

NEU!

FORSAKEN: 3D-SHOOTER DER NEXTEN GENERATION

10/97 Oktober

nur **DM 6,50**

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



ANNO 1

play

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PLAYSTATION

14 **TIPS & TRICKS:**
Seiten **PLAYER'S GUIDE ZU**
OVERBLOOD & WAR GODS
CHEATS ZU DEN AKTUELLSTEN GAMES



TOMB RAIDER II

LARA IS BACK!



RAPID RACER

SONYS POWERBOATS
IM EXKLUSIVTEST!



NHL 98

SENSATIONELLES
EISHOCKEY
VON EA SPORTS!

VOR ORT:

JAPAN:

ZU BESUCH BEI SONY,
SQUARE UND NAMCO

ENGLAND:

ALLE HIGHLIGHTS
DER ECTS-MESSE

**15 SEITEN
SPECIAL**

Zubehör-Special:

Alles im Griff!

POWER IS NOTHING WITHOUT CONTROL



„Mein Chef will mich



1,5



90%



87%



88%



10/10



87%

Aber der Chef ist nicht der einzige:

ODD WORLD
INHABITANTS



Gefräßige Slogs warten.

Riesige Scrabs lauern.

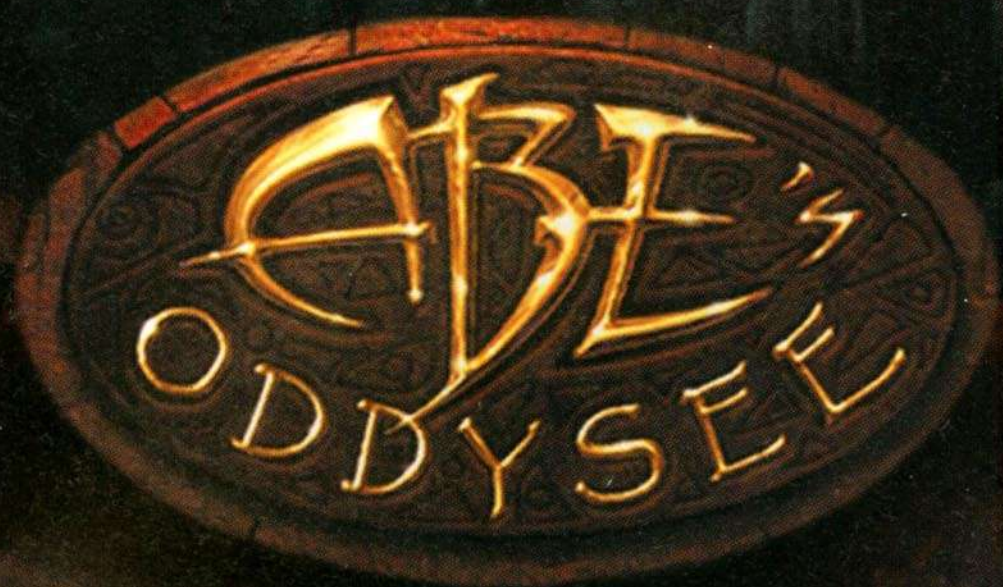
Gemeine Par...



GT Interactive

Expect the unexpected:

befördern.
Ins Jenseits."



Drei ganz neue Features! 1. Quarma: Dein Schicksal ändert sich – Entscheidungen werden vom Game registriert und beeinflussen den Spiel-
ausgang interaktiv. 2. Smart-Sound: Die Musikuntermalung paßt sich
dem Spielgeschehen an – in Echtzeit. 3. Nichtlinearer Spielablauf: über
60 Stunden Herausforderung, 100 Lösungswege, unendlich viele Leben.



ites verfolgen.

Böse Sligs feuern.

TOTAL DRIVIN



DAS LEBEN WIE ER ES KANNT ZERPLATZTE VOR SEINEN AUGEN

DAS SPIEL IST AUS



Im Exklusiv-Vertrieb von:



© Ocean Software Limited 1997. Developed by Eutechnyx Limited. All Rights Reserved. The "PS" Logo and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Aufgrund der zahllosen Zuschriften wissen wir, die Erstausgabe von play PLAYSTATION kann nicht die schlechteste gewesen sein. Fürs professionelle Layout gab es durchweg viel Lob und Anerkennung, und auch am Inhalt wußten nur wenige von Euch etwas auszusetzen, zumindest nichts gravierendes. Vielmehr haben sich drei grundsätzliche Fragen herauskristallisiert:

Wie funktioniert das Wertungssystem?

Statt einen Titel in Prozent oder Schulnoten für die Ewigkeit zu bewerten, verstehen wir unser Zehner-System als monatliche Hilfe zur Kaufentscheidung. Die absolute Einstufung eines Games ist kompetent nicht realisierbar und dem Leser gegenüber nicht ehrlich, spielt doch der persönliche Geschmack eines jeden bei der Beurteilung eines Titels mit die wichtigste Rolle. Eine Zehn von play PLAYSTATION ist daraus resultierend gleichbedeutend mit einer uneingeschränkten Kaufempfehlung für Fans des jeweiligen Genres, bringt aber nicht zum Ausdruck, daß ein Spiel völlig frei von Schwächen und nicht mehr zu überbieten ist.

Wer verbirgt sich hinter play PLAYSTATION?

Der Wunsch nach Personality war größer als erwartet. In der nächsten Ausgabe werden wir dem Folge leisten und unser Team vorstellen.

Warum seid Ihr teurer als die meisten anderen Videospielmagazine?

Ein prüfender Blick auf die Magazine unserer Mitbewerber zeigt: ausschließlich Multiformat- oder weniger umfangreiche Singleformat-Magazine sind preiswerter als play PLAYSTATION. Konsolenübergreifende Zeitschriften müssen von Haus aus günstiger sein, bieten sie doch in der Relation weit weniger Infos als ein Spezialtitel wie play PLAYSTATION.

Zum Inhalt: Neben dem harten Kampf von Acclaims NHL Breakaway 98 gegen EAs NHL 98 um die Spitzenposition unter den Eishockeysimulationen sind es vor allem die Previews, die wir Euch in dieser Ausgabe ans Herz legen wollen. Mit den Sequels zu Crash Bandicoot und Tomb Raider sowie Acclaims Edel-Shooter Forsaken haben wir gleich drei potentielle Referenzkandidaten intensiv angespielt. Auf der ECTS in London waren weitere Highlights zu bestaunen, die wir in unserem Messebericht vorstellen. Für die Presse weniger interessant war die IFA in Berlin, nicht jedoch für Sony. Stolz verkündete man die 1 Millionste an den Handel ausgelieferte PlayStation, und aus gut unterrichteten Kreisen war zu hören, daß Sony ein Viertel (!) des Gesamtumsatzes der IFA für sich verbuchen konnte. Übrigens: die Tests zu Resident Evil Director's Cut und Final Fantasy VII liefern wir in der nächsten Ausgabe nach, da zu beiden Titeln noch keine PAL-Version zur Verfügung stand.

Viel Spaß beim Lesen!
Ever play PLAYSTATION-Team

DIE SAISON BEGINNT JETZT.



Der Nachfolger! Mit allen Strecken, allen Teams, sämtlichen Fahrern der Saison '97, 8 Kamera-perspektiven, 2-Spieler-Split-Screen-Modus, 3-D-Crashes, wechselndem Wetter, Live-Kommentaren von Jochen Mass und Heiko Waßer (RTL). Formel 1 '97 gibt's auf Konsolen nur für die PlayStation.

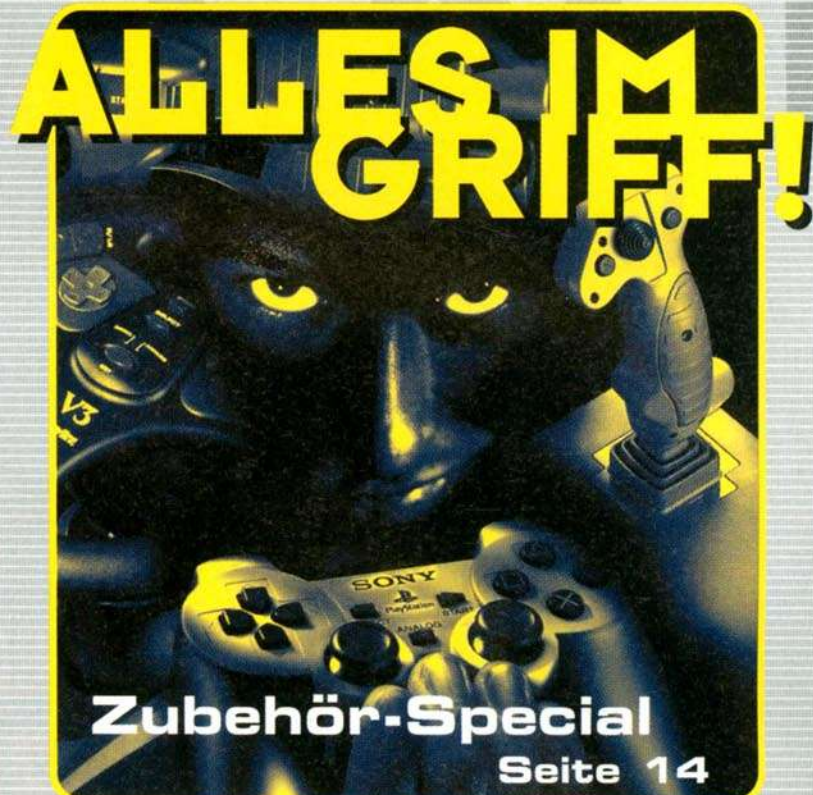




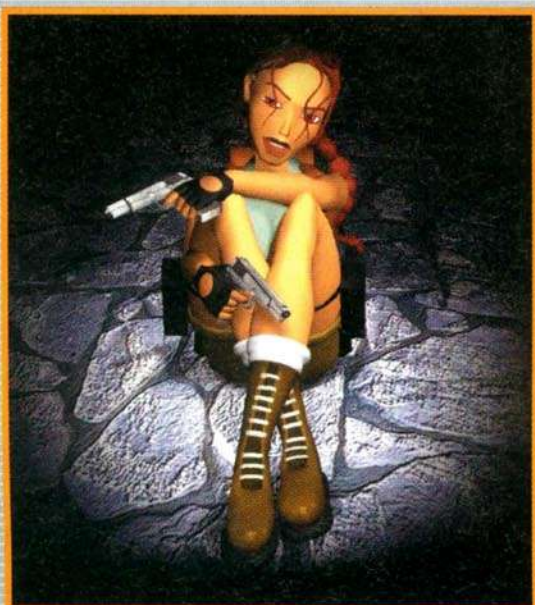
Nuclear Strike
Seite 36



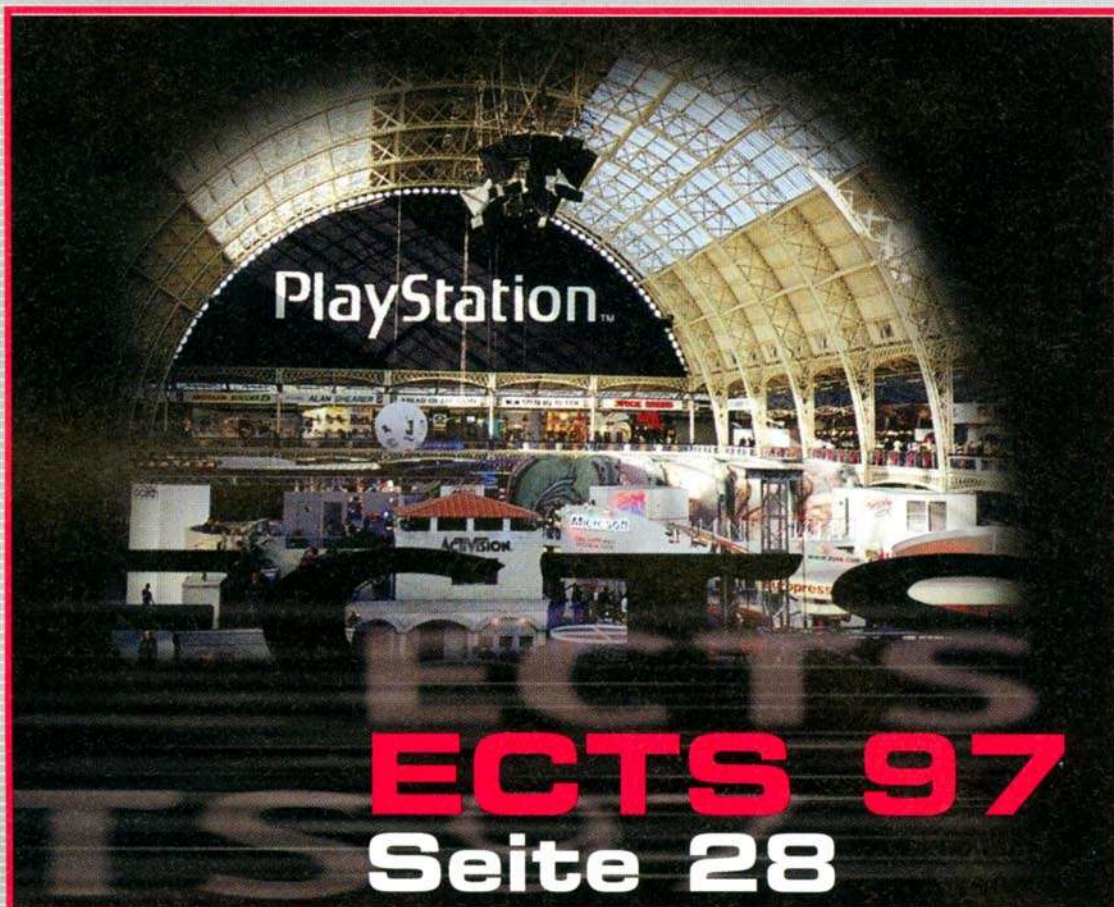
Crash Bandicoot 2
Seite 40



Zubehör-Special
Seite 14



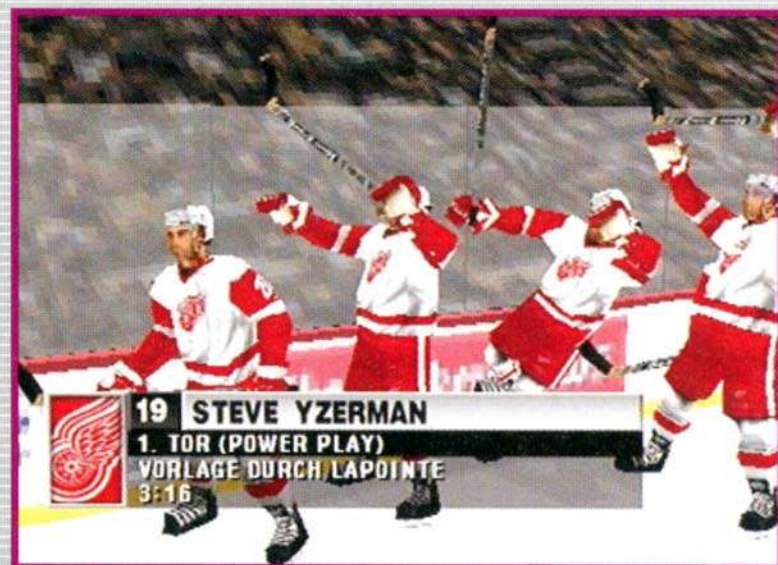
Tomb Raider II
Seite 68



ECTS 97
Seite 28



Rapid Racer
Seite 76



NHL 98
Seite 75

Inhalt

10/97

**Vor Ort in
JAPAN**

**zu Besuch bei Namco,
Sony und Squaresoft**



Seite 90



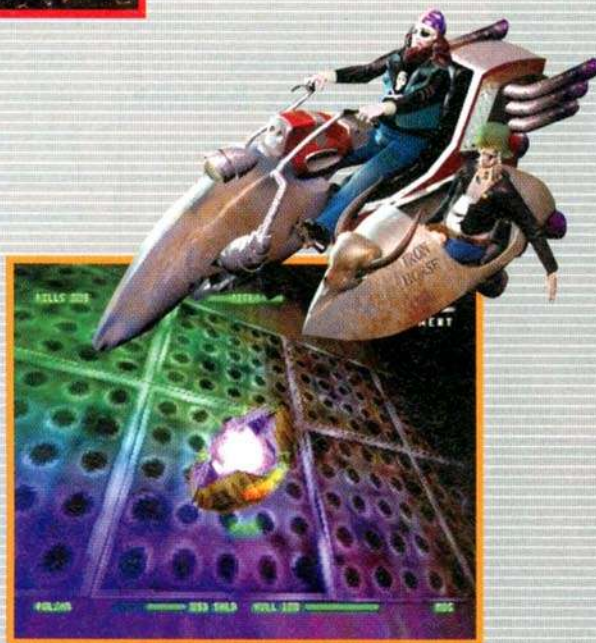
NASCAR 98

Seite 74



Rosco McQueen

Seite 84



Forsaken

Seite 38

Play Mail 8-13

Play News 20-26

Last Minute

Buggy 97

Judge Dredd 97

Next Play 98

Special Screen

Zubehör 14-18

ECTS 97 28-32

Zu Besuch bei Sony, Squaresoft
und Namco 90-94

Pre Screen

Auto Destruct 70

Ace Combat 2 66-67

Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back 40-41

Forsaken 38-39

Funsoft-Special 60-63

Actua Golf 2

Actua Soccer 2

Actua Tennis

BallBlazer Champions

Explosive Racing

Herc's Adventures

VMX Racing

Kurushi 72

Madden NFL 98 64

NASCAR 98 74

NHL Powerplay 98 34

Nuclear Strike 36-37

Powerslide 42

Tomb Raider II 68-69

V-Ball 59

Test Screen

Croc Legend Of The Gobbos 86-87

Heaven's Gate 89

Mass Destruction 80

NHL 98 75

NHL Breakaway 98 82-83

Rapid Racer 76-79

Rosco McQueen 84-85

Street Fighter Ex Plus Alpha 88

Wing Over 89

Play Tips

Darklight Conflict, Hard Boiled, Hexen, Lifeforce
Tenka, Mega Man X3, Nanotek Warrior, Perfect
Weapon, Rage Racer, Robotron X, Speedster,
Spider, Need For Speed II, Tiger Shark, Time
Crisis, Vergessene Welt Jurassic Park, War Gods,
Wing Commander IV The Price Of Freedom,
Xevious 3D/G+ 42-49

Gamebuster-Codes 52-53

Overblood Player's Guide 54

Twisted Metal World Tour Tactics 58

War Gods Moves 55-57

Play Competitions

Sony Computer Entertainment 96

PlayTips

Tips & Tricks

Information

Level Codes

Independence Day

Relly Cross

War Gods

Overblood

PlayTips
Cheat Cards zum
Ausschneiden!
Seite 43

War Gods
Player's Guide
Seite 55

Overblood
Player's Guide
Seite 54

Play Mail

Liebe Leser!

Unser Wunsch war Euch Befehl, vom Erstverkaufstag an konnten wir uns tagtäglich über ca. 300 Zuschriften freuen. Schön, daß nicht nur die Gewinnspiele auf große Resonanz gestoßen sind, sondern daß wir aufgrund der vielen Leserbriefe schon jetzt ziemlich genau einschätzen können, wie das Heft bei Euch angekommen ist. Bis auf wenige Ausnahmen wohl ausgesprochen gut, denn statt der üblichen Fragekataloge erhielten wir nahezu ausschließlich Glückwünsche und Lob zur Premierenummer von play PLAYSTATION. Deswegen findet Ihr in der Play Mail diesmal verständlicherweise fast nur Statements von Lesern, die wir größtenteils unkommentiert lassen. Dies mag nach Selbstbeweihräucherung aussehen, aber das Verhältnis von Pro und Kontra entspricht den Tatsachen. Für die nächste Ausgabe jedoch wünschen wir uns Briefe mit Fragen zu Spielen und Technik, zu allem, was Euch bislang unbeantwortet blieb.

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 via Elektropost: cypress@mainfranken.de

**Das Magazin ist dick, günstig, informativ, objektiv.
Im Gegensatz zu einem Konkurrenzmagazin
scheinen Sie keine rosarote Sony-Brille zu tragen.
Glückwunsch.** Gabriel Biskup, Bremen

**Alles in allem: gut, daß es ein zweites „reines“
PlayStation-Magazin gibt, denn Konkurrenz belebt
ja bekanntlich das Geschäft.** Erik Erb, Staufenberg

Liebe Kollegen,
das tut guuuut, echt gut. Endlich mal ein Mag, das sich nicht selbst feiert. Und was erfreut des Lesers Herz? Es sind die Textpassagen, die nicht ständig in das „Gäh, nicht schon wieder“-Ende verfallen „WIR HALTEN SIE NATÜRLICH AUF DEM LAUFENDEN“ und es im Endeffekt dann so aussieht, daß man eine Zitrone vergibt, nachdem sich das Spiel schon ein halbes Jahr auf dem Markt tummelt. Erfrischend auch die Tatsache, daß Ihr darauf hinweist, daß Ihr eine Vorabversion in den Händen haltet, somit der Leser dann nicht vergeblich irgendwelche Sachen sucht, die dann aus Zeitgründen nicht mehr realisiert worden sind, aber er davon nie in Kenntnis gesetzt wurde. Ebenfalls fair dem Leser gegenüber - der Firma ebenso - ist die Tatsache, daß Previews nicht auf Wolke 7 geschrieben werden - zum 399ten mal „die Grafik ist sehr beeindruckend...“, und vier Wochen später fällt die Nebelmaschine aus, alles ist nun gar nicht mehr so super, duper... Unlogisch! Wirklich, das erfreut mich besonders an den Textbeiträgen. Auch, daß Ihr einem die Nase lang macht - „...verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe“, empfinde ich als Salz in der Suppe, obwohl sich einige bestimmt darüber ereifern werden. Ein Mag, das ganz nach der PSX-Konsole kommt, nur nicht mit der Tür ins Haus fallen, alles Pulver sofort verschießen... (so schafft man sich langjährige Freunde!). Die Idee mit den Cheat Cards ist

obergenial, liebevoll und übersichtlich gelayoutet. Das Auge erfreut sich daran stundenlang. Überhaupt ist das Heft ansprechend, war ich überaus positiv überrascht, denn der journalistische Absturz oder Kniefall, der mit dem (—) das absolute Nonplusultra in der Play-Mag-Szene darstellt, ließ nur Böses erahnen. Macht's besser, bleibt auf dem eingeschlagenen Weg! Die PSX-User wissen, daß sie ein geiles Gerät haben. Seid ehrlich zu ihnen, seid deren Untertan und nicht der Hanswurst der Spielefirmen. Denn nur fundierte Kritik befruchtet, können die Programmierer, die Firmen sich darüber Gedanken machen, wie sie es beim nächsten Male besser machen können, wird Euch der Leser sein Vertrauen geben, wird Eure Bewertung in der Play-Szene einen ganz anderen Stellenwert bekommen. Für mich gilt, die Zeit der „kostenlosen“ Glasuntersetzer für die Play-Party ist vorbei (da kommt Stimmung auf, wenn auf Demo-CDs der Jack Daniels tropft...), und die Altpapiertonne bekommt weniger Futter. Und wenn Ihr so weiter macht, mit solch appetitanregenden Berichten und akribischen Facts, wie in G-Police und Formel 1 '97 geschehen, aufwartet, werde ich Euch sogar abonnieren. So hat's der User eben gerne, denn er braucht ein geiles Mag für seine geile Konsole!

Mit vielen beam me up-Grüßen
Rüdiger Frankenbach, Offenbach

Der Markt für Videospiele wird ständig größer, so auch das Angebot an Magazinen, die sich eben mit dieser Industrie befassen. Es sind nicht mehr ausschließlich Jugendliche, die sich in Ihrer Freizeit mit dem virtuellen Spielzeug die Zeit vertreiben. Somit steigt auch der Anspruch auf Information und Kompetenz an ein Next Generation-Magazin. Euren Mut, ein Magazin allein für PS-User herauszugeben, finde ich bemerkenswert, da es noch andere Spiele-Konsolen gibt. Bemerkenswert ist jedoch auch die geniale Umsetzung der play PLAYSTATION, die Euch meiner Meinung nach viele treue Leser bescheren wird.

Michael Schwabe, Hofgeismar

**Die beste PS-Zeitschrift,
die ich bislang gelesen habe!**
Kay Schulze, Hannover

**Euer Heft ist gut,
nur leider zu teuer!**
Manfred Gentzwein, Nürnberg

**...einfach genial!
Bitte macht weiter so!**
Silvio Funning, Moor

**Bin fast umgefallen!
Junge, Junge!
Besser kann ein
Videospiele-Magazin
nicht sein!** Flavio Caro

**Ihr habt mich überzeugt.
Nur den Namen
play PLAYSTATION
finde ich nicht passend.**
Dominic Gawlas, Münster

**Ich habe noch nie so eine verdammt
gut gelungene Zeitschrift wie die
play PLAYSTATION gesehen.** Thomas Rollnik

**Solange Ihr keine handsignierten
Boygroup-PlayStations verlost und keine
„Doktor Sommer“-Kummerseite einführt,
werde ich mir wohl ein Abo zulegen.**
Thomas Neumann, Leverkusen

Hallo play PLAYSTATION-Team!
WOW!!! (Erstaunen, Faszination und Sprachlosigkeit legen sich allmählich...)

Also wirklich Hut ab vor Eurer neuen Zeitschrift. Da sitze ich nun vor Eurem Magazin, lese, daß Ihr nach Feedback Eurer Kundschaft „lehtzt“, und bin bei dem Versuch, Euch mit ein paar Gedanken hierzu von Eurer sonst wichtigeren Arbeit abzuhalten, fast sprachlos geschlagen.

Also nein, im Ernst. Ich weiß, man hat viel mehr Chancen in einem (Multiformat-)Magazin einen Leserbrief abgedruckt zu bekommen, wenn man sich nicht allzu negativ zu den Betreffenden äußert. Tja, aber wer will Euch denn überhaupt etwas Negatives zur neuen Zeitschrift vorwerfen? So jemanden kann ich mir kaum vorstellen.

Ich bin ein regelmäßiger Leser nahezu aller (größeren) monatlich in Deutschland erscheinenden Multiformathefte zu meinen Favoriten PS und N64 und denke, ich kann mir daher ein gewisses Urteil zur Aufmachung und Kompetenz einer solchen Zeitschrift erlauben. Ohne zu übertreiben habt Ihr wohl mit der ersten Ausgabe von play PLAYSTATION viele, wenn nicht sogar alle Konkurrenten aus dem Feld geschlagen. Sowohl mit dem Layout, der Qualität der Bildschirmfotos (habt Ihr nicht mehr PC-Screenshots verwendet, die als solche gekennzeichnet wurden, mit Ausnahme des C&C 2 Vorberichtes?), den Texten zu den einzelnen Beiträgen (nicht zu „kindlich“) als auch der wirklich gelungenen Farbwahl im Heft habt Ihr zumindest meinen Nerv voll getroffen.

Ein paar kleine Wünsche zur Verbesserung (??!) des ohnehin schon starken Heftes möchte ich aber doch noch loswerden:

1. Wie wäre es, in Euren „PreScreens“ abschließend zur Informationsbox eine Art Fieberthermometer anzubringen, anhand dessen man auf einen Blick erkennen kann, wie „heiß“ das angestestete Teil Eurer Meinung nach ist?
2. Oder habt Ihr Euch schon mal Gedanken gemacht, ob Ihr nicht eine Most Wanted-Ecke für kommende Titel im Heft unterbringen könntet?
3. Wie wäre es, bei „Hammertiteln“ einen kurzen Vergleichstest mit den bisherigen Spitzenprodukten des Genres aufzuführen?

So, ich denke, das reicht für dieses Mal. Auch wenn mir noch so einiges einfallen würde, aber irgendwann muß Schluß sein. Nur ein spezielles Lob muß ich noch loswerden. Wer auch immer hinter dem Layout dieser Zeitschrift steckt und sich dafür verantwortlich zeichnet, versteht sein Handwerk. Ein wahrer Meister steckt da in Euren Reihen. Macht bloß so weiter!!! Oder ganz kurz gesagt: A new star is born...

Tschüs, bis demnächst
Martin Resch, Perlesreut

1. Von einer Voreinschätzung bei den Previews halten wir überhaupt nichts. Einfach deswegen, weil viele Vorabversionen sich in einem noch sehr frühen Stadium befinden und damit kein ernsthaftes, nicht einmal extrem vorsichtiges, Urteil zulassen. Üblicherweise stellen wir Previews relativ wertfrei dar und heben uns die entsprechende Kritik für den Test auf. Verspricht ein Titel dagegen ein Highlight zu werden, kommt dies im Text deutlich zum Tragen.

2. Die Most Wanted überlassen wir weiterhin gerne unseren Mitbewerber-Kollegen aus Würzburg, dafür starten wir ab dieser Ausgabe die play- und Lesercharts in der Play News-Rubrik.

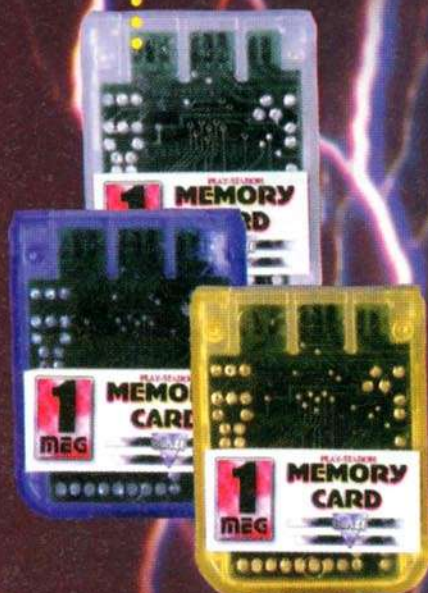
3. Die Idee ist zwar nicht neu, aber durchaus sinnvoll. Ab der nächsten Ausgabe werden wir diesen Vergleich mit ins Heft aufnehmen.

Neue innovative Ideen à la Cheat Cards oder Play Cover lassen das Leserherz höher schlagen... Dennis Unbehau, Eisenhüttenstadt

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**

**VRF1 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.

Ihr scheint den Markt gut beobachtet zu haben, und konntet somit ein Magazin veröffentlichen, welches allen Anforderungen gerecht zu werden scheint.

Patrick Görlietz, Kalkar

Hallo liebe Redaktion der play PLAYSTATION, ich will Euch herzlichst zur ersten Ausgabe von play PLAYSTATION gratulieren und einige Punkte loben bzw. auch bemängeln, um Euch Eure weiteren Entscheidungen in Sachen Gestaltung und Layout etwas leichter zu machen. Mein erster Eindruck war positiver Natur und wurde während meiner genaueren Betrachtung Eurer ersten Ausgabe bestärkt. Das Layout im Gesamten ist sehr gut gelungen und besticht durch seine Übersichtlichkeit und die scharfen Screenshots. Die Farbwahl der einzelnen Seiten ist exzellent und erscheint nicht zu bunt, aber auch nicht zu monoton. Also die richtige Mischung! Wenn Ihr bei diesem Layout bleibt, seid Ihr auf dem richtigen Weg, ein erfolgreiches Videospiel-Magazin zu werden, was nicht ganz einfach wird, weil es ja schon viele Zeitschriften gibt, die sich mit PlayStation beschäftigen.

Eure Zeitschrift hat wirklich einen sehr edlen und professionellen Eindruck auf mich gemacht. Besonders gefallen hat mir die Idee mit den Tips & Tricks-Inlays für die CD-Hüllen. Das müßt Ihr unbedingt beibehalten. Besonders lobend zu erwähnen wäre auch die Tatsache, daß man die DIN A4-Seiten der T&T rausnehmen kann.

Die Darstellung Eurer Wertungsschemen sind zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber erfüllen ihren Zweck. Ich rate Euch noch eine zusätzliche Reihe mit weiteren Informationen zu den getesteten Spielen, wie z.B. Preis, Erscheinungstermin, optionale Features wie Memory Card-Unterstützung oder Mehr-Spieler-Modus und so weiter. Diese Art der Kurzübersicht hat sich in den letzten Jahren in allen Videospiel- und Computerzeitschriften bewährt.

Was mir nur negativ aufgefallen ist, ist die Tatsache, daß Ihr auf der Editorial-Seite Werbung reingequetscht habt. Also, das muß nun wirklich nicht sein, beson-

ders nicht bei der ersten Ausgabe! Das Editorial ist das erste, was man von der Zeitschrift zu Gesicht bekommt, und es macht keinen guten Eindruck, gleich daneben Werbung zu sehen. Das habe ich noch bei keiner anderen Zeitschrift so gesehen. Versteht mich nicht falsch, ich finde Werbung und Inserenten informativ und gut. Sie gehören einfach ins Bild einer guten Zeitschrift, aber nicht in die Editorial-Seite. Das Edi ist gewissermaßen ein Heiligtum, welches nur der Redaktion zur Verfügung gestellt werden sollte und nicht irgendeiner Firma, wenn auch nur zur Hälfte. Aber das war auch nur ein kleiner Kritikpunkt und soweit auch der einzige.

Eure Tests sind informativ und gut recherchiert, was man an den ausführlichen Spielebeschreibungen bemerkt. Was den Preis angeht, ist er durchaus gerechtfertigt, obwohl er im Durchschnitt um einiges höher liegt als bei anderen Videospielzeitschriften. Aber diesen Preis bezahle ich gerne für ein solches

MLC - Hard & Software GmbH
02841-94260

0190-793342*

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 19.00 Uhr
Samstags (02841-24949): 10.00 - 13.30 Uhr

Playstation Top-Hit's des Monats

Playstation Top-Hit's des Monats

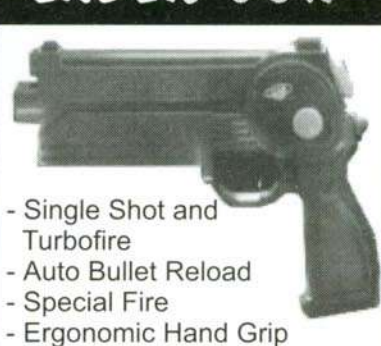
Abe's Oddysee



Bei uns Versandfrei !!!!!!!

TOP HIT..... 84.95

LASER GUN



- Single Shot and Turbofire
- Auto Bullet Reload
- Special Fire
- Ergonomic Hand Grip
- Extra Long Wire

PREIS TIP.. 49.95

PC/PSX Copy-Station



FINANZKAUF.. 47 X 67,-

Informationen zum Finanzkauf unter:
0190-793342

Nintendo 64 Hardware - Nintendo 64 Hardware

Clayfighter 63 1/3 ab 10/97 PREIS TIP: 149.95	N64 Super Pad 49.95
Extreme G ab 11/97 PREIS TIP: 149.95	N64 Pad (Color) 54.95
NFL Quarterback 98 ab 11/97 PREIS TIP: 149.95	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 Copys	Barpreis: 369.95 oder: 12 x 39.-
--	-------------------------------------

Station Pad A/F 29.95 - 8 Fire Buttons - Auto Fire Mode - extra langes Kabel	Gun + Redlight 89.95 Wertung Megafu Ausgabe 06/97 Sehr gut
---	---

1MB Memory Card PREIS TIP: 24.95	8MB Memory Card PREIS TIP: 59.95	PSX CD-Writer Software PREIS TIP: 169.95
Memory Card 24Meg 89.95	Org. Link Kabel 19.95	
Org. HF-Adapter 49.95	Scart/RGB Kabel 19.95	
Org. Control Pad Sony 44.95	Org. Maus incl. Pad Sony 54.95	
NeGoon 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 Mokellm.. Junior 54.95	

Multinorm Chip
incl. farbiger Einbauanleitung
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**

Playstation Games

Playstation Games

Playstation Games



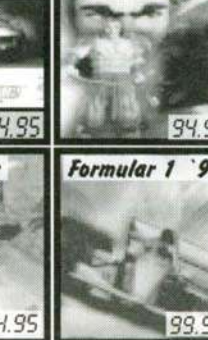
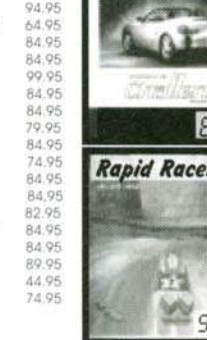
Info-Hotline
0190-793342
Aktuelle News, Erscheinungstermine, Hardware Hotline
* 2.40 DM/Min



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
Comage Heart	77.95
Castlevania: The Bloodletting	94.95
Chronicles of the sword	84.95
Command & Conquer	99.95
Command & Conquer 2*	99.95
Conquest Earth	84.95
Constructor	84.95
Contra: Legacy of War	94.95
Crash Bandicoot	99.95
Creation	79.95
Crow: City of Angels	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
Kumite: Fighter's Edge	94.95
Legacy of Kain	89.95
Lifelike: 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
MDK	94.95

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	94.95
Resident Evil	84.95
Sentient	94.95
Sim City 2000	84.95
Slayer 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 verl. Kinder	84.95
Sulkoden	94.95
Super Puzzle Fighter 2	64.95
Swagman	84.95
Syndicate Wars	84.95
Tekken 2 at	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
VR Baseball 97	84.95
V-Rally	82.95
Wing Commander IV	84.95
Wing Over	84.95
WipOut 2097	89.95
Worms	44.95
Xevius 3D	74.95



Meisterwerk von Videospiele-Magazin.

Das Cover könnte noch etwas Überarbeitung gebrauchen. Ansonsten macht weiter so und behaltet Euren edlen Look weiterhin aufrecht.

Bis bald,

Ever Alexander Hilliger, Aschaffenburg

Die von Dir vermißten Informationen zu Preis, Erscheinungs-termin, etc. findest zum einen neben der Headline sowie im speziellen Features-Kasten. Mit dem „kastrierten“ Editorial mußt Du dagegen noch mindestens zwei Ausgaben leben, denn die sind von dem Anzeigenkunden schon gebucht. Aber lynche nicht die Redaktion, sondern unseren Anzeigenleiter!

Eure Erstausgabe von play PLAYSTATION hat mir sehr gut gefallen. Auch den Preis für dieses Heft finde ich sehr gut. Weiter so! Manuela Rosenbach, Boppard

Glückwunsch zur ersten Ausgabe. Ihr habt da wirklich ein großartiges Heft auf die Beine gestellt. Andreas Leibnitz, Wurzen

H Hallo Ihr play-Mates!
Erst einmal ein dickes Lob für Euch alle für ein gelungenes, neues PlayStation-Magazin!

Als nächstes: logisch!!! Fragen, Anregungen, Kritik!

