zu hetzen, unerreichbare Schalter zu betätigen oder Minen aus dem Weg zu räumen. Generell spielt Kommunikation bei Abe's Oddysee eine wichtige Rolle. So trifft man während des Spiels immer wieder auf Angehörige der eigenen Rasse, die einem Melodien vorspielen, die man sich merken sollte und dann mittels Joypad nachspielt. Manchmal dienen diese Rhythmen nur zum Herablassen von Aufzügen, darüberhinaus verleihen sie Abe jedoch auch „überabeliche“ Fähigkeiten, die zum Beispiel zum Zerstören von fliegenden Bomben genutzt werden müssen.

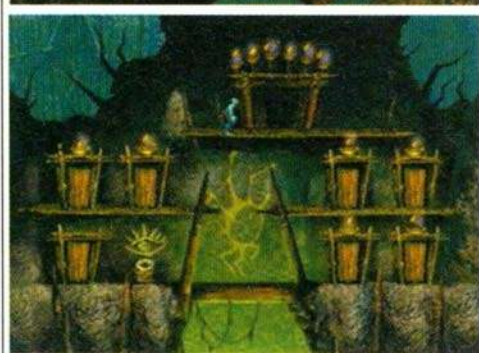
Die meisten Rätsel in Abe's Oddysee sind durch destruktives Verhalten allerdings nicht zu lösen, man sollte unbedingt das Kleinhirn aus dem Kühlschranks

holen. In zahlreichen Räumen kommt man nur mit ausgiebigem Überlegen weiter, sinnloses Herumspringen bringt meistens nichts. An dieser Stelle muß jedoch etwas Kritik geübt werden. Leider gibt es in Abe's Oddysee doch ein paar Screens, in denen man nur mit hektischen Aktionen Erfolg hat. Damit sind sicher nicht die zahlreichen Passagen, in denen man vor Bienenschwärmen flüchtet oder

„In Odd we trust“

rollenden Felsbrocken ausweichen muß, gemeint, da diese dank der präzisen Steuerung gut zu lösen sind. Ich sehe hingegen keinen Sinn darin, die Spieldauer dadurch zu verlängern, daß man beim Betreten eines neuen Bildschirms erst einmal von drei Gegnern zerfleischt wird. Hier steigt der Frustfaktor doch manchmal bedenklich an, bleibt jedoch insgesamt immer knapp vor dem roten Bereich. Außerdem ist Abe's Oddysee umfangreich genug.

Abes Abenteuer auf Oddworld ist in fünf Teile gegliedert, zuerst einmal das Verlassen der Fabrik, gefolgt von einem Wald-



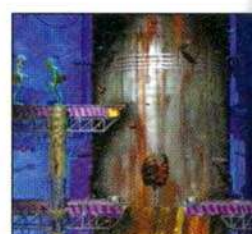
Um in die jeweiligen Schlußrunden der Tempel zu gelangen, müssen in den Leveln davor Fackeln entzündet werden.



Hoffnungslos: Wer bis zu dieser Stelle nur so wenige seiner Artgenossen retten konnte, hat kaum eine Chance, das „Good Ending“ zu erleben.



In einer schmerzhaften Zeremonie erhält Abe von einem alten Weisen der Mudokons den Blitzzauber.





Abe's Oddvsee Tactics

Wer das „Good Ending“ erreichen möchte, muß vom ersten Screen an so viele Artgenossen wie möglich in Sicherheit bringen, da mit zunehmender Spieldauer der stetig steigende Schwierigkeitsgrad die Verluste an Mudokons drastisch in die Höhe treiben kann. Den Wachdrohnen rückt man mit einer Handgranate auf den blechernen Pelz, spätestens nach fünf Sekunden sollte man das explosive Ei geworfen haben.

Mittels gleichzeitigem Drücken der L1- und R2-Tasten kann Abe in die Körper der Sligs schlüpfen, und so die verschiedensten Hindernisse aus dem Weg räumen. Mit der Kanone schickt man andere Sligs ins virtuelle Nirwana, betätigt Schalter, tritt auf Minen oder gibt wütend angreifenden Slogs (Hunden) Saures. In manchen Leveln

rasen scheinbar unendlich viele von diesen auf Euch zu, hierbei hat sich folgende Taktik bewährt: man schießt so lange mit Dauerfeuer, bis von dem Slog, der durch den Rückstoß der Knarre nach jeder Salve ein kleines Stückchen nach hinten versetzt wird, am Bildrand nur noch der Lauf der Waffe zu sehen ist. Nach dem letzten Feuerstoß drückt man die Richtungstaste einmal kurz auf die heranstürmenden Slogs zu und fängt sofort wieder zu ballern an.

Sligs können einen Slog nach demselben Prinzip wie Abe befehligen. Dies ist dann wichtig, wenn der Weg durch eine Röhre versperrt wird, die gerade groß genug für einen Slog ist. Auch lassen sich bestimmte Sprachbarrieren nur im Körper eines Sligs mit dessen Grunzlauten überwinden.

Ein Paramite alleine ist keine große

Gefahr. Lläuft man auf ihn zu, tritt dieser den Rückzug an und hält immer einen Sicherheitsabstand. Sind jedoch zwei dieser garstigen Biester im Screen, heißt es: Beine in die Hand nehmen und beten!

Die Scrabs dagegen sind immer hungrig, auch alleine. Gelingt es, zwei von diesen in ein Bild zu locken und Abe in Sicherheit zu bringen, folgt ein lustiges Schauspiel. Paramite und Scrab lassen sich mit einem Stück Fleisch kurzzeitig ablenken.

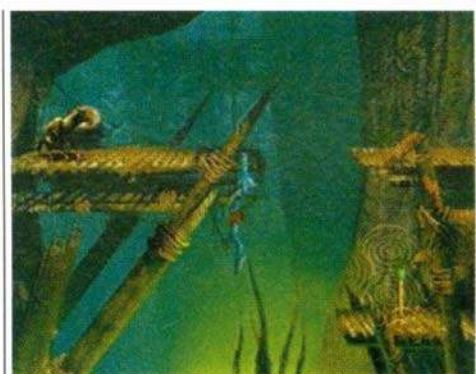
Grundsätzlich sind in Abe's Oddvsee alle Rätsel logisch und in jedem Fall mit Geduld und flinken Fingern zu meistern. Wirklich unfaire Stellen gibt es keine, alleine durch das Spielprinzip selbst werden die Nerven oftmals arg strapaziert.



Slig gegen Slogs: nur mit der richtigen Taktik hält man dem nicht enden wollenden Ansturm der freßgierigen Hundemutationen stand.



Abe verwandelt sich in ein mächtiges Ungeheuer.



Ist nur ein Paramite im Bild, hat Abe selbst in solch kritischen Situationen nur wenig zu befürchten.



Die finalen, in völliger Dunkelheit spielenden Level der beiden Tempel erkundet man von der hinteren, helleren Ebene, um sich eine Taktik für die vorderen, mit Feinden übersäten Screens zurechtzulegen.



abschnitt, welcher uns in zwei Tempel führt, die uns über Umwege schließlich wieder zurück an die alte Wirkungsstätte bringen. Dabei muß nicht nur Bildschirm für Bildschirm bewältigt werden, zusätzlich sollten noch mindestens fünfzig Mudokons gerettet werden, damit man letztendlich auch das „Good Ending“ erleben darf. So, damit ist das Meiste gesagt, denn auch am Sound gibt es nichts zu bemängeln. Er paßt immer gut zur jeweiligen Umgebung und baut eine gelungene und angenehme Atmosphäre auf. Die Soundeffekte knallen auch ohne Surround, vor allem Gespräche sind dank Abes Akzent immer wieder witzig. Übertroffen wird dies nur noch von den Ausritten auf dem Reittier (Elum), das Abe immer wieder über die schier unüberwindlichen Oddworld-Schluchten befördert. Was soll

ich abschließend noch sagen? Abe's Oddvsee gehört auf jeden Fall zu den allerbesten Vertretern seines Genres, es muß hier auch unbedingt noch einmal auf die konkurrenzlose Grafik verwiesen werden, die der moderne PlayStation-Besitzer einfach gesehen haben sollte. Aufgrund des manchmal etwas übertrieben eingesetzten Try and Error-Prinzips wird das Spiel jedoch trotz des hohen Ratings nicht jedermanns Fall sein: „In Odd we trust“.