Und um ehrlich zu bleiben, ich weiß nicht so recht, wie ich die play PLAYSTATION nun einschätzen soll: „Die logische Konsequenz - play PLAYSTATION“ Mhm... die logische Konsequenz, bitte wozu denn? Nach Eurem wirklich steifen und verkrampften Editorial zu urteilen etwa die total geistesabwegige Konsequenz, dem ohnehin schon völlig überschwemmten Konsolen-Magazin-Markt noch eine Wurst in den Hintern zu schieben, oder etwa die logische Konsequenz zur Fun Generation, da diese womöglich Leser verliert, die nun mit der pPS den Weg in Eure Geldbörsen zurückfinden sollen, dafür aber mehr geboten bekommen!? Also zumindest die Gemeinsamkeiten zur FG lassen sich nicht abstreiten: fast die Hälfte von Euch pPS-Leuten gestalten auch die FG mit, was natürlich auch die logische Konsequenz für das relativ identische Niveau des Layouts (z.B. Titelcover, Schrifttypen) darstellt; bei ein und derselben (Moment, wie nennt Ihr das) „Head Of Art Direction“ (Kai Neugebauer) fast selbstverständlich! Das ist auch das, was mir an der pPS noch nicht so gut gefällt, Ihr distanziert Euch einfach nicht genug! So wie es aussieht, würde momentan auch der Titel Fun Generation 2 (diesmal ein etwas kompetenteres Magazin) genügen. Auch seid Ihr mir irgendwie nicht locker genug (z.B. Editorial!!!). Muß kompetent denn gleich ernst bedeuten?

Es muß auf jeden Fall mehr Persönlichkeit folgen, was zum einen sicherlich durch Leserbriefe gefördert wird, zum anderen aber auch mit Hintergrundwissen über Euch; was für'n Blödsinn Ihr macht und so... eben Personality!

Was ich auch hasse, ist dieses 1-10 Rating. O.k., daß es existiert, mag ich verkraften, aber um Gottes Willen nicht so, wie es in der pPS gelayoutet ist. Vielleicht trifft es jetzt den einen oder anderen von Euch hart, aber in dem Punkt stimme ich mit meinen Freunden überein: es ist echt mindere Sache, derb Scheiße! Und es paßt so irgendwie gar nicht in den restlichen Layoutrahmen!?

Naja, daß die Seitenzahlen genau in der Mitte der Seiten angebracht sind, ist gewöhnungsbedürftig, aber nicht unmöglich, ebenso wie Euer Spaltensatz: bei vielen Seiten, bei denen weiß auf bunt geschrieben steht (z.B. Resident Evil-Bericht), sieht es gerade bei einem so schmalen Spaltensatz wie dem Euren etwas komisch aus, wenn die Worte nur linksbündig geschrieben sind

MAGIC

ENTERTAINMENT

COMPUTER- & VIDEOSPIELE VERSAND

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

Bestelltelefon: (0 61 84) 6 27 88

Bestellfax: (0 61 84) 6 27 86
E-Mail: magic@cww.de
Adresse: Hanauerstraße 26,
63505 Langenselbold

SONY PLAYSTATION

Playstation Konsole PAL	DV 289,00
PSX Konsole umgebaut	DV 359,00
PSX Umbau	DV 70,00
PSX Analog Joystk. Sony	DV 119,95
PSX Bag incl. Controller & Memory Card	DV 79,95
PSX Analog Controller	DV 54,95
PSX Control Pad Farbig	DV 34,95
PSX Control Pad Sony	DV 39,95
PSX Game Buster	DV 79,95
PSX HF-Adapter Sony	DV 44,95
PSX Infrarot Joypad	DV 69,95
PSX Joypadverlängerung	DV 19,95
PSX Lasergun	DV 99,95
PSX Link Kabel Sony	DV 44,95
PSX Link Kabel	US 24,95
PSX Mad Catz Lenkrad mit Gas & Bremse	US 139,95
PSX Mem. Card 1 Meg	US 29,95
PSX Mem. Card 24 Meg	DV 89,95
PSX Mem. Card 48 Meg	DV 99,95
PSX Memory Card Sony	DV 34,95
PSX Mouse Sony	DV 54,95
PSX Multi-Tap Sony	DV 59,95
PSX Namco A.Com.Stick	DV 99,95
PSX NeGoon Pad Sony	DV 79,95
PSX Predator Gun	DA 69,95
PSX PC Link	DA 79,95
PSX RGB Kabel	DV 24,95
PSX Spec. ASCII Pad Sony	DV 59,95
PSX VRF-1 Lenkrad	DV 139,95

SONY PLAYSTATION GAMES

Actua Golf 2	DA* 89,95
Adidas Power Soccer '97	DA 94,95
Agent Armstrong	DV* 84,95
Ace Combat 2	DA* 84,95
All Star Baseball	DA* 84,95
Atari Greatest Hits	DA* 69,95
Auto Destruct	DV* 84,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	DV* 84,95
BAT 3	DA* 84,95
Batman & Robin	DA* 84,95
Beast Wars	DA* 84,95
Bleifuß 2	DV* 79,95
Bug Riders	DA* 77,95
Bust-A-Move 3	DA* 64,95
Baphomets Fluch	DV 84,95
Battle Arena Toshinden 3	DA* 79,95
Battle Stations	DA 84,95
Blazing Dragons	DV 84,95
Broken Helix	DA* 94,95
Bubble Bobble 2	DA* 79,95
Bubsys 3D	DA* 94,95
Bushido Blade	JP 139,95
Command & Conquer	DV 99,95

Command & Conquer 2

Constructor	DV* 84,95
Crash Bandicoot	DA 99,95
Croc	DV* 84,95
Curier Crisis	DA* 84,95
Crow: City of Angels	DV 84,95
Crypt Killer	DA 94,95
Destruction Derby 2	DA 94,95
Discworld	DV 84,95
Dreams	DV* 87,95
Exhumed	DV 84,95
Fantastic Four	DA* 84,95
Fatal Fury	DA* 79,95
FIFA 97	DV 63,95

Final Fantasy 7

Flottenmanöver	DV* 84,95
Formel 1 '97	DV* 99,95
Formular Karts	DA* 94,95
Frogger	DV* 84,95
Gex	DA 84,95
Gex 2	DA* 84,95
G-Police	DA* 99,95
Grand Theft Auto	DA* 84,95
Heavens Gate	DA* 84,95
Hercules	DV* 84,95
Independence Day	DV 84,95
Int. Superstar Soccer Pro	DV 94,95
Isnogud	DA* 94,95

Formel 1 '97

Victory Boxing	DA 84,95
Virtual Baseball '97	DA* 84,95

Vergessene Welt: Jurassic Park

Victory Boxing	DA 84,95
Virtual Baseball '97	DA* 84,95

Verdandbedingungen:

Nachnahme DM 9,90+DM 3,- NN-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90. Euroscheck bis DM 400,-
Versandkostenfrei ab Warenwert DM 200,- (nur Software). Keine Auslandslieferungen!
Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir DM 20,- pauschal. Rücksendungen nur
nach Absprache. Versionen: DV=komplett deutsch; DA=deutsche Anleitung; EV=englische Version;
US=amerikanische Version; JP=japanische Version. Alle Komplettlösungen von Hint Shop
erhältlich!!! Es gelten unsere AGB. Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

SONY PLAYSTATION

Joe Slam	DA* 94,95
John Madden NFL '98	DA* 84,95
Kick Off '97	DA* 89,95
Kurushi	DA* 79,95
Legacy of Kain	DV 84,95
Lifeforce Tenka	DA 94,95
Little Big Adventure	DV 84,95
Machine Hunter	DA* 87,95
Magic the Gathering	DV* 84,95
Manic Karts	DA* 84,95
Mass Destruction	DA* 84,95
MDK	DV* 89,95
Mechwarrior 2	DA 89,95
MegaMan 8	DV* 94,95
MegaMan Battle & Chase	DV* 94,95
Micro Machines V.3	DA 94,95
Midnight Run	DA* 94,95
Monster Trucks	DA* 94,95
Monopoly	DV* 84,95
Moto Racer	DV* 84,95
Motor Mash	DV* 84,95
Nascar Racing '98	DV* 81,95
Namco Museum Vol. 5	DA* 79,95
NBA Hangtime	DA* 94,95
NBA Live '97	DA 84,95
Need IV Speed 2	DA 84,95
Nightmare Creatures	DA* 84,95
NFL Quarterback Club '98	DA* 84,95
NHL '98	DV* 84,95
NHL Breakaway '98	DA* 84,95
NHL Open Ice	DA* 94,95
NHL Powerplay Hockey '98	DA* 84,95
Nuclear Strike	DV* 84,95

Oddworld: Abe's Odysee

Overboard	DV* 84,95
Overblood	DA 84,95
Pandemonium	DA 84,95
Pandemonium 2	DA* 84,95
Parappa the Rapper	DA* 79,95
Pax Corpus	DV* 87,95
Peak Performance	DA* 84,95
Player Manager	DA 89,95
PGA Tour '98	DA* 84,95
Porsche Challenge	DA 79,95
Rage Racer (R. R. 3)	DA 99,95
Rapid Racer	DA* 84,95
Rally Cross	DA 79,95
Ray Storm	DA* 79,95
Ray Tracers	DA* 79,95
Rebel Assault 2	DA 99,95
Reboot	DV* 84,95

Resident Evil Director's Cut

Risiko	DV* 84,95
Rosco Mc Queen	DA* 84,95
Sampras Extreme Tennis	DA 69,95
Sim City 2000	DV 84,95
Soul Blade	DV 99,95
Soviet Strike	DV 84,95
Spider	DV 84,95
Streetfighter EX Plus	DA* 84,95
Strike Point	DV 94,95
Super Pang Collection	DA* 94,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DA 69,95
Supersonic Racers 2XS	DV* 84,95
Syndicate Wars	DV* 84,95
Swagman	DV 87,95
Tekken 2	DA 99,95
Tiger Shark	DA* 81,95
Tilt	DA 79,95
Time Crisis & Gun	JP 199,95
Test Drive Off Road	DA 87,95
Tetris Plus	DA* 79,95
Tokyo Highway Battle	DA* 94,95
Tomb Raider	DV 84,95
Tomb Raider Lösungsheft	DV 14,80
Total NBA '97	DA 79,95
Transport Tycoon	DV* 84,95
Trash It	DA 84,95
Ubik	DV* 87,95
V-Rally	DV 89,95
Vandal Hearts	DA 94,95

Wir führen auch PC CD-ROM SPIELE & ZUBEHÖR!

NINTENDO 64	
N64 Konsole Pal	DV 299,00
N64 Controller Farbig	DV 54,95
N64 Controller Grau	DV 54,95
N64 HF Adapter	DV 44,95
N64 Joypadverlängerung	DV 19,95
N64 Memory Card 1 MEG	DV 39,95
N64 Memory Card 5 MEG	DV 69,95
N64 NTSC-Adapter	DV 39,95
N64 PC Link	DA 79,95
N64 RGB (Scart) - Kabel	DV 29,95
N64 Rumble Pack	DV 39,95

NINTENDO 64 Games

Blast Corps	DA* 109,95
Clayfighter 63 1/3	DA* 139,95
Dark Rift	US 189,95
Extreme G	DA* 139,95
FIFA 64	DV 129,95
Golden Eye 007	US* 199,95
Hexen 64	DA* 129,95
Int. Superstar Soccer 64	DA 149,95
Lylat Wars (Starfox 64)	DA* 129,95
Multi Racing Championship	DA* 139,95
NBA Hangtime	DA* 129,95
NFL Quarterback Club '98	DA* 139,95
Pilotwings 64	DV 109,95
Star Fox 64	US 199,95
Star Wars: Shadow of the E.	DV 129,95
Super Mario 64	DV 89,95
Super Mario 64 Spielber.	DV 24,80
Super Mario Kart 64	DV 89,95
Turok	DV 139,95
Turok Pal	EV 139,95
Wargods	DA* 129,95
Wave Race 64	DV 89,95
Wayne Gretzky's 3D Hock.	DA* 129,95

*: Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!

Bitte nur mit schriftlichem
Gewerbenachweis.

Unser Versand zieht um!

Ab dem 29. September 1997
haben wir folgende Adresse:
Magic Entertainment Versandzentrale
Kaiserstraße 65 • 61169 Friedberg
Neue Tel.-Nr.: 06031/771866 und 771867
Neue Fax-Nr.: 06031/5520

Ladenpreise variieren!

Magic Entertainment • 47198 Duisburg-Homburg
Moerserstr. 42 • Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-21 h

Hier bieten wir Ihnen ab dem 8.9.1997 auf über 300 qm geballte Multimedia-Power:
Videospiele, Computerspiele, Edutainment, Zeitschriften, Videofilme...
und demnächst auch Musik-CDs und DVDs.

Magic Entertainment • 46145 Oberhausen-Sterkrade
Steinbrinkstraße 255 • Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-20 h

und nach rechts hin so nervig ausfransen.

Doch positiv an Eurer Zeitung ist mir aber nicht nur (von den aufgeführten Kritikpunkten abgesehen) das gesamte Layout aufgefallen, sondern auch die kleinen Extras in Euren Berichten (z.B. F1 '97 Vergleich zum alten Spiel oder G-Police mit Infos zu Charakteren und Waffensystemen) oder auch die knallbunten und nützlichen News-Seiten! Die Tips & Tricks-Seiten zum Ausschneiden, um sie ins CD-Cover zu stecken, sind eine nette Idee (auch cool für Komplettlösungen zum Zusammentackern).

So, ich hoffe, meine Fragen, Anregungen und Kritik waren Euch logisch und konstruktiv genug, und ich warte schon sehr gespannt auf konsequente Antworten, Änderungen und Rechtfertigungen! In diesem Sinne, die logische Konsequenz, tschüs

ergebenst

Michael Tewiele, Bocholt

Völlig unverkrampft haben wir uns eine Wurst zwischen die Backen geklemmt und können so Deine Fragen, Anregungen und Kritik völlig logisch und konsequent beantworten.

„Die logische Konsequenz“: logisch deswegen, weil sich die gesamte Verlagsbranche auf den Erfolg des N64 verlassen hat, den unangefochtenen Marktführer, die Sony PlayStation jedoch nur mit einem, noch dazu sehr teuren Magazin darstellt. Zeit also, dieser Monopolstellung ein Ende zu bereiten. Viel wichtiger jedoch, ein unabhängiges Magazin zu produzieren, das auch ohne CD-ROM zu überzeugen weiß. Im übrigen hat die FG keinen Abwanderungsprozeß zu befürchten. Als konsolenübergreifendes Magazin mit Ausrichtung auf den weltweiten Markt sind die Konzepte beider Zeitschriften doch sehr verschieden. Die von Dir aufgeführten Gemeinsamkeiten konnten wir nicht feststellen, sind doch die Redaktionscrews strikt getrennt

und völlig unabhängig voneinander; auch deswegen nicht, weil für jedes Magazin ein eigener Layouter verantwortlich ist. Kai überwacht zwar den technischen Ablauf von FG und pPS, für die Gestaltung der play zeichnet sich aber nur WONZ verantwortlich. Außerdem, zwei Jahre Fun Generation sind auch an unserer Grafikabteilung nicht spurlos vorbeigegangen. Aus Fehlern lernt man, also warum gewagte Experimente eingehen, noch dazu bei einer Startausgabe? Personality wird kommen, schon in der nächsten Ausgabe. Schön, daß Du mit unserem Wertungssystem leben kannst, ist es doch unserer Meinung nach das fairste und ehrlichste. Die Art der Darstellung ist naturgemäß Geschmacksache, hat aber sicher nichts mit Exkrementen zu tun, was mit der Wurst zwischen den Backen auch zu Komplikationen führen könnte.

Die erste Ausgabe von play PLAYSTATION hat mir wirklich sehr gut gefallen!

René Makou, St. Veit/Glan

Was soll der blöde Name play PLAYSTATION, ist Euch denn kein besserer eingefallen? Heiko Brünning, Berlin

galaxy plexus gmbh
plinganser str. 26
81369 muenchen
UG - harras



phone: 760 51 51
747 06 89
fax: 769 80 24

american & japanese imports

Domestic Games

Abe's Oddysee	89,95
Agent Armstrong	89,95
Baphomets Fluch 2	89,95
Bleifuss 2	89,95
Broken Helix	94,95
Crash Bandicoot 2	94,95
Com. & Conquer 2	94,95
Colony Wars	89,95
Directors Cut	89,95
Discworld 2	89,95
FIFA Soccer 98	89,95
Fatal Fury R. B.	79,95
Formel 1 '97	99,95
ISS Pro	94,95
Lost World	89,95
Machine Hunter	89,95

Monster Trucks	84,95
Moto Racer	89,95
Nuclear Strike	89,95
NHL Hockey 98	89,95
NHL Breakaway 98	89,95
Pandemonium 2	89,95
Platinum Reihe je	44,95
Resident Evil	89,95
Ray Tracers	79,95
Raystorm	79,95
Syndicate Wars	89,95
Tomb Raider 2	89,95
Transport Tycoon	89,95
V Rally	89,95
Warcraft II	89,95
Wing Com. 4	89,95

International Games

Ace Combat 2 us.	119,95
Cool Boarders 2 jp.	139,95
Dynasty Warrior us.	99,95
Directors Cut jp.	139,95
Fighting Force us.	109,95
Final Fant. 7 us.	139,95
Front Mission 2 jp.	159,95
Hercules us.	109,95
Marvel Sup. Her. jp.	139,95
MDK us.	109,95
Metal Slug jp.	139,95
Nightmare Creat. us.	119,95
Ogre Battle us.	139,95
Tekken 3 jp. (Nov)	139,95
Saga Frontier jp.	109,95
Street Fighter X jp.	139,95

Hardware & Equipment

Sony Playstation	289,00
Analog Joypad	55,00
Maus	49,95
Multi-Umbau	49,95
Memory Card	29,95
Namco Stick	89,95
Edge Mag. uk.	17,00
Gamefan Mag. us.	15,00
Japan Magazin	22,00
Final Fant 7 Guide	29,95
Leg. Kain Guide	29,95
Res. Evil Guide	29,95
Tekken 2 Guide	29,95
Tomb Raider Buch	29,95
Wild Arms Guide	29,95
E 3 Video 150 Min.	29,95

phone: 089 / 760 51 51 & 089 / 747 06 89

versandkosten: vorhasse 6.- dm, nachnahme 9,90 dm zzgl. 3,50.- dm rin-gebuehr / ab einem bestellwert von 300.- dm (software)
versandkostenfrei / lieferungen ins ausland nur gegen vorhasse / bei annahmeverweigerung wird eine pauschale bearbeitungsgebuehr von 25.- dm
in rechnung gestellt / druckfehler, irrtuemer und preisaenderungen vorbehalten / laden- und versandpreise koennen voneinander abweichen /
haendleranfragen erwuenscht / es gelten unsere agb s

**Wir sind zwei begeisterte Game-Freaks
und finden Eure erste
Ausgabe bombig.**

Michael Guzik und Björn Schmidt, Windhagen

**Sofort fällt das phantastische Layout auf
und beim genaueren Hinschauen
stelle ich fasziniert fest,
daß die Berichte dem in nichts nachstehen.**

Thomas Flückiger, Seeberg

Hilf! Mehr durch Zufall als durch irgendwelche Ankündigungen oder verführerische Werbung, die ich, ignorant wie ich bin, offenbar geflissentlich übersehen hatte, fand ich Euer Magazin in der Auslage einer schmutzigen Tankstelle. Auf der ersten Blick entsetzt vermutend, es könne sich dabei um eine Sonderausgabe des berühmten Magazins mit der CD handeln, weckte das irgendwie vertraut wirkende Layout schließlich doch mein Interesse.

Ich habe es nicht bereut. Um Eurer Aufforderung nachzukommen und nach Möglichkeit eines der T-Shirts abzustauben (hey, immerhin habe ich die Reste meines knappen Kleidungssets für das Heft geopfert!), möchte ich Euch auch den Grund verraten:

Das Magazin war mehr als fällig. In einer Zeit, wo selbst abgehalferte Redakteure ein neues Magazin auf den Markt bringen, damit auch die ärmsten mariosüchtigen Kinder zu ihrem Trend- und Ein-Konsolen-Magazin kommen, muß es doch möglich sein, auch eine brauchbare Zeitschrift zur PlayStation, der erfolgreichsten Konsole der letzten Zeit, auf die Beine zu stellen.

Doch entscheidend ist die Qualität des Machwerks. Hier tun sich wahre Abgründe auf - im Bereich der konkurrierenden Blätter. Endlich ein Magazin, das nicht voller Un- und Halbwahrheiten steckt, das nicht versucht, Beschreibungen von Importen und Pressereleases als Tests der finalen PAL-Version zu verkaufen; ein Magazin, das nicht ausschließlich für zahnpangentragende Cerasilkonsumenten geschrieben wurde. Viel zu oft wird die eigentliche - leider meist gänzlich banale - Aussage hinter ellenlangen „Bindestrich-Formulierungen“ versteckt, möglicherweise auch, um die überraschend junge Leserschaft auf den zukünftigen gedankenlosen Konsum der Bild Zeitung zu prägen. Die Crew der play PLAYSTATION hat glücklicherweise erkannt, daß Videospiele schon längst nicht mehr nur ein Unterhaltungsmedium für Kinder und Kindsöpfe ist, sondern daß sich auch erwachsene Spieler gerne mit Konsolen beschäftigen und fundierte Informationen zu ihrem Hobby schätzen.

Der Untertitel „das kompetente Magazin“ ist wahrlich kein sinnentleerter Werbeslogan; das Magazin erfüllt alle Anforderungen, die man an eine solche Zeitschrift stellen kann. Nehmt bitte meine Glückwünsche zu dem hoffentlich erfolgreichen Start und meine Zusicherung, das Magazin in Zukunft regelmäßig zu lesen, an.

Das alles mag wie blinde Schmeichelei klingen, doch wahrscheinlich ist es für negative Kritik noch zu früh. Es mag einige Monate dauern, bis Ihr im Takt seid. Sollte mich dann etwas stören, werde ich Euch hemmungslos mit entsprechend negativen Nachrichten überhäufen.

Cheers, Alexander P. Weber, Idstein

**Vielleicht wird Eure Konkurrenz
auch mal besser, denn die topt Ihr
bereits jetzt.**

Michi Ehrlich, München

**Die Tests sind wie im Editorial versprochen
unabhängig, kompetent und fair.**

Stefan Schweikart, Kirchdorf/Ilter

Sony PlayStation:

Agent Armstrong	89,-
Abe's Oddysee	89,-
Formel 1'97	109,-
Monster Trucks	89,-
Warcraft II	89,-
Actua Golf II	89,-
Resident Evil DC (Nov.)	89,-
Final Fantasy VII (us)	139,-
RayStorm	79,-
Ogre Battle (us)	129,-
V-Rally	89,-

weitere Titel DV und Importe lieferbar

Raytracers	79,-
Toshinden III	79,-
Platinum Serie	49,90

PlayStation Spiele schon ab 39,- DM
einfach anrufen

Hardware / Zubehör:

PlayStation Grundgerät	298,-
Memory Card 360 Block	89,-
Gun + Laser	119,-
RGB Kabel	29,-
Joypadverlängerung	19,-
Multumbau + RGB Kabel	99,-
Gamebuster	89,-

GZAMES
Gunter Zilch - Games

GZGAMES im Internet
<http://www.gzgames.com>

Tel.: 09721 / 21623

Wir sind umgezogen!
Wir führen nun auch
PC Zubehör und die
coolsten PC Games.
3 Internet Terminals zum
surfen im Netz.
Schaut einfach vorbei.

Ladenpreise können variieren
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
Lieferung per Post 9,- DM + 3,- DM NN
Ab 300,- DM versandkostenfrei (nur Software)
Annahmeverweigerer 20,- DM Gebühr

Manga / Anime • Deutsch

Body Hunter - The Hard	39,95
Gunsmith Cats 1-2	je 34,95
Devil Hunter Yoko 1-2	je 49,95
MD Geist	39,95
Record of Lodoss War	49,95
Streetfighter II V - Die Serie	69,90
Darkside Blues	49,95
BubbleGum Crisis 1-4	je 49,95
Armitage III 1-2	je 39,95

weitere Titel lieferbar. Just call !!

**Händleranfragen erwünscht - Fax: 09721 / 16982
Bauerngasse 85 • 97421 Schweinfurt**

**Die nächste
play
am 29.10.**

**Future
-Gameshop- World**
Versand & Ladenlokal
Inh.: M.Mengs

Sony Playstation

Oddworld - Abe's Oddysee	89,-DM
Agent Armstrong	89,-DM
Rapid Racer	89,-DM
Overboard	89,-DM
Nuclear Strike	89,-DM
Resident Evil - Dir.Cut	89,-DM
G-Police	89,-DM

Angebote!!!

Tunnel B1	79,-DM
Tobal No. 1	69,-DM
Star Gladiator	69,-DM
Samurai Showdown 3	59,-DM
Primal Rage	39,-DM
Porsche Challenge	65,-DM
Raven Project	79,-DM

Future World
Behlstraße 11
65366 Geisenheim
Fax: 06722 / 64207

call: 06722 / 6358

ALLES IM





GRIPF!

Mischa Strecker

ZUBEHÖR FÜR DIE PLAYSTATION GIBT ES WIE SAND AM MEER. ANGEFANGEN BEI CONTROL PADS ÜBER LENKRÄDER UND MEMORY CARDS BIS HIN ZU RGB-KABELN: IN DEN LÄDEN FINDET SICH ALLES, WAS DAS HERZ DES PLAYSTATION-FREAKS HÖHER SCHLAGEN LÄßT. ODER BESSER, LASSEN SOLL, WENN ES NACH DEN HERSTELLERN GEHT. FREI NACH DEM MOTTO „VERTRAUEN IST GUT, TESTEN IST BESSER“ SIND WIR EINIGE ERGÜSSE DIVERSE HERSTELLER ANGEANGEN UND HABEN DEREN ZUBEHÖR MAL UNTER DIE LUPE GENOMMEN. GEPRÜFT WURDEN HANDHABUNG, VERARBEITUNG UND AUSSTATTUNG SOWIE BEI DEN LICHTPISTOLEN DIE ZIELGENAUIGKEIT. GEWERTET WURDE MIT DREI „NOTEN“: SPITZE, GEHT SO, SCHROTT.

LENKRÄDER



VRF1 X-Cellerator

Mit dem VRF 1 X-Cellerator brachte Blaze ein Lenkrad auf den Markt, das in punkto Verarbeitung und Material noch einige Wünsche offen läßt. Das Spiel zwischen den Teilen ist sehr ausgeprägt. Die Buttons sind sehr abenteuerlich angeordnet und, wenn man nicht extrem lange Finger hat, nur sehr schwer zu erreichen. Der Lenkweg ist im übrigen viel zu lang. Er läßt sich zwar via Software einstellen, aber wenn ein Spiel diese Funktion nicht unterstützt, sieht man ziemlich alt aus. Die Pedale fügen sich dem Gesamteindruck perfekt ein. Die Lebensdauer dürfte hier nämlich bei etwas unter einem Jahr liegen. Zum Glück können die Pedale auch weg gelassen werden, indem man einen Abschlußwiderstand einsteckt.

Wertung: geht so

Preis: ca. 159 DM

PSV 3 Racing Wheel

Von Interact Of Europe kommt ein Lenkrad in die Läden, das eigentlich einen stabilen Eindruck hinterläßt. Die Teile sind gut miteinander verbunden. Ein Spiel zwischen ihnen ist zwar vorhanden, aber noch tolerierbar. Das Lenkrad ist in der Neigung und in der Höhe verstellbar, auf einem Tisch sollte es trotzdem nicht aufgestellt werden. Um bequem spielen zu können, sollte man es zwischen die Beine nehmen. Sehr positiv ist anzumerken, daß die Buttons auf dem Lenkrad exakt wie auf einem Joypad angeordnet sind. So sind sie gut zu erreichen und machen einen durchaus soliden Eindruck. Der Lenkweg kann direkt mit dem Lenker eingestellt werden. Es kann zwischen Analog-, (wobei ein neGcon simuliert wird), und Digital-Modus umgeschaltet werden. Die Buttons können nach Belieben umbelegt werden.

Wertung: spitze

Preis: ca. 159 DM



ARCADE-STICKS

NAMCO - Arcade stick

Schwer und solide kommt der Arcade Stick von Namco aus der Verpackung. Sobald man ihn in die Hände nimmt, kommt dank solider Metallplatte und Mikroschaltern echtes Spielhallenfeeling auf. Die Tasten kann man gar nicht verfehlen, und die Hände finden auf der ganzen Fläche des Arcade Sticks Platz. Sauer stößt lediglich auf, daß nicht alle Feuerknöpfe gleich groß sind. So sind die L1- und L2-Knöpfe ziemlich klein in die obere Ecke des Sticks verbannt worden.

Wertung: spitze

Preis: ca. 119 DM



Interact - PS Arcade



Der zweite Arcade Stick im Test kommt von Interact Of Europe. Der PS Arcade ist stabil gebaut, die Bodenplatte aus Metall, und der Joystick wird durch Mikroschalter abgefragt. Alle Tasten auf dem Gehäuse sind gleich groß und auch sehr sinnvoll auf dem Gehäuse angebracht. Für Prügelspiele ist der PS Arcade nicht schlecht. Wenn man Spielhallengefühl ins Wohnzimmer zaubern will, sollte man ihn sich auf jeden Fall zulegen.

Wertung: spitze

Preis: ca. 99 DM

ANALOG-STICKS

SONY - Analog Joystick



Eines der Highlights ist sicherlich der Sony Analog Joystick. Mit einer Grundfläche von gut 40 auf 20 cm wahrhaft ein Monstrum in jedem Wohnzimmer; ist die Konstruktion stabil und recht schwer, so wird ein fester Stand auf einem Tisch oder dem Boden garantiert. Auf diesem Teil finden zwei Joysticks und mehrere Buttons in Arcade-Größe Platz. Actionspiele wie Wing Commander IV oder Descent 2 machen damit gleich noch mal so viel Spaß, denn das Fluggefühl kommt besonders gut rüber. Per Schalter läßt er sich in den Digital-Modus umschalten, und dann ist er auch für andere Spiele bereit. Die Sticks liegen außerordentlich gut in der Hand, und die Finger legen sich fast automatisch auf die in den Sticks untergebrachten Action-Buttons. Fazit: der Analog Joystick ist ein Allroundtalent. Das Tüpfelchen auf dem i wäre eine Force Feedback-Funktion, aber darauf müssen wir wohl noch ein wenig warten.

Wertung: spitze

Preis: ca. 129 DM

Unterstützte Spiele:

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

Interact - Flight Force Pro

Von Interact Of Europe stammt diese Joystick-/Schubregler-Kombination. Was die Verarbeitung betrifft, macht sich der Flight Force Pro gut; selbst ein Fall aus Schreibtischhöhe macht ihm nicht den Garaus. Er ist sehr stabil und dank der Saugnäpfe klebt er auch in Extremsituationen förmlich auf dem Tisch. Stick und Schubregler liegen gut in der Hand, die Knöpfe sind ohne Schwierigkeiten erreichbar. Lediglich die Buttons auf dem Schubregler sind etwas zu klein geraten, so daß man nur mit Glück oder langem Training auch diejenigen erwischt, die man haben will. Der Stick aber ist zu leichtgängig, und die Hebelwege sind zu lang. Dadurch neigt er sehr leicht zum Übersteuern. Man kann die Hebelwege zwar über die Software konfigurieren, aber wenn ein Spiel diese Funktion nicht unterstützt, steht man ziemlich im Regen da. Der Flight Force Pro kann drei verschiedene Sticks und Pads simulieren, so kann er für fast jedes Spiel eingesetzt werden. Außerdem sind sämtliche Buttons frei konfigurierbar.

Wertung: geht so

Preis: ca 99 DM



LIGHT GUNS

Interact - PS Light Blaster

Sehr massig sieht der Light Blaster der Firma Interact of Europe aus. Man kann auch zwischen Autofeuer und Einzelschuß umschalten. Ein Reload-Button ist ebenfalls eingebaut. Die Feuerrate ist leider völlig unbefriedigend. Selbst im Autofeuer-Modus ist die Feuergeschwindigkeit langsamer als bei der Justifier. Nur wer auf viel Schnickschnack steht, sollte zugreifen.

Wertung: geht so

Preis: ca. 59 DM



Konami - Hyperblaster



Der Hyperblaster von Konami liegt gut in der Hand und ist relativ leicht gebaut, so wird die Hand bzw. der Arm auch bei noch so intensiven Ballerorgien nicht so schnell müde. Die Zielabfrage ist optimal. Rechts- und Linkshänder können diese Pistole gleichermaßen benutzen, und die Knöpfe sind so angebracht, daß sie sehr leicht zu erreichen sind.

Fazit: Für Light Gun-Games sicherlich die beste Wahl.

Wertung: spitze

Preis: ca. 69 DM

ANALOG CONTROLLER

NAMCO - neGcon Pad



Etwas schlicht kommt das Analogpad von Namco daher. Select- und L2-/R2-Tasten sucht man vergeblich. Das tut der Leistungsfähigkeit dieses Klassikers aber keinen Abbruch. Die analoge Abfrage ist sehr fein und ermöglicht eine butterweiche Steuerung. Zwei der vier Action-Buttons werden ebenfalls analog abgefragt. An die ungewöhnliche Steuerung gewöhnt man sich schnell. Wer einen analogen Controller sucht, aber vor einem Lenkrad zurückschreckt, kommt um das neGcon nicht herum. Solide Verarbeitung und gutes Material bescheren langen Spielspaß.

Wertung: spitze

Preis: ca. 89 DM

SONY Analog Controller

Fast im Originaldesign präsentiert sich der Analog Controller von Sony Computer Entertainment. Im Vergleich zum mitgelieferten digitalen Pad bietet der Analog Controller größere Griffhörnchen, breitere L2-/R2-Tasten mit eindeutig definierten Druckpunkten und zwei Analog-Sticks (inkl. L3-/R3-Buttons), die sich geradezu für Rennspiele und Flugsimulationen anbieten. Das Material und die Verarbeitung sind gewohnt gut, nur die Gehäuse der Sticks stören ein wenig beim Halten des Pads. Mittels einer Taste kann man zwischen drei Spielmodi wählen: Digital Controller, Analog Controller und Analog Joystick. Wenn man mit dem Gedanken spielt, sich ein Analog Pad zuzulegen, sollte man dieses Pad auf jeden Fall in seine Überlegungen miteinbeziehen, zumal immer mehr Publisher Sonys Analog Controller unterstützen und auch der Analog Joystick simuliert wird.

Wertung: spitze

Preis: ca. 59 DM



Unterstützte Spiele:

Ace Combat 2
Bushido Blade
Captain Blasto
Colony Wars
Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back
Croc Legend Of The Gobbos
Formel 1 '97
G-Police

Jersey Devil
Mass Destruction
Moto Racer
Porsche Challenge
Rally Cross
Rapid Racer
Rosco McQueen
Steel Reign
Tobal No. 2



DIGITAL CONTROLLER

Interact - PS SuperPad, PS GamePad, PS ProPad



Die drei Joypads von Interact Of Europe sind deshalb in einem Test zusammengefaßt, da sie bis auf einige Features völlig identisch sind. Die Form ist an die der Sony-Joypads angelehnt, Kerben für die Finger sollen sie besser in der Hand liegen lassen, vorausgesetzt, man hat nur vier Finger. Sie sind stabil, und das Material ist nicht übel. Die eigentlichen Unterschiede liegen in der Sonderausstattung. Während das Game Pad 8 mit Autofeuer- und Slow Motion-Funktionen aufwartet, leuchten beim Pro Pad zusätzlich LEDs auf, wenn man diese Sonderfunktionen aktiviert.

Wertung: geht so

Preis: ca. 29 DM (PS Super Pad)
ca. 39 DM (PS Game Pad 8)
ca. 49 DM (PS Pro Pad)

Interact - PS ProgramPad

Das PS Program Pad ist ein Glanzstück in diesem Test. Es liegt wunderbar in der Hand, die Action-Buttons sind sehr gut erreichbar, und die Verarbeitung ist ebenfalls sehr gut. Das Gehäuse ist darüber hinaus durchsichtig und läßt so einen Blick auf das Innenleben zu. Aber was dieses Pad eigentlich ausmacht, ist die Tatsache, daß alle Buttons ausnahmslos programmiert werden können. Bei Prügelspielen können dadurch sämtliche Special Moves auf einen Button gelegt werden. Die Programmierung wird gespeichert, so daß man auch beim nächsten Spielen gleich loslegen kann.

Wertung: spitze Preis: ca. 69 DM



Hyper Special Edition



Deutlich bunter geht es bei den Hyper Special Edition-Pads von Blaze zu. In Form, Größe und Anordnung der Feuerknöpfe sind sie mit den Original-Pads identisch. Darüber kann man nicht meckern. Allerdings sind die Dinger mies verarbeitet. Wenn man sie schüttelt, hat man fast das Gefühl, eine Rassel in der Hand zu halten. Die Pads selbst sind mit Autofeuer- und Slow Motion-Funktion ausgestattet. Das, was sie ein wenig aus der Masse heraushebt, ist das Aussehen: manche leuchten im Dunkeln (Hyper eXtreme), andere kommen natofarben daher (Hyper Combat) wieder andere sind weiß mit roten Streifen (Hyper Fighter)... Sie sehen zwar alle sehr nett aus, aber das war's dann auch schon!

Wertung: Schrott

Preise: jeweils ca. 44 DM

MEMORY CARDS

Mega Memory Card 120 Blocks u. 480 Blocks (Blaze)
Memory Card Plus 720 Blocks (Dataflash)

Noch mehr Spielstände auf einer einzigen Karte, das versprechen einheitlich alle Speicherkarten-Fremdhersteller. Durch Datenkomprimierung und Umschalten zwischen verschiedenen Speicherbänken soll dies erreicht werden. Nach ausgiebigen Tests ergibt sich aber leider folgendes: Solange man nur die „normalen“ 15 Speicherblöcke benutzt, arbeiten die Karten sicher und zuverlässig wie die Originalkarte. Sobald man aber zwischen den Bänken hin- und herschaltet und eifrig speichert, löscht und kopiert, wird das Spiel mit den Karten zum russischen Roulette. Zum Teil meldeten die Karten im Test auf einmal Fehler und konnten nur noch die zuletzt angewählte Bank lesen, zum Teil brachten sie sogar die PlayStation zum Absturz. Eine Karte verhielt sich sogar aus heiterem Himmel wie ein RAM-Speicher: Nachdem man die PlayStation ausgeschaltet hatte, wurden die Spielstände gelöscht. Fazit: Angesichts solcher Aussetzer ist man mit mehreren 15 Blocks-Memory Cards deutlich besser (wenn auch teuer) bedient.

Wertung: ein dreifaches... Schrott



Preise: ca. 69 DM (Mega Memory Card 120 Blocks),
ca. 109 DM (Mega Memory Card 480 Blocks),
ca. 129 DM (Memory Card Plus 720 Blocks)

Media Tec

0231-7246490
Bestellannahme.: Mo-Fr: 10.00-13.00 + 14.30-19.00
Sa: 10.00-14.00

Computer & Videospiele
Am Rundbogen 13b - 44265 Dortmund

Playstation Software

Ace Combat 2
Agent Armstrong
Alien Trilogy
Alone in the Dark
Baphomet's Fluch
Battle Arena Thoshinden 3
Bedlam
Bleifuß 2
Bust a Move 2
Command & Conquer
Command & Conquer 2
Coolboarders
Crash bandicoot
Crow: City of Angles
Crypt Killer
Darkstalkers
Descent
Descent 2
Destruction Derby 2
Excalibur
Exhumed
Extreme Games 2
Fade to Black
Fantastic Four
FIFA Soccer 97
Formel 1
Hexen
Independence Day
Int. Superstar Soccer Pro
John Medden NFL 97
King's Field
Legacy of Kain
Little Big Adventure
Lost Vikings
Mechwarrior
Mega Man X3
Micro Machines 3

89.90DM Monter Truck
84.90DM Motor Racer
44.90DM Myst
44.90DM NBA Live 97
84.90DM Need For Speed 2
89.90DM NHL Hockey 97
79.90DM Oddworld: Abe
84.90DM Overboard
44.90DM Overblood
99.90DM Pandemonium
99.90DM PGA Tor Golf 97
84.90DM Player Manager
99.90DM Porsche Challenge
84.90DM Rage Racer
89.90DM Rally Cross
79.90DM Rayman
44.90DM Raytracer
69.90DM Rebell Assault 2
99.90DM Resident Evil
84.90DM Return Fire
79.90DM Samurai Showdown
79.90DM Soul Blade
44.90DM Soviet Strike
84.90DM Spider
59.90DM Stadt der verlorenen Kinder
99.90DM Sulkoden
84.90DM Swagman
84.90DM Syndicate Wars
84.90DM Tekken 2
59.90DM Ten Pin Alley
79.90DM Tenka Life Force
84.90DM Tomb Raider
84.90DM Trash IT!
79.90DM V-Rally
84.90DM Vandal Hearts
79.90DM Warcraft 2
89.90DM Wing Commander 4

Playstation Software

79.90DM
84.90DM
84.90DM
59.90DM
84.90DM
59.90DM
84.90DM
79.90DM
79.90DM
79.90DM
59.90DM
89.90DM
79.90DM
89.90DM
44.90DM
79.90DM
89.90DM
84.90DM
79.90DM
79.90DM
89.90DM
84.90DM
79.90DM
79.90DM
89.90DM
84.90DM
79.90DM
79.90DM
89.90DM
84.90DM
84.90DM
89.90DM
84.90DM
89.90DM
84.90DM
84.90DM

Playstation Hardware

39.90DM Antennen Kabel
79.90DM Gamebuster
59.90DM Joypad Analog
49.90DM Joypad Sony
29.90DM Joypad Farbig
29.90DM Joypad Station Master
19.90DM Joypad Verlängerung
59.90DM Joystick Dominator
139.90DM Lenkrad + Pedalen
19.90DM Link Kabel
29.90DM Memory Card 15 Block
79.90DM Memory Card 360 Block
99.90DM Memory Card 720 Block
49.90DM Mouse
59.90DM Multi Tap
79.90DM Namco arcade Stick
79.90DM NeGcon Pad
289.90DM Playstation Konsole
59.90DM Predator Gun
19.90DM RGB Kabel
19.90DM Umbausatz mit Anleitung

NINTENDO 64 Software

109.90DM Blast Corps DV
159.90DM Blast Corps US
169.90DM Dark Rift US
109.90DM FIFA Soccer 97 DV
169.90DM Golden Eye US
169.90DM HEXEN 64 US
139.90DM Int. Superstar Soccer DV
89.90DM Mario Kart 64 DV
169.90DM Mission: Impossible US
129.90DM NBA Hangtime DV
129.90DM Wayne G. Hockey DV
159.90DM Wargods US
Weitere Spiele auf Anfrage...

Top Hit's des Monats

Formel 1 97

Formel 1 Simulation der Spitzenklasse
nur **99.90.-**

G-POLICE

Sorgen Sie für Recht und Ordnung im Universum
nur **99.90.-**

Final Fantasy VII

Das Ultimative Rollenspiel als US Version
nur **139.90.-**

Multinorm PSX

Damit auch US und Japan CD's laufen
nur **333.00.-**

Multinorm Umbau

Einfach und schnell in 24 Stunden
nur **49.90.-**

Sony Tasche

Tasche mit Pad und Memory Card
nur **69.90.-**

Versandkosten 9.90 + NN.Irrtümer vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht unter Fax: 0231-72 46 492

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 99,95**



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 39,95**



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 159,-**

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

• Multimedia Products • Game Products • PC Accessories • Internet

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

Neue Rekordzahlen mit Final Fantasy VII?

In Japan am 31. Januar erschienen, wurden von Squares Rollenspiel Final Fantasy VII bis dato 5 Millionen Stück abgesetzt, davon allein 2.5 Millionen innerhalb der ersten 3 Tage nach Erscheinen. Sony Computer Entertainment America (SCEA) lieferte am 7. September die Rekordzahl von 750.000 Exemplaren an den Handel aus, Vorbestellungen wurden bereits seit Anfang August aufgenommen. Bis Weihnachten soll in den Staaten die 1 Millionen-Marke überschritten werden. Die Übersetzungsarbeiten an der lokalisierten PAL-Version sind in vollem Gang.



PlayStation-Powerline

Neuer Name, altbewährte Power! Sony Computer Entertainments PlayStation-Hotline heißt ab sofort „PlayStation-Powerline“. Erreichbar sind die „Powerliner“ montags bis freitags von 10 - 20 Uhr unter folgender Telefon-Nummer: 0190/578578 (1,20 DM/Min.).



Winter Nagano Olympics '98

Sportspiel
Konami

Bis zu vier Spieler gleichzeitig können in Konamis Nagano Winter Olympics '98, der offiziellen Lizenz zu

den olympischen Winterspielen, an den Start gehen. Zu den einzelnen Disziplinen zählen u.a. Skiabfahrtslauf, Freestyle, Schlittschuhlaufen und Bobfahren.

Erhältlich ab: Januar.

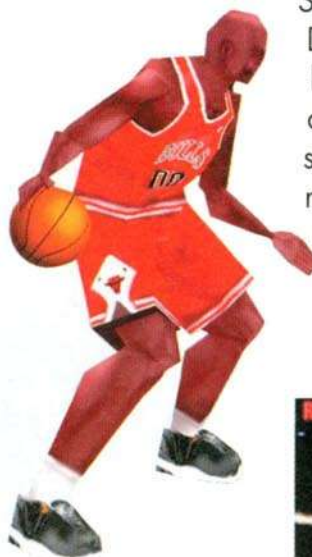


NBA In The Zone '98

Sportspiel
Konami

Im dritten Teil ihrer angesehenen NBA In The Zone-Serie läßt's Konami mit einem Player Roster von 12 Korblegern pro Team, speilerspezifischen und jeder Menge neuen

Moves sowie einer Spielertransfer- und einer Spielereitor-Funktion richtig krachen. Die überarbeitete Grafik soll darüber hinaus die individuellen Moves und die Mimik ihrer realen Vorbilder noch stärker betonen. Beworben wird das neueste Produkt aus Konamis XXL Sports Series, das wieder für 1-8 Spieler ausgelegt ist, von Glen Rice von den Charlotte Hornets. Erhältlich ab: Januar.



Castlevania

Symphony Of The Night

Jump'n Run/Rollenspiel
Konami

Castlevania, mit einer zehnjährigen Geschichte eine der renommiertesten Videospiele-Serien überhaupt, findet mit Symphony Of The Night ein neues Zuhause auf der Sony PlayStation. In der Rolle von Alucard erforscht der Spieler, halb Mensch, halb Vampir, auf nicht-linearen Wegen ein rätselhaftes Schloß. Während des Spielverlaufs ist es aber auch möglich, seine mystischen Talente zu verbessern und sich Endgegnern als Werwolf, Fledermaus oder Nebelwolke zu stellen.

Erhältlich ab: Oktober.



Bravo Air Race



Rennspiel
**THQ/XING
Entertainment**

Die ersten PlayStation-Titel von THQ (In The Hunt, Robo Pit, Floating Runner) waren zwar, milde ausgedrückt, nicht gerade berauschend, seit WCW Vs. The

World, das am 26. September auf den Markt kommen soll, ist jedoch ein eindeutiger Aufwärtstrend erkennbar. THQ bewirbt Bravo Air Race als „Airborne Ridge Racer“: Der Spieler wählt hier unter 11 authentischen Flugzeugen, um die insgesamt vier Kurse als Erster zu bewältigen. Ein Zeitbonus und Speed Ups stellen die einzigen Upgrades dar.

Erhältlich ab: 17. Oktober.



Poy Poy

Party Game
Konami

Mit Poy Poy beabsichtigt Konami, einen Rivalen zu Hudson Softs Bomberman-Serie im Markt zu etablieren. Bis zu vier Spieler gleichzeitig versuchen hier, Hindernisse wie Bomben und Raketen sowie ihre Gegenspieler in die Luft zu schleudern, um einen Punkt zu machen; klingt unkompliziert? Ist es auch. Versüßt wird das Spielprinzip über sechs 3D-Arenen hinweg durch über 70 charakteristische

Power Ups.
Erhältlich ab:
4. Quartal.



Game It!

① 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: <http://www.gameit.de>
④ email info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung verschickt. Da sich eventuell bei der Bestellung genante 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 11.9.97

* = noch nicht verfügbar am 11.9.

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.

Titel des Monats

Oktober:

F1 '97

89,95

Knallhart kalkuliert

Unsere

TOP 10

Agent Armstrong	79,95
Lucky Luke*	89,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Soulblade	79,95
Streetfighter EX Plus	79,95
Suikoden	84,95
Tomb Raider	77,95
V-Rallye	79,95
WC 4	79,95
Warcraft 2	84,95

SONY PSX

Abe's Odysee	84,95 N
Actua Golf 2*	84,95
Actua Soccer	39,95 N
Actua Tennis*	84,95
Agent Armstrong*	79,95
Air Combat Platinum	39,95
Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	94,95
Auto Destruct	84,95 N
Ayrton Senna Kart Duel*	79,95 N
Ball Blazer Champions*	74,95
Baphomet's Fluch	39,95
Battle Arena Toshinden	89,95
Battle Arena Toshinden 2	77,95 N
Battle Arena Toshinden 3*	74,95
Battle Stations	77,95
Beast Wars*	79,95 N
Blast Chamber	84,95
Blitz 2*	69,95 P
Blazing Dragons	74,95 N
Broken Helix	84,95 P
Bubble Bobble 2*	72,95
Bug Riders*	74,95 N
Bust a Move 2	42,95
Bust a Move 3*	59,95 N
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot*	94,95 N
Contra	84,95 P
Cool Boarders	77,95
Courier Crises	79,95 N
Crash Bandicoot	89,95
Croc*	84,95 N
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	84,95 P
Destruction Derby	79,95
Destruction Derby 2	79,95
Devil Deception*	79,95 N
Disruptor	49,95
Dungeon Keeper*	84,95
Dynasty Warriors*	89,95 N
Excalibur	84,95 N
Exhumed	74,95
Explosive Racing	84,95
Extreme Games 2	69,95
Fade to Black	39,95 P

www.gameit.de

alle Links zur Spielewelt

Fantastic Four	79,95
Fifa 96	44,95
Fifa 97	59,95
Fighting Force*	a.A.
Final Fantasy Tactics*	a.A.
Floating Runner	84,95
Flottenmanöver*	79,95
Formel 1	89,95
Formel 1 '97*	89,95 N
Frogger	79,95
G-Police*	a.A.
Grand Theft Auto*	79,95
Hard Boiled*	84,95
Heaven's Gate*	79,95
Hercules*	89,95
Herk's Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hulk	74,95 N
In the Hunt	84,95
Independence Day	84,95
Int. Superstar Soccer Delux	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
Kick Off '97*	89,95 N

Star Wars Video

Teil 1, 2, 3 je 34,95
Trilogie
+ the making of 79,95

King of Fighters	69,95
Konami Open Golf	39,95 P
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
Machine Hunter*	89,95 N
Magic the Gathering*	74,95
Marvel Super Heroes*	79,95 N
Mass Destruction	74,95 N
MDK*	89,95 N
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
Motor Mash*	79,95 N
MTV's Slamscape	69,95 P
Myst	79,95
Nascar 98	84,95 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 98*	79,95 N
NHL Breakaway '98	79,95 N
NHL Hockey '97	59,95
NHL Hockey 98*	84,95 N
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey '98*	74,95
Nightmare Creatures*	a.A.
Nuclear Strike*	84,95 N
Olympic Games	69,95
Overboard*	a.A.
Overblood	84,95
Pandemonium	74,95
Pandemonium 2*	84,95 N
Parappa the Rapper	79,95 N
Pax Corpus*	79,95 N
Peak Performance	79,95 N
Perfect Weapon	84,95
Pete Sampras Extr. Tennis	54,95 P
PGA 96 Platinum	44,95
PGA Tour Golf 98*	79,95 N
Player Manager	84,95
Poed	79,95
Porsche Challenge	69,95 P
Power Rangers Pinball	89,95
Powerslide*	89,95
Pro Pinball	79,95 P
Rage Racer	84,95
Rallye Cross	69,95
Raven Project	49,95
Rayman	39,95 P
Rebel Assault 2	84,95
Reboot*	84,95
Resident Evil Directors Cut*	79,95 N

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:

Heliapassage

Neueröffnung!

18.10.97

Heliapassage

71032 Böblingen:

Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen:

Metzgergasse 1 - 07071/21847

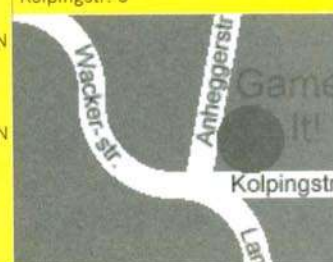
87435 Kempten:

In der Brandstatt 6 - 0831/17762



88131 Lindau:

Kolpingstr. 3



PlayStation MIP Club

Pünktlich zur IFA erschien Sony Computer Entertainments neuer MIP Club-Newsletter. Sechsmal im Jahr erhalten Clubmitglieder diesen Newsletter mit aktuellen Infos rund um die Welt der PlayStation, darüber hinaus dreimal im Jahr eine exklusive Demo-CD und einmalig ein MIP-T-Shirt sowie einen MIP-Pin, die einen als Most Important Player-Clubmitglied auszeichnen. Der Mitgliedsbeitrag beträgt 35 DM pro Jahr. Nähere Infos bei: PlayStation MIP-Club, Postfach 10 12 40, 64212 Darmstadt.

2Xtreme Inline-Fun!

Anpfiff!

New: "play PlayStation!"

PlayStation MIP Club Newsletter



Pax Corpus

Action-Adventure
Cryo Interactive Entertainment

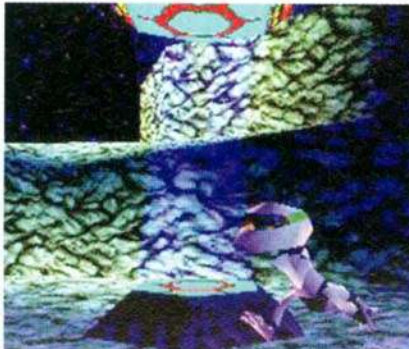
Der Planet Oz-Nama, viele Lichtjahre von der Erde entfernt: eine Welt, in der Männer ihr Dasein als Sklaven fristen, eine Welt, deren Schicksal von Frauen und nicht zuletzt von der Alcyon Corporation bestimmt wird... Als Söldnerin Kahlee kommt Ihr dem geheimnisumwitterten Pax Corpus-Projekt auf die Schliche, einem biotechnologischen Wunderwerk, das eines Tages ewiges Leben verheißen könnte. Ähnlich Core Designs Tomb Raider erforscht man in Pax Corpus eine Echtzeit-3D-Umgebung. Die Vollversion soll insgesamt 24 Level mit mehr als 20 Gegnern beinhalten und das Hardwarepotential mit Transparenz-, Scaling-, Rotations- und Light Sourcing-Effekten gebührend ausnutzen.



Erhältlich ab:
4. Quartal.

Gex Enter The Gecko

Jump'n Run
BMG Interactive/Crystal Dynamics



Wohl um die vorweihnachtlichen Verkaufszahlen des In house-Produkts Pandemonium! 2 nicht zu gefährden und um nicht in Konkurrenz zu Crash Bandicoot 2, Cortex Strikes Back und Croc Legend Of The Gobbos zu treten, wurde Gex 2 kurzerhand auf das 1. Quartal '98 verschoben. Enter The Gecko erlaubt dem Spieler diesmal eine völlige Bewegungsfreiheit im 3D-Raum. Ähnlich wie im ersten Teil sollen vor allem die vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten der kleinen Echse (125 Moves), die witzigen Animationsphasen (3.400 Frames) und nicht zuletzt die coolen Sprüche von Dana Gould (500 Kommentare) den Spieler überzeugen. Gex 2 soll sogar Sonys neuen Analog Controller unterstützen.

Erhältlich ab: März.



Red Asphalt

Rennspiel
Interplay

Bereits 1995 auf der E3-Messe in Los Angeles als aufgepeppt 3D-Version für die Next Generation-Formate angekündigt, verschwand das Sequel des 16-Bit-Rennspielhits Rock'n'Roll Racing für lange Zeit wieder in der Versenkung; und dort hätte es auch besser bleiben sollen, denn an der uns zur Verfügung stehenden Vorabversion hat der Zahn der Zeit sichtlich genagt... Eines PreScreens unwürdig, sollen an der finalen Fassung laut Herstellerangaben zumindest die Tuningmöglichkeiten und das 20minütige gerenderte Material beeindrucken (Testmuster: Acclaim Entertainment).

Erhältlich ab: 4. Quartal.



Youngblood

Strategie/Action
GT Interactive/Extreme Studios/
Awesome Entertainment

... ist ein Actionspiel mit strategischen Elementen und RPG-Anleihen. Der Spieler übernimmt hier die Kontrolle über eine zwei- bis vierköpfige Party, die aus insgesamt 11 Charakteren zusammengewürfelt werden kann. Jede Figur verfügt über eigene Moves, Specials und Power Ups, d.h., schon vor dem Start sollte bedacht werden, wer ins Team aufgenommen wird. In den Kämpfen selbst lassen sich entweder der Anführer oder jedes Mitglied einzeln steuern, oder man überläßt die Schlacht der CPU. Im Deathmatch-Modus können sich die Spieler außerdem gegeneinander das Leben schwer machen.

Erhältlich ab: 14. November.



GAME-PLANET

Sony • Sega • Nintendo • PC

Ludwig-Kenter Str. 57, 57078 Siegen

Mo-Fr 10-12.00 u. 13-19.00
Di-Do 10-12.00 u. 13-18.00
Sa 9-14.00

Sony Playstation
Wir stellen uns für sie kopf! Importe? schnell und günstig!

Nintendo 64

Tel.: 0271/8909880 Fax.: 8909881

play

**Anzeigen
schluß:**

11/97
am 2.10.97

12/97
am 31.10.97

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

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

GAMESTORE

SONY PLAYSTATION		N 64	
Sony Playstation dt.	299,-	N 64 dt.	299,-
Pad	44,90	Mario 64 dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Mario Kart 64 dt.	99,90
Negcon dt.	89,90	NBA Hangtime dt.	139,90
Memorycard	39,90	Turok engl. Pal	139,90
Memorycard 360	99,90	Superstar Socc. dt.	149,90
Link-Kabel	39,90	Lylat Wars dt.	vorb.
RGB-Kabel	39,90	Blastcorps 64 dt.	119,90
Gamebuster dt.	89,90	F1 Pole Position 64 dt.	vorb.
Lenkrad + Pedale	149,90	Multi Racing Ch. dt.	149,90
Porsche Challenge dt.	79,90	Gretzky Hockey dt.	139,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	Goldeneye PAL-Version	
Rebel Assault dt.	99,90	ab Oktober lieferbar !!!	
Pandemonium dt.	89,90	Diverse PAL Spiele aus England	
The Note dt.	89,90	lieferbar !!!	
Croc dt.	vorb.		
Abe Oddysee dt.	89,90		
Agent Armstrong dt.	89,90		
FORMEL 1-97 dt.	109,90		
Need for Speed 2 dt.	89,90		
Transport Tycoon dt.	89,90		
Resident E. d. Cut dt.	89,90		
Nuclear Strike dt.	89,90		
Baphomets Fluch dt.	89,90		
Lost World dt.	89,90		
G-Police dt.	109,90		
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 2 dt.	89,90		
Wing Com. 4 dt.	89,90		
Little Big Adv. dt.	89,90		
Sulkoden dt.	99,90		
Fifa Soccer 97dt.	69,90		
Wild Arms us.	119,90		
Hercs Adv. us.	119,90		
Hercules dt.	vorb.		
Final Fantasy 7 us.	149,90		
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		
Moto Racer 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 NEU

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

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

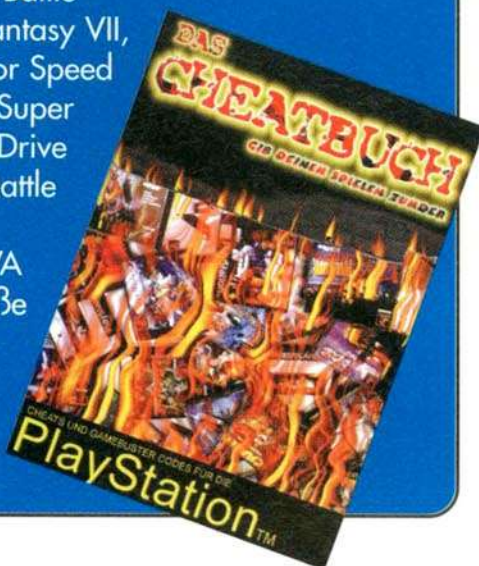
Bullfrog als Botschafter für ein neues Großbritannien

In einem Interview mit „The Guardian“ erwähnte der britische Premierminister Tony Blair die Electronic Arts-Tochter Bullfrog Productions zu den führenden kreativen Firmen der Insel. Blair erklärte, daß sich Großbritannien in einer zweiten Industriellen Revolution befinde, die zum Teil von neuer Informationstechnologie, aber auch von Kreativität bestimmt werde. Bullfrog Productions wurde von ihm in einem Atemzug mit Psion und Duracell genannt.

Neues Cheatbuch

Visio NOVA Computer bietet seit kurzem ein 120 seitiges Tips & Tricks-Buch mit Cheats zu 168 PlayStation-Spielen und jeder Menge Game Buster-Codes an. Aus dem Inhalt: Tips & Tricks zu Battle Arena Toshinden 3, Final Fantasy VII, Independence Day, Need For Speed II, Rage Racer, Rally Cross, Super Puzzle Fighter II Turbo, Test Drive Off-Road, Tokyo Highway Battle und, und, und.

Bezugsquelle: Visio NOVA Computer, Goldbacher Straße 13, 63739 Aschaffenburg, Tel.: 06021/28882 - Preis: ca. 27,80 DM (ISBN 3-9805885-0-5).

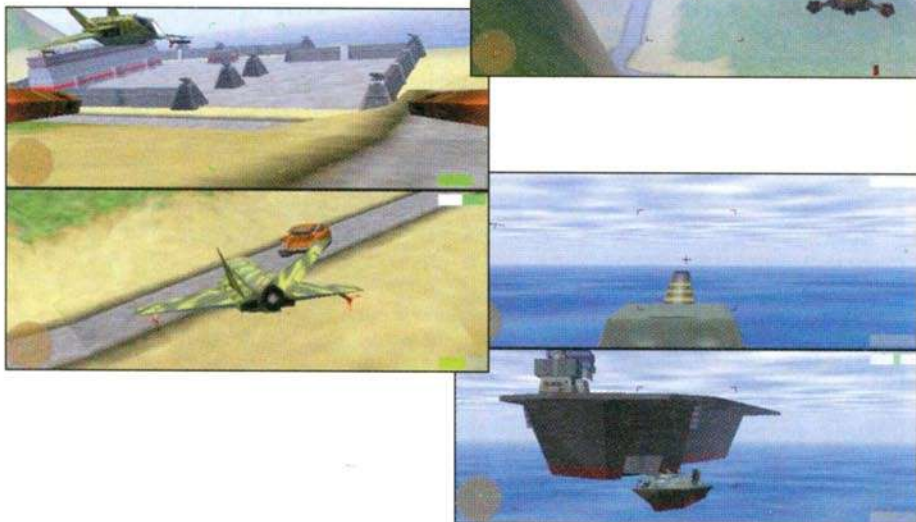


Return Fire II

Shooter
MGM Interactive/
Prolific Publishing/Silent Software

Silent Software arbeitet für MGM Interactive an einem Sequel zu ihrem hochgelobten Shooter Return Fire. Die Vehikel wurden fast vollständig ausgetauscht. Hinzugekommen sind PT Boats, Flugzeuge, Armored Assault Vehicles und Flugzeugträger, lediglich der Helikopter wurde übernommen. Die 80 neuen Szenarios spielen diesmal in Schnee-, City- und Wüstenleveln. Neben den aus dem ersten Teil bekannten Dogfight- und Deathmatch-Modi ist es nun auch möglich, zu zweit gleichzeitig gegen die CPU in die Schlacht zu ziehen.

Erhältlich ab: 1998.



Star Wars Masters Of Teräs Käsi

Prügelspiel
LucasArts Entertainment

Im Mittelpunkt von LucasArts' drittem, im Star Wars-Universum angesiedelten PlayStation-Titel steht der unergründliche Arden Lyn, ein Meister der Teräs Käsi, einer Kampfkunst, die so alt ist wie die Jediritter selbst. Wie ein Jedi gebraucht auch ein Meister der Teräs Käsi die Macht, aber aus anderen Motiven heraus. Arden schlägt sich auf die Seite des Imperiums, um die Führer der Rebellenallianz im Kampf Mann-gegen-Mann herauszufordern. Zum besten Prügelspiel der E3-Messe gewählt, stehen Euch zu Spielbeginn neun Charaktere zur Auswahl. Als Spielschauplätze wählte LucasArts u.a. die Wolkenstadt, Hoth, Tatooine, den Thronsaal des Imperators und die Strafkolonie auf dem Planeten Mytus VII. Erhältlich ab: 4. Quartal.

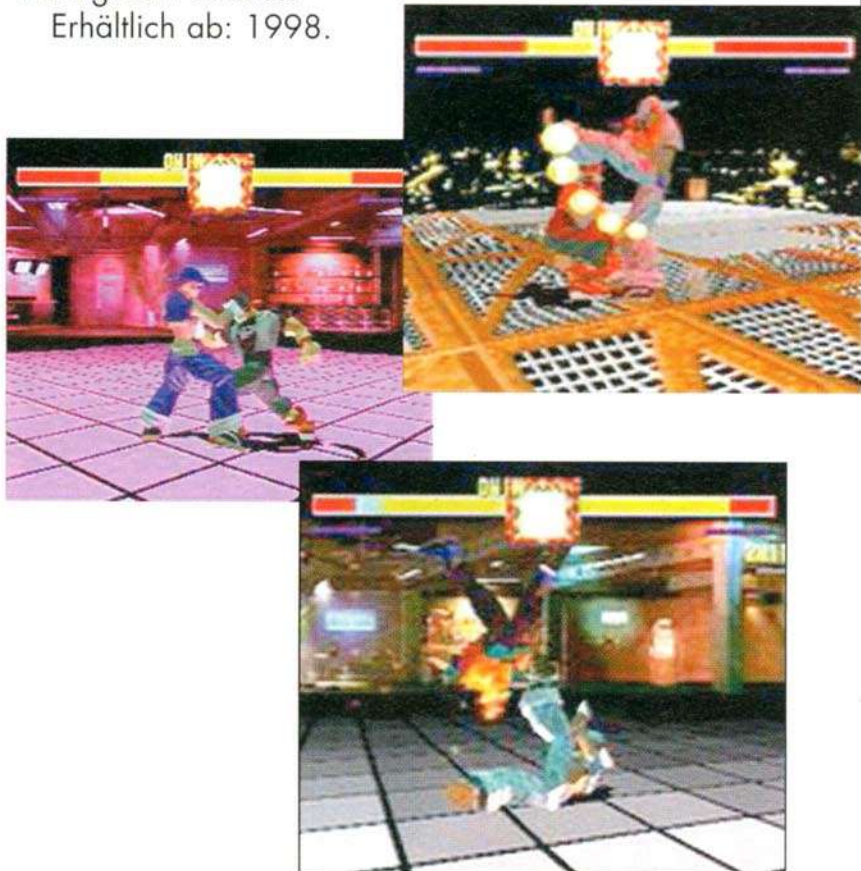


Vs.

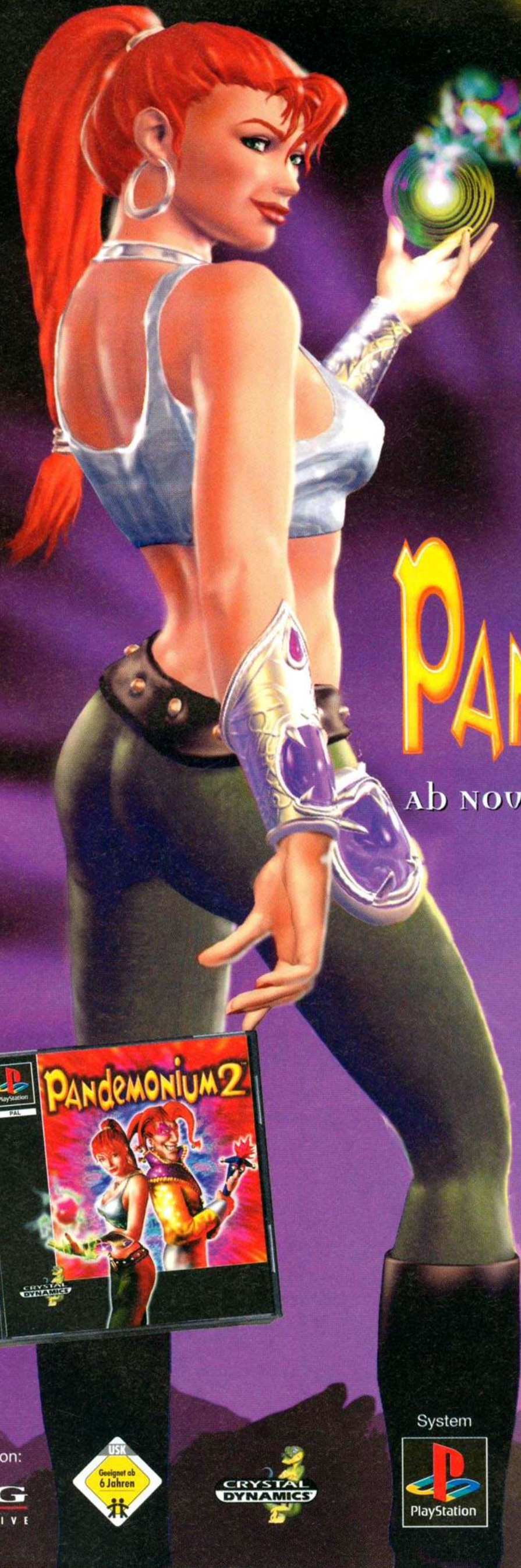
Prügelspiel
THQ/Polygon Magic

„Survival of the fittest“ ist in Vs., einer der wenigen THQ-Eigenproduktionen, angesagt. Insgesamt 20 mit Motion Capture erstellte Charaktere, Kampftechniken wie Wrestling, Straßenkampf, Taekwondo und Karate, sowie ein Soundtrack alternativer Rockbands (Razed In Black, Los Infernos, Suicide Machines, Pigs In Space) zählen zu den wichtigsten Features.

Erhältlich ab: 1998.

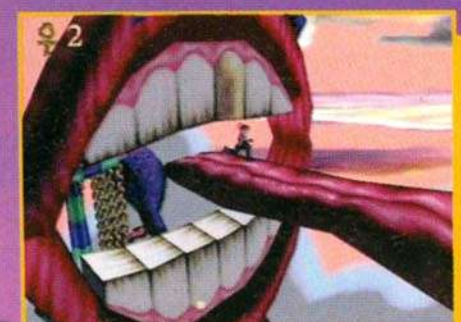


Kennen wir uns nicht?



PANDEMONIUM 2™

Ab November
für dich da!



Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE



System



Bald auch als PC CD-ROM

<http://www.bmginteractive.de>

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, the GEX character and Pandemonium 2 are trademarks of Crystal Dynamics
© 1997 Crystal Dynamics. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation Platinum-Nachschub erst im Frühjahr

Erst knapp sieben Monate alt hat sich die Platinum-Serie auf dem Markt als eigenständiges Label etabliert. Von den First Party-Titeln wurden laut SCEE europaweit bereits über 1 Million Einheiten abgesetzt. Ridge Racer und Tekken stellen mit jeweils über 200.000 verkauften Platinum-Exemplaren die erfolgreichsten Titel dar, Air Combat wurde sogar in höheren Stückzahlen als das Vollpreis-Produkt verkauft. Nachschub ist in den wenigen Monaten bis Weihnachten hingegen kaum mehr zu erwarten. SCEE plant einen weiteren Titel und Konami veröffentlicht im September die Budget-Version von International Track & Field. Die nächste Welle ist erst für März '98 angedacht.

PlayStation

PLATINUM

Do not underestimate the power of 20 million PlayStations!

Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) gab am 20. August bekannt, daß die weltweite Produktionszahl der PlayStation die 20 Millionen-Marke übersprungen hat. Teruhisa Tokunaka, Präsident von SCEI, bezifferte den aktuellen Stand der Produktionszahlen auf 8,5 Millionen Einheiten in Japan, 6,4 Millionen Einheiten in Nordamerika und 5,1 Millionen Einheiten in Europa. Die anhaltend steigende Nachfrage veranlaßte SCEI, die monatliche Produktion von 1,5 Millionen Einheiten (seit Mai) auf nunmehr 2 Millionen Einheiten zu erhöhen. Beachtlich daran ist vor allem die Tatsache, daß die europäische Produktionszahl ein ähnliches Niveau erreicht hat wie die nordamerikanische. SCEE visiert bis Januar '98 eine installierte Hardwarebasis von 6 Millionen Einheiten an. Allein in Deutschland wurden bis Ende August 1 Million PlayStation-Grundgeräte in den Handel abverkauft, wie SCEG auf der IFA in Berlin bekanntgab.

Die fantastischen Fünf

In dieser Ausgabe beschränken sich die Charts auf die momentan beliebtesten Titel der Redaktion, ab der nächsten play kommt Ihr, wie in zahlreichen Leserbriefen gewünscht, zu Wort. Schickt uns Eure Spiele-Highlights auf einer Postkarte an folgende Adresse: Redaktion play PLAYSTATION, Stichwort: Charts, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Unter allen Einsendungen verlosen wir, wer hätte es gedacht, drei unserer play PLAYSTATION-Shirts. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

1. G-Police (Psygnosis)
2. V-Rally (Infogrames)
3. Resident Evil Director's Cut (Virgin)
4. Oddworld Abe's Odysee (GT Interactive)
5. Formel 1 '97 (Psygnosis)

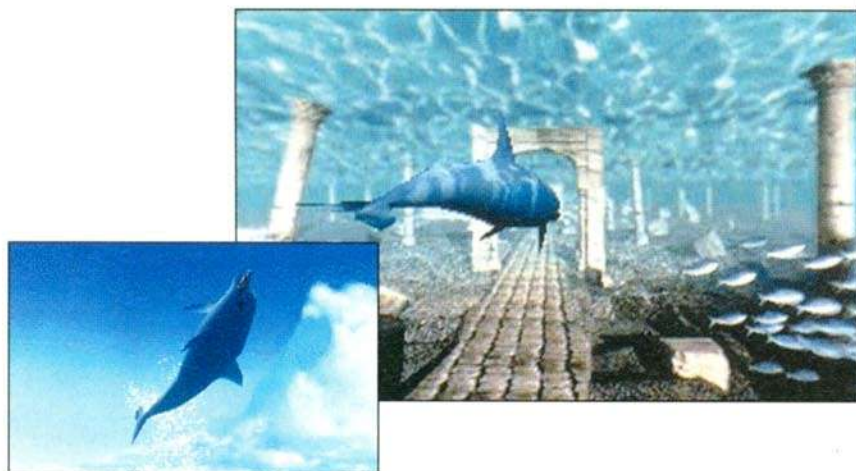


Depth

Musik-Adventure
SCEI

Ein Spiel ohne Story oder Ende, ohne Gewinner oder Verlierer - SCEI definiert mit Depth ein gänzlich neues Genre. Man steuert einen Delphin durch vorgerenderte, bildgewaltige 3D-Grafiken, deren meditative Wirkung den Spieler in einen Zustand der völligen Entspannung und inneren Ruhe versetzt. Vom Silent Space aus erhält man dabei durch die Wahl eines 3D-Symbols Zugriff auf zwölf verschiedene Speicherbanken von Musiksamples. Mittels eines virtuellen Acht-Spur-Mischpults ist es möglich, aus über 600 Soundmustern, deren Stilrichtungen von Drum'n Bass über Ambient bis hin zu House und Techno reichen, eigene Werke zu kreieren und abzumischen. Die psychedelischen Effekte im Hintergrund lassen sich durch die Colour Cycle-Funktion individuellen Bedürfnissen angleichen. In Japan war und ist Depth ein Riesenerfolg, Live-Performances von Top-DJs und eigens eingerichtete Depth-Chill Out-Räume sprechen Bände. Deutschland ist Raver- und PlayStation-Land: optimale Voraussetzungen für einen Überraschungshit!? (Testmuster: SCEE)

Erhältlich ab: 1998.