Claudia Sontheim

WarCraft II

The Dark Saga

Genre:.....Echtzeit-Strategie

Hersteller:.....Electronic Arts

Entwickler:..Blizzard Entertainment

Testmuster:...Electronic Arts

Erscheint ca.:.....28. August

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

Die Schlacht zwischen Menschen und Orks fesselte schon PC-Strategen erbarmungslos an den Computer, hielt sie von einer regelmäßige Nahrungsaufnahme ab und führte zur Vernachlässigung aller sozialer Kontakte. Einmal im Bann des Spiels ist nur noch eins wichtig: wird es den Menschen mit Hilfe der Elfen und der Magier von Dalaran gelingen, die Orks zurückzuschlagen, oder werden die Horden der Orks die Allianz völlig vernichten und die uneingeschränkte Herrschaft übernehmen? Das Spielsystem von Warcraft II ist dem Echtzeit-Vorgänger Command & Conquer ähnlich. In

den meisten Missionen dient ein Lager als Basis. Bauern gewinnen in der Umgebung die Rohstoffe Holz und Gold, die nötig sind, um das Lager auszubauen und die verschiedenen Kampfeinheiten wie Elfen-Bogenschilder, Paladine, Drachen, Zeppeline und Kobolde auszubilden. In den

plett ausgebautes Lager besteht aus 13 verschiedenen Gebäuden und es gibt neun verschiedene Bodeneinheiten auf jeder Seite sowie mehrere See- und Lufteinheiten, die zum Teil zusätzlich noch aufgewertet werden können. Großoffensiven im Stile eines Command & Conquer fal-



Das Ziel der Menschen in Tides Of Darkness ist es, das Dunkle Portal zu zerstören.



Vor jeder Schlacht informiert Euch Euer Clan-Führer über das Ziel der Mission.



Wenn die Flotte des Feindes restlos vernichtet ist, habt Ihr einen entscheidenden strategischen Vorteil erlangt.

Features



Nach einem harten Kampf steht die Ork-Festung endlich in Flammen.



Ein Magier konzentriert sich auf seinen Zauber.



Ein Grunzer durchschreitet das dunkle Portal.

Küsten- und Inselmissionen müssen außerdem Ölvorkommen erschlossen und eine Flotte aufgebaut werden. Von Anfang an ist mit gefährlichen Einfällen des Gegners zu rechnen, und bald sollte man selbst die Offensive übernehmen. In die Schlachten kann man bis zu 16 Einheiten als Gruppe führen und gemeinsam steuern. Da gerät einem Feldherrn dann jedoch das Ruder schon einmal aus der Hand. Eine sich bewegende Einzelperson rechtzeitig anzuwählen, um ihr einen speziellen Befehl zukommen zu lassen, ist nicht leicht; und manches Getümmel ist vorüber, bevor die Einheiten wieder unter Kontrolle gebracht sind - Echtzeit-Dynamik pur. Spielerisch ist Warcraft II komplex. Ein kom-

plexen Weg, da die Anzahl der Bauernhöfe das Truppenkontingent begrenzt. Dafür ergänzen sich die verschiedenen Einheiten, und durch ein geschicktes Taktieren sind auch relativ kleine Kampfgruppen äußerst effektiv. Von den Missionen verläuft keine wie die andere, und der Gegner, der



Eine Karte zeigt vor jedem Gefecht, welchen Weg Euer Heer bereits zurückgelegt hat.



Zur Enthüllung wichtiger Informationen muß unser Held Turalyon das gut bewachte Portal erreichen.



Die gut bewachte Festung ist kaum einzunehmen, solange dem Gegner nicht die Goldreserven ausgehen.



Der Todesritter läßt auch Gefallene wieder-aufstehen, die sich dann als Zombies dem Heer anschließen.

über eine erstaunliche Computer-intelligenz verfügt, wartet mit so mancher Überraschung auf. Die Speichermöglichkeit, auch während den Missionen, werdet Ihr deshalb schätzen lernen. Die

Den „Nebel des Krieges“ könnt Ihr wahlweise an- oder ausschalten.



An: außerhalb des Sichtbereichs der eigenen Einheiten sind nur die Umgebung und die Gebäude zu erkennen. Überraschungen sind vorprogrammiert.



Aus: Zusätzlich sind auch die feindlichen Einheiten sichtbar und den feindlichen Attacken kann frühzeitig begegnet werden.

„Dark Saga“ umfaßt neben den 28 Missionen von Tides Of Darkness zusätzlich die Behind The Dark Portal-Story, die sich der PC-Spieler extra kaufen mußte. In Tides Of Darkness wird man durch die anfangs relativ passiven Gegner zunächst langsam in Steuerung und Spielablauf eingeführt, und die Komplexität steigt stetig an. Im zweiten



Bis zu 16 Einheiten können auf einmal in das Geplänkel geführt werden.

Teil geht es von Anfang an mit allen Baumöglichkeiten und Einheiten einschließlich Paladinen und Magiern seitens der Menschen bzw. Oger-Magiern und Todesrittern bei den Orks, die mit ihren Zaubersprüchen dem Gegner das Leben enorm schwer machen, richtig zur Sache. Nahezu alle Features der PC-Fassung(en), abgesehen von der Netzwerk- und der Editor-Funktion, wurden auch auf die Konsole übertragen, und die Steuerung wurde sogar erweitert (z.B. die Auto-Baufunktion von Einheiten). Positiv fällt auch die Umsetzung der Grafik ins Auge. Die Schlachten finden in fünf unterschiedlichen Landschaften statt, und den widerborstigen und grunzenden Einheiten der Orks und den höflichen edlen Kämp-

fern der Allianz wird man unweigerlich verfallen.

Aufgrund der größeren Komplexität und Abwechslung sowie einem ausgefeilteren Gameplay ist Warcraft II spielerisch insgesamt noch besser als Command & Conquer, das dafür die beeindruckenderen Videosequenzen aufweist. Es macht unheimlich viel Spaß, die Level zu



Selbst in den unwirtlichsten und kältesten Gebieten tobt der gnadenlose Kampf.

erforschen und taktische Tricks herauszufinden. Auch wenn beide Sagas auf beiden Seiten (52 Missionen) einmal durchgespielt sein sollten, wird man speziell mit seinem Lieblingsvolk gerne die eine oder andere Schlacht erneut bestreiten. Warcraft II ist ein Muß für alle, die sich der Hektik von Echtzeitkriegen gewachsen fühlen.



play
PLAY STATION
BEST BUY!



Markus Weihrich

Vergessene Welt *Jurassic Park*

Genre:.....Jump'n Run

Hersteller:.....Electronic Arts

Entwickler:..DreamWorks Interactive

Testmuster:...Electronic Arts

Erhältlich ab:.....4. September

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



Verschiedene PowerUps verhelfen den menschlichen Charakteren zu besseren Waffen.



Der T-Rex ist der natürliche Feind aller Lebewesen, die kleiner sind als er - und das sind die meisten.

Futter im Magen eines größeren Dinos zu landen, in eine Schlucht zu stürzen oder vom Fuß eines gigantischen Brontosaurus zermalmt zu werden. Ganz nebenbei können noch DNA-Fragmente eingesammelt werden, die Euch Zugang zu einem Geheimsszenario verschaffen. Nach dem Beenden der Level mit Compi ermöglicht Euch ein Paßwort in die Rollen der anderen Charaktere zu schlüpfen.

So dürft Ihr im weiteren Spielverlauf den König der Urzeit, den Tyrannosaurus Rex, und seinen Gegenpart auf menschlicher Seite, den bestens ausgerüsteten Großwildjäger, durch grandios designte Level steuern oder aber als Sarah Hals über Kopf vor einem T-Rex flüchten, der alle Sicherheitsschranken überwunden hat und mitten in Eurem Lager auftaucht. Mein persönlicher Lieblingsdino ist aber der Velociraptor, der in eine Lagerhalle eindringt und dabei die gut bewaffneten menschlichen Wach-

Im Kielwasser des Blockbuster-Movies Jurassic Park brach, wie ein wildgewordener T-Rex, eine gigantische Konsumgüterwelle über die nichtsahnende Menschheit herein. Anfangen von Kaffeetassen über T-Shirts bis hin zu Bettbezügen konnten die Dinofans fast alles erwerben, was man irgendwie mit Jurassic Park-Symbolen versehen konnte. Es gab auch mehrere Versuche, das opulente Machwerk als Spiel auf den damals aktuellen Konsolen zu vermarkten, allerdings erinnert man sich, gemessen am heutigen Standard, nicht mehr allzu gerne daran.