K-1 The Arena Fighters

Sportsimulation
THQ

Boxsimulationen sind auf der PlayStation alles andere als zahlreich vertreten. Nur JVC brachte bisher einen Genrevertreter unter dem Titel „Victory Boxing“ auf den europäischen Markt. K-1 The Arena Fighters, das gegen Ende des Jahres über THQ erscheinen soll, wartet mit insgesamt acht Boxern auf, deren Moves der Spieler zum Teil erst noch herausfinden muß. Polygongrafik, diverse Kameraperspektiven und eine Replay-Funktion gehören natürlich zum Standardrepertoire. Erhältlich ab: 4. Quartal



PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

Information

Lösungshefte ab
14,90 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

4-4-2 Fußball	69.-
Actua Golf 2	89.-
Actua Soccer Club Edition	77.-
Adidas Power Soccer Intern.	99.-
Cool Boarders	89.-
FIFA Soccer 97	64.-
Intern. Superstar Soccer deluxe	59.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
John Madden Football 98 (Okt.)	84.-
Kick Off '97	89.-
NBA Hangtime	89.-
NBA Live 97	64.-
NHL Breakaway (Okt.)	79.-
NHL Hockey 97	64.-
NHL Hockey 98 (Okt.)	84.-
NHL Powerplay Hockey	79.-
Onside Soccer	66.-
Player-Manager	89.-
Space Jam	66.-
Total NBA 97	79.-
Victory Boxing	89.-
Virtua Baseball 97	84.-
Virtual Pool	74.-
Virtual Tennis	74.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch	89.-
Broken Helix	89.-
Excalibur	89.-
Final Fantasy 7 (USA)	139.-
Legacy of Kain	79.-
Little Big Adventure	84.-
Overblood	84.-
Stadt der verlorenen Kinder	89.-
Suikoden	94.-
Swagman	84.-
Vandal Hearts	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Atari Arcade Greatest Hits	74.-
Bust a Move 3 (Okt.)	59.-
Namco Museum Piece 4	79.-
PaRappa The Rapper	89.-

Shoot-Action

Agent Armstrong (Okt.)	89.-
Contra	77.-
Crypt Killer	89.-
Cyberia	49.-
Epidemic - Kileak 2	79.-
Exhumed	84.-
Lifeforce Tenka	99.-
Machine Hunter	89.-
MDK (Nov.)	84.-
Mechwarrior 2	89.-
Poed	69.-
Ray Storm	79.-
Resident Evil	84.-
Resident Evil Direct. Cut (Nov.)	84.-
Spider	84.-
Syndicate Wars	84.-
Tiger Shark	89.-
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

2 Stück

Pads



79.-

Analog

Pad



59.-

Memory 1 MBit

29.-

Memory 8 MBit

69.-

Memory 24 MBit

89.-

Memory 48 MBit

109.-

Flight

Force



119.-

Verlängerung

10.-

RGB Scart Kabel

19.-

Link-Kabel

19.-

HF-Adapter (neu)

39.-

PSX Software

Racing-Games

Andretti Racing	79.-
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Okt.)	79.-
Blam! Machinehead	69.-
Burning Road	69.-
Destruction Derby 2	99.-
Extreme Games 2	79.-
Formel 1	109.-
Explosive Racing	89.-
Hardcore 4x4	69.-
Hard Boiled	84.-
Jet Rider	79.-
Micro Machines 3	94.-
Monster Trucks	94.-
Moto Racer (Okt.)	84.-
Porsche Challenge	79.-
Rage Racer	99.-
Rally Cross	79.-
Ray Tracers	79.-
Road Rage	84.-
Test Drive Off Road	89.-
Tokyo Highway Battle	89.-
Twisted Metal 2	89.-
V-Rally	89.-
Wipe Out 2097	99.-

Beat'em Up

Battle Arena Toshinden 3 (Okt.)	89.-
Iron & Blood	66.-
Perfect Weapon	84.-
Soul Blade	99.-
Tekken 2	109.-
Tekken 3 (Japan)	149.-
The Crow	84.-
Wargods	74.-

Strategiespiele

Battle Stations	84.-
Command & Conquer	99.-
Command & Conquer 2 (Nov.)	99.-
Mass Destruction	84.-
Monopoly	89.-
Transport Tycoon	79.-

Jump'n Run

Bubble Bobble 2	79.-
Crash Bandicoot	109.-
Croc (Okt.)	84.-
Herbs Adventure (Okt.)	89.-
Lost Vikings 2	74.-
Pandemonium	79.-
Rayman 2 (Nov.)	88.-

Flugsimulatoren

Ace Combat 2 (US)	109.-
Darklight Conflict	84.-
Descent 2	66.-
Independence Day	84.-
Nuclear Strike (Okt.)	84.-
Raging Skies	99.-
Rebel Assault 2	89.-
Soviet Strike	84.-
Wing Over	89.-
Wing Commander 4	84.-
Xenious 3D	79.-

Unsere Spiele des Monats:

Formel 1 '97

Erleben Sie die Formel 1-WM ab ca. 26.9.
Neu für Sony Playstation.

nur **109.-**

Oddworld

Abe's Oddysee durch fantastische Welten.
Neu für Sony Playstation.

nur **84.-**

Top-Angebote für die Playstation

Agent Armstrong (Okt.) 89.-

NHL Breakaway (Okt.) 79.-

Rapid Racer (17.10.) 99.-

Croc (Okt.) 84.-

Warcraft

2

84.-



Platin Edition 3

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

Nur Virtual Golf
PSX je nur **44.-**

Fantastic

Four

79.-



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.-**

Monster

Trucks

89.-



Platinum Edition

Air Combat, Ridge Racer, Tekken,
Wipe Out, Battle Arena Toshinden,

Nur Destruction Derby
PSX je nur **49.-**

Ray

Storm

79.-



Resident Evil DC (Nov) 84.-

Streetfighter Ex+ (Nov) 84.-

Discworld 2 (Nov) 89.-

G-Police (24.10.) 109.-

Ray

Tracers

79.-



WWF In Your House 49.-

Bubble Bobble Coll. 55.-

Alone in the Dark 2 55.-

Steel Harbinger 39.-

Parappa

The Rapper

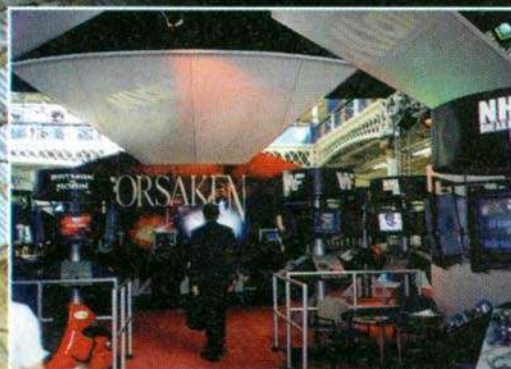
79.-



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!

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!

PlayStation™



Martin Weidner

ECTS 97

Die European Computer Trade Show (ECTS) erwies sich buchstäblich als Trendbarometer. Auf drei Hallen verteilt, stellten 179 Aussteller auf 18.500 qm, d.h., auf 30% mehr Standfläche als auf der letztjährigen ECTS, ihre Titel für das bevorstehende Weihnachtsgeschäft vor; ein Anhaltspunkt für die nachhaltig boomende Videospielebranche. Allein Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) belegte mit 100 PlayStations und einzelnen Produktinseln für SCE, Squaresoft, Namco und Psygnosis die gesamte West Hall des Olympia-Geländes. Chris Deering, Präsident von SCEE, unterbreitete am Eröffnungstag der Londonmesse seine Vision einer Branche, die bei weitem noch nicht ihren Höhepunkt erreicht habe, sondern erst im Begriff sei, ihr wahres Massenmarkt-Potential zu erkennen. Für das hohe Selbstverständnis der europäischen Industrie spricht darüber hinaus die Verleihung der ECTS Interactive Entertainment And Games Awards, „Oscars“, die, von Ray Cokes (Ex-MTV-VJ) im Royal Lancaster Hotel präsentiert, in 18 Kategorien vergeben wurden.



Electronic Arts

Den Schwerpunkt von Electronic Arts' PlayStation-Portfolio bildete natürlich die EA Sports-Schiene.

Madden NFL 98 und **NHL 98** stellen wir Euch bereits in dieser Ausgabe vor, weiterhin geplant sind eine komplett überarbeitete FIFA-Version unter dem Titel „**FIFA Soccer 98 WM-Qualifikation**“ und **NBA Live 98**, das über eine Reihe neuer Features verfügt, wie z.B. spieler-spezifische Dunks, eine eigene Liga, einen 3-Punkte-Wettkampf und einen Managementmodus, der NBA Draft, Gehälter, Spielertransfers und -verletzungen beinhaltet. Die Electronic Arts-Tochter Bullfrog Productions präsentiert mit **Theme Hospital** den zweiten Titel aus ihrer Designer Series, eine nicht ganz ernst gemeinte Krankenhaus-Wirtschaftssimulation, die als Nachfolger zu Theme Park zu verstehen ist. **Populous The Third Coming** war leider nur in einer sehr frühen Version zu sehen. Für Science Fiction-Fans aufschlußreich: Origin Systems veröffentlicht im Herbst '98 **Wing Commander Prophecy**, dem eine neu entwickelte Grafikengine und eine nach dem Konzept des Bladerunner-Entwicklers Syd Mead erstellte Storyline zugrunde liegen. Im weltweiten Vertrieb von Electronic Arts erscheint außerdem DreamWorks Interactives **Skullmonkeys**, ein 3D-Plattformspiel mit erstklassig animierten Charakteren und einer witzigen Storyline, das von den Machern des preisgekrönten Earthworm Jim geschaffen wurde. **ReBoot** schließlich, ein 3D-Action-Shooter nach der gleichnamigen TV-Serie, rundet Electronic Arts' PlayStation-line up nach oben hin ab.



FIFA Soccer 98



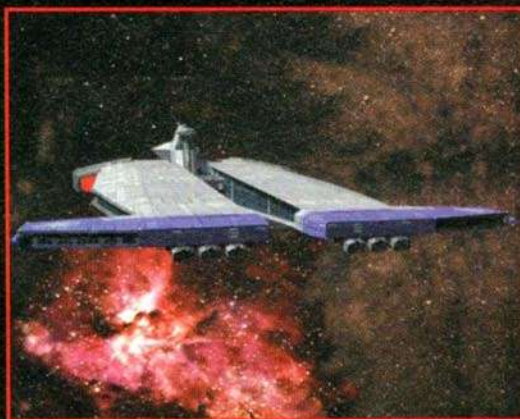
Populous The Third Coming



Theme Hospital



Skullmonkeys



Wing Commander Prophecy



ReBoot



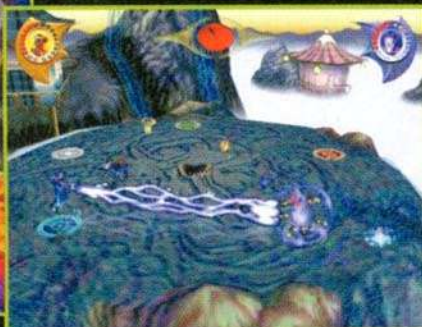
Batman & Robin



Crime Killer



Earthworm Jim 3D



Magic The Gathering Armageddon

Acclaim Entertainment Interplay Productions

Neben deutlich fortgeschrittenen Fassungen von **Batman & Robin** und **Forsaken** zeigte Acclaim Entertainment u.a. **Motocross**, das, ebenfalls von Probe Entertainment entwickelt, einen durchaus erfolversprechenden Eindruck hinterließ. **WWF Warzone** hingegen befand sich in einem recht frühen Entwicklungsstadium. Ankündigt wurden Taitos Tüftelspiel **Bust-A-Move 3**, das noch vor Weihnachten erscheinen soll, sowie **Spirit Master**, ein Prügelspiel im Fantasy-Gewand, und **Magic The Gathering Armageddon**. Interplay gab auf der ECTS einen Publishing-Deal mit Confounding Factor bekannt, einem neu gegründeten Entwicklerteam rund um Toby Gard und Paul Douglas, die zuvor bei Core Design als Lead Graphic Artist bzw. Lead Programmer an Tomb Raider arbeiteten. Als erstes Projekt ist Leviathan im Gespräch, ein Action-Adventure... Zu Interplays neuen PlayStation-Produkten gibt es leider nicht viel zu berichten: das futuristische Action-Rennspiel **Crime Killer** war in der auf der Messe gezeigten Version nicht gerade berauschend, und **Powerboat Racing**, **Earthworm Jim 3D** und **Star Trek Starfleet Academy** waren nur als PC-Version zu sehen.

Activision

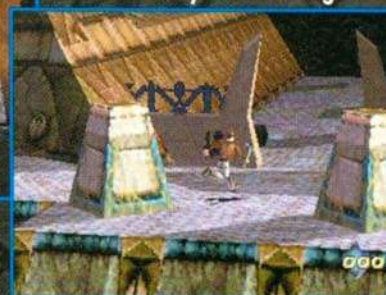
Auf der E3 im großen Stil vorgestellt wurde der Veröffentlichungstermin von **Apocalypse** kurzerhand auf Anfang '98 verschoben. **Beyond The Jungle**, das jüngste Jump'n Run-Abenteuer von Pitfall Harry, erscheint ebenfalls erst nach Weihnachten.



TOCA Touring Car Championship



Apocalypse



Pitfall 3D Beyond The Jungle

Codemasters

Nach Micro Machines V3 und Jonah Lomu Rugby stellt **TOCA Touring Car Championship** erst Codemasters' dritten Titel für die PlayStation dar. Nichtsdestoweniger zählte dieses Spiel neben Tomb Raider II, Metal Gear Solid und Resident Evil 2 zu den eindeutigen Highlights der ECTS-Messe. Das offizielle Spiel der AutoTrader RAC Touring Car-Meisterschaft vereint sämtliche Teams, Fahrer und Strecken der '97er Saison. Im Rennstall befinden sich Serienwagen wie Peugeot 406, Renault Laguna, Audi A4, Opel Vectra, Ford Mondeo, Honda Accord, Volvo S40 und Nissan Primera, die alle- samt, genauso wie die sieben Strecken, äußerst akkurat ihren realen Vorbildern nachempfunden wurden. Das anspruchsvolle und sehr realitätsnahe Fahrverhalten läßt sich wohl am ehesten mit V-Rally vergleichen. In der nächsten play PLAYSTATION wird sich zeigen, wer von beiden letztendlich das Rennen macht. Als Veröffentlichungstermin visiert Codemasters den 21. November an. Für Ende '98 ist bereits Colin McRae World Rally angekündigt.

UBI Soft

Smart Dog, ein Entwicklerteam um Dave Thompson (Sampras Extreme Tennis, Brian Lara Cricket), zeichnet für den ersten Titel aus UBI Softs neu ins Leben gerufenem Sports-Label verantwortlich. Als Persiflage auf trockene Tennissimulationen gedacht, spielt **Tennis Arena** vor den Pyramiden, im Colosseum und selbst im Grand Canyon. Jeder der zehn ausgefallenen Spielfiguren ist fließend animiert und fährt, wenn trotz des vielseitigen Schlagrepertoires nichts mehr gehen sollte, einen charakteristischen Powerschlag aus. Ungemein spritzig spielbar, wirkte Tennis Arena schon auf Anhieb sehr vielversprechend. Ein ausführlicher Test folgt voraussichtlich in unserer nächsten Ausgabe.



Tennis Arena



BMG Interactive

Neben Crystal Dynamics' **Pandemonium! 2** ist **Grand Theft Auto** mit Sicherheit der wichtigste BMG-Titel für das Weihnachtsgeschäft. Entwickelt von DMA Design, die dafür bekannt sind, eine eigenständige Spielidee nach der anderen aus dem Hut zaubern, sorgte **Grand Theft Auto** bereits im Vorfeld der Veröffentlichung für breites Aufsehen in der britischen Presse; eine Tatsache, die kaum verwundert, gilt es doch hier z.B. mit einem Tanklastzug das örtliche Polizeirevier in die Luft zu sprengen oder Schulbusse zu entführen; ein Fun-Rennspiel aus der Vogelperspektive, das thematisch und spielerisch völlig neue Wege beschreitet. Angenehm überrascht waren wir von dem völlig unterschiedlichen Fahrverhalten der Vehikel und von den vielfältigen Missionen. Die endgültige Fassung soll insgesamt fast 2.000 Kilometer Straßenwege, 20 Fahrzeuge und über 200 Missionen beinhalten; ein sehr vielversprechendes, weil originelles Spiel. Für das 1. Quartal '98 kündigte BMG Interactive das Echtzeit-Strategiespiel **Tanktics** an, das ebenfalls von DMA Design gemacht wird, sowie den Shooter **Special Ops** (Zombie Software), das Action-Adventure **Monkey Hero** (Blam!) und einen Soccer-Titel von Z-Axis.



Grand Theft Auto

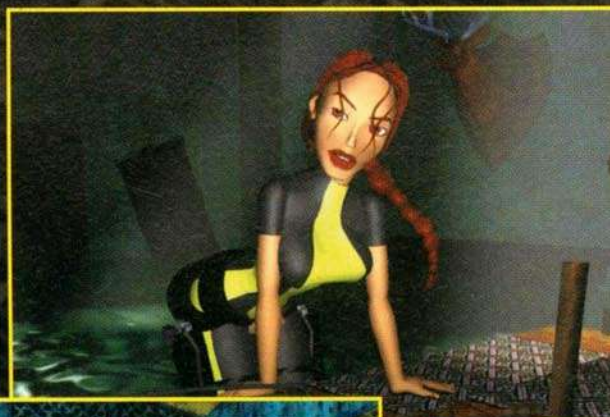


Monkey Hero

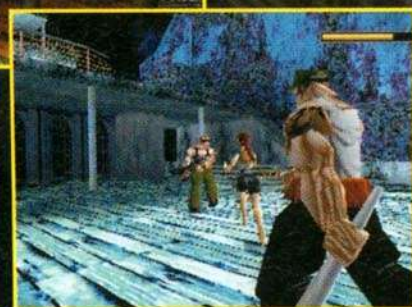
Eidos Interactive

Der eigentliche Blickfang am Eidos-Stand war weniger Tomb Raider II, sondern Lara Croft aus Fleisch und Blut. Rhona Metra ließ sich am zweiten Messtag kurz auf dem Stand blicken, um angesichts des massiven Blitzgewitters von Seiten der Fach- und Publikumspressen im Nu wieder die Flucht zu ergreifen, während im Hintergrund ihre von Dave Stewart produzierte CD „Beautiful Day“ aus den Boxen dröhnte. Die aus New York bekannten Fighting Force-Babes waren ebenfalls präsent, so daß in den ersten beiden Messtagen auf dem Eidos-Stand fast kein Durchkommen mehr möglich war.

Tomb Raider II war dem ungeachtet schon deutlich weiter fortgeschritten als in der Version, die uns in dieser Ausgabe als Preview zur Verfügung stand, und sah einfach überwältigend aus. Eine Veröffentlichung Mitte November scheint in greifbare Nähe gerückt zu sein. Als spielbare Versionen zeigte Eidos Interactive außerdem **Deathtrap Dungeon**, ein 3D-Action-Adventure, das auf Ian Livingstones Fighting Fantasy-Zyklus basiert, und **World League Soccer 98**, das offizielle Lizenzprodukt der Premier League, welches sehr flott und eingängig spielbar war. Der 3D-Shooter **Lunatik** war nur als PC-Version zu sehen.



Tomb Raider II



Lunatik



Beast



Deathtrap Dungeon



Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot

Virgin Interactive

31

Special Screen

Hudson Softs PlayStation-Adaption ihres coin-ops Bloody Roar Hyper Beast Duel erscheint früher als erwartet, nämlich bereits im November unter dem Titel „**Beast**“ in Europa. Beeindruckend an Hudsons erstem PlayStation-Titel sind vor allem die vielen Moves der acht Charaktere und die Möglichkeit, sich im Beast-Modus in stärkere Figuren zu verwandeln, die noch durchschlagskräftigere Attacks auf Lager haben. Westwood Studios **Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot** erscheint ebenfalls kurz vor Weihnachten. Gegenüber Tiberiumkonflikt wurde die Spielgrafik mit deutlich flüssigerem Scrolling und Transparenzeffekten aufgewertet. Während Capcoms lange erwarteter **Nachfolger zu Resident Evil** erst im April '98 als PAL-Version auf den Markt kommen soll, erscheint noch im Dezember ein **Street Fighter-Deluxe Pack**, das Super Street Fighter 2, die Turbo-Variante, Street Fighter Alpha 2 und dessen Gold-Version beinhaltet. Nur, wer greift angesichts solch geballter Street Fighter-Power zum Dumpingpreis noch zur neuesten PlayStation-Inkarnation Street Fighter EX Plus Alpha? Das in der letzten play PLAYSTATION vorgestellte Bleifuß 2 wurde übrigens leider gestrichen.

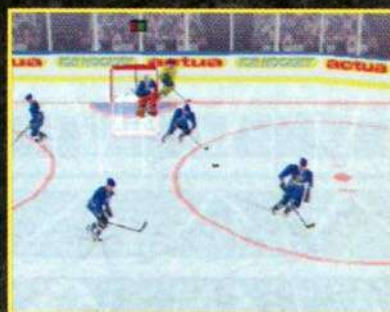
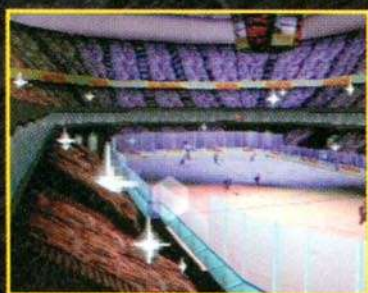
Sony Computer Entertainment Europe

Nicht kleckern, sondern klotzen! Sony Computer Entertainment Europe nahm die gesamte West Hall unter Beschlag und präsentierte auf 100 PlayStations und gewaltigen Großleindwänden ihre Spiele für das bevorstehende Weihnachtsgeschäft. Neue Titel konnte man aber fast an einer Hand abzählen. **Ghost In The Shell** von SCEI, eine Umsetzung des gleichnamigen Anime und Manga, konnte auf ganzer Linie überzeugen. Mit **Point Blank**, das im Januar veröffentlicht werden soll, stellte Namco ihr zweites Spiel vor, das die G-con 45 unterstützt. **Cool Boarders 2**, das ebenfalls für Januar geplant ist, **NHL Face Off 98**, **Everybody's Golf** und **Kula Quest** ergänzten die Produktpalette.



Ghost In The Shell

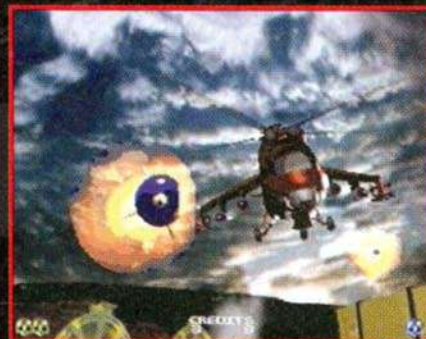




Actua Ice Hockey

GT Interactive

Da wir an dieser Stelle nicht auf 3D Reamls' PlayStation-Umsetzung ihres anrühigen Ego-Shooters eingehen dürfen, widmen wir uns wohl oder übel den beiden Midway-Spielen von GT Interactive. Während **Maximum Force** den zweiten Teil eines indizierten Lichtpistolen-Shooters darstellt, ist **Rampage World Tour** eine wüste Zerstörungssorgie quer durch alle möglichen Großstädte.



Maximum Force



Rampage World Tour



Formula Karts Special Edition



Telstar Electronic Studios

Manic Media Productions' **Special Edition** von **Formula Karts** tritt die Nachfolge der beiden Go Kart-Titel Super Karts und Manic Karts an. Dem Spieler stehen hier acht Karts zur Auswahl, die in Design, Handling und Performance deutlich variieren, sowie vier Spielmodi: Practice, Single Race, Championship und Arcade. Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm gesplittet.

Ocean Software

Ocean Software sicherte sich nach langem Ringen die europäischen Veröffentlichungsrechte an **Jersey Devil**, einem 3D-Jump'n Run, das von vielen als potentiell Highlight im Weihnachtsgeschäft gehandelt wird.



Supersonic Racers 2XS



Jersey Devil



Mindscape

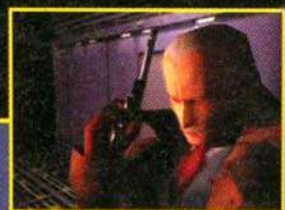
Neben den beiden längst überfälligen Titeln **World League Basketball** und **Super Football Champ**, einer Umsetzung des gleichnamigen Taito-Spielhallenautomaten, arbeitet Mindscape an **Supersonic Racers 2XS**. Mit 32 neuen Strecken und intelligenteren CPU-Gegnern versucht Supersonic Racers im zweiten Anlauf, Codemasters' Micro Machines V3 zu knacken.

Konami

Nagano Winter Olympics '98 war leider noch alles andere als fertiggestellt. Konamis brillantes International Track & Field, das im Oktober als Platinum Edition wiederveröffentlicht wird, läßt allerdings auf einen sehr guten Konkurrenztitel aus dem eigenen Haus hoffen. **Metal Gear Solid** wurde ebenfalls gezeigt. Entwickelt wird dieses vielversprechende, etwas andere Action-Adventure von demselben Team, das für das preisgekrönte Adventure Policenauts verantwortlich zeichnete.



Metal Gear Solid



VIDEO & GAME

Tel. 030 / 42 43 95 - 00

Spätservice 030 421 37 67

Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise

Importspiele Hier!

Tamagotchi 29,90
Dinkie Dino

SNES	Sega Saturn	Nintendo 64	Sony Playstation	
Asterix & Obelix PV 119	Albert Odyssey US 129	Konsole+Spiel Dt 389	Abe's Odysee Dt 89	Lost World Dt 89
Breath of Fire 2 Dt 109	Battle Station Dt 89	Lenkrad Dt 149	Ace Combat 2 US 119	Madden 98 US 119
Casper Dt 109	Bombberman Dt 99	Antennenkabel Dt 49	Agent Armstrong Dt 89	MDK US 119
Civilisation US 129	Command & Conquer Dt 99	Blast Corps Dt 119	Analog Pad JP/Dt 99/59	Magic the Gatering Dt 89
Chrono Trigger US 144	Croc Dt 89	Bombberman JP 189	Andretti Racing 97 Dt 89	Mechwarrior 2 Dt 94
Donkey Kong 2 GV 109	Crypt Killer Dt 94	FIFA Soccer 97 Dt 119	Battlestation DT 89	Mega Man X 3 Dt 79
Donkey Kong 3 Dt 129	Dawn of Darkness US 119	Goemon-Myst. N. JP 189	Bedlam DT 94	Micro Machines V Dt 99
Donald in Maui Mall. Dt 129	Daytona Champion Ed Dt 99	Human GP F1 JP 199	Bushido Blade JP 139	NBA Hang Time Dt 89
Demolition Man Dt 79				NBA in the Zone II Dt 99
Dschungelbuch Dt 79				Nascar Racing Dt 94
Earth Worm Jim 2 Dt 49				Need for Speed 2 Dt 89
Final Fight 3 Dt 109				Ogre Battle US 119
Front Mission 2 Jp 149				Power Move Wrestling Dt 89
FIFA Soccer '97 Dt 119				Pro Pinball the Web Dt 89
Harvest Moon US 129				Pandemonium Dt 89
Jungle Strike DV 109				Pro Wrestling 2 JP 139
König der Löwen Dt 79				Player Manager Dt 94
Lufia Dt 109				Porsche Challenge* Dt 89
Lufia 2 US 139				Powerplay Hockey Dt 79
Mechwarrior 2 Dt 109				Power Rangers Pinnball Dt 89
Mega Man 7 Dt 109				Rage Racer* Dt 99
NHL Hockey 97 Dt 119				Rally Cross* Dt 89
NBA Live '97 Dt 119				Rayman 2 US 119
Operation Starfish Dt 59				Rebel Assault 2 Dt 94
Primal Rage Dt 69				Return Fire Dt 59
Pinocchio PV 99				Resident Evil Dt 99
Super Turrican 2 Dt 59				R.I.O.T. Dt 79
Syndicate Dt 69				Road Rage Dt 89
Sim City Dt 79				Saga Frontier JP 159
Sim City 2000 Dt 119				Sentient* Dt 99
Secret of Evermore Dt 109				Soul Blade* Dt/US 99/119
Superstar Soccer deluxe Dt 129				Speedster* Dt 89
Super Mario RPG US 139				Spider Dt 89
Streetfighter Alpha 2 Dt 79				Star Trek Generation US 119
Terranica Dt 119				Soviet Strike Dt 89
Tetris Attack Dt 79				Streetfighter Ex JP 169
Time Cop Dt 109				Suikoden Dt 94
Theme Park Dt 99				Superstar Soccer Pro Dt 89
Tetris & Dr. Mario Dt 89				Swagman Dt 94
Urban Strike Dt 89				Syndicate Wars Dt 89
Waterworld Dt 109				Tenka Dt 99
Worms Dt 119				Test Drive* Dt 99
WWF Wrestlemania Dt 79				Time Crisis JP 179
Yoshi's Island Dt 119				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

Sonstiges	Umbauten+Kit
Soundtracks auf Anfr. 69	SNES 60 Hz Umbau 99
z. B. Ogre Battle	Sony PSX Bausatz 39
Manga Video auf Anfr.	RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster 89
Players Guide auf Anfr.	Saturn 60 Hz Umbau 99
z. B. Tekken 2 34	US/JP Umbau N 64 19
Final Fantasy VII 39	
Pandemonium 34	
Shadow of Empire 34	
Crash Bandicoot 34	
Resident Evil ab 29	
Legacy of Kain 34	
Zeitungen - Blood Games 10	
EGM/EGM 2 je 14	
Game Fan 14	
Fighting Gamers Buch 39	
Turok 34	

Nintendo 64	Starfox Adapter: 49,90 DM	Umbauten auf Nachfrage
Joystick Dual US 119		
Memory Card Dt 39		
Memory Card 1Meg Dt 49		
Memory Card 5 Meg Dt 79		
Mission: Impossible US 179		
Mario Kart Dt 99		
Multi Racing Championchip US 179		
NBA Hang Time Dt 129		
Pad Dt 59		
Rev Limi JP auf Anfr.		
Superstar Soccer Dt 139		
Star Fox incl. Vibr. US 189		
Shadow of Empire Dt 149		
Tetrisphere US 179		
Waverace Dt 99		
Wild Shoppers US 179		
Turok Pal/US 139/179		
Verlängerungskabel Dt 24		
Pilotwings Dt 119		
Wayne Gretzky Hockey US 169		
Cruis'n USA US 179		
Lamborghini US 179		
War Gods US 179		
Sonic Wings Assault US 179		
Mario Dt 99		
Universaladapter ab 29		

Sony Playstation	Command & Conquer Dt 94	Contra Legacy of War Dt 89	Crow Dt 89	Dark Stalker Dt 69	Destruction Derby 2* Dt 99	Disruptor Dt 69	Dragon Ball Z GT JP 140	Excalibur Dt 99	Exhumed Dt 89	Fantastic Four Dt 89	Fatal Fury-Real Bout Dt 89	FIFA Soccer 97 Dt 69	Final Fantasy Tactics JP 149	Final Fantasy VII US 149	Formel 1 '97 incl. Dt 119	Memory Card 1Meg NB Dt 94	Hardcore 4x4 Dt 94	Hexen Dt 94	Horned Owl Dt 94	Iron & Blood Dt 89	Jewels of Oracle Dt 89	Legacy of Kain Dt 89	Little Big Adventure Dt 89	Moto X Dt 94	Manic Kart's Dt 89	Mass Destruction Dt 89
------------------	-------------------------	----------------------------	------------	--------------------	----------------------------	-----------------	-------------------------	-----------------	---------------	----------------------	----------------------------	----------------------	------------------------------	--------------------------	---------------------------	---------------------------	--------------------	-------------	-------------------------	--------------------	------------------------	----------------------	----------------------------	--------------	--------------------	------------------------

alle Dt Titel auch als ungebremste US Version lieferbar!!!	
Laden/Versand	
Danziger Str. 124	
Ecke Greifswalder Str.	
PSX-Umbauchip	
zum Selbsteinbau	
incl. Anlgt.	
nur 39,90	
SPEZIALUMBAU	
PSX	
ohne Vorbooten	
nur 79,90 DM	

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus**MARZAHN**
Marzahner Promenade 47
neben A-Z**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

NHL 98 Powerplay

Martin Weidner



Fünf Kameraperspektiven stehen zur Auswahl.



Oft wird mit harten Bandagen gekämpft.



Für das '98er Update wurden etliche neue Spieler- und Goalie-Animationsphasen per Motion Capture eingefangen.

Nur selten gelang es einem Publisher, die Quintessenz einer Sportart adäquat auf Konsole umzusetzen. Virgin Interactives NHL Powerplay 96, das in Europa aus stichhaltigen Gründen ohne Anhängsel veröffentlicht wurde, nimmt in der Tat eine Ausnahmestellung in der Eishockey-Sparte ein. Derartig intuitiv, variabel und spritzig spielte sich seit EA Sports' NHL 94 kaum eine andere Eishockeysimulation. Dem optisch aufsehenerregenderem NHL Breakaway 98 zum Trotz läßt es Radical Entertainment auf einer sanften Frischzellenkur beruhen.

Individuelle Trikotagen mit Spielernamen und -nummern verleihen der grafischen Präsentation noch mehr Authentizität. Die Grafiken-Engine ist aber im wesentlichen dieselbe geblieben, die NHL Powerplay 96 so erfolgreich werden ließ, adäquat und makellos.

Nichtsdestoweniger blieben in der „alten“, erst Ende Juni erschienenen PAL-Version noch einige Wünsche offen, und gerade die hat sich Radical Entertainment zu Herzen genommen. NHL Powerplay 98 gewährt nun Transfers, d.h., es ist spielend möglich eigene Dream Teams zu erstellen. Eine Vielzahl offensiver und defensiver Spielzüge ergänzt die taktischen Möglichkeiten. Daß sich die NHL und die NHLPA auf dem Stand der aktuellen '97er Saison befinden, versteht sich fast von selbst, daß die konsolengesteuerten Kufencracks noch intelligenter agieren als in der vorherigen Version, ist schon beachtlicher. Sicherlich könnte man Virgin dafür tadeln, ihr Erfolgsprodukt NHL Powerplay nur „marginal“ zu verbessern.

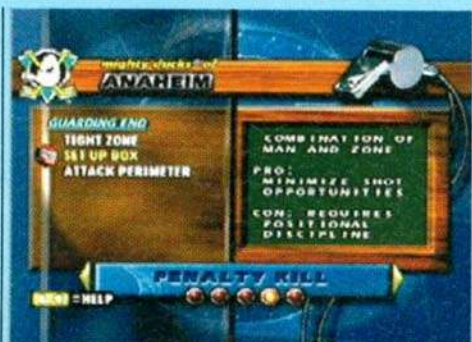
Solange die unvergleichliche Spielbarkeit erhalten bleibt, ist uns das aber herzlich egal. Nur sollte sich Virgin nicht, wie seinerzeit EA Sports, auf dem falschen Fuß erwischen lassen. Sollte alles nach Wunsch verlaufen, findet Ihr bereits in der nächsten play PLAYSTATION unseren Vergleichstest „NHL Powerplay 98 vs. NHL 98 vs. NHL Breakaway 98“.



Neben Spielertransfers ist es auch möglich, eigene Kufencracks zu kreieren.



Der Statistikteil fällt, wie gewohnt, sehr umfassend aus.



An Taktiken stehen einem 6 offensive, 6 defensive, 3 Powerplay- und 3 Penalty Kill-Möglichkeiten offen.



information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-8
- Hersteller: Virgin Interactive Entertainment
- Entwickler: Radical Entertainment
- Testmuster: Virgin Interactive Entertainment
- Erhältlich ab: November

Das **play** PLAYSTATION-ABO

Steh' zu Deinem Game
und greif Dir das ultimative
play PLAYSTATION-Shirt!
Abonnier' noch heute
und schon morgen
gehört Dir die Macht!



Abo
Dir
eins!

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 10% gegenüber dem Einzelkauf!
- das T-Shirt unterstreicht Eure Kompetenz und Attraktivität!?
- und mal ehrlich: ein ersparter Fehlkauf, und Euer Abo hat sich schon mehr als ausgezahlt!

Markus Weihrich

Nuclear Strike



Der AH 64 Apache Longbow Angriffshelikopter ist eine der mächtigsten Waffen im Arsenal der U.S.-Streitkräfte. Ausgerüstet mit einer Panzerung, die ihn unempfindlich gegenüber Beschuß bis zum Kaliber .50 AE (12,7mm) macht, und mit Zwillingturbinen,

In Nuclear Strike, Electronic Arts' neuestem Sequel aus der Strike-Serie, die bereits auf den 16-Bit-Konsolen für Aufregung sorgte, könnt Ihr Euch hinter den Steuerknüppel eines dieser Wunderwerke der Technik klemmen, um die Welt vor einer nuklearen

Ersatzwaffen, Munition, etc.

Eure Aufgaben sind übrigens nicht neu - wieder einmal gilt es, Kopiloten zu befreien, feindliche Radaranlagen zu zerstören oder Generäle zu kidnappen, um durch sie Zugang zu geheimen Informationen zu erlangen. Was Tausende

intro



die ihn bis auf eine Geschwindigkeit von 140 Knoten beschleunigen können, ist er der Alptraum jedes Landes, das nicht über entsprechende Flugabwehrraketen verfügt. Beim zweckmäßigen, martialisch anmutendem Design des Apache wurden keine Kompromisse eingegangen, schließlich galt es, eine Unmenge von Sensoren und verschiedenste Waffensysteme, darunter eine 30mm Bordkanone und je nach Einsatzziel unterschiedlich bestückbare Raketenabschlußvorrichtungen, anzubringen.

Katastrophe zu bewahren. Allerdings bleibt es nicht dabei. Im Laufe der Missionen stehen Euch zwölf verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung, die Ihr entsprechend Euren Aufgaben einsetzen könnt und müßt, unter anderem etwas schwerfällige HUEY-Helikopter, stark gepanzerte Luftkissenboote, Flugzeuge vom Typ Harrier und ein Abrahams-Panzer.

An der altbewährten Steuerung, die bei allen Fahrzeugen ähnlich ist, hat sich bei Nuclear Strike gegenüber dem PlayStation-Vorgänger Soviet Strike nicht viel geändert. Denjenigen unter Euch, denen die Orientierung bei Soviet Strike im Vergleich zu den 16-Bit Versionen einige Probleme bereitet hat, weist ein Pfeil die Richtung zum nächsten Missionsziel, zu

von Konsolenzockern begeistert hat, muß ja auch nicht unbedingt verbessert werden. Das strategische Element wird diesmal allerdings stärker betont. Keine Angst, natürlich wird es nach wie vor möglich sein, Missionen in altbewährter Weise getreu dem Motto



Auf der Übersichtskarte werden die einzelnen Missionsziele durch blaue Diamanten (links im Bild) dargestellt.



Das Kurzstreckenradar links unten im Bild zeigt Euch die Freund-Feind-Verteilung im Nahbereich an.



Die ASAT-Missiles müssen vor dem Start zerstört werden.



Vor dem Start könnt Ihr Euren Helikopter individuell mit Waffen bestücken lassen.



In höheren Missionen wartet der Feind mit größeren und stärker gepanzerten Fahrzeugen auf. Hier heißt es, auf die Wendigkeit des Helis zu zählen, um den gegnerischen Raketen auszuweichen, sofern man keine ECM-Jammer eingepackt hat.

„Seek and destroy“ zu meistern. Allerdings werdet Ihr in höheren Leveln auch Bodentruppen befehligen, um mit ihnen gleichzeitig konzentrierte Angriffe starten zu können.