Es läuft nun, Steven Spielberg sei es gedankt, eine Fortsetzung von Jurassic Park in den Kinos, die wesentlich mehr Effekte beinhaltet als der erste Teil, da die

technischen Voraussetzungen heute noch sehr viel besser sind.

Dies gilt natürlich auch für die Umsetzung der Filmthematik auf die heimische PlayStation, deren Möglichkeiten im Vergleich zu den 16-Bit-Konsolen ins Unermeßliche gestiegen sind. In Vergessene Welt - Jurassic Park nehmt Ihr im Laufe des Spiels die Rollen von fünf unterschiedlichen Charakteren ein. Ihr könnt entweder Jäger oder Gejagter, Mensch oder Echse, an der Spitze der Nahrungskette oder einfaches Reptilienfutter sein.

Zu Beginn steht Euch nur der kleinste und schwächste Saurier, der Compsognathus (Compi), zur Verfügung. Eure Aufgabe besteht darin, ihn in guter alter Jump'n Run-Manier ans Ende des jeweiligen Levels zu steuern, ohne als



Auf der Flucht vor dem T-Rex, der alle Sicherheitssysteme überwunden hat, hilft nur Schnelligkeit und viel Geschick.



Das Sicherheitspersonal verfügt neben normalen Gewehren auch über Gasgranaten, die Euch unglaublich viel Energie abziehen.

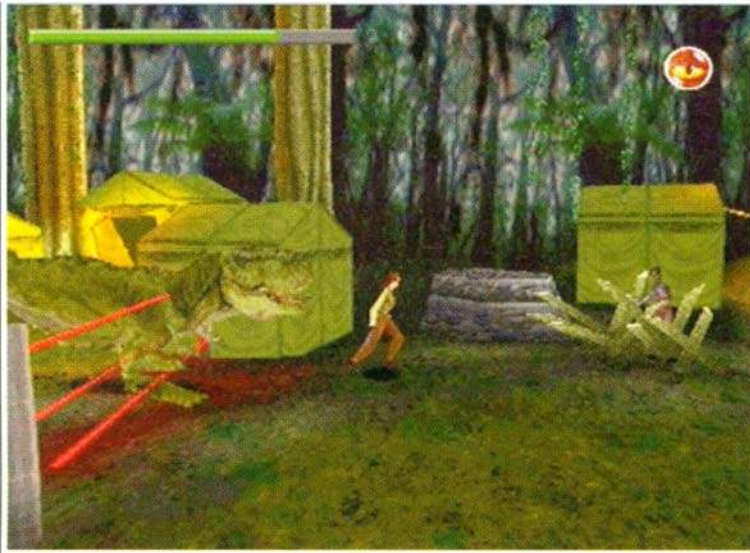


Der Großwildjäger hat eine Harpune im Handgepäck, die es ihm ermöglicht, Hindernisse auf Indiana Jones-Art zu überwinden.

104

Features





Die Elektrozäune schaden dem wildgewordenem T-Rex wenig, Euch aber dafür um so mehr.



Um durch den elektrisch geladenen Zaun rechts im Bild brechen zu können, müßt Ihr erst den Stromgenerator zerstören.



Mit dem schwerfälligen Tyrannosaurus müßt Ihr über diese großen Lavafelder springen.



Durch das Verspeisen anderer Lebewesen erhaltet Ihr neue Lebensenergie.

wildjäger eine Harpune mit, mit der sie Hindernisse auf Indiana Jones-Art überwinden können. Auch die anderen auf der Insel lebenden Wesen (insgesamt 25) sind äußerst realistisch und in Echtzeit animiert - es macht auch Spaß, einfach einmal zuzuschauen, wie jemand anderes spielt. Die Hintergründe sind fantastisch anzusehen, und durch die cineastische Kameraführung mit häufigem Perespektivenwechsel wird aus einem geradlinigen Jump'n Run eines der am realistisch wirkendsten Videospiele, das mo-



Das Spiegelbild des Compis im Wasser ist deutlich zu sehen.

sequenz und der T-Rex, der zu Beginn ständig von Raptoren angefallen wird und zudem noch

Die Hintergründe sind fantastisch anzusehen, und durch die cineastische Kameraführung mit häufigem Perspektivenwechsel wird aus einem geradlinigen Jump'n Run eines der am realistisch wirkendsten Videospiele, das momentan erhältlich ist.

posten nicht als Gegner, sondern lediglich als proteinreiches Futter sieht.

Die Steuerung ist bei Vergessene Welt sehr leicht erlernbar, auch wenn die Dinos natürlich andere Bewegungen ausführen als die Menschen. Während die Saurier sich zum Beispiel zu voller Größe aufrichten können, was vor allem beim T-Rex sehr beeindruckend ist, führen Sarah und der Groß-

mentan erhältlich ist.

Das Gameplay selbst ist durch die unterschiedlichen Figuren äußerst abwechslungsreich. Jeder Level unterscheidet sich grundlegend vom anderen. Der Hauptkritikpunkt und das größte Manko ist allerdings der für den Durchschnittsspieler zu hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad. Einige der Figuren, wie der menschenfressende Velociraptor und der Großwildjäger, sind gut spielbar, während Sarahs Flucht-

über riesige Lavafelder springen muß, als fast unspielbar bezeichnet werden können.

Es ist sehr bedauerlich, daß ein Spiel mit einer so genialen Grafik, dazu passendem Sound und perfekten Animationen durch den sehr hohen Schwierigkeitsgrad und die relativ ungenaue Kollisionsabfrage nicht die Höchstwertung bekommen kann, die es auf den ersten Blick schon sicher hatte.



Der kleine Compi ernährt sich zwar normalerweise nur von noch kleineren Sauriern, hat es jedoch hier geschafft, zwei größere Exemplare zu erlegen.



Hindernisse beseitigt der König der Urzeit mit roher Gewalt.





Markus Weihrich

RayTracers

Genre: Action-/Rennspiel
Hersteller: SCEE
Entwickler: Taito

Testmuster: SCEE
Erhältlich ab: Sept.
Preis: ca 89,-DM



Auch die Zerstörung von Zivilfahrzeugen bringt Euch Punkte.

In naher Zukunft wird es eine völlig neue Art von Polizeistreife geben. Statt Verkehrssünder mühsam aufzuschreiben, werden sie einfach samt Ihrer Fahr-

zeuge von der Straße geschubst. Da die Gesetzeshüter den Gano-ven überlegen sein sollten, verfügt jedes Mitglied der Spezialeinheit über ein Einsatzfahrzeug, das nicht nur stabil ist, sondern mittels (limitierter) Nitroeinspritzung auf 400 km/h beschleunigt werden kann. Ihr dürft den Platz eines der vier Cops der Truppe einnehmen, auf der Jagd nach dem Levelboss über drei Strecken

rasen und dabei andere Fahrzeuge plattmachen. Man könnte Taito vorwerfen, die Idee des (alten) Spielhallenhits Chase HQ wieder hervorgekramt zu haben, um auf der Rennspielwelle mitzsurfen. Nur, was in der Spielhalle vor einigen Jahren gut war, genügt dem Anspruch der Konsolen-zocker heute schon lange nicht mehr. Da hilft es nichts, Check-points einzubauen, um ein Zeit-limit zu integrieren. Eine zugege-benermaßen schnelle Grafik mit vereinzelt kleinen Grafikfehlern und ein akzeptabler Sound machen noch kein gutes Spiel. Der Chase-

Modus ist in einer halben Stunde durchge-spielt. Ohne die Möglichkeit, die Autos aufzutunen und Bonusfahr-zeuge oder -strecken zu erfahren, kann Ray Tracers nicht lange motivieren. Daran ändert auch der verbleibende Time Trial-Modus nichts, besonders da keine Zwei-Spieler-Option vorhanden ist. Ray Tracers ist zwar kein schlechtes Spiel, aber im Rennspielbereich gibt es Besseres (Porsche Chal-lenge, V-Rally), und wer andere Autos demolieren will, kaufe sich Destruction Derby 2.



Das Fahrverhalten Eures Flitzers ändert sich auf dem Wasser nicht.

Features



Die gelbe Leiste links im Bild zeigt Euch die Entfernung zum Levelboss an.



Das gepanzerte Fahrzeug des Endgegners im letzten Level ist äußerst stabil und kann daher nur mit einiger Übung (oder Glück) innerhalb des Zeitlimits vernichtet werden.



106

Götz Hintze

WCW vs the World

Genre: Sportspiel
Hersteller: THQ
Entwickler: Asmik

Testmuster: Order In Time
(Tel. 0711/22291030)
Erhältlich ab: August
Preis: ca 99,-DM



Sting steht kurz davor, seinen Gegner ungespitzt in die Erde zu rammen.



Hulk Hogan prüft die Dehnbarkeit der Schultergelenke seines Gegners.

Ebenso beeindruckend wie die enorme Menge von 60 Kämpfern ist in THQs WCW auch die Anzahl der verschiedenen Spielmodi: es gibt acht Möglichkeiten, Turniere zu be-streiten. Die Steuerung ist denk-bar einfach und daraus resultie-rend gleichzeitig auch eine der Schwächen des Spiels. Jeder Fighter kann sich ducken, kon-tern, über den Gegner springen, seine typischen Spezialangriffe landen und dem Publikum in ori-ginal TV-Posen huldigen. Leider klappt das alles nur, wenn die richtige Tastenkombination im richtigen Moment gedrückt wird, dann führt die Figur die vorgege-

benen Bewegungsabläufe automatisch aus. Ein Wech-sel der Technik in der Be-wegung ist nicht möglich. Auch der Vorrat an Moves pro Charakter ist auf ca. 20 Aktionen begrenzt, das Be-treten und Verlassen der Kampffläche sowie Sieger-posed bereits eingeschlos-sen. Die Grafik von WCW ist Mittelklasse. Die Kämpfer sind ihren echten Vorbildern zwar ähnlich, die Bewegungsabläufe jedoch eckig, stereotyp und wir-ken etwas grobmotorisch. Der Sound besteht aus den üblichen



Rick Steiner demonstriert Sting seine ganz eigene Vorstellung einer Rückenmassage.



Der unbekannte Maskierte bereitet Thunder Dome durch seine Wurftechniken starke Probleme.

Schlag-, Tritt- und Zuschauerge-räuschen, bei der Hintergrund-musik scheiden sich die Geister. Die Spielmotivation in WCW hat sich für Solospieler nach unge-fähr zwei Stunden erschöpft, der Zwei-Spieler-Modus bereitet natur-gemäß auch längerfristig Spaß.



Features



Martin Weidner

RayStorm

Genre: Shooter
Hersteller: SCEE
Entwickler: Taito Japan
Testmuster: SCEE
Erhältlich ab: 5. Sept.
Preis: ca 89,-DM



Bitmap-Shooter fristen in Europa ein ausgesprochenes Mauerblümchendasein. Lediglich Konami wagte sich zum PlayStation-Deutschlandstart mit Parodius DeLuxe auf den Markt. Neue 2D-Shooter wie Philo-soma und X2 erschienen bestenfalls zur Sauregurkenzeit. Taitos Raystorm stellt hier keine Ausnahme dar. Schade eigentlich, denn die Special Effects untermauern nachhaltig, was die PlayStation im 2D-Bereich zu leisten vermag. So tauchen Schiffe und Aufbauten geschmeidig skalierend aus tiefer gelegenen Schluchten empor, um sich in ganzer Pracht darzustellen, begleitet von flureszierenden Lasergarben und wirren Kamerafahrten; eine optische

tour de force. Das Leveldesign ist nicht minder beeindruckend: auffallend fair, durchaus vorausberechenbar und überraschend kurzweilig - Raystorm merkt man seine Spielhallenherkunft deutlich an. Anmerkenswert ist darüber hinaus der Schwierigkeitsgrad, der sich für jeden der insgesamt sieben zeitraubenden Level in acht Stufen variieren läßt und damit Einsteigern und ausgebufften Ballerprofis gleichermaßen entgegenkommt. Raystorm kann man angesichts der ausgezeichneten Spielbarkeit und der grafischen Effekte letztendlich jedem ambitionierten Shooter-Fan bedenkenlos ans Herz legen.



Mit Hilfe des Lock-On Lasers lassen sich Bodenziele anvisieren und unter Beschuß nehmen.



Der letzte Endgegner vor...



...und nach seiner Verwandlung.



Features



Battle Arena Toshinden 3

Claudia Sontheim

Genre: Beat'em Up
Hersteller: SCEE
Entwickler: Takara

Testmuster: Order In Time
(Tel. 0711/22291030)
Erhältlich ab: Oktober
Preis: ca 99,-DM



Ehrenhafte Kämpfer bekriegen sich normalerweise mit Händen und Füßen. Falls sie doch einmal zur Waffe greifen, dann traditionell zu Messer, Schwert, Tonfas, Nunchaks oder Ähnlichem. Wenig auf diese Konventionen gibt schon immer Toshinden-Kämpfer Chaos mit seiner Sense, und noch einen drauf setzten David und Nagisa mit dem Einsatz der zeitgemäßen Waffen Kettensäge und Pistole in Toshinden 3. Insgesamt kommen hier anfangs 14 Charaktere zum Einsatz, 14 weitere können im Arcade-Modus erspielt werden. Jeder Kämpfer verfügt neben den

Standard Moves über eine ganze Reihe spezieller Techniken, die zum Teil auf bestimmte Kampfsituationen zugeschnitten sind, und Sonderschläge, die nur bei einer aufgefüllten extra Energieanzeige einsetzbar sind. Die Moves sind sehr leicht auszuführen und gestalten die Kämpfe äußerst dynamisch. Dieser Eindruck wird durch eine relativ schnelle 3D-Engine, Bewegungsfreiheit auch in der dritten Dimension und peppige Kampfgeräusche unterstützt. Die grafische Darstellung der Kämpfer sowie der Hintergründe ist allerdings extrem enttäu-



Bei 60fps muß man zugunsten einer besseren Kampfgrafik auf Hintergrunddetails verzichten.

schend, unabhängig von der Wahl des Bildaufbaus mit 30 oder 60fps. Insgesamt ist Toshinden 3 unterhaltsam, aber weder grafisch noch spielerisch so anspruchsvoll wie die absoluten Genrehits Tekken 2 und Soul Blade.



Features



In der Kampfansicht von schräg oben wirken die Aktionen noch dynamischer.



David muß seine motorbetriebene Kettensäge vor jedem Kampf erst einmal anwerfen.

SONY®

MODEL NO.
DTL-H3002

PlayStation™
Programmer Tool

PAL

~AC 220-240V 50Hz 12W

Sony Computer Entertainment Inc.

MADE IN JAPAN

Yaroze

Mischa Strecker / Andreas Scholl

PlayStation

Sonys Geniestreich

この装置は、商工業地
べき第一種情報処理装
またはその隣接した地
ラジオ、テレビジョン
受信障害を与えること

Was macht ein PlayStation-Spieler,
wenn gerade kein neues Spiel
erscheint?

Er sitzt vor seiner PlayStation und
erinnert sich verträumt an die
vergangenen Stunden, in denen er
Mortanius, Angel oder Devil
geplättet hat! Oder er versucht sich
— welch ein Frevel — an einem
PC-Spiel (o.k., war nur ein Scherz).
Tja, so würden wohl die meisten
reagieren, wenn, ja wenn es nicht
die Yaroze (sprich Ja-ro-sey)
PlayStation gäbe.