Bereits vor dem ersten Einsatz seht Ihr Euren alten Bekannten General Earle wieder, der auch diesmal Euer befehlshabender Offizier sein wird. Nach dem Missionsbriefing könnt Ihr den Super Apache mit verschiedenen Waffensystemen ausstatten, um ihn optimal auf den kommenden Einsatz abzustimmen. Schon beim ersten Anspielen von Nuclear Strike fällt sofort auf, daß die Grafikengine stark verbessert wurde. Sanft scrollt der Bildschirm in alle Richtungen, das in Soviet Strike störende Ruckeln konnte fast auf Null reduziert werden, obwohl auch Nuclear Strike mit real abgefilmten Hintergründen aufwartet.

Zur Orientierung während des Einsatzes dient neben dem oben erwähnten Richtungspfeil die vom Vorgänger bekannte Übersichtskarte, auf der Eure Missionsziele



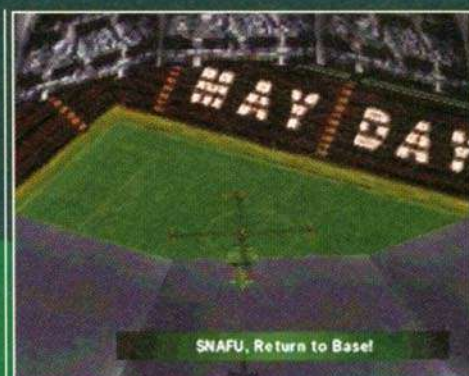
Die Agentin Naja muß um jeden Preis vor der feindlichen Übermacht beschützt werden - ohne sie kann der Einsatz nicht erfolgreich beendet werden.

sowie nicht versteckte Power Ups angezeigt werden. Ein weiteres nützliches Feature stellt das Kurzstreckenradar dar, das Euch Objekte in unmittelbarer Nähe des Choppers anzeigt. Zu Beginn jedes Einsatzes stehen Euch drei Leben zur Verfügung, Extraleben in Form von Erste-Hilfe-Kästen sind ebenfalls vorhanden und durch An-Bord-ziehen von Armorrepair mittels der Seilwinde kann Eure Panzerung erneuert werden.

Die Gegner versuchen Euch, das Leben mit allen Mitteln zu versauern. Gegen Boden-Luft-Raketen schützt Euch die intelligente Panzerung des Apache, gegen



Euer Einsatz führt Euch auch zu einer archäologischen Ausgrabungsstätte, die Ihr, wie alles andere, in Schutt und Asche legen könnt.



Auf diesem trostlosen Bild ist das Olympiastadion der nordkoreanischen Hauptstadt kurz nach der Explosion eines nuklearen Sprengsatzes zu sehen.



Um den unabhängigen Cash davon zu überzeugen, daß es lukrativ für ihn ist, für Strike Net zu arbeiten, liefert Ihr eine Kiste voller Wertsachen vor seiner Villa ab.



Der Richtungspfeil zeigt Euch zwar den kürzesten, nicht aber unbedingt den ungefährlichsten Weg zum nächsten Einsatzziel.

verbale Angriffe „Have some of this!“ hingegen hilft nur ein gezielter Feuerstoß aus der Bordkanone, der den kleinen Widerlingen das Maul stopft. Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger deuten darauf hin, daß Nuclear Strike wieder ein echter Hit werden könnte. Das Manko bei Soviet Strike waren aber nicht die Kleinigkeiten, wie fehlende Orientierungshilfen, sondern der zu hohe Schwierigkeitsgrad. Ob Electronic Arts diesen Fehler noch einmal begeht, kann nur der Test der Vollversion zeigen, da die Preview-CD bei weitem nicht alle Power Ups enthält.

information

- Genre: Shooter
- Spieler: 1
- Hersteller: Electronic Arts
- Entwickler: Electronic Arts
- Testmuster: Electronic Arts
- Erhältlich ab: 2. Oktober

Martin Weidner

Forsaken

intro



Seit der Fusion mit Acclaim Entertainment hat sich das Software-Portfolio des britischen Entwicklers Probe Entertainment sehr gewandelt. Neben einigen Produkten, die aus vertraglichen Bindungen noch für andere Publisher fertiggestellt wurden (Hexen für GT Interactive, das indizierte Die Hard Trilogy für Fox Interactive), entstanden in den Croydoner Studios für Acclaim bislang lediglich Alien Trilogy und Fantastic Four; eine auf den ersten Blick etwas magere Ausbeute. Neben dem sehr erfolgversprechend wirkenden Batman & Robin arbeitet Probe aber bereits seit Weihnachten '95 an einem weiteren Projekt, das unter dem bezeichnenden Titel „Forsaken“ erstmals auf der E3-Messe vorgestellt wurde. Erklärtes Ziel der Entwickler war es, einen 360 Grad Ego-Shooter

zu kreieren, der das Potential der PlayStation gebührend ausreizen sollte, d.h., von Hardwarefunktionen wie Transparenz- und Light Sourcing-Effekten wurde intensiv Gebrauch gemacht; eine Tatsache, die auch das Gameplay nachhaltig prägt. Die Quantum-Mine z.B. dreht sich bläulich schimmernd um ihre eigene Achse, d.h., wer um eine Ecke biegt und unvermittelt bläulich aufleuchtende Wände bemerkt, sollte fluchtartig abwenden. Erstklassige Special Effects und eine schneidige 3D-Engine schaffen für sich genommen noch lange kein gutes Spiel.

Dessen war man sich bei Probe aber durchaus bewußt, denn der erste fertiggestellte Level ließ das spielerische Potential des Titels bereits erahnen. Die Pioncycles,



Zu der Purgis kommen im weiteren Spielverlauf drei neue Minenvarianten hinzu. Die Pine z.B. feuert ein Bündel Raketen auf sich in unmittelbarer Nähe aufhaltende Schiffe ab, während die Quantum in einer gewaltigen Explosion detoniert.



Die einzelnen Waffensysteme reichen von fluoreszierenden Lasergarben, Flammenwerfern (Pyrolites) und reflektierenden Deluxe-Versionen der Pulsar über Kurzstrecken-Laserbündel (Suss Guns) und aufladbare Trojax bis hin zu Power Pods, die die Durchschlagskraft der Waffensysteme um den Faktor 3 erhöhen.



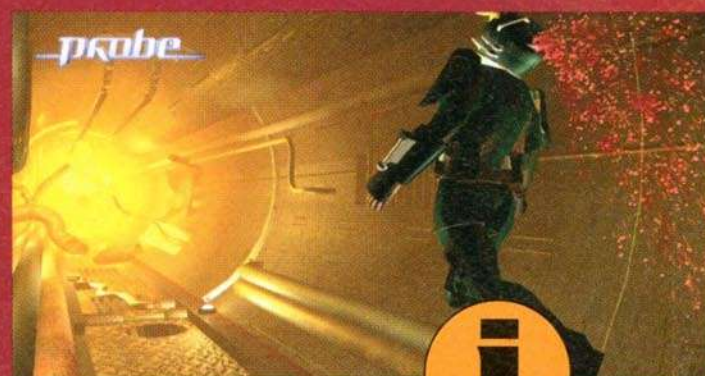
Im Solo-Modus soll die finale Fassung insgesamt 15 Level umfassen.



Einfach illuminierend...

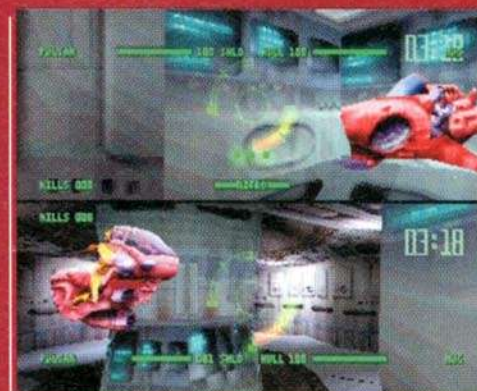
waffenstarrende Raumgleiter, lassen sich nämlich sehr weich durch die Röhrensysteme steuern. Galt es in Interplays ähnlich konzipierter Descent-Reihe, lediglich Key-

cards aufzulesen und sich einen Weg zum Reaktorkern zu bahnen, fällt der Missionsstrang in Forsaken merklich vielschichtiger aus. Die differierende Performance der Gleiter und das mächtige Waffenarsenal stehen darüber hinaus für taktische Feinheiten ein. Wurden Descent 1&2 von Interplay noch sehr nachlässig auf Konsole portiert, entwickelt Probe die PlayStation-Version parallel; und daß Forsaken die Lücke schließen wird, die die Konkurrenz nicht in der Lage war auszufüllen, steht bereits jetzt außer Frage.



information

- Genre Ego-Shooter
- Spieler 1
- Hersteller ..Acclaim Entertainment
- Entwickler ..Probe Entertainment
- Testmuster ..Acclaim Entertainment
- Erhältlich ab 1. Quartal '98



Für den Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus wurden eigens acht neue Missionen entworfen.



Die Pulsar stellt die Standardbewaffnung der 16 Pioncycles dar.

second to none Tel. 07171- 928892

Computer- und Videospiele Ab 2 Spielen liefern wir Versandkostenfrei!



SONY PLAYSTATION

DM

SONDERANGEBOTE

SOFTWARE

Ace Combat 2 (us)	115.-
Abe's Odyssey (us)*	115.-
Broken Helix (us)	115.-
Bushido Blade (jp)	139.-
Croc (us)*	115.-
Deathtrap Dungeon (us)*	115.-
Fighting Force (us)*	115.-
Final Fantasy 7 (us)	119.-
Golden Nugget (us)*	115.-
Hercules (us)	115.-
Hercs Adventure (us)	115.-
Lost World:JP (us)	115.-
Magic:Gathering (us)*	115.-
NHL Breakaway (us)*	115.-
Ogre Battle (us)	115.-
Raystorm (us)	115.-
Director's Cut (us)*	115.-
SF2 Collection (us)*	115.-
SF Ex + (jp)	139.-
Syndicate Wars (us)	115.-
Time Crises +Gun (us)*	a.A.
Tobal No.2 (jp)	139.-
Warcraft 2 (us)	115.-

Abe's Oddyssey (dv)*	85.-
Agent Armstrong (dv)*	85.-
Buster Bros. Coll. (dv)*	85.-
Discworld 2 (dv)*	85.-
ISS Pro (dv)	95.-
Fantastic Four (dv)	85.-
Fighting Force (dv)*	85.-
Formel 1 97 (dv)*	97.-
G-Police (dv)*	85.-
Lost World (dv)	85.-
Magic:Gathering (dv)*	85.-
Monster Truck (dv)*	95.-
Nuclear Strike (dv)*	85.-
Overboard (dv)*	85.-
Pandemonium2 (dv)*	85.-
Porsche Challenge (dv)	79.-
Rage Racer (dv)	95.-
Rapid Racer (dv)*	85.-
Raystorm (dv)	85.-
Soul Blade (dv)	95.-
Syndicate Wars (dv)	85.-
Super Pang Coll. (Dv)*	85.-
Transport Tycoon (dv)	79.-
V-Rally (dv)	85.-
War Gods (dv)*	85.-
Warcraft 2 (dv)	85.-

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)	79.-
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
Abe's 0. 85.- 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



Crash Bandicoot 2

Cortex Strikes Back

Götz Hintze



Geschafft: der erste Endgegner muß in einer witzigen Plattform-Hopserei überlistet werden.

Unter Crash Bandicoot, seines Zeichens außerordentlich begnadeter Beutedachs für Jump'n Run-Situationen, hat ja seinen eigenen Erzfeind: Dr. Neo Cortex, seines Zeichens wiederum ein außerordentlich begnadetes Genie auf dem Gebiet der Genmanipulation und bedauerlicherweise auch des totalen Wahnsinns. Nachdem Crash den verhassten Dr. Cortex besiegt hatte, stürzte dieser aus einem Ballon, der seine Festung des Bösen umkreiste, und landete in einer geheimen, unterirdischen Höhle. Genau hier beginnt die Abenteuer tour von Crash Bandicoot 2, da der Doktor natürlich finstere Rachepläne schmiedet. Zufälligerweise trifft man in dem Höhlensystem alte Bekannte wie Dr. N. Brio und Ripper Roo, es werden jedoch auch neue Charaktere eingeführt: Gin, Kimodo Mow, Joe, und auch Crashs kleine Schwester läßt sich blicken. Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back wirkt räumlich doppelt so groß wie das Original und versetzt den Spieler in eine Reihe von Warp-Räumen oder „zentralisierten Räumen“, die aus vielen Bereichen bestehen. Dort können die Spieler gleichzeitig aus fünf bis sechs Leveln auswählen, was zu einem sehr beweglichen, nicht-

linearen Weg durch das Spiel führt. Der Spieler entscheidet, welchen Weg er gehen möchte, oder vielmehr, auf welchem spektakulärem Wege Crash durch das Szenario jumpen soll. Die Vorabversion bringt genauso viel Fun und Hektik wie der Vorgänger, hat aber noch mehr Specials zu bieten. Alte und auch die neugewonnenen Crash-Fans dürfen ein dreidimensionales Adventurespiel genießen, das dem Gameplay neue Tiefen verleiht, den Spieler mit anspruchsvollen Rätseln kon-

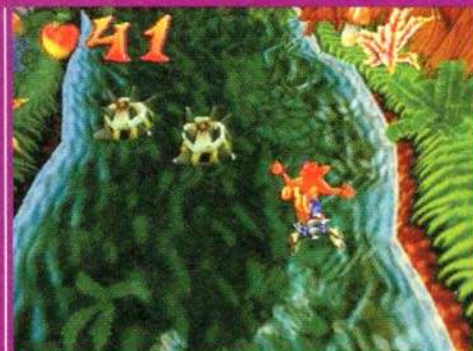
Sony Computer Entertainment beweist erneut, daß es die allerheißesten Original-Videospiele auf den Markt bringt und verkündet stolz, daß ab Dezember Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back exklusiv für die PlayStation erhältlich sein wird. Der Vorläufer war einer der erfolgreichsten Konsolentitel des Jahres 1996 und somit lag die Möglichkeit einer Fortsetzung auf der Hand. Es scheint eine Gepflogenheit von Film- und Computerspielbösewichten zu sein, daß sie immer wieder auf Rache sinnend zurückkehren, um so dem Publikum einen zweiten Teil zu bieten. Auch unser alter Bekan-



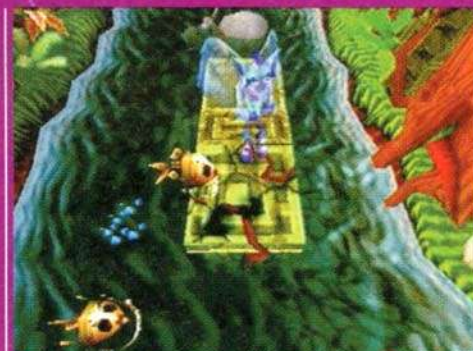
Eine rasante Schlittschuhfahrt bringt den Kreislauf so richtig auf Zack.



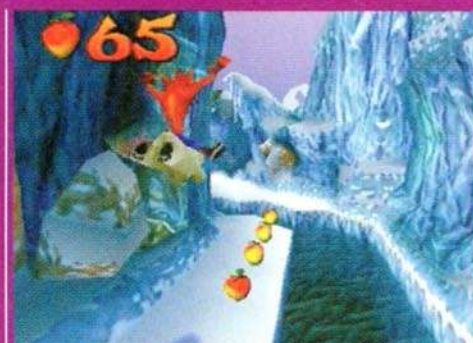
Schuld hat die Robbe: Crash wird zum Engelchen.



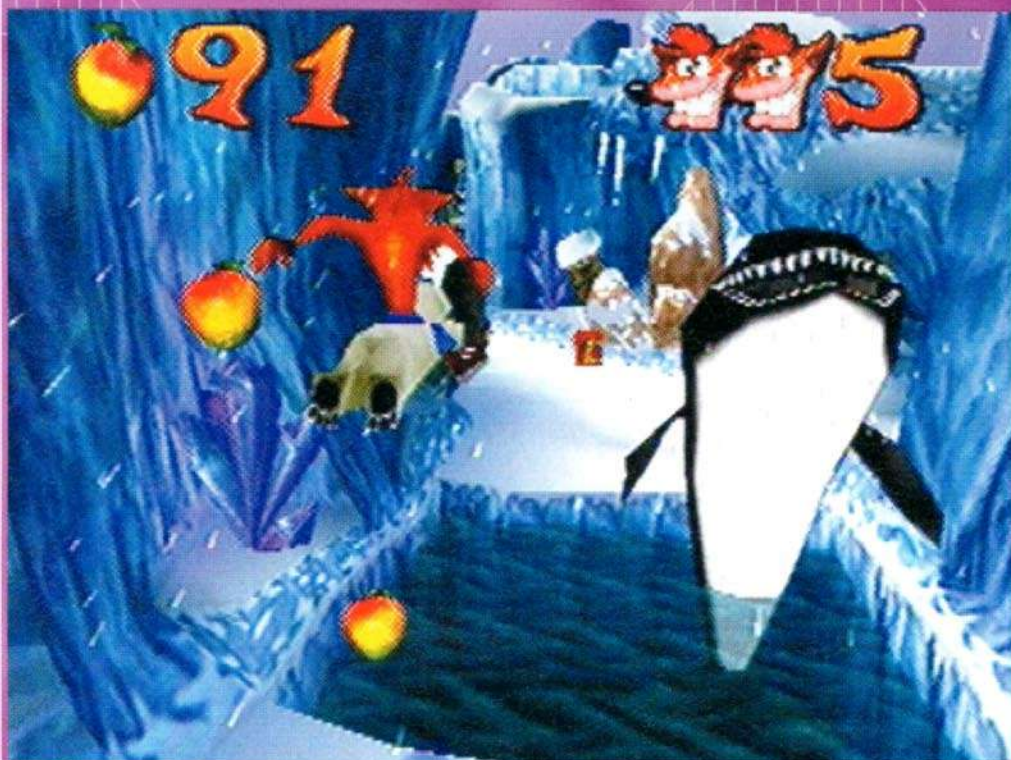
Freihändig umschippert Crash mit seinem Jetbike Minen.



Grafisch reizt Crash die PlayStation bis ins letzte aus.



Die Äpfel werden im Sprung mitgenommen.



Auf dem Eisbär im Sprung am Killerwal vorbei - Crash ist ein wahres Multitalent.

frontiert und gleichzeitig eine ansprechende Spielsteuerung aufweist. Cortex Strikes Back zeigt sich als würdiger Nachfolger eines tatsächlichen 3D-Action-Plattformspiels und bietet wirklich die absolute Kontrolle über die Bewegungen des Titelhelden, selbst noch mitten im Sprung oder kurz vor der Landung. Und hier kann unser agiler, kleiner Dachs wirklich mit einer Menge von Moves auftrumpfen: naturgemäß kann er rennen, springen, hüpfen und sich drehen. Bis hier also ist zu einem durchschnittlichen Leser der play PLAYSTATION kein Unterschied. Aber damit nicht genug, Crash ist diesmal auch in der Lage, zu rutschen, mittels eines Raketenrucksacks zu fliegen, Jetski zu fahren, sich unter Hindernissen durchzuhan-

geln, Eisflächen mit Schlittschuhen zu überqueren, auf Eisbären zu reiten und Gräben zu überspringen und... und... und. Die wenigsten unserer Leser pflegen diese Hobbys regelmäßig - oder? All diese Special Moves benötigt man aber tatsächlich, um sich in allen Kameraperspektiven in den komplett animierten, verschiedenen Welten zu bewegen, neue versteckte Level, Unterlevel und andere Geheimnisse zu entdecken. Die Hintergründe der jeweiligen Welten sind phantastisch modelliert und sehr detailgetreu und farbenprächtig dargestellt. Bei den Musik- und Soundeffekten und den dargestellten animierten Figuren zeigt sich deutlich, daß hier eine Gruppe von professionellen Filmeffektkünstlern zusammensaß, um



Der Background hat Trickfilmqualität, oder?



Ohne Gravitation sieht das Äpfelsammeln leichter aus als es ist.



Crash bereitet sich auf die Schwerelosigkeit vor.

einen hohen Qualitätsstandard zu erreichen. Man hat mehr den Eindruck, einen Darsteller in einem computerhergestellten Animationsfilm zu lenken, als das Gefühl, den Held eines Konsolenspiels zu steuern. Also fangt am besten jetzt schon an, Eure Wunschzettel für Weihnachten zu schreiben, und setzt dabei Cortex Strikes Back ganz an die Spitze. Es lohnt sich bestimmt!



Unser Beutedachs wird heute leicht angegrillt serviert.



information

- Genre: Jump'n Run
- Spieler: 1
- Hersteller: SCEE
- Entwickler: .. Universal Studios/
..... Naughty Dog
- Testmuster: SCEE
- Erhältlich ab: Dezember



Fabian Döhla

Powerslide



Durch das Seitenfenster kann man jede Bewegung des Fahrers genau erkennen.



Um in der Spielstufe „Normal“ mitzuhalten, bedarf es einiger Rennspielserfahrung.

Kreativ sind sie ja, die Jungs von JVC. Powerslide ist inzwischen der dritte Titel für ein und dasselbe Spiel. Im Land der aufgehenden Sonne hieß es „Drifting Max“ und bei unseren Freunden in den USA „Peak Performance“. Ob sich dies auf die Verkaufszahlen auswirkt, sei hier einmal dahingestellt.

Es gehört schon eine gehörige Portion Mut dazu, bei der momentanen Flut an hochkarätigen Rennspieletiteln einen weiteren Abkömmling dieses Genres anzukündigen. Powerslide fängt da an, wo V-Rally aufhört. Der verwöhnte Spieler entscheidet sich für eines von immerhin 21 Fahrzeugen, wählt schnell noch eine der insgesamt fünf umfangreichen Strecken und gibt solange Gas, bis er gegen eine Wand fährt. Es mag ja Leute geben, die auf die eben beschriebene Weise auf Ihre Kosten kommen, Powerslide bietet jedoch schon in der Vorabversion deutlich mehr als manch anderes

Rennspiel. Man kann auf Zeit einen Berg hinauffahren, alle Autos nach eigenen Wünschen tunen, einen Hindernisparcours kreieren, sich für eine von drei Perspektiven entscheiden, einen Freund zum Duell einladen und sogar während der Fahrt die Beleuchtungsanlage des Vehikels bedienen, was besonders nachts ein sinnvolles Feature ist. Von Seiten der Grafik gibt es wenig Anlaß zur Kritik, das komplette Spiel läuft sehr flüssig, der gefürchtete Pop-Up Effekt hält sich zudem in Grenzen. Besonders hervorheben möchte ich an dieser Stelle die Detailverliebtheit, denn jeder Lenk- und Schaltvorgang ist durch die Heck- oder Seitenscheibe zu erkennen. Zur Abrundung bekam Powerslide noch einen ordentlichen Sound verpaßt, der die stressige Rennatmosphäre nochmals zusätzlich steigert. Somit haben die Rennspielfans wieder einen Titel, auf den sie gespannt sein dürfen, falls nicht schon eine Importversion in deren Konsole rotiert.



Der Zwei-Spieler-Modus ist nur in der horizontalen Bildschirmaufteilung ordentlich spielbar, Computergegner sind allerdings keine vertreten.



In einigen Fällen sollte man sich die Streckengrenzungen genauer ansehen, um diverse unterirdische Expeditionen zu erleben.



Dieses „Spaßmobil“ ist zwar äußerst schnell, jedoch nur schwer zu beherrschen.



Bergab sollte man sich nicht von der graphischen Darstellung blenden lassen, sondern lieber nach Geheimgängen (!) Ausschau halten.



Gewagte Manöver enden oftmals in der angrenzenden Botanik.

information

- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Virgin Interactive Entertainment
- Entwickler: JVC
- Testmuster: Virgin Interactive Entertainment
- Erhältlich ab: Oktober

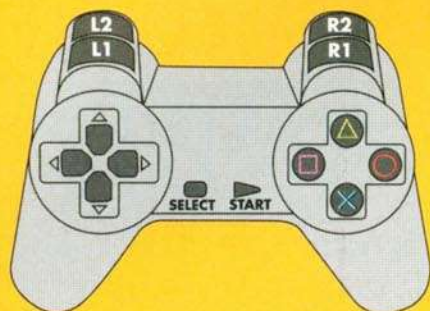
Tips & Tricks

Gunter Glos

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

inFormation

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



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

Time Crisis

Und Action!

Steckt ein Pad in den zweiten Port Eurer PlayStation und legt es auf den Boden. Anstatt den roten Knopf an der Guncon zu drücken, um hinter Hindernissen aufzutauchen und um Ecken zu schauen, könnt Ihr jetzt das Pad dazu verwenden. Das richtige Automatenfeeling kommt aber erst auf, wenn Ihr die Pedale des Mad Catz-Lenkrads anschließt.

Easy-Modus

Startet das Spiel und schießt auf den linken Kasten, um die normale Mission zu starten. Wenn Ihr jetzt zuerst außerhalb des Bildschirms schießt, bevor Ihr Euch für die reguläre Mission oder den Time Attack-Modus entschließt, so erscheint das Wort „Easy“ auf dem Bildschirm. Das Spiel wird leichter und Ihr habt mehr Leben zur Verfügung.

Rage Racer

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Wichtig! Um die Codes einzugeben, müßt Ihr das Standard-Pad und nicht das neGcon angeschlossen haben.

Abschalten des Rückspiegels

Drückt, während Ihr spielt, auf START, um in den Pause-Modus zu gelangen. Dort haltet Ihr die △-Taste gedrückt und schaltet mit L1 den Rückspiegel aus und mit R1 nach Bedarf wieder an.



Strecken spiegelverkehrt fahren

Wählt den Grand Prix-Modus im

Hauptmenü aus. Im nächsten Menü wählt Ihr das Auto an, das Ihr gerne fahren möchtet. Nun könnt Ihr das



Rennen mit RACE START beginnen. Sofort nachdem Ihr diesen Punkt ausgewählt habt, müßt Ihr folgende Tasten auf dem Pad solange gedrückt halten, bis das Rennen beginnt:

L1+R1+SELECT+START.
Falls Ihr alles richtig befolgt habt, seht Ihr, daß die Schilder an der Rennstrecke spiegelverkehrt dargestellt sind.

Unendlich Geld

Um zu ungeahntem Reichtum zu gelangen, solltet Ihr alle fünf Klassen des Normal GP durchspielen, >>>>

Xevious 3D/G+

play CheatCard
PLAY STATION page 1

In der Gestalt von Heihachi fliegen

Ihr könnt Euer Raumschiff in die Gestalt von Heihachi oder Paul verwandeln. Hierbei handelt es sich um einen Charakter des Prügelspiels Tekken, das ebenfalls von Namco stammt.
Um den Morph zu Heihachi zu vollziehen, solltet Ihr im Titelbild die Tasten ○+X+O+START



halten. Wenn das Raumschiff aus dem Hangar fliegt, könnt Ihr die Tasten wieder loslassen.



Debug-Modus

Wartet, bis der Titelbildschirm erscheint, und haltet folgende Tasten gedrückt:
□+X+START.



>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

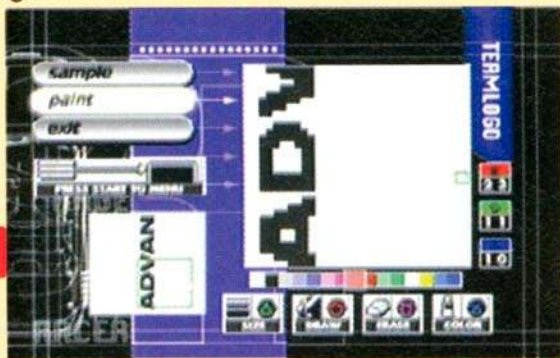
Rage Racer

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Euch den Abspann anschauen und danach diesen Spielstand speichern. Jetzt begeben sich Euch wieder in Class 5 und entscheidet Euch für das einzige Auto, das Euch angeboten wird. Startet das Rennen, unterbrecht aber den Countdown, indem Ihr in den Pause-Modus geht. Wählt hier den Menüpunkt RETIRE an und begeben sich Euch in Class 1. Hier habt Ihr unendlich viel Geld zur freien Auswahl.

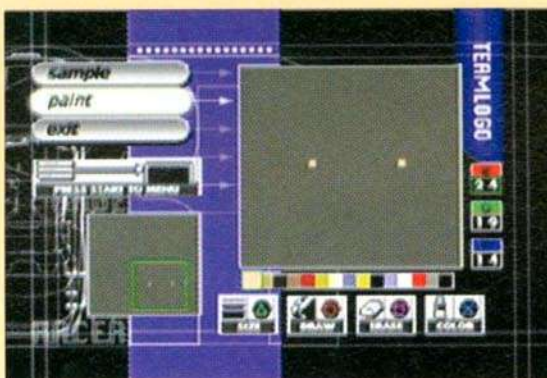
Logo drehen

Um das Logo, das Ihr selber entworfen habt, rotieren zu lassen, haltet Ihr L1+R1 und eine beliebige Richtungstaste gedrückt.



Erweiterter Farb-Modus

Um mehr Farben beim Malen des eigenen Logos zur Verfügung zu haben, solltet Ihr den Cursor außerhalb des Zeichenbereichs platzieren und folgende Tasten drücken: L1+L2+R1+R2+Select. Eine RGB-Option (Rot, Grün, Blau) erscheint. Um die Werte zu verändern, verwendet Ihr die Tasten $\odot$ oder $\odot$ und R1+ $\odot$ oder $\odot$.



Xevious 3D/G+

play CheatCard
PLAY STATION page 2

In der Gestalt von Paul fliegen

Schließt hierzu das Pad an den zweiten Port an. Wartet, bis der Titelschirm erscheint, und haltet folgende Tasten gedrückt: $\odot$ +X+ $\odot$ +START.



Fünf Continues

Im Bildschirm, in dem Ihr Eure Spielart auswählen könnt, bringt Ihr Euren Cursor über den Menüpunkt „Xevious 3D/G+“ Game Mode. Drückt und haltet jetzt sehr schnell folgende Tasten: L1+L2+R1+R2.

Ihr bekommt für jeden weiteren Druck auf die O-Taste ein weiteres Continue.



Das Schiff beim Fliegen drehen lassen

Wenn Ihr ein neGcon Pad Euer eigen nennt, so könnt Ihr es anschließen und das Schiff um seine eigene Achse rotieren lassen. Ein netter Effekt und eine zweckfreie Anwendung in einem.

Tiger Shark

Level Codes

Gebt folgende Paßwörter ein, um die einzelnen Level anwählen zu können:

Level 2:	AKULA
Level 3:	PASHA
Level 4:	MIRAS
Level 5:	NAKAT
Level 6:	REZKY
Level 7:	TUCHA
Level 8:	ZARYA
Level 9:	VOSTA

Verschiedenes

Gebt folgende Paßwörter ein, wenn Ihr eine Mission nicht geschafft habt und Euch entscheiden sollt, das Spiel neu zu beginnen oder ein Paßwort einzugeben, um in einem bestimmten Level weiterzuspielen.

RUMBLE -

Ihr erhaltet mehr Power für Eure Waffen.

SNEEG -

Hiermit gelangt Ihr in ein verstecktes Spiel.

KIEV -

Mit diesem Paßwort aktiviert Ihr den Movie-Player, so daß Ihr Euch in Ruhe alle FMVs beliebig oft ansehen könnt.



BUGGY -

Ihr bekommt eine Preview des Spiels Bugrider zu sehen.

SOYUZ -

Wenn Ihr dieses Paßwort verwendet, ist die Anziehungskraft geringer.

Lifeforce Tenka

Alle Waffen

Drückt die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Hier gebt Ihr jetzt folgende Tastenkombination ein: Haltet L1 gedrückt, tippt Δ , R1, Δ , $\square$, R1, O, $\square$, $\square$ und laßt L1 wieder los.



Level-Anwahl

Drückt die START-Taste, um in den Pause-Modus zu gelangen. Hier gebt Ihr jetzt folgende Tastenkombination ein: Haltet L2 gedrückt, tippt O, O, $\square$, Δ , R1, $\square$, Δ , O $\square$ und laßt L2 wieder los.



Street Fighter EX Plus Alpha

Bonus-Spiel

Wenn Ihr folgenden Cheat eingibt, aktiviert Ihr das versteckte Spiel im Spiel. Bringt den Cursor im Hauptmenü über den Menüpunkt „PRACTICE“ und gebt folgende Tastenkombination ein: START, $\circ$, $\circ$, $\circ$, $\circ$, $\circ$, $\circ$, START. Wenn Ihr alles richtig eingegeben habt, dann sollte die Meldung „here comes a new game mode“ erscheinen. Im Menüpunkt „PRACTICE“ könnt Ihr nun das neue Spiel anwählen.

War Gods

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Einfache Fatalities

Wenn Ihr folgenden Code als Paßwort eingibt, könnt Ihr Fatalities mit High Punch + Low Kick auslösen:

0322

Um diesen Code wieder zu deaktivieren, gebt Ihr die Zahlenfolge **2230** ein.

Die Zeit anhalten

Wenn Ihr die Zeit im Spiel anhalten möchtet, gebt Ihr folgenden Code als Paßwort ein:

0705

Um diesen Code wieder zu deaktivieren, gebt Ihr die Zahlenfolge **5070** ein.

Level-Anwahl

Um jeden einzelnen Level anwählen zu können, gebt Ihr folgende Codes als Paßwort ein:

Level 15550
Level 25551
Level 35552

Level 45553
Level 55554
Level 65555
Level 75557

(versteckter Level)

Um diese Codes wieder zu deaktivieren, gebt Ihr die Zahlenfolge **5556** ein.

Erster Spieler - Extra Damage

Wenn Ihr folgenden Code als Paßwort eingibt, könnt Ihr dem ersten Spieler mehr Lebensenergie geben:

7879

Um diesen Code wieder zu deaktivieren, gebt Ihr die Zahlenfolge **9787** ein.

Erster Spieler wird unverwundbar

Wenn Ihr folgenden Code als Paßwort eingibt, wird der erste Spieler unverwundbar.

2358

>>>>>

Need For Speed II

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Durch die Eingabe folgender Paßwörter könnt Ihr verschiedene Autos im Ein-Spieler-Modus auswählen. Vergeßt nicht, die Paßwörter, falls sie zu kurz sind, immer mit Leerzeichen auf sechs Buchstaben aufzufüllen!

ARMYMEArmy Truck
BEETMESaab
BMRMEBMW
BNZMEMercedes Benz
BUGMEVolkswagen Käfer
CITMECitroën
JEPMEComanche Pick-Up
LCMEToyota LandCruiser
MAZMEMazda MX-5
QUATMEAudi Quattro
SEMIMEkleiner Truck
SNOWMEGeldtransporter
VANMEVolkswagen Kombi
VOVMEVolvo
YJMEJeep Wrangler
BUSMESchulbus
CRATMEKrat
LIMOMELimousine

TRAMMETram
TREXMET-Rex
WAGOMEGüterwagen



>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

War Gods

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Um diesen Code wieder zu deaktivieren, gebt Ihr die Zahlenfolge **8532** ein.

Zweiter Spieler - Extra Damage

Wenn Ihr folgenden Code als Paßwort eingibt, könnt Ihr dem zweiten Spieler mehr Lebensenergie geben:

3961

Um diesen Code wieder zu deaktivieren, gebt Ihr die Zahlenfolge **1693** ein.

Zweiter Spieler wird unverwundbar

Wenn Ihr folgenden Code als Paßwort eingibt, wird der zweite Spieler unverwundbar:

1224

Um diesen Code wieder zu deaktivieren, gebt Ihr die Zahlenfolge **4221** ein.

Das Spiel schnell beenden

Wenn Ihr folgenden Code als Paßwort eingibt, habt Ihr das Spiel nach einem Kampf durchgespielt:

4258

Um diesen Code wieder zu deaktivieren, gebt Ihr die Zahlenfolge **8524** ein.

Als Grox spielen

Der erste Spieler kann 15 Sekunden in der Gestalt von Grox spielen, wenn er folgenden Code eingibt:

6969

Um diesen Code wieder zu deaktivieren, gebt Ihr die Zahlenfolge **9696** ein.

Als Exor spielen

Der erste Spieler kann ebenso für einen kurzen Zeitraum in der Gestalt von Grox spielen, wenn er folgenden Code eingibt:

2791

Um diesen Code wieder zu deaktivieren, gebt Ihr die Zahlenfolge **1972** ein.

Need For Speed II

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Wenn Ihr an die obigen Paßwörter ein **US** anstatt ein **ME** anhängt, kann auch der zweite Spieler eines der neuen Autos auswählen (z.B. „**BMRUS**“ statt „**BMRME**“).



Level-Codes

Hier sind die Meisterschaftspaßwörter:

Proving Grounds:LDKMTD
Outback:GRDBPG
North Country:HTYSBG
Pacific Spirit:WGVLLQ
Mediterranen:BRQQQG
Mystic Peaks:LILZIP
.(Ford Indigo)

Die Paßwörter für die einzelnen Strecken:

Proving Grounds:LDKMTD
Outback:RQXPVC
North Country:TTXHJC
Pacific Spirit:CRLNDC
Mediterranen:TBWPCC
Mystic Peaks:KWBHCC
Monolith Studio:SHOTME

Bessere Beschleunigung

Wenn Ihr Eurem Auto mehr PS verpassen wollt, dann gebt Ihr im Paßwort-Menü folgendes Wort ein: **POWRUP**.

Verschiedene Außenansichten

(Tentakel-Code)

Wenn Ihr das Rennen aus einer von neun verschiedenen Kamerapositionen spielen wollt, geht Ihr folgendermaßen vor: Vom Hauptmenü aus startet Ihr das Spiel. Haltet dabei folgende Tasten gedrückt, bis das Rennen startet:

L1+L2+ R1+ R2+ X+△+□+○.

Hexen

Cheat-Menü

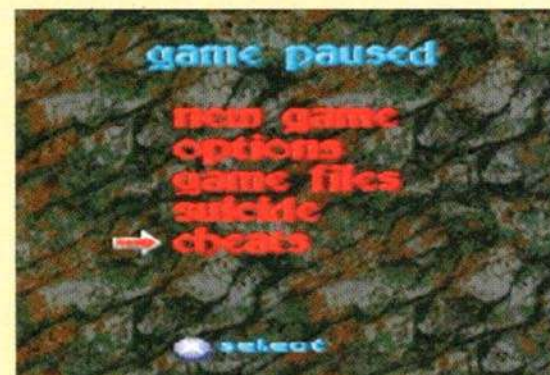
Um das Cheat-Menü in Hexen zu aktivieren, geht Ihr in das Options-Menü und das Controller-Menü. Drückt und haltet hier die R2-Taste und gebt **○,○,○,△,X** ein.



Ein Geräusch ertönt. Kehrt zum Hauptbildschirm zurück, und Ihr seht hier einen neuen Menüpunkt namens CHEATS, den Ihr aber von hier aus nicht anwählen könnt. Startet das Spiel



und aktiviert den Pause-Modus. Im Cheat-Menü könnt Ihr jetzt den God-Modus anwählen, alle Schlüssel und Waffen in Euren Besitz bringen und Eure Rüstung und die magischen Fähigkeiten verbessern.



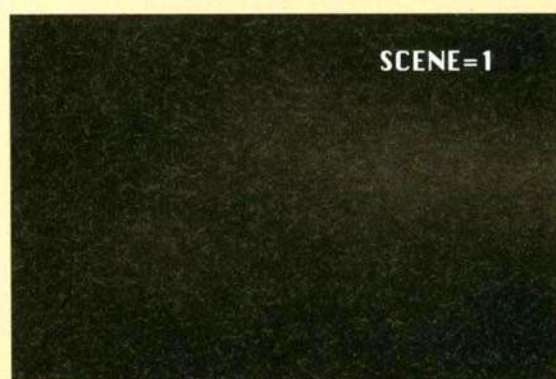
Wing Commander IV The Price Of Freedom

Level-Anwahl

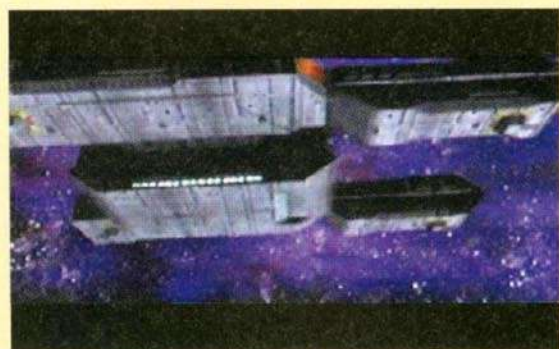
Drückt im Bildschirm mit dem Copyright-Hinweis folgende Tastenfolge:
O, O; O, O, R2.



Jetzt sollte ein schwarzer Bildschirm erscheinen, in dessen rechter oberer Ecke der Schriftzug SCENE=1 steht.



Mit der Taste R1 könnt Ihr nun die Zahl des Levels, in dem Ihr das Spiel beginnen wollt, nach oben und mit R2 nach unten verändern. Mit der X-Taste bestätigt Ihr Eure Auswahl. Einen Nachteil hat diese Level-Anwahl. Ihr müßt wissen, auf welcher der vier CDs sich der von Euch ausgewählte Level befindet und diese eingelegt haben, bevor Ihr die X-Taste drückt.



Alle Gegner besiegen

Wenn Ihr Euch in einem Kampf befindet, solltet Ihr einfach die Tasten L1+L2+□ drücken. Alle lästigen Gegner werden zerstört. Leider tötet Ihr hiermit auch befreundete Schiffe.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Spider

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Level-Codes

Laboratory

Lab Floor:
1FMLC 939GP R8F3B F7KT1
Sinks:
CHMLC 939GP R8F3L WGT53
Lab Top:
86MLC 939GP R8F3V FQ5S4
70's Room:
FW1MC 939GP R8F3B F7KT1

Factory

Boxes:
FW1MC 939GP R8F36 DTT53
Conveyors:
BSRMC 939GP R8F3V TKKT1
Machine Room:
WDRQC 939GP R8F3L M8S95
Tubes:
8WV5L 939GP R8F36 DTT53
Mechanical Arm:
8WV5L 939GP R8F3G 1QJB4

City

Down The Street:
9WV5L 939GP R8F3L RT6S4
Side Of Building:
6SXXS 939GP R8F3L RT6S4
Park:
W9PNT 839GP R8F3B 9LVS3
Under The Street:
N7KB3 Y19GP R8F3V 95HR5
Along the Street:
N7KB3 Y19GP R8F3G GK4T3

Museum

Display Cases:
P7KB3 Y19GP R8F3B PFGC3
Volcano:
G7KB3 Y11GP R8F3B PFGC3
Dinosaur Bones:
H7KB3 Y1QFP R8F3Q XSDS4
Model City:
J7KB3 Y1GWP R8F31 766D1
Temple:
K7KB3 Y1B15 S8F3Q XSDS4
Museum Boss:
K7KB3 Y1B15 S8F3B TQBB4

>>>>>

Nanotek Warrior

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Extrawaffe 1

Wenn Ihr Nanotek Warrior durchspielt, bekommt ihr abhängig davon, in welchem Schwierigkeitsgrad Ihr gespielt habt, ein neues Paßwort. Jetzt beginnt Ihr wieder im ersten Level, bekommt ein neues Schiff und die erste Waffe, die Ihr erhaltet, ist besser und Euch geht die Munition nicht aus.

Level-Codes

Um die einzelnen Level anwählen zu können, gebt Ihr folgende Tastenkombinationen als Paßwort ein:

Standard-Level:

Level 2: □,X,X,X,□,□,△,△
Level 3: X,□,X,X,□,□,△,X
Level 4: X,X,□,X,X,□,○,X,□
Level 5: □,X,□,X,X,X,□,△,X
Level 6: X,□,□,X,X,X,□,△,△
Level 7: X,X,X,□,X,△,○,X,△
Level 8: □,X,X;□,□,○,X,△,△

Bonus-Level 1: □,□,X,X,□,X,○;△,△,
Bonus-Level 2: □,□,□,X,□,□,△,X,△

Super-Paßwort 1: X,□,X,□,□,○,X,△,X
Super-Paßwort 2: X,□,△,○,□,○,X,△,X

Die folgenden Tastenkombinationen werden während des Spiels eingegeben. Ist Euch der Ablauf zu hektisch, versucht die Eingabe doch einfach mal im Pausenmodus.

Zufällig berechnete Kurven

Gebt
O,SELECT,□,□,□,○,○,X
ein, und Ihr hört einen Sound, den Ihr normalerweise nur hört, wenn Ihr ein Power-Up aufsammelt. Die Richtung und die Krümmung der Röhren werden jetzt mit Hilfe eines Zufallsgenerators berechnet.

First Person-Perspektive

Um eine besondere Ansicht aus dem Cockpit Eures Raumschiffs zu erhalten, solltet Ihr es mal mit der folgenden Tastenkombination versuchen:
△,○,□,□,△,△,SELECT,START

>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Spider

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Sewer

The Wells:

V7KB3 Y1B15 S8F3Q S7QC1

Along The Sewer:

W7KB3 Y1VBV P8F3L C1M95

Food Carton:

X7KB3 Y1VLN 7BF31 CH1C3

Up The Well:

Y7KB3 Y1VV1 6QF3Q S7QC1

Ryan's World:

Q7KB3 Y1LDR TQD3V KCDT1

Evil Lab

Circuit Boards:

Q7KB3 Y1LDR TQD3L CQSR3

Lab Top:

R7KB3 Y118H 56T1W TY4R4

Hard Drives:

S7KB3 Y118H 56T1T CQSR3

Brian's Folly:

T7KB3 Y118H 56TIF NY4R4

On The Ceiling:

T7KB3 Y118H 56TIT C4LD1

Kip's Bonus:

68KB3 Y118H 56T15 1P6C4

Brain Boss:

68KB3 Y118H 56TIT MVM35

oder

68KB3 Y118H 56TLT MVM35



>>>>>

Nanotek Warrior

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Veränderte Level

Wenn Ihr die Position der Feinde und der Hindernisse in den Leveln verändern möchtet, gebt Ihr diese Tastenkombination ein:
R1,R2,○,○,□,△,L2,X

Neue Kamera

Wenn Ihr die Kamera so postieren möchtet, daß Euer Raumschiff immer in der Mitte des Bildschirms ist, gebt Ihr diese Tastenfolge ein:
○,□,△,△,○,□,△,START

Volle Schildenergie

Wenn Ihr Eure Schilde maximal aufladen wollt, so daß sie keine Energie mehr verlieren, dann gebt folgende Tastenkombination ein:
SELECT,○,○,○,○,L1,L1,X

Raumschiff bremsen

Wenn Ihr Euer Raumschiff auf der Strecke zum Halten bringen wollt, dann probiert doch mal folgenden

Cheat aus:

△,○,△,○,○,△,START.

Verlaßt das Pause-Menü und drückt die △-Taste, um Euer Schiff bis zum Stillstand abzubremsen.

Super-Bewaffung

X,□,△,○,□,○,X,△,X

Massenvernichtung

□,○,R2,R2,○,○,○,X

Lichtgeschwindigkeit

○,□,○,□,△,△,△,X

Extrawaffe 2

Wenn das Spiel von Anfang an gleich mit einer stärkeren Waffe beginnen wollt, gebt Ihr folgende Tastenkombination als Paßwort ein:
X,□,△,○,□,○,X,△,X

Hard Boiled

Cheat-Menü

Um alle Missionen des Spiels anzuwählen, müßt Ihr beim Laden folgende Tasten drücken und halten, bis das Spiel vollständig geladen ist:
○+X+START.

Jetzt geht Ihr in das Menü „SPIEL LADEN“, und Ihr werdet bemerken, daß alle Missionen anwählbar sind.



Unendlich Energie

Wenn Ihr das Cheatmenü aktiviert habt, könnt Ihr Eure Energie im Verlauf des Spiels mit der SELECT-Taste zu jeder Zeit wieder aufladen.

Level schnell durchspielen

Wenn Ihr mit rasender Geschwindigkeit einen Level durchspielen möchtet, solltet Ihr das Cheat-Menü aktivieren und die L2-Taste im Level gedrückt halten. Füllt ab und an nach Bedarf Euren Energiebalken wieder auf.

Darklight Conflict

Cheat-Menü

Geht in das Options-Menü und drückt dort

○,○,○,□,○,○,L1,R1,○.

Kehrt jetzt in das Hauptmenü zurück, und Ihr findet dort neue Optionen vor.



Speedster

Cheats

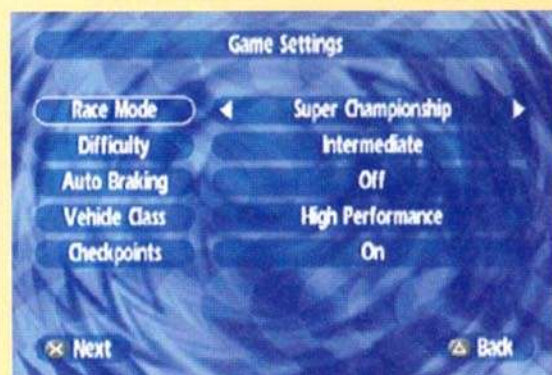
Gebt folgende Cheats im Bildschirm mit der Meldung PRESS A KEY ein:
Versteckte Strecke: X, , , R1, L1



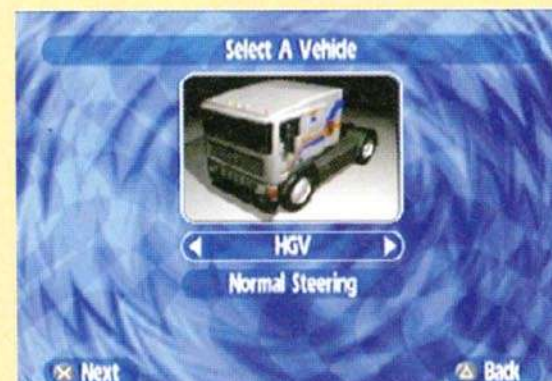
Reverse Strecken: , , R1, O, L1, 



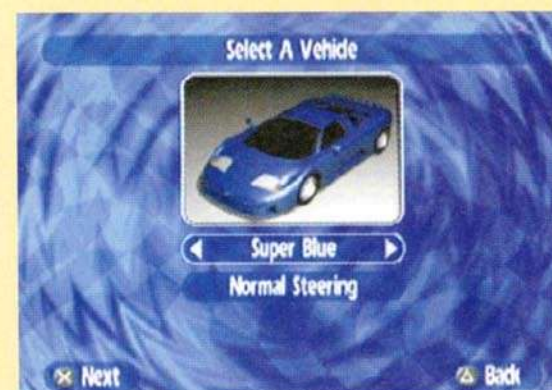
Super Championship: , , , O, , X



Heavy Metal Car: L1, R1, L1, , R1, 



Performance Cars: , , , X, O, 



Perfect Weapon

Level-Codes

Hier seht Ihr die Codes, um in die einzelnen Level zu gelangen:

Start Level

Ice Moon: X, Q, X, Q, Q, K, Q, K
Garden Moon: . . . K, X, X, D, K, K, X, D
Forest Moon: . . . K, D, Q, K, Q, Q, D, D
Desert Moon: . . . K, X, X, X, D, K, D, D
Proteus Moon: . . . X, X, Q, X, Q, Q, D, K

Overseer:

Ice Moon: D, D, X, Q, D, D, X, K
Garden Moon: . . . K, K, X, Q, X, X, K, D
Forest Moon: . . . D, K, X, X, D, Q, D, D
Desert Moon: . . . K, X, K, K, Q, K, X, Q
Proteus Moon: . . . Q, K, X, X, Q, Q, Q, D

Unverwundbarkeit

Dieser Cheat macht Euch unverwundbar und hält Euren Energiebalken immer auf dem gleichen Niveau. Hierzu drückt Ihr im Spiel die START-Taste und drückt

O +  + 

gleichzeitig. Laßt sie wieder los und drückt jetzt

 + R1 + R2.

Dies sollte alles sehr schnell geschehen. Wenn Ihr das in der richtigen Geschwindigkeit gemacht habt, dann hört Ihr einen Ton als Bestätigung. Werdet Ihr nun getroffen, tragt Ihr keinen Schaden davon.

Mega Man X3

Gegen den Endgegner kämpfen

Um den Kampf gegen den Endgegner vorzuziehen, solltet Ihr auf das X-Logo gehen und

 +  + X

gleichzeitig drücken. Jetzt verschwindet der Cursor in den unteren Teil des Bildschirms.

Hier noch ein paar Paßwörter, die Ihr sinnvoll einsetzen solltet, damit Ihr Euch den Spielspaß nicht nehmt:

Lichtschwert:

7357, 7533, 6462, 7853,

Power-Ups:

6414, 4155, 6872, 3356

Vergessene Welt Jurassic Park

Codes

Compi: X, X, O, , , X, , O, , 
Hunter: , , , O, X, , , , X, O, 
T-Rex: X, X, O, , , , X, , 
Sarah: , , , O, X, X, , , , X, O, 
Raptor: X, X, O, , , X, , , 



Robotron X

Power-Ups

Um bestimmte Power-Up-Symbole in der Nähe der Spielfigur erscheinen zu lassen, solltet Ihr folgende Tastenkombination sehr schnell während des Spielens eingeben:

Shield:

, , , O

Doppel-Schuß:

, , , 

Dreifach-Schuß:

, , , X

Vierfach-Schuß:

, , , O

Wave:

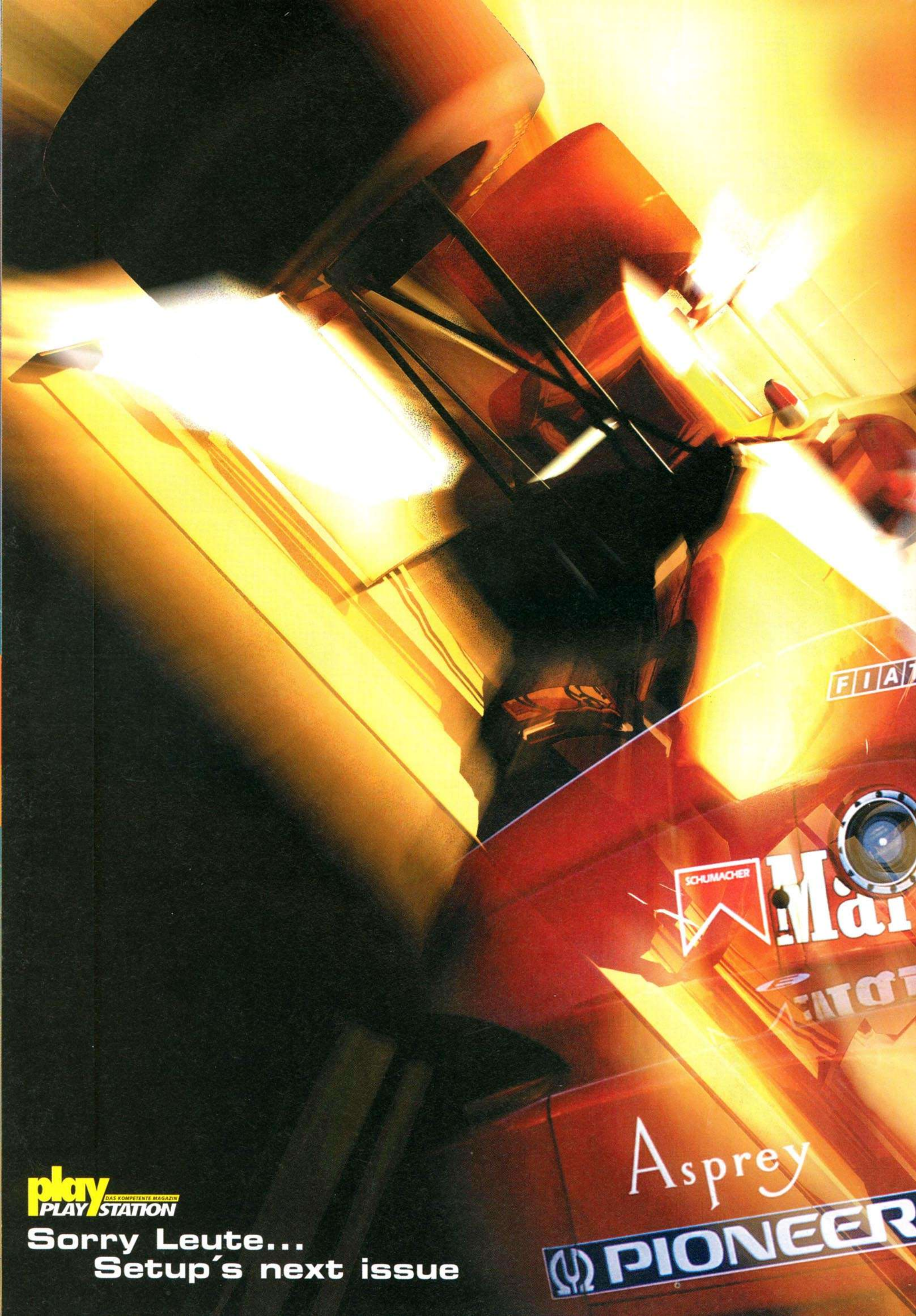
, O, , , 

Beschleunigung:

, , , , 

Flame:

, , , , O



FIAT

SCHUMACHER

Ma

ENTST

Asprey

PIONEER

play
PLAY STATION

Sorry Leute...
Setup's next issue



DEKRA

Marlboro

Marlboro



GAMEB

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

**Command
& Conquer**

Unendlich Credits, GDI Missionen
.....8011BA10 FFFF
Unendlich Credits, NOD Missionen
.....8011C0F8 FFFF
Unendlich Credits, NOD Missionen
.....8011C120 FFFF

Epidemic

Unendlich Schild
.....800A65FE 03E8
Unendlich Energie
.....800A65FC 00C8
Unendlich Lebensenergie
.....800A65FA 03E8
Unendlich Munition
.....800A664E 01F4
Unendlich Raketen
.....800A6654 0028

Exhumed

Unendlich Lebensenergie
.....800791BC 00C8
Die Pistole besitzen
.....800830C6 0040
Die M60 besitzen
.....800830C8 0040
Dnum Bombe besitzen
.....800830CA 0040
Den Flame Thrower besitzen
.....800830CC 0040
Die Cobra Staff besitzen
.....800830CE 0032
Ring des Ra
.....800830D0 0100
Manacle
.....800830D2 013C
Unendlich Waffen Power - Pistole
.....800830C6 003C
Unendlich Waffen Power - M60
.....800830C8 0032
Unendlich Waffen Power - Atum Bomb
.....800830CA 0014
Unendlich Waffen Power - Flame Thrower
.....800830CC 003C
Unendlich Waffen Power - Cobra Staff
.....800830CE 0014

**The Crow
City Of Angels**

Unverwundbar80087D16 007D

**International
Track & Field**

Platinum

Javelin
Volle Kraft800B1912 417F
Perfekter Winkel ...80104530 002D

Stabhochsprung
Volle Geschwindigkeit80101E72 417F

Diskus
Volle Energie80101F36 42A0
Perfekter Winkel ...800B18D4 0200

100m Lauf
Volle Geschwindigkeit80101E72 417F
Weitsprung
Volle Geschwindigkeit800B154A 417F
Perfekter Winkel ...80104530 002D

Werfen
Volle Kraft80101F36 42A0
Perfekter Winkel ...800B18D4 0200

Freestyle
Volle Geschwindigkeit80101E72 417F
Hürden
Volle Geschwindigkeit80101E72 417F
Hochsprung
Volle Geschwindigkeit80101F36 42A0
Dreisprung
Volle Geschwindigkeit800B154A 417F
Perfekter Winkel ...80104530 002D

Star Gladiator

Spieler 1 unverwundbar
.....801D8210 00C8
Extra-Charaktere
.....801EAE54 0101
.....801EAE56 0001
Spieler 1 - Plasma ...801BE4FA 7A8D
.....801BE51A 7A8D
.....801D7F8C-0000

**Contra
Legacy Of War**

Unendlich Leben Spieler 1
.....800DD25C 0009

**Namco Museum
Vol. 1**

Galaga
Unendlich Leben ...80157514 0003

New Rally X
Unendlich Leben ...801A4144 0103
Unendlich Sprit ...800BEF98 3C00

Pac-Man
Unendlich Leben ...80117A88 0003

Pole Position
Unendlich Zeit ...8013196E 5A00

Rally X
Unendlich Leben ...800BDED8 0003
Unendlich Zeit ...800BDF14 3C00

Toypop
Unendlich Leben ...800FD518 0003
Unendlich Zeit ...800C5DE8 001A

**Namco Museum
Vol. 2**

Super Pac-Man
Unendlich Leben ...801E1006 0300

Dragon Buster
Unendlich Lebensenergie
.....800C9A04 0080
Unendlich Smart Bombs
.....800C99A4 0003

Gaplus
Unendlich Leben ...80151104 0003

Grobda
Unendlich Leben ...800CAFA8 0003

Mappy
Unendlich Leben ...801E4274 0300

Xevious
Unendlich Leben8019C760 0003

Thunderhawk 2

Unendlich Waffen ...8007344E 0063
.....80073450 0063
.....80073452 0063
Unendlich Energie ...800732DC 00DF

US CODERS

Bubble Bobble featuring Rainbow Islands

Rainbow Islands enhanced
Unendlich Leben . . .800DA334 0608
Die Insel sinkt nicht ab
.....8005D2E4 00D8
Don't Reset Specials
.....80024D74 0000
.....80024D76 0000
.....80024D84 0000
.....80024D86 0000
.....80024D90 0000
.....80024D92 0000
Alle Specials erhalten
.....3005DA4F 0032
Weniger Fruit Cakes, etc.
.....3005DA51 0002
Immer schnelle Regenbogen
.....3005DA36 000E
Immer Flügel
.....3005DA36 0010
Immer Fairy . . .3005DA36 0020
Immer unverwundbar
.....3005DA36 0040
Flügel und & schnelle Regenbogen
.....3005DA36 001E
Flügel, Fairy, unverwundbar und schneller
.....3005DA36 007F
Geheimtür . . .3005DA37 0008
Verstecktes Geld . .3005DA37 0002
Geheimtür und verstecktes Geld
.....3005DA37 000A

Resident Evil

Unendlich Lebensenergie
.....300C51AC 004C
Raketenwerfer
.....D00C8784 0001
.....800C8784 630A
Unendlich Munition für Gun
.....800C878A 0F02
Unendlich Munition für Raketenwerfer
.....800C8784 630A
Unendlich Ink Ribbons
.....800C8788 042F
Colt Python . . .800C8786 6404

Speedster

Immer Erster . . .8010450C 0000
.....80104524 0000

Suikoden

Unendlich Rune Spells (Held)
.....301B829D 0009
.....301B829E 0009
.....301B829F 0009
.....301B82A0 0009
Hyper Level-Up (Held)
.....301B82A3 0003
Level 99 (Held)
.....301B82A1 0063
Beste Werte von Anfang an (Held)
.....801B82A4 FFFF
.....801B82A6 FFFF
.....801B82A8 FFFF
King Dragon-Schwert (Held)
.....801B82B8 104F
Mega Status (Party) .800E9DEC 0004
.....800E9DEE 3403
.....800E9E08 0004
.....800E9E0A 3403
Doppelte Experience (Party)
.....800E9958 1821
.....800E9E0A 3403
.....300E996C 0040
Vierfache Experience (Party)
.....800E9958 1821
.....800E995A 0040
.....300E996C 0080
Achtfache Experience (Party)
.....800E9958 1821
.....800E995A 0040
.....300E996C 00C0

Tobal No. 1

Unendlich Zeit . . .800CC9BC 07C0
Unendlich Energie Spieler 1
.....801F07EA 0100
25% Energie Spieler 1
.....D01F07EA 0100
.....801F07EA 0040
50% Energie Spieler 1
.....D01F07EA 0100
.....801F07EA 0080
75% Energie Spieler 1
.....D01F07EA 0100
.....801F07EA 00C0
Unendlich Energie Spieler 2
.....801F2632 0100
25% Energie Spieler 2
.....D01F2632 0100
.....801F2632 0040
50% Energie Spieler 2
.....D01F2632 0100
.....801F2632 0080

75% Energie Spieler 2
.....D01F2632 0100
.....801F2632 00C0
Alle Charaktere anwählbar
.....800DC656 1F0F

Twisted Metal 2 World Tour

Spieler 1
Unendlich Armour
.....80187C30 0096
Unendlich Turbo
.....8018823A 03E0
Unendlich Homing Missiles
.....8018821A 0009
Unendlich Napalm
.....80188220 0009
Unendlich Lightning
.....80188224 0009
Unendlich Remote Bombs
.....8018821C 0009
Unendlich Ricochet Bombs
.....80188222 0009
Unendlich Power Missiles
.....8018821E 0009
Unendlich Fire Missiles
.....80188218 0009
Unendlich Specials
.....80188216 0009
Spieler 2
Unendlich Armour . . .80188444 0096
Unendlich Turbo . . .80188A4E 03E0
Unendlich Homing Missiles
.....80188A2E 0009
Unendlich Napalm . . .80188A34 0009
Unendlich Lightning . . .80188A38 0009
Unendlich Remote Bombs
.....80188A30 0009
Unendlich Ricochet Bombs
.....80188A36 0009
Unendlich Power Missiles
.....80188A32 0009
Unendlich Fire Missiles
.....80188A2C 0009
Unendlich Specials . . .80188A2A 0009

OVERBLOOD

PLAYER'S GUIDE

Ihr befindet Euch auf Ebene B-4F eines wissenschaftlichen Komplexes und seid gerade von Eurem kryogenischen Schlaf erwacht. Eure erste Aufgabe besteht darin, die blaue Wärmeanzeige oben, rechts am Bildschirmrand dazu zu bringen, sich komplett nach rot zu verfärben, so daß Ihr nicht erfriert.

Am besten aktiviert Ihr dafür den Stromgenerator, der sich unter dem Warnungshinweis befindet. Geht weiter in den Lagerraum und nehmt die Jacke, den Voice Recorder und den Memory Chip mit. Steckt den Chip in den Roboter Pipo. Aktiviert den Computer mit Pipo. Geht hinaus und untersucht die Lücke mit dem Roboter. Nehmt die silberne Key Card. Geht durch die Türe in der Mitte, benutzt den Fahrstuhl, untersucht die Leiche und findet die Paßwörter. Geht zurück und benutzt jetzt die linke Türe. Verwendet das gefundene Paßwort. Geht wieder zurück und schiebt Euch im rechten Raum den Weg zum Power-System frei. Benutzt Pipo den Roboter und die silberne Key Card. Nehmt das Laser-Knife. Im Wohnraum schiebt Ihr die Statue zur Seite, nehmt das Anti-Gravity-Modul mit, um später über den Graben zu gelangen. Im Computerraum die Maschinen solange untersuchen, bis Ihr eine Video-Sequenz seht. Hier erfahrt Ihr die richtige Kombination der Schalter, um die Türe zu öffnen. Durch die Türe neben dem Lagerraum kommt Ihr in den Korridor. Gitter mit Laser-Knife zerschneiden, mit Pipo hineingehen und den Generator benutzen. Jetzt kehrt Ihr in den zerstörten Raum zurück. Benutzt das Anti-Gravity-Modul, um zur Türe zu gelangen. Die Türe mit dem Modul öffnen und den linken und rechten Hebel mit Pipo betätigen. Wenn die Brücke einzustürzen droht, schnell zu Pipo wechseln. Im nächsten Raum springt Ihr zum Computer benutzt ihn und geht weiter zum Aufzug. Im Korridor mit Hilfe von Pipo den Knopf drücken, hindurchgehen und mit Pipo schnell nachrennen. In den rechten Raum gehen, den Hahn nicht berühren und kämpfen. Danach den

Memory-Chip von Pipo nehmen. Zurück, links in den Lagerraum gehen. In den Schacht klettern. Erledigt das Monster, spricht mit der Frau, nehmt den silbernen Schlüssel hinter dem Feuerlöscher und den Detonator mit. Jetzt geht Ihr in den Lagerraum zurück. Untersucht hier alle möglichen Gegenstände. Nehmt unbedingt den Ölkannister und das Erste-Hilfe-Spray mit. Benutzt den silbernen Schlüssel mit den Kasten und nehmt den Sprengstoff mit. Verwendet das Öl mit dem Aufzug.

Später am Mauerring angekommen, benutzt Ihr zuerst den Detonator und dann den Sprengstoff. Jetzt habt Ihr neun Sekunden Zeit Euch in Sicherheit zu bringen.

Wenn die Schwebebahn losfährt, duckt Ihr Euch. In der Bahn nehmt Ihr Waffe und die rote Key-Card mit. Geht weiter, bis Ihr in ein Desinfektionszimmer gelangt. Hier trennt man Euch von Milly. Kehrt in den Computerraum zurück und klettert in den Schacht. Wenn Ihr zu einem abgeschlossenen Gang gelangt, geht Ihr mit Milly zum Rechner, um die Gänge zu öffnen. Geht in den linken Gang, duckt Euch und kriecht zum Schalter. Aktiviert ihn, kehrt zurück und geht in den zweiten Gang. Im Kontrollraum die Kapsel mit den Viren mit dem Computer benutzen. Im botanischen Garten findet Ihr Munition an den Wänden. Drückt den roten Knopf, um das Wasser aus dem Brunnen abfließen zu lassen. Im Kanal geduckt unter den Brettern durchgehen, das Öl mit dem Hahn benutzen und an Ihm drehen. Wenn die Flutwelle kommt, solltet Ihr so schnell wie möglich springen. Euer Charakter hält sich an einem Gitter fest und zieht sich nach oben. Im Kontrollraum auf der linken Seite den Clip, der im Tisch versteckt ist, finden und den Computer mit Milly benutzen. Als Paßwort die Memo-Nummer der Leiche benutzen. Über die Brücke springen und Milly hinter sich lassen. Durchsucht hier alle Räume. Wichtig ist es, im Zimmer mit dem Laptop (Raum R38-2) die Eisenstäbe und die Waffe mitzunehmen. Des

Weiteren solltet Ihr ein Metallgitter (Raum R38-5) und Munition (Raum R38-6) finden. Benutzt zuerst die Eisenstäbe und dann das Gitter, so daß die Frau über die zerstörte Brücke gelangt. In Raum R38-5 gehen und in das Loch springen. Hier gibt es zwei Ausgänge und ein Gitter. Geht zuerst zu dem näheren Ausgang gegenüber. Benutzt die Stun-Gun mit dem Kasten und nehmt das Laserschneidegerät mit. Geht zum anderen Ausgang und eignet Euch die CD aus dem kaputten Laptop an. Benutzt den Laser an der Stelle vor dem Kontrollraum, an dem Ihr das Wasser hört. Nehmt die gelbe Key Card und Munition mit. Nach der Zwischensequenz seid Ihr im Labor. Nehmt dort das Brecheisen mit, um das Gitter im unterirdischen Komplex zu öffnen. Im Zimmer den Schrank in das Loch schieben, um die Türe zu erreichen. Steckt die CD in den Computer und geht zur Türe gegenüber des Computerraums (neben Raum R38-5), die jetzt offen ist. Findet Munition im Anzug auf der linken Seite. Geht weiter, bis Ihr zu zwei Gleitern kommt. Nach dem Kampf solltet Ihr im rechten Gleiter eine Batterie finden. Kehrt in den Raum davor zurück und benutzt die Batterie mit dem Gleiter, der hier steht. Es folgt eine aufregende Fahrt und ein weiterer Kampf. Geht weiter, bis Ihr zu einem Korridor kommt, in dem zwei Roboter eine Türe bewachen. Geht in den Raum auf der linken Seite und findet eine Leiche mit einer ID-Card und Munition. Benutzt die ID-Card mit den Robotern. Speichert unbedingt Euer Spiel, bevor Ihr das Zimmer betretet! Nachdem Ihr den Kampf gewonnen habt, benutzt Ihr den Memory-Chip mit dem Computer. Übersteht den nächsten Kampf. Wenn Ihr diesen gewonnen habt, steht das Monster wieder auf. Lockt es hinter die Turbine, an der es verbrennt.

Geschafft! Genießt den Abspann.

WAR GODS

PLAYER MOVES FATALITIES UND COMBOS

HP = High Punch 3D = L1
LP = Low Punch
HK = High Kick
LK = Low Kick

Basic Moves:

Flying Punch ○,○○,○○+HP/LP
Flying Kick ○,○○,○○+HK/LK
Crouching Ankle Kick: ○+LK
Crouching Kick: ○+HK
Crouching Punch: ○+LP
Uppercut: ○+HP
Fierce Kick: ○+HK
Sweep: ○+LK
Throw: ○+LP
..... (nahe am Gegner)
Run: ○,○
Walk In 3D: 3D+○ oder ○
Slide In 3D: 3D+○,○ oder ○,○
Jump In 3D: 3D+○L ○ oder ○

Ground Moves:

Pounce: ○+HP,○+HP,○+HP
..... (wenn der Gegner am Boden liegt)
Evasive Manouver: ○+○L
..... (wenn Spieler am Boden liegt)
Get-Up Attack: ○+HP+LP
..... (wenn Spieler am Boden liegt)

Combo Starters:

Ahau Kin und Cy-5: ○,○,HK
Bei allen anderen: ○,○,HP
..... oder Ihr rennt und drückt HP

Basic Finishers:

AutoCombo:

Ahau Kin und Cy-5: (3D) ○,○,HK
bei allen anderen: (3D) ○,○,HP

Ring Specials („Pits“):

Fierce Kick: (3D) ○+HK
..... (nahe am Gegner)
Uppercut: ○+HP
..... (nahe am Gegner)

Wie in jedem anständigen Beat'em-Up hat auch bei WarGods jeder einzelne Charakter Special-Moves, Combo Crackers und Breakers sowie Fatalities. Hier haben wir Euch eine Liste zusammengestellt, so daß Ihr sie nicht alleine herausfinden müßt.



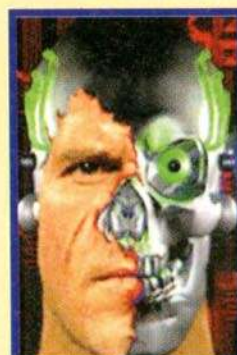
Warhead

Missiles: ○,○,LP
Seekers: (3D) ○,○,LP
Quake Punch: (3D) ○,○,HP
Cannonball: ○,○,HK+LK
Crusher: ○,○,HP
CC: HPx2,LPx2,LKx2,HKx2,LP
Breaker: 3D,○,○,○,HP
FATALITY: ○,○,○,HK



Kabuki Jo

Short Fire: ○,○,LP
Medium Fire: ○,○,○,LP
Long Fire: ○,○,○,○,LP
Staff: ○,○,○,HP,LP,LK
StarThrow: ○,○,HP
FireTrap: ○,○,○,LK
CW StarSpread: (3D) ○,○,HP
CCW StarSpread: (3D) ○,○,LP
Sword Fury: ○,○,HP+LP
CC: HP,HK,LPx2,HK+LK,○,○,HK+LK
Breaker: 3D,○,○,○+LK
FATALITY: ○,○,○,HK+LK (Sweep)



Cy-5

Blender: ○,○,HP
Laser: ○,○,○,LP
Overhead Laser: (3D) ○,○,○,HP

WAR GO

PLAYER MOVES,

Teleport: ○,○,LK
Gain Orbital: ○,○,LP (bis zu 4)
Fire Orbital: HP+LP halten
CC #1: HK,○,○,○,HPx2,LPx2
Breaker: 3D,○,○+HP+LK
FATALITY: ○,○,HP (Half Ring)



Tak

Rock Crush: ○,○,HP
Boulder: ○,○,LP
Quake Stomp: (3D)○,○,○,LK
PowerSlam: ○,○,HP
Body Rack: ○,○,HP-○,○,○
Vertical Suplex: ○,○,L
CC: HPx2,LPx2,LKx2,HPx2,HK
Breaker: 3D,○,○+HP
FATALITY: ○,○,○,LP+HK
..... (nahe am Gegner)



Pagan

Skeleton Trap: ○,○,○,LP
Teleport: ○,○,LK
Lightning: ○,○,HP
Leg Flip: ○,○,HK
CopterKick: ○,○,HK+LK
..... (HK+LK für weiter, ○ / ○ um sich zu bewegen)
CC: HP,HK,HP,HKx3,LKx2,HP
Breaker: ○,○,○,○+HK+LK
FATALITY: ○,○,LP (Half Ring)



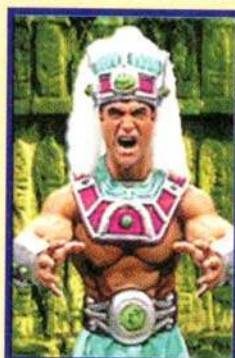
Vallah

Dragon Trap: ○,○,○,HP
Shield Slice: ○+○,LP
Axe Throw: ○,○,LP
Double Axe Throw: (3D)○,○,LP
Sword Slash: ○,○,HP
Shield Dash: ○,○,HK+LK
Double Sword Slice: (LP)○,○,HP
Axe Chop: ○,○,HP
CC: HP,LKx2,HP,LPx2,HP,○,○,○,○,○,○
Breaker: 3D,○,○+LK
FATALITY: ○,○,LK
..... (nahe am Gegner)



Maximus

Hammer: ○+○,LP
HammerThrow: ○+○,HP
Shockwave: (3D)○,○,LP
Noogie: ○,○,HP
..... (HP, um bis zu drei weitere hinzuzufügen)
Net: ○,○,HP+LP
Headbutt: ○,○,LP
Reversal: ○,HP
..... (während Euch der Gegner angreift)
CC: HP,LP,○,○,LK,LP,HPx2,LP,○,○,○,LP
Breaker: ○,○+HP+LP
FATALITY: (3D)○,○,HP+LP
..... (nahe am Gegner)



Ahau Kin

BlowGun: ○,○,HP
Double BlowGun: ○,○,○,HP
Tripple BlowGun: ○,○,○,○,HP
Sunburst: ○,○,LP
Teleport: ○,○,LK
Clothesline: ○,○,HK+LK

DS

FATALITIES UND COMBOS

Dagger: ○,○,LP
Sword Swipe: ○,○,HP
..... (○+HP für Extra Swipe)
CC: HK,LK,HK,LPx2,HPx3,HK
Breaker: ○,○,○,○+HK+LK
FATALITY: (3D) ○,○,○,HK
..... (nahe am Gegner)



Voodoo

Bat Attacks: ○,○,HP
Low Bat Attack: ○,○,LP
Snake Pull-in: ○,○,LP
Teleport: ○,○,LK
NailDown: (3D) ○,○,○,HP
Spinning Claw: ○,○,HP+LP
..... (HP+LP, um sich weiter zu drehen)
Bitch Slap: ○,○,LP
..... (LP für mehr)
CC: HP,HK,HP,LKx3,LPx2,HK,HP
Breaker: ○,○,○+HP+LP
FATALITY: ○,○,LP (Half Ring)



Anubis

Staff Chop: ○+○,HK
Staff Sweep: ○,○,LK
Staff Spark: ○+○,HP
Teleport Attack: ○,○,LK
Horn Charge: ○,○,○,HK+LK
Pyramid Containment: ○+○,LP
CC: HP,HK,HP,LP,○,○,○,○,HK+LK
Breaker: 3D,○,○,○+HK
FATALITY: ○,○,○,HP+LK (Half Ring)

Die Bosse

Gratulation! Wenn Ihr es bis hierher geschafft habt, seid Ihr wirkliche War Gods Helden. Aber es ist noch nicht überstanden, da es jetzt erst richtig losgeht. Es ist Zeit einen Blick auf die Bosse zu werfen. Zwei Gegner, die Eure bisherigen Kontrahenten blaß erscheinen lassen. Heißt Grox und Exor willkommen!