THIS CLASS A DIGITAL DEVICE COMPLIES W
RULES AND THE CANADIAN INTERFERENCE-
REGULATIONS. OPERATION IS SUBJECT TO
CONDITIONS: (1) THIS DEVICE MAY NOT CA
AND (2) THIS DEVICE MUST ACCEPT ANY IN
INCLUDING INTERFERENCE THAT MAY CAUS
CET APPAREIL NUMÉRIQUE DE LA CLASSE A
EXIGENCES DU RÉGLEMENT SUR LE MATÉRIEL E

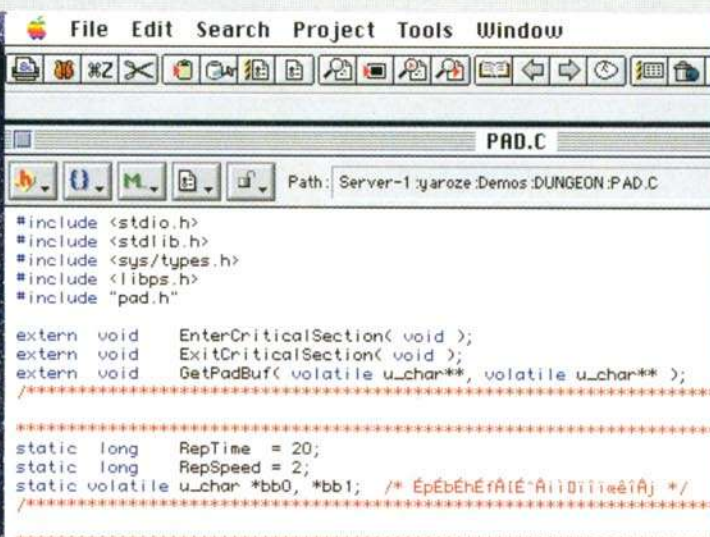
Nun gut, ich habe ein Spiel, wie bringe ich es unter die Leute...?

Tja, leider hat Sony der Yaroze keine Möglichkeit zum Brennen von CDs mitgegeben. Die Programme, die auf der Yaroze erstellt werden, können auch nur auf einer abgespielt werden. Ein Verbreiten der eigenen Software auf CD ist damit nicht möglich. Mal ganz abgesehen davon, daß Sony es nicht gestatten würde. Um den Austausch zwischen Yaroze-

Besitzern zu fördern, hat Sony NetYaroze, einen Club im Internet, auf die Beine gestellt. Mit einem Internetzugang, einem Browser (beides wird, falls man es noch nicht hat, mit der Yaroze geliefert), der Benutzer-ID und dem Paßwort hat man Zugriff auf die Mitgliedsseiten. Die Mitgliedschaft ist übrigens im ersten Jahr kostenlos; um dem Verein beizutreten, muß man sich nur eine Yaroze kaufen. Ab dem zweiten Jahr wird dann ein Beitrag fällig. Dort können NetYaroze-Mitglieder Programme, Sourcecodes und neue Funktionsbibliotheken austau-

schen. Über die Newsgroup können Probleme besprochen werden, und man kann sich gegenseitig Hilfestellungen geben. Updates zur mitgelieferten Software oder Tools können von dem FTP-Server der Homepage runtergeladen werden. Eine interne Suchfunktion, eine Anleitung für Neulinge und eine Seite für Problemlösungen mit der Hardware (die ähnlich den Windows 95-Ratgebern funktioniert - und ich meine: funktioniert) runden das Internetangebot ab. Die Homepage von Sony ist aber nicht die einzige Informationsquelle im Internet. Viele Mitglieder

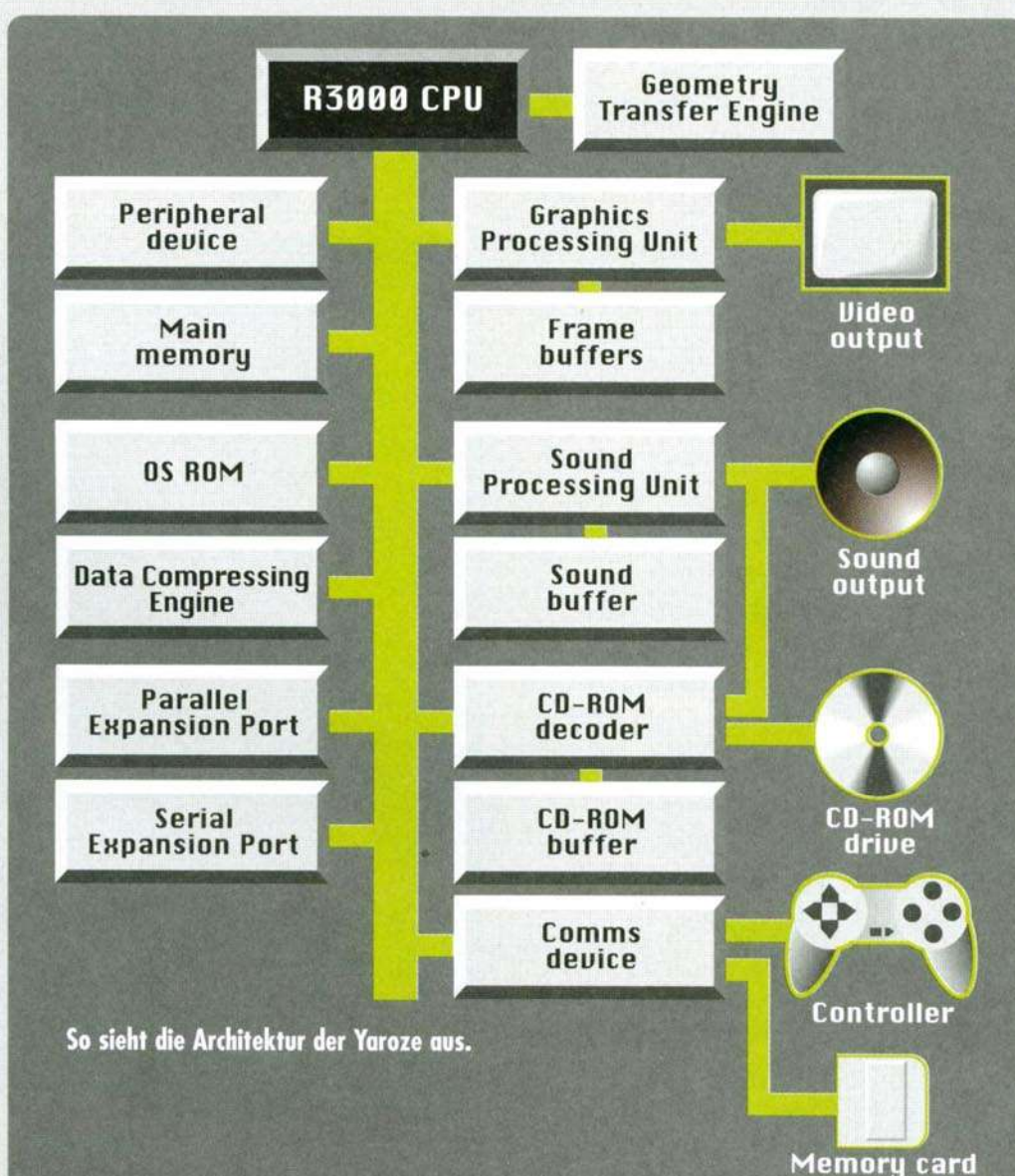
POWER



Eines der Beispielprogramme auf der CD: wer hier böhmische Dörfer liest, der sollte die Finger von der Yaroze lassen.



Die Access Card - Sie kommt in den linken Memory-Card Slot der Yaroze. Ohne Sie läuft nichts.



So sieht die Architektur der Yaroze aus.

(und nicht nur die) haben eigene Hompages erstellt, auf denen man Infos rund um die Yaroze beziehen kann. Sony selbst bietet nur das Forum in Form der Homepage und die Technik.