Grox

(muß erst erspielt oder per Cheat aktiviert werden)

Belly Splash: ○,○,HK+LK
Ragdoll Throw: ○,○,LP
..... (nahe am Gegner)
Hammer Fist: ○,○,HP
Shockwave Stomp: ○,○,○,LK
Forearm Attack: ○,○,HP
Belly Bump: ○,○,HP+LP
MiniStomp: ○+HP
..... (nahe am Gegner)



Exor

(muß erst erspielt oder per Cheat aktiviert werden)

Force Field: ○,○,HP
Containment Orb: ○,○,○,HP
Grounded Laser: ○,○,○,LP
Arial Laser: ○,○,HK
Arial MultiLaser #1: ○,○,HP+LP
Arial MultiLaser #2: ○,○,HP+LP
Teleport: ○,○,LK
Teleport Arial Laser: ○,○,○,HK
Telekinetic Slam: ○+LP
Turn-Around Backfist: ○,○,LP

Moskau:O,Δ,X,X,Δ,Space
 Paris:Space,Δ,□,O,O,X
 Amazonas:O,X,Δ,O,X,□
 Holland:Δ,□,□,X,□,Space
 Hongkong:O,Δ,O,□,□,Δ
 New york:Δ,Δ,X,Δ,X,X
 Antarctica:Δ,X,Δ,O,X,□

V-Ball

Markus Weihrich



Echte Freaks lassen sich auch von ein bißchen Regen nicht vom Volleyballspielen abhalten.



Schmetterbälle lassen den Gegner Bekanntschaft mit dem Bodenbelag machen.

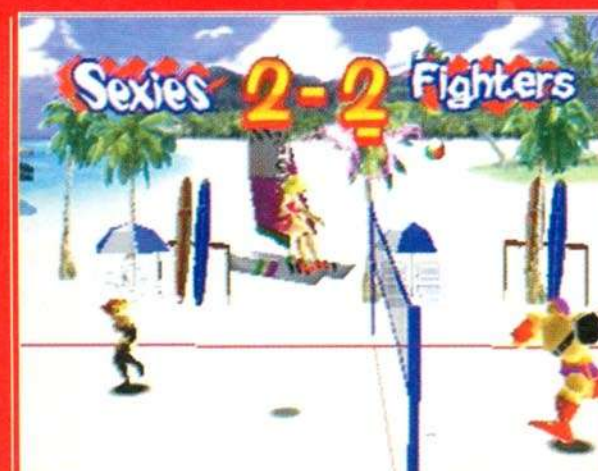


Wo ein Wille ist, ist auch ein Volleyballfeld: sogar auf einem Flugzeugträger findet sich ein Plätzchen für ein gepflegtes Spiel unter Freunden.

Beachvolleyball liegt voll im Trend. Von München bis Husum werden in den Innenstädten Sandhaufen aufgeschüttet, und Männlein und Weiblein pritschen und baggern die weiße Kugel mehr oder weniger elegant über das Netz. Eine amerikanische Funsportart mehr, die von den Teutonen in ihr kaltes Land entführt wurde. Für echtes Beachvolleyball benötigt man aber nicht nur 20 Tonnen Sand, sondern, wie der Name schon sagt, leider auch einen Strand. Genau diesen findet Ihr samt den dazugehörigen Strandschönheiten (muskelpackte Bodybuilder ebenso wie leicht bekleidete weibliche Sexbomben) in V-Ball, das von American Technos stammt. Schon beim ersten Anspielen wird klar, daß V-Ball mit einem entsprechenden Schuß Humor und genialen Special Moves aufwartet. Die CPU übernimmt im Großen und Ganzen die Steuerung beider Spieler jeder Mannschaft. Dadurch könnt Ihr Euch völlig auf die Ausführung der Spielzüge konzentrieren und auch ausgefeilte

Manöver werden möglich, die dem Gegner die Tränen in die Augen treiben. Fünf verschiedene Kameraeinstellungen und eine Replay-Funktion sorgen dafür, daß Ihr dem Mitspieler Eure gelungenen Spielzüge gleich noch mal zeigen könnt. Das ist aber bei weitem nicht alles. Jeder einzelne der völlig ausgeflippten Spieler verfügt neben den „normalen“ Volleyballaktionen wie Pritschen, Baggern und Blocken über individuelle Special- und Secret Moves, die erst einmal herausgefunden werden müssen. Natürlich könnt Ihr Euch zu Beginn durch einfache Spieltechniken zum Matchsieg mogeln; richtig Spaß macht V-Ball aber erst, wenn Schmetterschläge gelingen, die einen Gegner, wenn er richtig getroffen wird, zu Boden schicken und ihm einen Mund voll Sand beschern, der ihn noch tagelang an das Spiel erinnern wird. Der unglaublich hohe Fun-Faktor macht das Spiel in meinen Augen, trotz wenig beeindruckender Grafik und Sound, zum Anwärter Nr. 1 auf den Titel Party Game des Jahres. Ich kann es

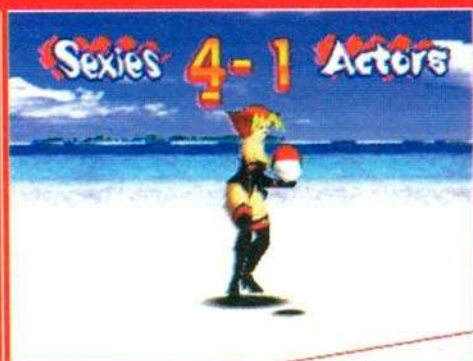
kaum erwarten, endlich eine Testversion in Händen zu halten, in der alle Mannschaften (geplant sind u.a. Fußballspieler, die den Ball mit Fallrückziehern übers Netz katapultieren und ein Army-Team) integriert sind.



Special Moves werden durch eine Spirale hinter dem Ball angezeigt.



Es stehen fünf verschiedene Ansichten zur Verfügung, von denen einige zwar interessant anzuschauen sind, sich aber als kaum spielbar erweisen.



Die Sexies machen ihrem Namen durch ihr Outfit alle Ehre.



Um den Ball zu erwischen, ist der Einsatz des ganzen Körpers gefragt.

information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-2 (evtl. 1-4 via Linkoption)
- Hersteller: Funsoft
- Entwickler: American Technos
- Testmuster: Funsoft
- Erhältlich ab: Oktober



FUNSOFT

Markus Weihrich

Unverhofft kommt oft, dachten wir uns, als kurze Zeit vor den medialen Großereignissen IFA in Berlin und ECTS in London eine Einladung der Firma Funsoft in die Redaktion flatterte. Die unglaubliche Menge von acht neuen Softwaretiteln, die alle noch in diesem Jahr in Deutschland erscheinen werden, sollte vorgestellt werden. Funsoft übernimmt

die Softwarevermarktung für Firmen, die ihren Sitz im Ausland haben und in Deutschland über kein eigenes Vertriebsnetz verfügen. Darunter sind Größen wie LucasArts Entertainment (Rebel Assault II) und Gremlin Interactive (Actua Sports-Reihe), aber auch kleinere Anbieter wie Playmates Interactive Entertainment und American Technos zu finden.

Dadurch kann es eben vorkommen, daß eine relativ große Zahl von Spielen auf einmal zusammenkommt. Einige der Spiele befinden sich noch in einem relativ frühen Entwicklungsstadium und können daher nicht ausführlich besprochen werden. Deshalb haben wir uns für einen Überblick des gesamten Software-Lineups entschieden.

GREMLIN INTERACTIVE

Gremlin Interactive hat sich mit den Titeln Actua Soccer und Actua Golf bereits einen Namen unter den Fans von Sportspielen gemacht, was ja nun alles mögliche bedeuten kann. Besondere Kennzeichen der Actua Sports-Reihe waren von Beginn an eine ansprechende Grafik, gutes Gameplay und ein jeweils passender Sound. Das bei der Entwicklung von Actua Golf und Actua Soccer angewandte Motion Capturing-Verfahren, das die Bewegungen „echter“ menschlicher Sportler aufzeichnet und die gewonnenen Daten für die realistische Programmierung von Bewegungsabläufen nutzbar macht, wurde für die Fortsetzung der Actua Sports-Serie konsequent weiterentwickelt. Das gleiche gilt für die 3D-Engine, die es bei allen Spielen der Reihe ermöglicht, die Kamera völlig frei zu bewegen, um den Blickwinkel dadurch dem aktuellen Sportgeschehen jederzeit bestmöglich anpassen zu können.

Actua Tennis

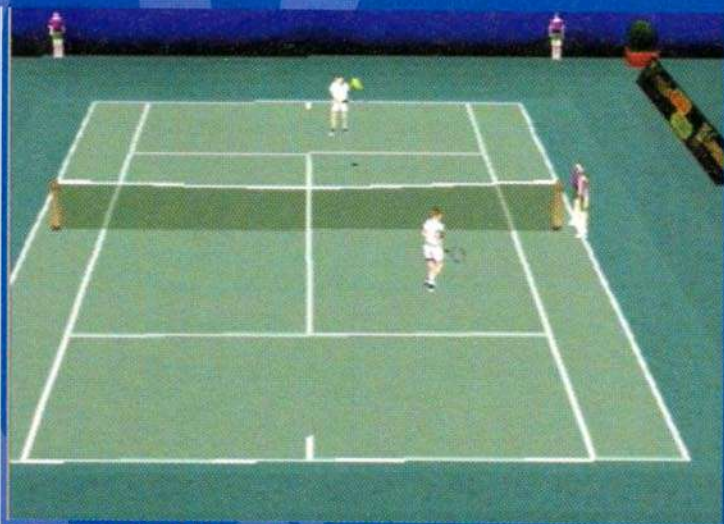
Actua Tennis ist eines der Spiele, die noch nicht in einer spielbaren Version vorlagen. Lediglich die Grafik und einige Features konnten begutachtet werden. Neben den Charakteren, die im Motion Capture-Verfahren programmiert wurden, sind auch der Schieds- bzw. die Linienrichter

sowie die Balljungen bzw. -mädchen vollkommen in 3D animiert. Funsoft verspricht uns die, nach Tomb Raider, schönsten Frauenbeine auf der PlayStation, was ja auch unheimlich wichtig ist. Alle beim Tennis denkbaren Spielmodi, wie Einzel, Doppel, Mixed sowie ganze Amateur- und Profiturniere bzw. -tours sind vorhanden. Als Kommentator der Spiele konnte kein geringerer als Ulli Potofski gewonnen werden (bekannt als Mister Tennis des Privatsenders



Zwischen den Spielen nehmen die Profis eine kurze Pause.

RTL), der dank einer neuartigen Abfrageroutine seine Kommentare treffend und ohne Zeitverzögerung abgeben soll.



Wie üblich: Ein Feld, zwei Spieler, ein Ball - Tennis eben.



Der Aufschlag kann verschieden hart geschlagen werden.

information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-4
- Hersteller: .. Gremlin Interactive
- Entwickler: .. Gremlin Interactive
- Testmuster: Funsoft
- Erhältlich ab: Oktober



Actua Golf 2

Actua Golf 2 verfügt als weiterer Vertreter der Actua Sports-Reihe über ähnliche Features wie Actua Tennis. Verschiedenste Spieler, männlich und weiblich, wurden beim Golfspielen gefilmt; auch Details wie Ballaufheben, den richtigen Stand finden etc. wurden dabei nicht vergessen. Neben verschiedenen Einzeltournieren kann eine Karriere, vom Amateur bis zum Top-Profi, gespielt werden. Die Kurse sind in



Ihr könnt die Schläger selber aussuchen, oder aber auf die Erfahrung Eures Golfers bauen.

3D aufgebaut, die Kameraeinstellung ist frei wählbar, und bis zu drei von diesen können via Bild-in-Bild-Funktion gleichzeitig auf dem Screen dargestellt werden. Während die Steuerung der Preview-Version dem Spieler noch sehr viel Geduld abverlangt, da die Schlagbewegung übertrieben



Während Ihr versucht, den Ball aus dem tiefen Gras wieder auf den Fairway zu bekommen, beobachtet Euer Konkurrent schadenfroh Eure Bemühungen.

exakt ausgeführt werden muß, damit der Ball auch wirklich dort landet, wo er eigentlich hin soll, können dagegen die zynischen Kommentare von Peter Alliss und Alex Hays schon jetzt mehr als überzeugen.

information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-4
- Hersteller: .. Gremlin Interactive
- Entwickler: .. Gremlin Interactive
- Testmuster: Funsoft
- Erhältlich ab: September



Ihr könnt Euch vor jedem Spiel den Platz entweder selbst ablaufen, oder ihn, begleitet von den kompetenten Kommentaren des Berichterstatters, überfliegen.



Die Flugbahn des Balls wird deutlich angezeigt, auf die Windverhältnisse und Bodenebenenheiten müßt Ihr aber selbst achten.

Actua Soccer 2

Als wichtigstes Datum im Kalender für jeden Fußballfan kündigt Funsoft den Oktober-Release von Gremlins Actua Soccer 2 an - Understatement war noch nie eine Stärke der PR-Abteilungen. Doch gleich vorweg, Actua Soccer 2 läßt tatsächlich auf einen Spitzentitel hoffen. Äußerst elegant bewegt die komplett überarbeitete 3D-Grafik-engine die virtuellen Kicker über den kurzgeschorenen Rasen vor beeindruckender Stadionskulisse, und von den zehn möglichen Perspektiven der Vorabversion glänzten immerhin vier mit einer vorbildlichen Übersichtlichkeit. In spielerischer Hinsicht entfernt sich

Gremlin vom typisch britischen, um nicht zu sagen einfallslosen Kick & Rush des Originals. Durch die gesteigerte künstliche Intelligenz von Mit- bzw. Gegenspielern wirkt das gesamte Geschehen realistischer und daraus resultierend anspruchsvoller als vom ersten Teil bekannt, ohne dabei ein gesundes Maß an Action vermissen zu lassen. Das neuartige Sound System (ambient realism) soll garantieren, daß sowohl die Schlachtgesänge wie auch die Kommentare von Barry Davies situationsgerecht eingespielt werden. Ob Actua Soccer 2, wie abschließend in der Pressemitteilung angekündigt, als absolutes



Der Torwart ist ein echter Teufelskerl und hält das Leder sicher fest.

Muß für jeden Sportpielfan eingestuft werden kann, sagen wir Euch im ausführlichen Test der nächsten play PLAYSTATION.

information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-4
- Hersteller: .. Gremlin Interactive
- Entwickler: .. Gremlin Interactive
- Testmuster: Funsoft
- Erhältlich ab: Oktober



Tore werden automatisch wiederholt.



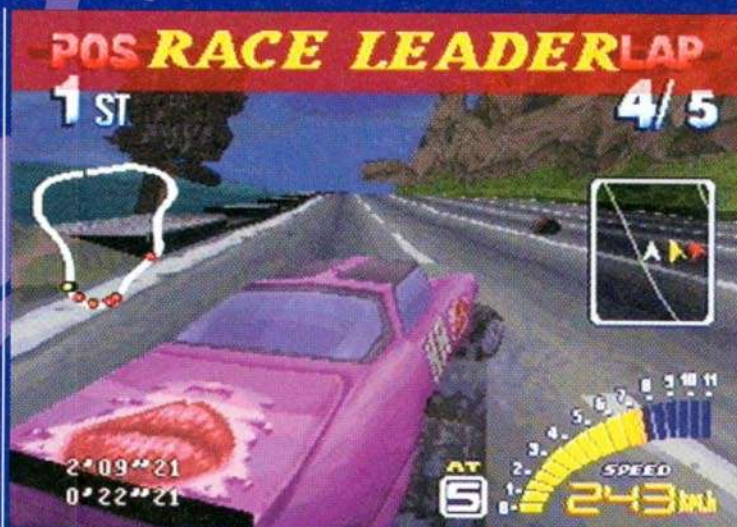
Neben den Nationalteams werden auch Vereinsmannschaften ins Spiel integriert.

TOKA

Explosive Racing

In Funsofts Burning Road-Nachfolger Explosive Racing wird man dazu aufgerufen, am jährlichen, illegalen Rennen der „Federation against Speed Tickets“ (FAST) teilzunehmen. Bereits bei der Fahrzeugauswahl wird klar, daß es sich auch diesmal nicht um

eine bierernste Rennspielsimulation handelt. Die Vehikel und die dazugehörigen Fahrer sind allesamt im Comicstil gehalten, und auch die verfügbaren Strecken entsprechen in keinster Weise den Regeln der FIA. So gilt es zum Beispiel, sich auf der chinesischen Mauer, in der Arktis oder quer durch San Francisco wilde Rennen zu liefern, wobei alle Fahrzeuge, ohne Rücksicht auf Beschleunigung und Größe, gleichzeitig an den Start gehen. Zur Auswahl stehen Euch dabei unter anderem ein Truck, eine aufgetunte Corvette sowie eine Harley Davidson. Das unterschiedliche Handling (Driftverhalten, Beschleunigung, Stabi-



Das Driftverhalten der Fahrzeuge kann zu Spielbeginn eingestellt werden.



Die Position des Ersten wird durch den gelben Smiley angezeigt.



Die Motorräder haben die beste Beschleunigung, driften dafür aber auch am stärksten.

lität) wurde gekonnt umgesetzt, und durch den Wechsel bei der Einstellung des Drifts von Arcade auf Rookie haben auch weniger versierte Rennspieler ihren Spaß. Dank Analog-Unterstützung und drei verschiedenen Ansichten (Cockpit, Rückansicht und die mittlerweile obligatorische Stoßstangenkamera) hat Explosive Racing durchaus Hitqualitäten.

information

- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1+Link
- Hersteller: Funsoft
- Entwickler: Toka
- Testmuster: Funsoft
- Erhältlich ab: September

i

PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT

VMX Racing

Die Idee, eine weitere Motocross-Simulation mit Rundkursen für die PlayStation auf den Markt zu bringen, ist bestimmt nicht die schlechteste, da es bis



Die Indoorstrecken sind durch Absperrungen gesichert, die Ihr im Gegensatz zu den Streckenabgrenzungen im Freien auch einmal überqueren könnt, ohne unfreiwillig über den Lenker abzustiegen.



Extreme Sprünge werden durch einen positiven Kommentar belohnt.



Es gibt einen extra Knopf zum Übersteuern, mit dessen Hilfe man auch engste Kurven mit Vollgas nehmen kann.

dato mit International Moto X von GT Interactive erst eine gibt. VMX Racing lockt den Motocross-Freak mit acht verschiedenen Gelände-Bikes, zwei Hubraumklassen (125ccm, 250ccm), Rennen auf überdachten Supercross-Strecken in der Halle sowie auf Motocross-Strecken im Freien und Original-Sounds, die bei einem echten Cross-Rennen aufgenommen wurden. Wenn die Entwickler an der bislang viel zu einfachen Vollgas-Steuerung, der dämlichen Kollisionsabfrage und der leicht

pixelig wirkenden Grafik noch ein bißchen arbeiten, dann könnte VMX Racing vielleicht ganz ordentlich werden.

information

- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Playmates Interactive
- Entwickler: e studio
- Testmuster: Funsoft
- Erhältlich ab: September

i



LUCASARTS ENTERTAINMENT

Herc's Adventures

Die kalifornische Firma LucasArts war mit zwei Titeln vertreten. Zum einen mit Herc's Adventures, einem isometrischen Zwei-Spieler-Action-Adventure im Comicstil, in dem Ihr wahlweise als bärenstarker Hercules, blitzschneller Atlanta oder Jason versucht, die Göttin der Fruchtbarkeit, Persephone, aus den Klauen des Herrschers der Unterwelt, Hades,

zu befreien, um die Erde vor dem Untergang zu retten. Ganz nebenbei müßt Ihr verschiedene Göttheiten besänftigen, einäugige Zyklopen und andere Untiere aus dem Weg räumen, und auch noch Rätsel lösen, Schlüssel finden, etc. Herc's Adventures verspricht recht kurzweilig zu werden, das Preview in der nächsten Ausgabe wird Tendenzen aufzeigen.



Die Gegner sind teilweise von beeindruckender Größe und vor allen Dingen witzig gezeichnet



Gelassen schreitet unser Held den Horden von Gegnern gegenüber.

information

- Genre: Action-Adventure
- Spieler: 1-2
- Hersteller: LucasArts Entertainment
- Entwickler: LucasArts Entertainment
- Testmuster: Funsoft
- Erhältlich ab: Oktober

BallBlazer Championship

Seit Jahrhunderten tobt ein unbarmherziger Krieg zwischen den Völkern der Galaxis, bis sich die Anführer dazu durchringen konnten, über einen sportlichen Wettkampf den Sieger auszumachen. Die BallBlazer Championship war geboren. Bei dem zweiten Titel von LucasArts, BallBlazer Champions, handelt es sich um den Nachfolger des aus C 64-Zeiten bekannten legendären BallBlazer, natürlich in neuem,

einer Next Generation-Konsole würdigem

Gewand. In einem künstlichen Asteroidenfeld wird die Interstellar BallBlazer Championship (IBC) ausgerichtet, in der sich Wesen aus der gesamten Galaxis mit ihren schnellen Gleitern in einem futuristischen Ballspiel messen. Für gewonnene Spiele gibt's Credits, die Ihr in Verbesserungen an Eurem Gleiter investiert, und auch auf dem Spielfeld finden sich Specials wie z.B. Minen oder ziel-suchende Raketen. Insgesamt stehen Euch acht unterschiedliche Flitzer mit den dazugehörigen Piloten und zwölf Stadien voller Rampen und Hindernissen (plus ein Bonusstadion) zur Verfügung, die Ihr mittels vier verschiedener



Die Plasmatorre müssen nach einem Treffer erst wieder abkühlen, bevor erneut auf sie geschossen werden kann.

Kameraeinstellungen bewundern könnt. Nach dem Spiel könnt Ihr Euer Können dann anhand von Statistiken und Spielereinstufungen ablesen.

information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: LucasArts Entertainment
- Entwickler: LucasArts Entertainment
- Testmuster: Funsoft
- Erhältlich ab: Oktober



Die Gegner feuern aus allen Rohren auf Euch, um Eueren Schutzschirm zu schwächen.



Der Spielball ist von einer deutlich sichtbaren Korona umgeben und ist somit leicht mitzuverfolgen.

Madden NFL '98

Claudia Sontheim



S. Sisson versucht sich in aussichtsreicher Position mit einem Fieldgoal.



B. Johnson hat nur noch wenig Zeit, einen anspielbaren Receiver ausfindig zu machen.



Erfolgreiche Defensearbeit: Quarterback Favre wird gesackt.

Die Übertragungen der Spiele der NFL fegen regelmäßig die Straßen der Vorstädte Amerikas leer. Ein Großteil der Nation läßt es sich nicht nehmen, das Spektakel am Fernsehschirm mitzufolgen. Um auch in Deutschland die Künste der Football-Stars genießen zu können, muß man die Fernsehzeitung praktisch mit der Lupe durchsehen, damit man wenigstens zu nachtschlafender Zeit die gigantischen Laufspiele J. Bettis von den Pittsburgh Steelers oder die Pässe des 49er-Quarterbacks Steve Young zu sehen bekommt. Darüber hinweg trösten

soll nun die Neuauflage des Football-Klassikers Madden NFL 97, dem es gelang, echte Live-Atmosphäre in das heimische Wohnzimmer zu zaubern. Wie schon in der Urfassung sind die Wettkämpfe wieder in einen stimmungsvollen, fernsehgemäßen Rahmen verpackt, einschließlich der Originalkommentatoren John Madden, John Brown und Pat Summerall, welche die Begegnungen fachkundig dokumentieren. Sofort nach dem Spielbeginn verursacht schon die Geräuschkulisse der Zuschauer, die natürlich vor allem das Heimteam anfeuern, eine Gänsehaut. Einen glänzenden Eindruck hinterläßt außerdem wieder das exzellente Gameplay, das nochmals verbessert werden konnte. Bei der Programmierung der Computerintelligenz wurden die spezifischen Stärken und Schwächen der Originalmannschaften sowie einzelner Top-Spieler stärker berücksichtigt; und um einen Spielzug erfolgreich zu beenden, sollte man sich nicht mehr alleine auf das Können der eigenen Akteure verlassen. Insgesamt verlaufen die Auseinandersetzungen deshalb

realistischer ab, aber das Spiel ist auch anspruchsvoller als der erste Teil. Jedem reinen passiven Fernseh-American Footballer wird es so schwer fallen, in Madden NFL 98 auch außerhalb der Rookie-Level erfolgreich zu spielen. Echte NFL-Fans dürfen sich darauf freuen, bald nicht mehr allein auf die Gnade der Sportsender angewiesen zu sein, um die aktuelle Saison live und in Farbe zu erleben.



Auch die Tagesform wirkt sich auf das Spiel aus.



Smith macht mit erfolgreichem Laufspiel einige Yards gut.



Errät die Defense den Spielzug, ist ein Raumgewinn relativ unwahrscheinlich.



Ob es für ein neues „erstes Down“ reicht, entscheiden die Schiedsrichter.



Der Extrapunkt ist gut.

information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-5
- Hersteller: . . . Electronic Arts
- Entwickler: . . . Electronic Arts
- Testmuster: . . . Electronic Arts
- Erhältlich ab: . 16. September



N64™ PLAYSTATION™ SATURN™

MEMORIE

GAME POWER

LED DIGITAL READOUT

360 SLOT MEMORY CARD

PlayStation™

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

NEU!

BIS ZU 360 GAME SAVES

24mal mehr Kapazität als die Standard Memorycard!

360 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 119,-

LED DIGITAL READOUT

120 SLOT MEMORYCARD

PlayStation™

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

NEU!

BIS ZU 120 GAME SAVES

TURBO-FORMAT

+ LED STATUS INDICATOR

120 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 89,-

LED DIGITAL READOUT

1 MEG MEMORYCARD

PlayStation™

- * 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!

UP TO 15 GAME SAVES

TURBO-FORMAT

+ LED STATUS INDICATOR

1 MEG MEMORY CARD

VK PREIS DM 49,-

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 ERHÄLTICH VK PREIS DM 119,-

LED DIGITAL READOUT

NINTENDO 64™ MEGA MEMORY™

- * 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

NEU!

20 in 1

N64™ MEGA MEMORY CARD

VK PREIS DM 99,-

LED DIGITAL READOUT

NINTENDO 64™ MEMORY CARD PLUS

- * 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.

NEU!

4x the memory of other cards!

N64™ MEMORY CARD PLUS

JETZT ERHÄLTICH! VK PREIS DM 69,90

LED DIGITAL READOUT

NINTENDO 64™ GAME KILLER

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

- * VOLL KOMPATIBELES 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.

NEU!

N64™ GAME KILLER™

JETZT ERHÄLTICH! VK PREIS DM 79,90

LED DIGITAL READOUT

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

- * 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'

NEUES DESIGN!

8 MEG MEMORY CARD

DIE DOPPELTE KAPAZITÄT HERKÖMMLICHER MEMORYCARDS

JETZT MIT 'DIRECT SAVE'

VK PREIS DM 89,-

LED DIGITAL READOUT

40 MEG MEMORY CARD

10MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD MEMORYCARD

- * 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

NEU!

40 MEG MEMORY CARD

10x the memory of other cards!

JETZT ERHÄLTICH! VK PREIS DM 99,-

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

MasterCard
VISA
UPS



Namco-typisch stimmt schon der Vorspann exzellent in das Spektakel ein.



Der Abschluß von Max bringt uns einem weiteren Orden ein Stück näher.



Eines der modernsten Kampfflugzeuge in den Lüften steuern, das Fluggerät selbst in extremen Situationen noch völlig unter Kontrolle haben und sich im Dogfight mit anderen Piloten messen - die Ankündigung einer Action-/Flugsimulation läßt aufhorchen und bringt das Blut in Wallung. In Ace Combat 2 ist es ein despotischer Herrscher, dem es als Scarface-Pilot das Handwerk zu legen gilt und der Euch dadurch auch die Gelegenheit gibt, den Steuerknüppel zu ergreifen. Die Missionen, die auch im höchsten Schwierigkeitsgrad keine allzu große spielerische Herausforderung darstellen, sind sehr abwechslungsreich und versprechen den ultimativen Flugspaß. Ob Ihr Eure Flugkünste über der Wüste, über und zwischen den Häuserschluchten von Großstädten, zwischen verschneiten Gipfeln, inmitten eines Canyons oder im Gewittersturm über einem Gebirge ausleben könnt, der Untergrund ist immer ansprechend gestaltet, die Grafik ist flüssig und schnell. Der Clou des Spiels ist allerdings die Steuerung. Es stehen zwei Einstellungen zur Verfügung. Der Novice-Modus ist mit dem Standard-Pad am leichtesten zu spielen, die richtig spektakulären Flugmanöver mit vertikaler Drehung sind damit aber nicht möglich, und man hat eher das Gefühl, ein Auto im freien Raum zu steuern als einen Flieger. Voll auf seine Kosten kommt man dagegen im Expert-Modus, vor allem mit Analog Controller, dem neGcon Pad oder mit dem Analog Joystick. Nach kurzer Eingewöhnungszeit beherrscht man auch so seinen Kampfflieger recht schnell und ist dann in der Lage, im extremen und, trotz blinkender Warnanzeige, auch kontrollierten Tiefflug auf Missile-Abschurampen zuzusteuern, sich mit geschickten Steuer- und Bremsmanövern hinter die feindlichen Piloten zu setzen, um sie von hinten anzugreifen.

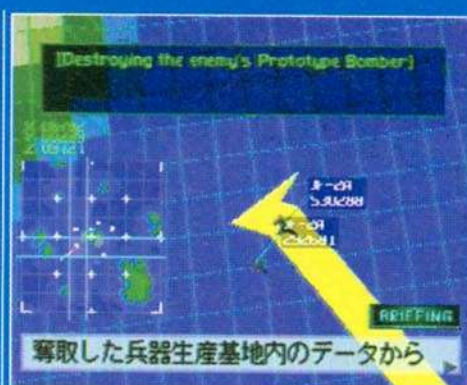


Die Flak feuert aus allen Rohren.

wöhnungszeit beherrscht man auch so seinen Kampfflieger recht schnell und ist dann in der Lage, im extremen und, trotz blinkender Warnanzeige, auch kontrollierten Tiefflug auf Missile-Abschurampen zuzusteuern, sich mit geschickten Steuer- und Bremsmanövern hinter die feindlichen Piloten zu setzen, um sie von hinten anzugreifen.



Alle gängigen Flugzeugtypen können erworben werden.



Über die Missionsziele und die feindlichen Flieger werdet Ihr detailliert im Briefing aufgeklärt.



Am Horizont bauen sich selbst Gebäude ohne störende Pop-Ups auf.

ten ins Visier zu nehmen und nach halsbrecherischen Sturzflügen auf Bodenziele zu den Flieger elegant abzufangen. Währenddessen geben peppige Soundtracks, das Dröhnen der Motoren und die hektischen Funksprüche der anderen Piloten eine passende musikalische Untermalung der Flugaction ab. Um den Frieden wiederherzustellen, sind 20 Missionen entweder alleine oder aber in Begleitung eines männlichen oder weiblichen Wingman erfolgreich zu bestreiten; und pro Einsatz seid Ihr knapp zehn Minuten in der Luft. Für jeden Abschluß gibt es Geld, das in neue Flugzeuge investiert werden kann. Letztlich stehen dann, nach mehrmaligem Durchspielen, fast alle namhaften Kampfflugzeuge zur Verfügung, die von den unterschiedlichen Armeen der Welt derzeit eingesetzt werden, wie verschiedene Tornados, MiGs, der Eurofighter 2000 oder, besonders effektiv zur Bekämpfung von Bodenzielen, diverse Stealth Fighter-Typen. Die Wahl eines Fliegers wirkt sich enorm auf das Flugverhalten aus, und die Maschinen unterscheiden sich vor allem in ihrer Geschwindigkeit, Wendigkeit und Raketen-

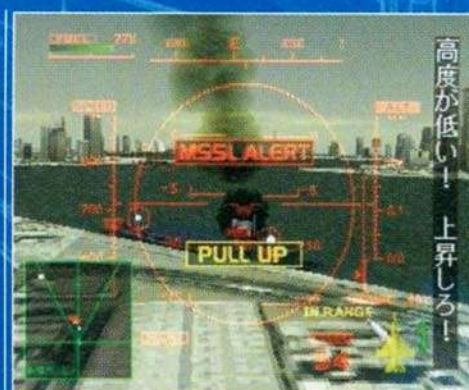
kapazität, aber auch in der maximalen Flughöhe. Speziell den Raketenflugabwehrstellungen z.B. ist mit den angestaubten Modellen in den ersten Missionen nur schwer beizukommen, während die modernen Flieger sie eliminieren, bevor sie in deren Reichweite kommen. Möchtet Ihr den Einsatz neben allen selbstlosen Gedanken auch als Karrieresprungbrett nutzen und möglichst als General und mit zahlreichen Orden geschmückt nach Hause zurückkehren, ist es nötig, abgesehen von den gekennzeichneten Primärzielen auch die feindlichen Starpiloten aufs Korn zu nehmen, die in der einen oder anderen Mission vom Zielsystem erfaßt werden und Euch Euer Leben schwer machen wollen. Insgesamt vermittelt Ace Combat 2 mitreißende Flugatmosphäre, die in - wie von Namco nicht anders zu erwarten - zeitgemäßer Aufmachung verpackt ist. Sowohl Flugprofis wie Einsteiger können sich noch einmal den Filmklassiker Top Gun aus den Regalen suchen, um sich auf den Titel einzustimmen, der sicherlich zu einem der PlayStation-Klassiker avancieren wird und jede Spielesammlung ergänzen sollte.



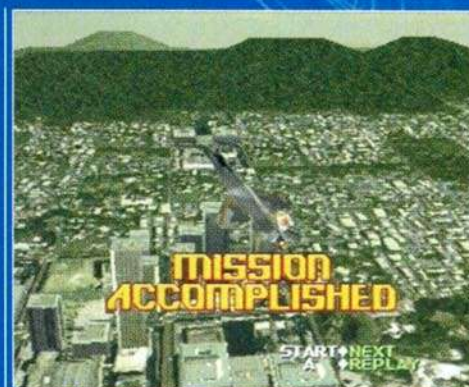
Mit eingeschalteter Targetview kann man noch die Explosion des ehemaligen Ziels mitverfolgen.



Eine der schwierigeren Missionen spielt sich über einer hitzeflimmernden Wüstenlandschaft ab.



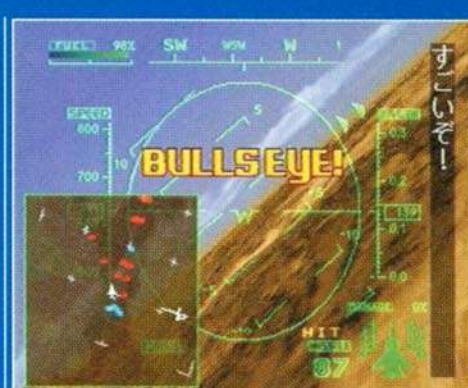
Ein letzter spektakulärer Anflug auf den schon brennenden Öltanker ...



... und mit einer Flugrolle geht's zurück zur Basis.



Im rasanten Anflug wird die Radarschüssel aufs Korn genommen.



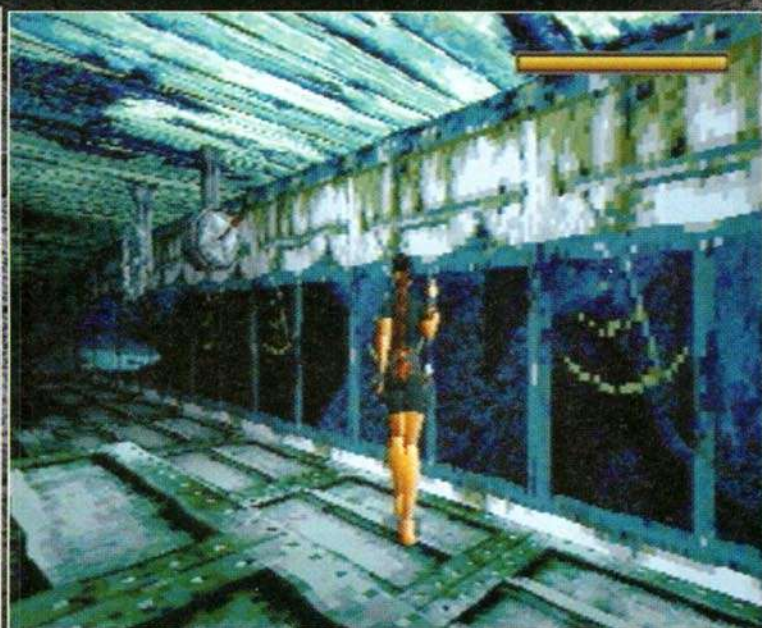
Jeder Abschluß wird euphorisch begrüßt.

information

- Genre: ... Shooter
- Spieler: ... 1
- Hersteller: ... Namco
- Entwickler: ... Namco
- Testmuster: ... SCEE
- Erhältlich ab: ... Oktober

Tomb Raider II

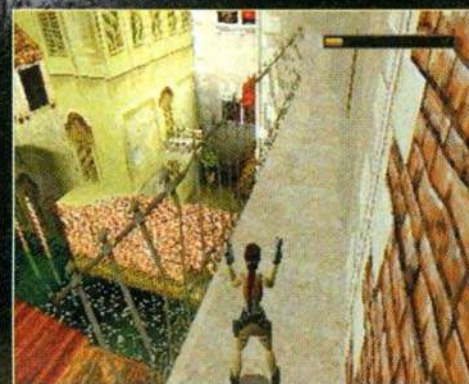
Stephan Girlich



Neuerung: mit den Signalleuchten erhellt Lara selbst die dunkelsten Passagen.