Die Technik

Die PlayStation verfügt über diverse Spezialprozessoren, die in der Lage sind, ihre Aufgaben selbständig und parallel zur CPU zu verrichten. Dies macht die Leistungsfähigkeit der PlayStation aus. Für die Soundwiedergabe gibt es die SPU (Sound Processing Unit = Soundprozessor). Er kann bis zu 24 Stimmen gleichzeitig abspielen, verfügt über einen 512kB großen Soundbuffer und ist in der Lage, Soundwiedergaben zu bearbeiten (z.B. Lautstärke, Pegel, usw.), ohne die aktuelle Wiedergabe unterbrechen zu müssen. Der GTE (Geometry Transfer Engine) unterstützt als Coprozessor die CPU bei der

Berechnung von Vektor- und Arithmetikfunktionen, d.h., er ist für die Berechnung von 3D-Objekten zuständig. Die GPU wiederum verwaltet die komplette Wiedergabe aller Grafiken auf dem Bildschirm. Dies nur als kurzer Überblick über die wichtigsten Bestandteile der PlayStation, die wiederum mit der Yaroze identisch sind.

Fazit

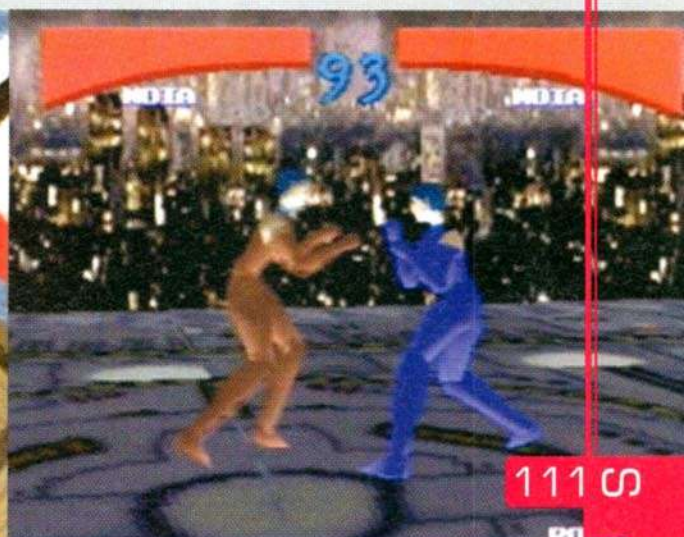
Der Reiz der Yaroze besteht sicherlich darin, daß man seine eigenen Ideen, seien es Demos

Name	Details
Polygon Drawing	4bit CLUT (16 colours/polygon) 8bit CLUT (256 colours/polygon) 16bit CLUT (32768 colours/polygon) Flat shading, Gouraud shading Texture Mapping
Straight Line Drawing	Gradation is possible
Image Transmission	CPU → frame buffer Frame buffer → frame buffer
Others	Blending (semi-transparency), dithering, clipping

Die Zeichenfunktionen, die die GPU unterstützt.

NTSC		PAL	
Interlaced	Non-interlaced	Interlaced	Non-Interlaced
256(H) x 480(V)	256(H) x 240(V)	256(H) x 512(V)	256(H) x 265(V)
320 x 480	320 x 240	320 x 512	320 x 256
512 x 480	512 x 240	512 x 512	512 x 256
640 x 480	640 x 240	640 x 512	640 x 256
384 x 480	384 x 240	384 x 512	384 x 256
320 x 480	320 x 240	320 x 512	320 x 256

Die Bildschirmauflösungen unter NTSC und PAL.



Soviel gibt es bis jetzt, mal sehen, was die Zukunft bringt.

oder Spiele, umsetzen kann. Technisch ist die Yaroze allemal in der Lage, wirklich erstklassige Rennspiele oder Beat'em Ups umzusetzen. Wenn dann die Fähigkeiten des Programmierers und seiner Grafiker mitmachen und das eigene Teil mit einem eigenen Soundtrack unterlegt wird ... (seufz). Sauer stößt jedoch auf, daß keine technische Hotline existiert. Sony hat mit der Yaroze einen Coup gelandet, der das Ansehen der Firma um einige Punkte anheben wird und für eine schier unerschöpfliche Quelle an talentierten Programmierern und innovativen Spielideen sorgen könnte, und angehende Spieleentwickler bekommen eine Chance, in das Geschäft einzusteigen.

Ausstattung

- Schwarze Yaroze PlayStation
- 2 Controller
- A/V Kabel.
- Ein serielles Kabel für die Verbindung mit einem PC
- Eine Zugangskarte
- 2 CDs (eine für die PSX, eine für den PC)
- Programm zum Entwerfen und Konvertieren von 3D-Objekten
- Programm zum Konvertieren von Grafikdateien
- Funktionsbibliotheken für C, 3D-Rendering, Sound, usw.

Programmierwerkzeuge

- R3000 C Compiler
- Debugger
- Linker

Dokumentationen

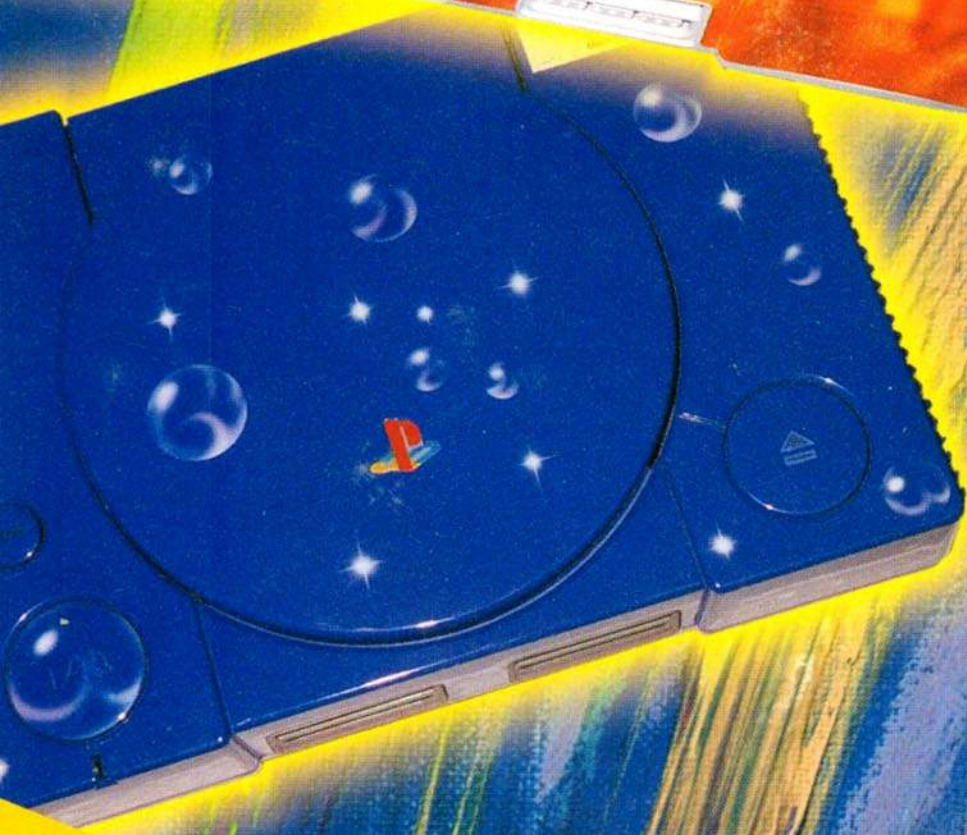
- Referenzbuch für die Funktionsbibliotheken
- Benutzerhandbuch mit technischen Details über die Yaroze PlayStation
- Bedienungshandbuch

Internetseiten

<http://www.netyaroze.com>: die offizielle Seite für die Yaroze. Über sie hat man Zugang zu den NetYaroze-Seiten in Europa, Amerika und Japan.
<http://205.152.50.11/Yaroze>: der Yaroze-Untergrund.
<http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/2200>: NetYaroze-Times: Seite mit Infos rund um die Yaroze.
<http://www.pacificcoast.net/~titan>: Codejesters Online Magazin für die Yaroze.
<http://www.t-online.de/home/thorsten.eberhard>: eine deutsche Yaroze Seite.

Video & Game und play PLAYSTATION Gewinnspiel

„Die neue,
einzig wahre
Extravaganz“



Dem „grauen“ PlayStation-Zocker-Alltag entfliehen, die Berliner Jungs von Video & Game machen es möglich! Aus einer Vielzahl an Motiven verwandeln professionelle Airbrusher Sony-Konsolen in Kunstwerke, auch individuelle Wünsche werden selbstredend berücksichtigt und perfekt umgesetzt, sowohl bei einem Neukauf als auch nachträglich. In Zusammenarbeit mit Video & Game verlost play PLAYSTATION zwei dieser extravaganten Eye catch-PlayStations und eine Menge an attraktiven Trostpreisen:

2 Airbrush-PlayStations
(Motiv nach Wahl)

5 diverse PlayStation-Spiele

10 Tamagotchi-Clones
Dinki Dino

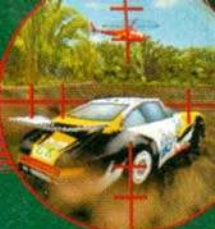
5 Warengutscheine
im Wert von 50,- DM

Um mitzuspielen, müßt
Ihr nur eine Postkarte an
folgende Adresse schicken:

Redaktion
play PLAYSTATION
Stichwort: „Airbrush“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist der 15.09.1997,
die Gewinner werden in Ausgabe
11/97 bekanntgegeben.

Genauere Infos
zu den Airbrush-PlayStations erhaltet Ihr
bei Video & Game unter der
Tel.Nr. 030 - 425 05 89.



Shadow Master

Martin Weidner

Entwürfe des preisgekrönten Grafikers Rodney Matthews dienten als Grundlage für den surrealistischen Grafikstil in Psygnosis' Shadow Master. Das Game-design hingegen orientiert sich offenkundig an anrühenden Ego-Shootern aus dem Hause id Software und Raven: keine unnötigen Experimente, statt dessen lineares Gameplay ohne allzu viele Puzzles. Eine Tatsache, die nicht sonderlich verwunderlich stimmt, steuert man in Shadow Master doch ein schwer bewaffnetes Fahrzeug, dessen Handling einem Buggy recht nahe kommt und das die Aktionsmöglichkeiten des Spielers natürlich etwas schmälert, auch wenn sich das Vehikel seitlich steuern läßt und die Blick- und Schußhöhe variabel ist. Die 16 ausgedehnten Missionen spielen sich dessen ungeachtet nicht nur in schmalen Korridoren und dämmrigen Tunnelabschnitten, sondern auch im Freien ab. Die

Vorabversion hinterließ bereits einen sehr erfolgversprechenden Eindruck. Ohne Slow downs (auch bei sehr vielen Objekten auf dem Bildschirm) mit selbst aus unmittelbarer Nähe in allen Einzelheiten ausgearbeiteten Gegnern und brillanten Transparenz- und Licht-/Schatteneffekten ist Shadow Master technisch gesehen auf der Höhe der Zeit. Die vielfältigen CPU-Gegner sind noch dazu bereits in dieser frühen Fassung alles andere als leicht zu schlagen. Über die spielerischen Reserven ein Urteil abzugeben, wäre allerdings verfrüht, denn es waren einfach noch zu wenige Level fertiggestellt. Shadow Master hat zum derzeitigen Entwicklungsstand aber durchaus das Potential zu mehr.



Die Licht-/Schatteneffekte kommen sehr gut zur Geltung.



Trotz bis zu acht gleichzeitig anstürmenden Gegnern bleibt die Framerate stets konstant bei geschmeidigen 30fps.



Getroffene Gegner explodieren in einem spektakulären Polygonregen.



Die einzelnen Missionen spielen in sieben, thematisch völlig unterschiedlich angesiedelten Leveln.

information

- Genre Ego-Shooter
- Spieler 1
- Hersteller Psygnosis
- Entwickler HammerHead
- Testmuster Psygnosis
- Erhältlich ca. November

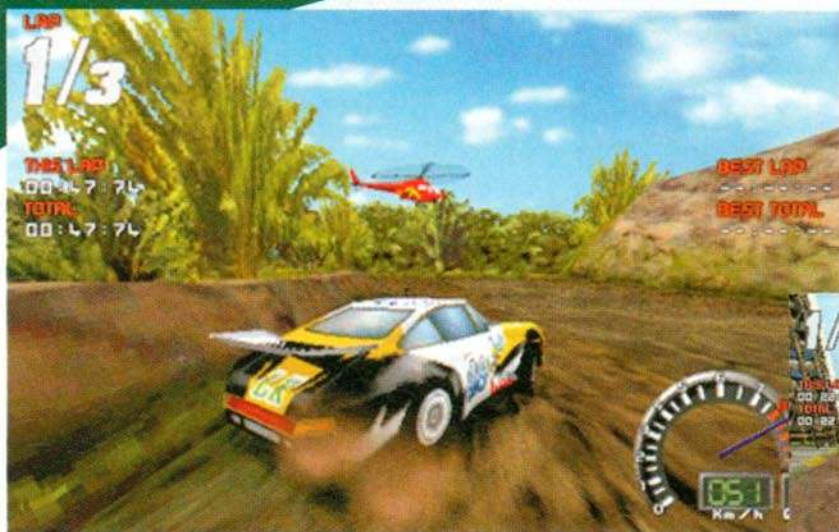
Bleifuß 2

Rennspiel

Virgin Interactive/Krisalis

„Krisalis“ ist in erster Linie Acorn Archimedes-Besitzern ein Begriff; die Briten waren aber auch schon für etliche PlayStation-Adaptionen verantwortlich, wie z.B. Theme Park oder X-Com 2 Terror From The Deep. Neben Swiv 3D für Gremlin Interactive und UEFA für Ocean arbeitet Krisalis auch an der PlayStation-Umsetzung von Bleifuß 2, einem Arcade-orientierten Bleifuß-Rennspiel, das auf dem PC bereits sehr viele Lorbeeren eingeheimst hat.

Erhältlich ab: Dezember.





Lara Crofts nächster Fall

Tomb Raider II

... läßt Abenteuerer-Herzen höher schlagen

Das definitive Rollenspiel?

Final Fantasy VII

play klärt die Hintergründe

Exklusivtest

Rapid Racer

Porsche Challenge auf dem Wasser?

Teuflisch gut

Resident Evil Director's Cut

Der Horror-Test

Electronic Arts hebt ab

Nuclear Strike

Dschungel in Flammen

sowie: Pandemonium! 2,

Crash Bandicoot 2, Croc...

play PLAYSTATION 10/97:

ab 24. September überall erhältlich.

CyPress
Verlags-Gesellschaft mbH

play PLAYSTATION

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Tel.: 0931 / 4043736

Fax.: 0931 / 4043711

Elektropost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:

Stephan Girlich

stellv. Chefredakteur:

Martin Weidner

Head Of Art Direction:

Kai Neugebauer

Art Direction:

Wolfgang Müller

Textkorrektur:

Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:

Sascha Abb, Fabian Döhla, Gunter Glos,
Götz Hintze, Sebastian Lessig, Ralph Neuhauser,
Mischa Strecker, Pascal Schmidt,
Alexander Schneider, Claudia Sontheim,
Markus Wehrich

Titel: Psygnosis,
FG.art Dep[ART]ment

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 4043729

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie play PLAYSTATION abonnieren:

Tel.: 07132 / 95 92 31

Fax.: 07132 / 95 91 01

Elektropost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:

dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1997 by play PLAYSTATION, Nachdruck
nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:

CyPress VerlagsGmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste
Nr. 1 vom 1.8.1997

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahn-
hofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14
60, 50204 Frechen, Tel.: +49-02234 / 96365-0, Fax: +49-
02234 / 96365-55.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM
88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ
600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und
alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.
Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift
aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht
geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf
Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg.

Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernom-
men. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers
gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion ledig-
lich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser
Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie
Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-
drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich
eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient
gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet
zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung
Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die
Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play
PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und
Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler ent-
halten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden.
Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATION erfolgen
ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes,
auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien
Verwendung benützt.



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlags-Gesellschaft mbH

play
PLAYSTATION

Theo Kranz Versand

Fon: 0931 / 3545222

oder 0931 / 571601

PLAYSTATION HARDWARE

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD	59,-
(ZWEI STEUEREINHEITEN)	
PSX I COLOUR PAD	34,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
NAMCO ARCADE COMBAT STICK	89,-
ANALOG STICK	119,-
MAUS INKL. MAUSPAD	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
MULTI TAP	69,-
VR F1 X-CELLERATOR LENKRAD	139,-
INKL. PEDALEN	
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	84,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS ORIG.	39,-
MEMORY CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD PLUS 360 BLOCKS	89,-
MEMORY CARD PLUS 480 BLOCKS	99,-
MEMORY CARD PLUS 720 BLOCKS	109,-
BAG BUNDLE	89,-
INKL. TASCHEN, CONTROL PAD, MEMORY CARD	
ANTENNENKABEL	39,-

PLAYSTATION SOFTWARE

2XTREME GAMES	85,-
4-4-2 FUSSBALL	69,-
A-TRAIN	99,-
ODDWO.: ABE'S ODDYSEE (SEPT)	94,-
ACTUA GOLF 2	89,-
ACTUA TENNIS	89,-
ADIDAS POWER SOCCER INT.	99,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
ALL STAR SOCCER	89,-
ATARI ARCADE'S GREAT	74,-
BALLBLAZER CHAMPIONS (SEPT)	89,-
BAPHOMET'S FLUCH	95,-
BATTLE STATIONS	84,-
BEDLAM	99,-
BLEIFUSS 2 (SEPT)	79,-
BROKEN HELIX	99,-
BUBBLE BOBBLE 2 (SEPT)	79,-
BUBSY 3D	99,-
BUGRIDERS (SEPT)	84,-
CARNAGE HEART	85,-
COLONY WARS (NOV)	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CONTRA LEGACY OF WAR	84,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS	79,-

CRYPT KILLER	99,-
DARKLIGHT CONFLICT	84,-
DEATHTRAP DUNGEON (SEPT)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DISCWORLD 2 (NOV)	99,-
EXCALIBUR 2555 AD	94,-
FANTASTIC 4	84,-
FATAL FURY	85,-
FINAL FANTASY VII (NOV)	109,-
FORMEL 1	109,-
FORMEL 1 97 (SEPT.)	109,-
FORMULA KARTS (SEPT)	99,-
G-POLICE (OKT)	109,-
HERC'S ADVENTURE (SEPT)	89,-
HEXEN	89,-
INDEPENDENCE DAY	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	99,-
JOE BLOW (SEPT)	99,-
JURASSIC P.: LOST WORLD (SEPT)	89,-
LEGACY OF KAIN	89,-
LIFEFORCE TENKA	99,-
LOST VIKINGS 2	79,-
MACHINE HUNTER	89,-
MADDEN NFL '98 (SEPT)	89,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MDK (NOV)	89,-
MECHWARRIOR 2	89,-
MEGA MAN 8 (SEPT)	89,-
MEGA MAN X3	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (SEPT)	89,-
MICRO MACHINES V3	99,-
MIDNIGHT RUN	99,-
MONSTER TRUCKS (SEPT)	89,-
MONOPOLY (OKT.)	89,-
MOTO RACER (OKT.)	89,-
MOTOR MASH (SEPT)	89,-
MUSEUM PIECE 4 (SEPT)	85,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3 - 6 SPIELE	85,-
NANOTEK WARRIOR	89,-
NBA HANGTIME	99,-

NEED FOR SPEED II	89,-
NHL 98 (SEPT)	89,-
NHL OPEN ICE (SEPT)	99,-
NHL POWERPLAY	84,-
NOTE (SEPT)	89,-
NUCLEAR STRIKE (SEPT)	89,-
OVERBLOOD	89,-
PARAPPA THE RAPPER (OKT.)	89,-
PERFECT WEAPON	89,-
PGA TOUR '98 (SEPT)	89,-
PITFALL 3D (SEPT)	89,-
PLAYER MANAGER	89,-
PORSCHE CHALLENGE	85,-
POWER RANGERS PINBALL	99,-
PSYCHIC FORCE	84,-
RAGE RACER	99,-
INKL. NAMCO DEMO-CD	
RALLY CROSS	85,-
RAPID RACER (OKT)	89,-
RAY STORM (SEPT)	85,-
RAY TRACERS (SEPT)	85,-
REBOOT (SEPT)	89,-
REBEL ASSAULT II	99,-
RESIDENT EVIL DIRECT.CUT(SEPT)	84,-
RIOT	95,-
ROAD RAGE	89,-
ROBOTRON X	89,-
SENTIENT	99,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE	99,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPEEDSTER	95,-
SPIDER	84,-
STADT DER VERLORENEN KINDER	95,-
SUIKODEN	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP (SEPT)	94,-
SUPER PANG COLLECTION (SEPT)	94,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
SWAGMAN	89,-
SYNDICATE WARS	89,-
TEKKEN 2	109,-



Ausgezeichnet zum besten
Video- und Computerspiel-
Spezialversandhändler 1996
auf der E3N-Messe in
Nürnberg

TEN PIN ALLEY	89,-
TEST DRIVE OFF-ROAD	89,-
TIGER SHARK	94,-
TOSHINDEN 3 (OKT)	85,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOTAL NBA '97	85,-
TRANSPORT TYCOON	89,-
TRASH IT	89,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	95,-
V-RALLY	89,-
VANDAL HEARTS	99,-
VIRTUAL BASEBALL 97	84,-
VIRTUAL POOL	89,-
VMX RACING	89,-
WARCRAFT II (ANFANG SEPT.)	89,-
WCW VS. THE WORLD (SEPT)	94,-
WING COMMANDER III	89,-
WING COMMANDER IV	89,-
WING OVER (SEPT)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WRECKING CREW	99,-
X-COM 2 TERROR FROM THE DEEP	95,-
X-COM 3 APOCALYPSE (SEPT)	89,-
XEVIOUS 3D	85,-



SATURN

SEGA SATURN	299,-
DRAGON FORCE	89,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
WARCRAFT II (ANFANG SEPT.)	89,-



NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
BLAST CORPS	119,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	139,-
LYLAT WARS (STARFOX 64)(SEPT.)	139,-
MIT RUMBLE PAK	
MARIO KART 64	89,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	119,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL	39,-
REXI - DT. (HUND)	29,-
POCKET MAX - DT. (HUND)	39,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

3D LEMMINGS	39,-	NBA LIVE 97	69,-
AIR COMBAT - PLATINUM	49,-	NHL 97	69,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-	PANDEMONIUM	79,-
BURNING ROAD	69,-	PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM	49,-	RAYMAN - PLATINUM	49,-
DESCENT 2	79,-	RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM	49,-	ROAD RASH - PLATINUM	49,-
EXHUMED	79,-	SAMPRAS EXTREME TENNIS	59,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-	SPACE JAM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-	STARWINDER	49,-
FIFA SOCCER 97	69,-	TEKKEN - PLATINUM	49,-
GREMLINS ACTUA SOCCER-PLATIN	49,-	TEMPEST X3	49,-
IRON & BLOOD	69,-	TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
MADDEN NFL 97	69,-	WORMS - PLATINUM	49,-

F1'97
109,-

WARCRAFT 2
89,-

ODDWO.:
ABE'S ODDYSEE
94,-

BESTELL-HOTLINE

0180 / 5211844

Austria Express - Bestell-Hotline

SCHNELLSERVICE FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH. PORTO: 6,90 DM
ZZGL. NN-GEBOHR. LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN. UMRECHNUNG: 1 DM = 7,5 ös.

Tel: 0049 / 85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG ANFORDERN.

Laden Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Internet: <http://www.logon.de/kranz>

Laden Bahnhofstraße 28
94032 Passau

Versand per Nachnahme 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vorkasse (nur Eurochecks) 4,- DM. UPS 15,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Laden und Versand. Ladenpreise können variieren. Händleranfragen erwünscht. Fax: 0931 / 571602 Erscheinungstermine ohne Gewähr.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™

Ihr wolltet endlich Profi-Fußball statt Amateur-Liga-Gekicke?
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

Mega Fun 5/97: "Die selben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga." **83%**

Maniac 7/97: "ISS Pro" ist eine sehr gute Fußball-Simulation...

Videogames 6/97: Zahlreiche Details und zusätzlich eingebaute Gags begeistern nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Wer auf realistische Fußball-Simulation steht darf getrost zugreifen.

PlayStation Magazin 7/97: ISS Pro das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels schauen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) **Wertung 1,9**



präsentiert durch
ran
 SAT.1 FUSSBALL

KONAMI
 XXL
 SPORTS SERIES.



WWW.KONAMI.COM