Bei der atemberaubenden Architektur des Venedig-Levels schlägt es einem oftmals die Sprache.

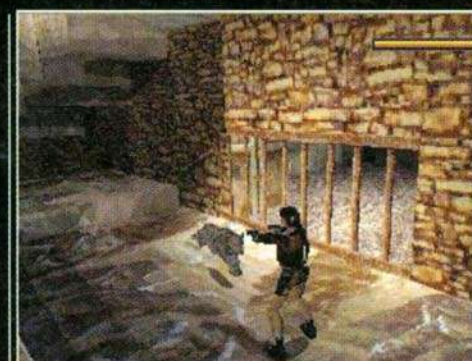


Was Silikonwunder Pamela Anderson für die Filmindustrie, ist Lara Croft für die Videospielebranche. Mit sexy Shorts und hautengem Oberteil eroberte die wohlproportionierte Hobbyarchäologin die Herzen der (männlichen) Abenteuerfans im Sturm, innerhalb kürzester Zeit entbrannte ein riesiger Hype um das attraktive Mädel. Fanclubs in der ganzen Welt und eine eigene Tomb Raider-Homepage zeugen von der immensen Popularität des erotischsten Render-Babes seit Bestehen der Videospiele. Schön also, daß die heißersehnte Fortsetzung endlich konkrete Formen annimmt und in greifbare Nähe rückt. Besser noch, daß uns Eidos endlich eine Vorabversion zur Verfügung stellte.

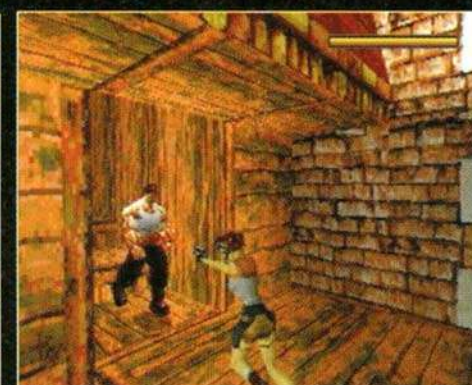
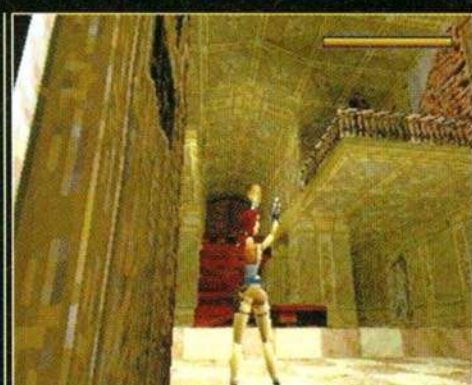
Ein Level war spielbar, zwei weitere konnten auszugsweise als selbstlaufende Demos bestaunt werden.

Größtenteils sind die meisten Änderungen bzw. Neuerungen eher kosmetischer Natur. Die 3D-Grafikengine wurde komplett überarbeitet, was durch feinere Texturen und deutlich realistischere Lichteffekte zum Ausdruck kommt; zudem waren so gut wie keine Clipping-Probleme festzustellen. Die Architektur der insgesamt 15 Level wird ähnlich atemberaubend und komplex ausfallen wie vom Original bekannt, nur daß wesentlich mehr Abschnitte unter freiem Himmel spielen. Ausgehend von der Chinesischen Mauer verschlägt es Lara unter anderem in

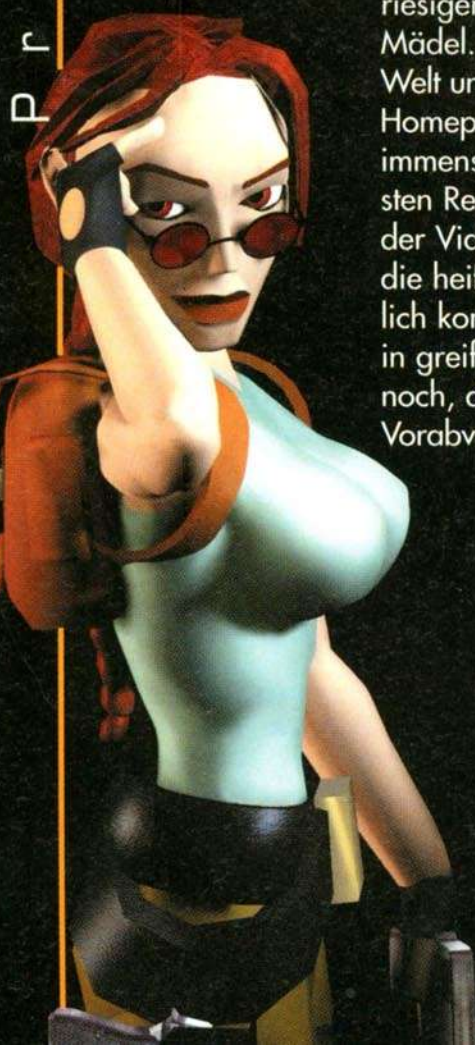
das Hochland von Tibet, auf ein auseinandergebrochenes versunkenes Schiffswrack, dessen drei Teile sich unaufhörlich bewegen und verschieben, oder ins malerische Venedig. Im italienischen Wasserstädtchen unternahmen wir die ersten Gehversuche und waren erneut innerhalb nur weni-

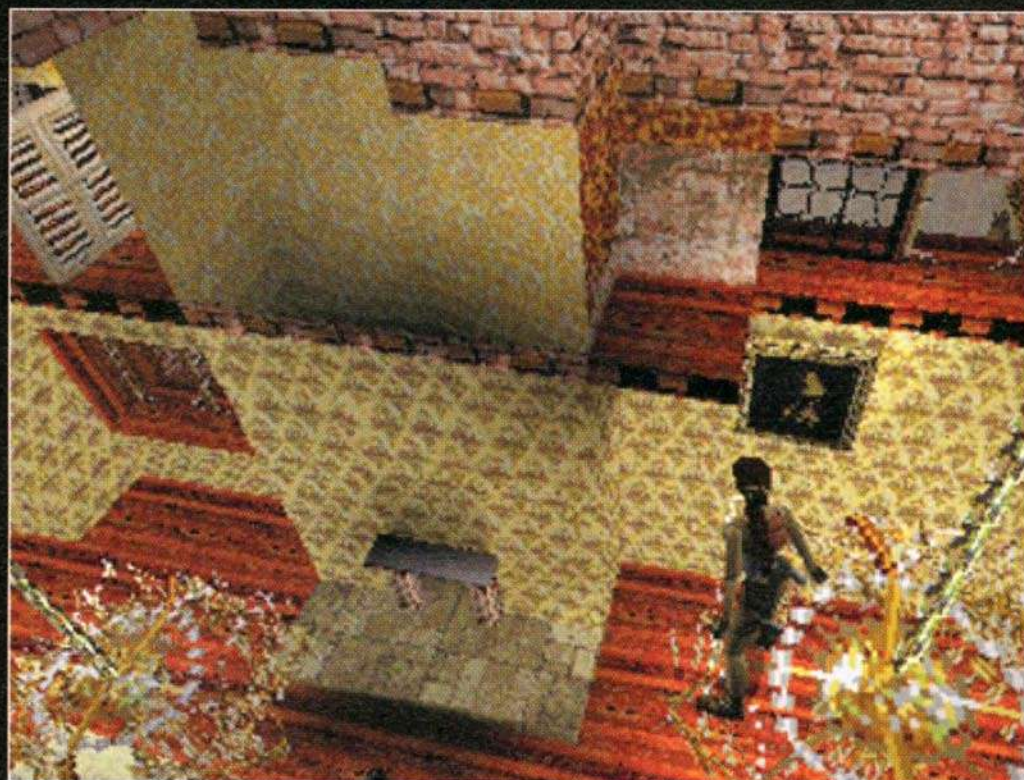


Die Lederjacke schützt vor der Kälte, aber nicht vor den Gegnern.



In Tomb Raider II bekommt es Lara vornehmlich mit menschlichen Gegnern zu tun.





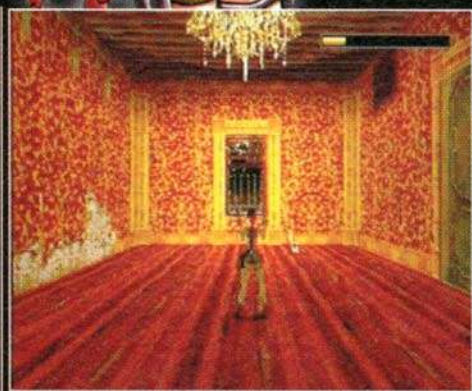
ger Augenblicke dem Charme und der Klasse des Spiels erlegen. Laras Bewegungsabläufe wirken durch mehr Animationsphasen, auch für den Pferdeschwanz, noch lebensechter und eleganter, feinere Gesichtszüge und weichere Rundungen tragen ihren Teil dazu bei. Die

Steuerung ist zum ersten

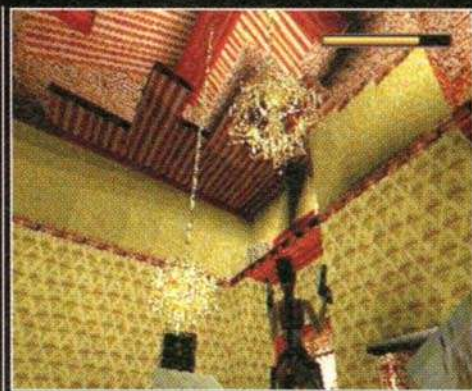


Teil identisch, nur daß unser weiblicher Indiana Jones-Verschnitt weitere praktische Fähigkeiten dazugelernt hat. So kann Lara bspw. an Bücherregalen oder bestimmten Wänden hochklettern und sich unter Wasser, teilweise im superheißen Neopren-Outfit, mit einer Harpune der Widersacher erwehren. Anders als im ersten Teil wird man diesmal vornehmlich mit menschlichen Geg-

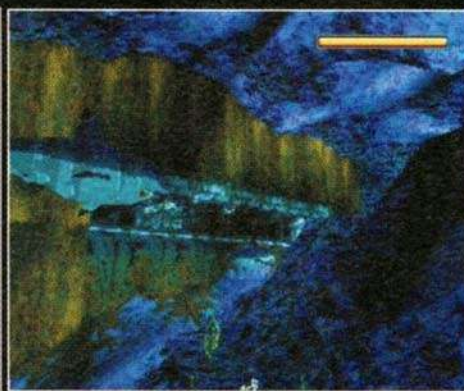
nern konfrontiert, was in der Storyline begründet liegt. Eidos hält sich zum Hintergrund des Abenteuers bis dato sehr bedeckt, nur soviel ist bekannt: alles dreht sich um den legendären Dolch von Xian, der demjenigen, der ihn sich ins Herz stößt, die übernatürlichen Kräfte des Drachen verleihen soll. Jedenfalls ist Lara nicht alleine auf der Suche nach dem mystischen Artefakt, zwei Expeditionen sind außerdem hinter dem Schatz her. Muskulöse Kerle mit riesigen Eisenstangen und klischeehaft dargestellte Ganoven im Quentin Tarantino-Zwei-Reiher-Mafiosi-Look, deren Waffen, wie es sich für professionelle Killer geziemt,



Neuerung: Glasscheiben können bzw. müssen zerschossen werden.



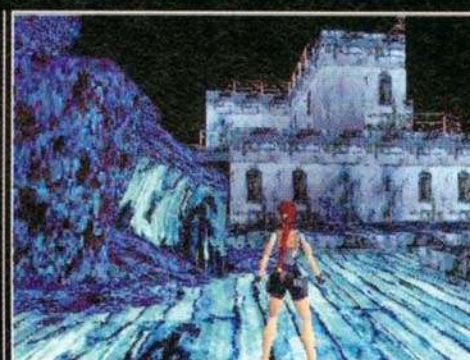
Für die Schönheit solch riesiger Räume bleibt Lara nur wenig Zeit.



Spielberg läßt grüßen: die weißen Haie finden Lara ebenso lecker wie wir!

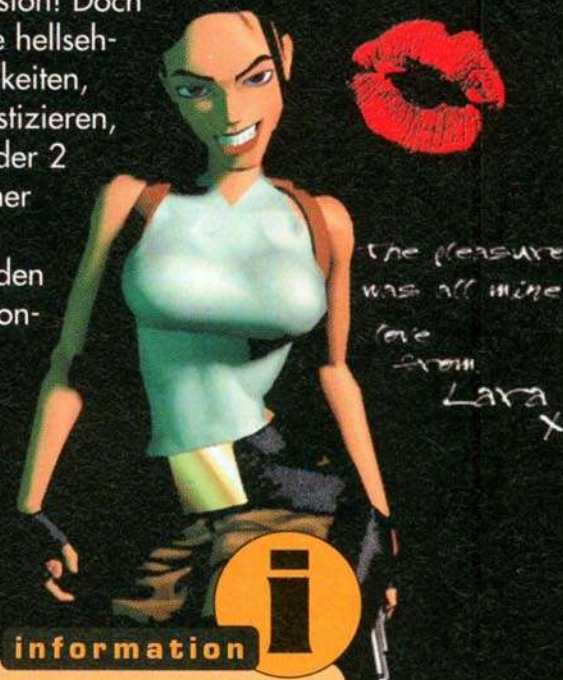


Neuerung: Sportskanone Lara Croft erklimmt mühelos Wände und Regale.



Die Abschnitte im Freien spielen teilweise auch nachts.

mit Schalldämpfern ausgerüstet sind, gestalten die Kämpfe deutlich schwieriger und das Spiel insgesamt actionlastiger. Trotzdem, ohne Hirn ist auch Tomb Raider II nicht zu meistern. Die Rätsel sind knackig, die Level verwinkelt und größer, die Extras gut versteckt - wir freuen uns wie nur selten auf die Testversion! Doch braucht's keine hellseherischen Fähigkeiten, um zu prognostizieren, daß Tomb Raider 2 auch 1997 einer der heißesten Anwärter auf den Titel „PlayStation-Spiel des Jahres“ ist.



The pleasure was all mine
from
Lara X

information

- Genre: Action-Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: Eidos
- Entwickler: Core Design
- Testmuster: Eidos
- Erhältlich ab: November

Auto Destruct

Markus Weihrich



Gigantische Explosionen zeugen von der Durchschlagskraft der Waffensysteme.

Die Lazarus-Jünger, ihres Zeichens Mitglieder einer bössartigen Sekte, die Angst und Schrecken verbreitet und deren Anführer Lazarus die gesamte Welt vergiften und alles menschliche Leben vernichten möchte, sind los. Wider Erwarten ist dies keine Überschrift aus der Bild am Sonntag, sondern die Story von Electronic Arts' neuem Action-Rennspiel Auto Destruct. Um den Oberfiesling zu stoppen, klemmt Ihr Euch hinter das Steuer eines schnittigen Flitzers, auf dessen Design und Fahrverhalten selbst Sunny Crockett abfahren würde und dessen vielfältigen Waffensysteme sogar James Bonds

Techniker Q relativ alt aussehen lassen. Mit diesem Vehikel rast Ihr durch vier dreidimensional aufgebaute Städte (London, San Francisco, New York und Tokyo), wobei Ihr nicht an feste Streckenvorgaben gebunden seid, sondern Eure Route völlig frei wählen könnt. Die entsprechenden Missionen, wie z.B. die Zerstörung von Feindfahrzeugen, Verfolgungsfahrten sowie Eskort- und Kurierdienste, müssen meist innerhalb eines Zeitlimits bewältigt werden. Abwechslung ist also auf jeden Fall geboten. Nach Erfüllung des Auftrages erhaltet Ihr Geld, das Ihr im „My Little Guny“ in neue Waffensysteme investiert. Im Verlauf des Spiels stehen Euch dann nicht nur Maschinengewehre und Gatlingguns zur Verfügung, auch mit zielsuchenden Raketen, Minen und diversen Laserwaffen nimmt man die Gegner unter Beschuß. Klar, daß bei den Hochgeschwindigkeitsfahrten mitten in der Großstadt der eine oder andere Passant unter die Räder kommt. Das ist zwar tragisch, aber eben auch realistisch. Gleich nach ihrem überaus blutigen Tod schweben die Verblichenen als Engel gen Himmel... Obwohl es sich bei Auto Destruct um eine relativ frühe Testversion handelt

und die Entwickler noch an verschiedenen Details wie den Texturen auf den Gebäuden oder der künstlichen Intelligenz der Computergegner arbeiten und auch die Videosequenzen noch nicht fertiggestellt sind, hat das Spiel meiner Meinung nach durchaus Potential zu einem hochklassigen Titel. Bleibt zu hoffen, daß der Veröffentlichungsdruck die Programmierer in der Endphase nicht noch zum Schludern bringt.



Dicke Rauchschwaden künden vom Ende eines Gegners.



So hat 'ne Explosion auszusehen, dann klappt's auch mit der Optik!



Rote, grüne und blaue Pfeile im Radar weisen den Weg zu den Zielpunkten.



Vorsicht: die Auto Target-Funktion nimmt auch zivile Fahrzeuge ins Visier!



In den Tunneln der U-Bahn wirken die Lichtreflexionen am spektakulärsten.

information

- Genre: . . . Action-Rennspiel
- Spieler: 1
- Hersteller: . . . Electronic Arts
- Entwickler: . . . Electronic Arts
- Testmuster: . . . Electronic Arts
- Erhältlich ab: . November 97

Ernst B.'s Spielesammlung:



**richtig informiert
damit sowas nicht
passiert!**



- alle tests
- alle tips
- alle news
- alle infos
- alles für
NUR 5,80

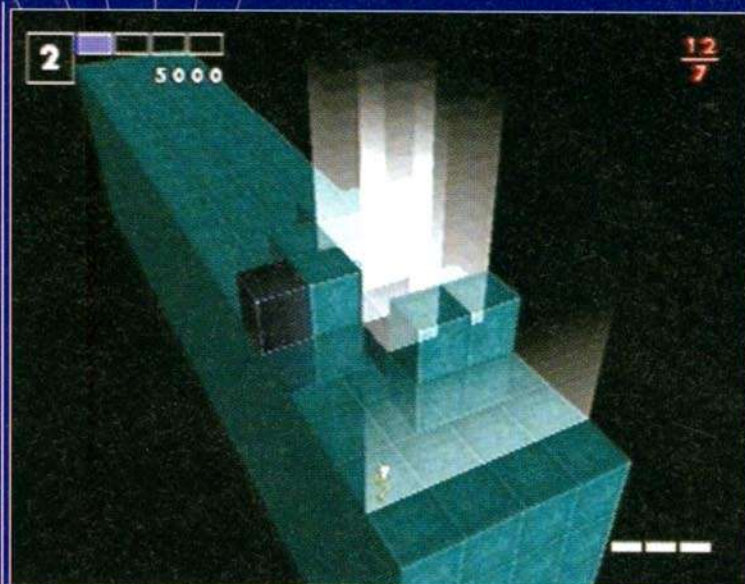
Sascha Abb

Korushi

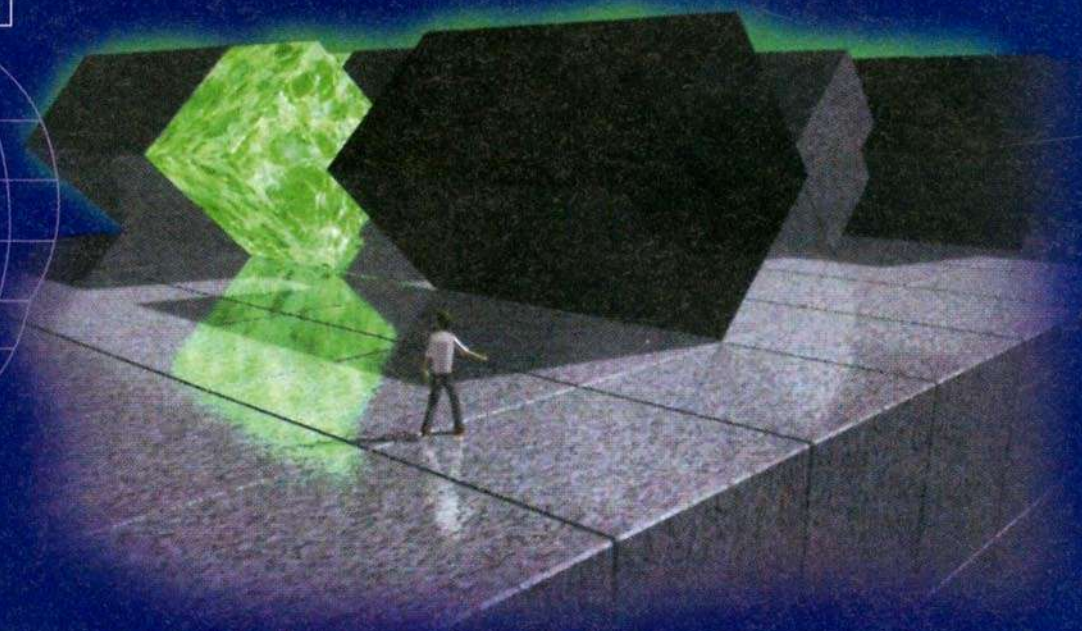


Die herannahenden Würfel müssen schnellstmöglich gesprengt werden.

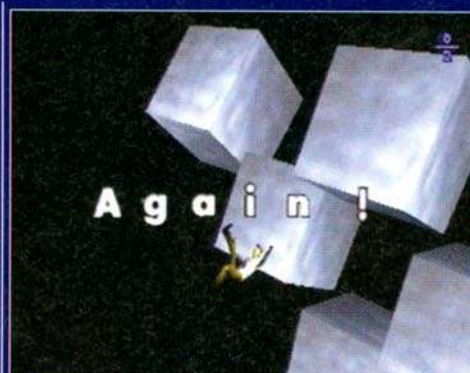
Videospiele machen blöd, einsam und fördern in keinem Fall die Konzentration. Spätestens nach dem Erfolg von Tetris und weiteren Hits dieses Genres wurde diese oberflächliche Aussage, mit denen sich die Videospielebranche noch heute herumschlagen muß, eindeutig widerlegt. Doch trotz der Erfolge sprechen Puzzlespiele immer noch den kleineren Teil der Zocker unter Euch an. Grund hierfür könnten fehlende Action-Elemente sein. Höchste Zeit also, ein Spiel für die PlayStation auf den Markt zu bringen, mit der ein größerer Spielerbereich angesprochen wird. Mit G Artists' Kurushi könnte dies gelingen. Der Aufbau des Spiels ist denkbar einfach:



Bei der Sprengung war wohl ein schwarzer Würfel dabei. Die Strecke verkürzt sich gleich.



Ihr steuert ein Männchen in einer dreidimensionalen, durch Würfel zusammengesetzten Umgebung und müßt versuchen, die auf Euch zukommenden Würfelreihen mit Hilfe von Bomben, die Ihr durch Markieren der gewünschten Felder legt, geschickt zu eliminieren. Man unterscheidet graue/ neutrale sowie grüne und schwarze Würfel. Die grauen/neutralen Würfel gehen jeweils mit einer Bombe hoch, die Grünen haben eine Besonderheit: nach der Explosion markieren sie an der Stelle ihres Verschwindens ein rotes Feld, das nach seiner Aktivierung die Wirkung einer größeren Bombe hat, da sie auch auf die angrenzenden Felder Wirkung zeigt (neun Felder insgesamt). Hm? Einfach!? Wäre da nicht die schwarze Würfelsorte, die ein „Hochjagen“ mit Verkürzung der Strecke bestraft (pro schwarzer Würfel eine Reihe). Passiert Euch das öfter, ist die Strecke irgendwann so kurz, daß Ihr nicht mehr den Würfeln ausweichen könnt, einige auslassen müßt oder durch den erneuten Aufbau von Würfelreihen gnadenlos in die Tiefe geschubst werdet. Kurushi macht auf den ersten Blick einen sehr guten Eindruck und hat durchaus das Zeug, ein Hit zu werden, wie wir an der



Konzentration ist angesagt, sonst verliert man ganz schnell den Boden unter den Füßen.

bereits fertiggestellten japanischen Version I.Q. Intelligent Qube sahen. Einen ausführlichen Test der PAL-Version könnt Ihr in der nächsten Ausgabe erwarten.



Schwarze Würfel sind zu verschonen.



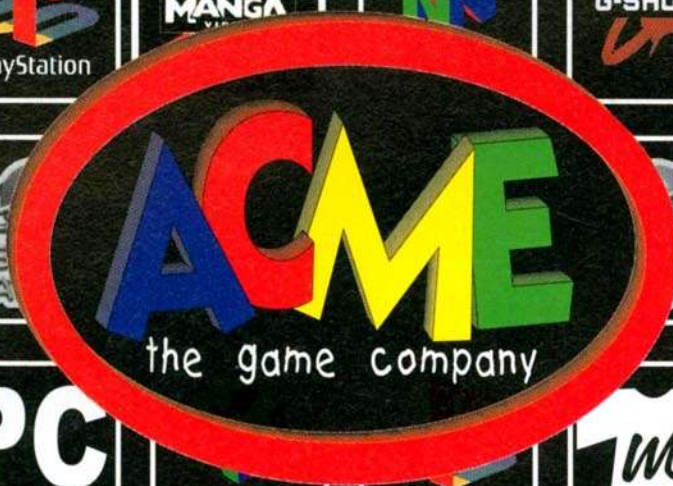
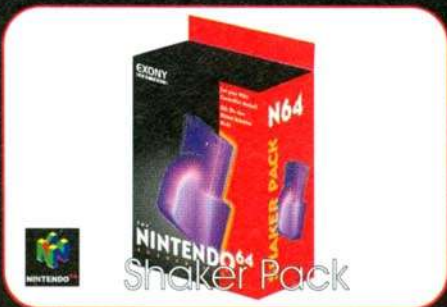
Eingekeilt und so gut wie erledigt.



Die große Bombe ist aktiviert.

information

- Genre: Denkspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: SCEI
- Entwickler: G Artists
- Testmuster: SCEE
- Erhältlich ab: Oktober



<http://www.acme.netcologne.de>

0221 - 240 88 00



PlayStation



PlayStation



プレイステーション™

NINTENDO 64.....	299,-
Controller64 (bunt).....	59,90
Lenkrad64(Mad Catz).....	159,90
Controller Pak (bunt).....	29,90
RGB-Kabel IIII.....	39,90
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.....	149,90
Star Wars.....	139,90
Turok.....	139,90
Wayne Gretzky Hockey.....	149,90
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
Marvel Super Heroes (us).....	129,90
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
Rapid Racer.....	89,90
Ray Storm.....	84,90
Ray Tracers.....	84,90
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 (Link-fähig).....	99,90
Wild Arms (us).....	119,90
Wing Commander IV.....	99,90
Xevius 3D/G.....	89,90

Alundra (Action-RPG).....	99,90
Arc the Lad Monster & Casino Game.....	
Arkanoid Returns.....	99,90
Resident Evil D.C.....	119,90
Boundary Gate (Adventure).....	119,90
Breath of Fire III (RPG).....	119,90
Coolboarders 2.....	119,90
Dracula X (Castlevania).....	119,90
Feda2 (RPG).....	119,90
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
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

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
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
PlayStation Cap.....	29,95
Final Fantasy VII T-Shirt.....	49,95

Abe's Odyssey.....	99,90
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.....	109,90
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

Akira.....	39,90	MANGA	Lily C.A.T.	39,90
Applesed.....	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
Devil Hunter Yohko.....	49,90		Green Legend Ran.....	49,90
			Streetfighter II TV Box.....	59,90



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

...weitere Titel am Lager !!!



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 2 Großbild-Leinwänden
 - mit GlasTron-3D-Visier
 - auf Demo-Displays
- * Internet-Terminals

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.



NASCAR 98

Stephan Girlich



Die Wagen entsprechen ihren realen Vorbildern bis ins kleinste Detail.

Gewaltige Motoren, stabile Stahlrohrkonstruktionen und pure Kraft - so lassen sich die schwerfälligen NASCARs am treffendsten umschreiben. Zwar ähnlich zu Andretti Racing, verzichtet EA Sports bei NASCAR 98 auf die Unterstützung des Andretti-Trios und dem Titel entsprechend auch auf die Indy Cars. Sehr gewagt, wie wir finden, den Titel trotzdem in Deutschland zu veröffentlichen - interessiert sich doch hierzulande für die Stock Cars kein Mensch. Der fast zeitgleiche Erscheinungstermin von Psygnosis' Formel 1 '97 dürfte die Erfolgsaussichten nicht gerade steigern. Sehr schade, denn den ersten Eindrücken nach hat NASCAR 98 ohne Zweifel Hitqualitäten! Die Grafik-engine erinnert an Andretti



Auf der Streckenübersicht sind die Positionen aller Fahrzeuge zu erkennen.



Mittendurch statt nur vorbei!

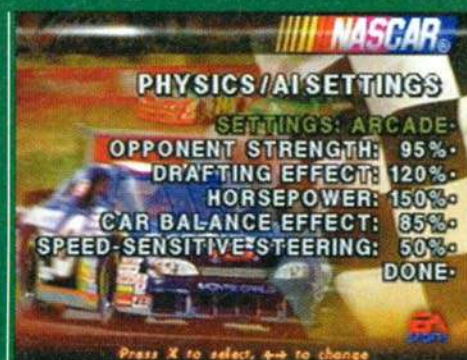
Racing, jedoch wirken die Strecken wie auch die mächtigen PS-Boliden durch feinere Texturen detaillierter und schöner. Besonders auffällig wird dies in der Cockpit-Perspektive, die diesmal auch als solche zu erkennen ist. Auf 18 Originalstrecken beschleunigt man die Wagen auf irrwitzige Geschwindigkeiten von weit über 300 km/h, zumindest in den Ovalen wie bspw. in Michigan oder Atlanta; anspruchsvollere Rundkurse wie Watkins Glen oder Sears Point bringen Abwechslung zum linkslastigen „Hochgeschwindigkeits-Kreisfahren“. Der Arcade-Modus glänzt mit spektakulären Drifts und supereinfachem Handling der Kutschen, die Simulationsvariante dagegen verlangt nach ausgetüftelten Setups, fehlerfreier Fahrtechnik und Durchsetzungsvermögen, will man den Kontrahenten den Auspuff zeigen. Rennlänge, Grad der Beschädigung bei einem Crash oder Flaggensystem sind im Optionsmenü variabel, und auch die Stärke der Gegner läßt sich stufenlos dem eigenen Können angleichen. NASCAR 98 sieht gut aus, spielt sich hervorragend und verdient auf jeden Fall einen ausführlichen Test in der nächsten play.



Bei 300 km/h das Publikum grüßen - NASCAR 98 macht's möglich!



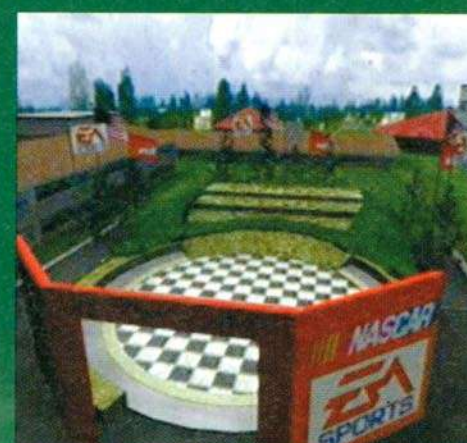
Nein, der Wagen hat nicht gebrannt, die Arme des Fahrers schauen immer so aus.



Im Arcade-Modus sind die Gegner schwach und das Driften stark.



Das Setup-Menü ist zu Andretti Racing identisch.



information

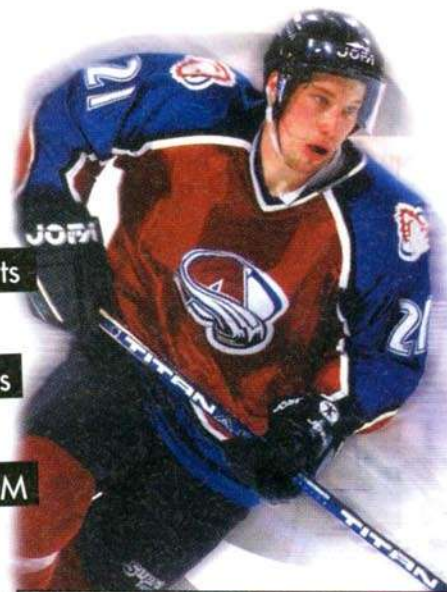
- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Electronic Arts
- Entwickler: EA Sports
- Testmuster: Electronic Arts
- Erhältlich ab: 17. Oktober



NHL 98

Stephan Girlich

Genre:.....Sportspiel
Hersteller:.....Electronic Arts
Entwickler:..EA Sports
Testmuster:...Electronic Arts
Erhältlich ab:.....2. Oktober
Preis:....ca. 99,-DM



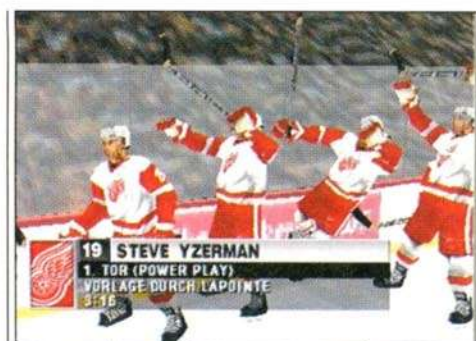
Ist der Faustkampf vorbei, wandern die beiden Streithähne in die Strafbbox.



Die klassische NHL-Perspektive spielt sich am besten.

Electronic Arts' NHL-Serie zählt zu den erfolgreichsten Sportsimulationen der Videospiegelgeschichte. Zu 16-Bit-Zeiten über Jahre hinweg die unangefochtene Referenz, konnte die 97er Premierenversion auf der PlayStation zwar gefallen, durch leichte spielerische

Mängel und schwächelnden Sound letztendlich aber keine Euphoriestürme entfachen. Im Bewußtsein, der äußerst hohen Erwartungshaltung der Eishockeyfans nicht gerecht geworden zu sein, gelobte EA Sports für das 98er-Sequel Besserung. Wichtigste Maßnahme hierfür: Marc Crawford, Stanley Cup-Gewinner und Trainer von NHL-Profitteam Colorado Avalanche, wurde verpflichtet und den Entwicklern als kompetenter Ratgeber zur Seite gestellt - das Ergebnis ist fast schon sensationell!



EA-gewohnt ist das gesamte Spiel mit ausführlichen Statistiken zu allen NHL-Teams und -Spielern durchzogen.



Mit der Trade- und Create-Funktion ist das eigene All Star-Team schnell zusammengestellt.



Mit harten Body Checks verschafft man sich eine Überzahlsituation im Angriff.

► Schneller, flüssiger, schöner - die neue Grafikengine verrichtet ihre Arbeit mit Bravour und deckt mit vielfältiger Perspektivenwahl alle persönlichen Vorlieben ab. Passend dazu knallen die Soundeffekte mit brachialer Gewalt aus den Lautsprechern, noch dazu in allerbestem Dolby Surround - Live-Atmosphäre pur! Die Steuerung ist mit der 97er-Version identisch, die spielerischen Schwächen sind ausgemerzt. Im allgemeinen fällt die verbesserte künstliche Intelligenz der CPU-gesteuerten Mit- bzw. Gegenspieler auf. Das



Neben den NHL-Teams sind auch zahlreiche Nationalmannschaften ins Spiel integriert.

automatische Wechseln der Reihen wird nun vollzogen, wenn es die Situation erlaubt, und nicht mehr wie im ersten Teil, wenn der Gegner alleine auf das Tor zustürmt. Je vier verschiedene Taktiken für die Verteidigung und den Angriff lassen sich jederzeit während des Spielens bequem über einen simplen Tastendruck aufrufen bzw. verändern und werden prompt ausgeführt. Ausgerichtet als ernsthafte Simulation, lebt der Titel von harten Bodychecks, spektakulären Direktabnahmen und ausgereiftem Gameplay. Nur der schlafmützige, an Rudolf Scharping erinnernde Stadionsprecher sowie der fränkisch/bayerische Dialekt des Kommentators lassen etwas Kritik zu - ansonsten ist NHL 98 ein Meisterwerk! In der nächsten Ausgabe liefern wir übrigens einen ausführlichen Vergleich aller aktuellen Eishockey-Games.

Features



play
PLAY STATION
BEST BUY!



Rapid Racer

Ralph Neuhauser

Genre:.....Rennspiel

Hersteller:.....SCEE

Entwickler:..SCEE

Testmuster:...SCEE

Erhältlich ab:.....Oktober

Preis:....ca. 89 DM



Diesmal hat unser Freund, der Computergegner, das Nachsehen.

War er nicht einfach schön, der Sommer '97?

Man(n) lag am Strand, erfreute sich eines kühlen Getränks, genoß die Sonne und entspannte sich sechs Wochen lang. Doch da war etwas, was die geruhsame Atmosphäre jäh stören und die persönlichen Sehnsüchte nach noch mehr Freiheit, Ausgelassenheit und einfach nur Spaß entflammen sollte. Dieses etwas war ein Motorboot, das sich mit irrwitziger Geschwindigkeit über das blaue Naß bewegte, die Wellen und Wogen durchschnitt und dann schließlich am Horizont verschwand. Ein Traum für viele, einmal selber hinter dem Steuer eines solchen Powerboats zu sit-



Jeder Flitzer hat Vor- und Nachteile. Die Auswahl sollte auf die persönlichen Fähigkeiten abgestimmt werden.

zen. Leicht frustriert richtete sich der Blick weg von der utopischen Faszination hin zur Reisetasche. Ablenkung durch Lesen war jetzt genau das Richtige. Man ließ in der play die Schlagzeile „Rapid Racer - Highspeed-Action auf dem Wasser“, dann das Preview, erinnerte sich der zu Hause vereinsamen PlayStation, packte sofort die Koffer und fuhr heimwärts, um sich den Urlaubstraum in heimischen Gefilden zu erfüllen.

Rapid Racer bietet Euch sechs verschiedene Rennkurse, die auch im Spiegelbild- und im Nacht-Modus in beliebiger Reihenfolge durchfahren werden können. Solltet Ihr alle 18 Strecken im Single-Modus gemeistert haben, stehen Euch anschließend etwa 256.000 zufällig generierte Abwandlungen der Kurse zur Verfügung: Gigantomanie pur! Jede Strecke muß dreimal in immer knapperen Zeitlimits durchfahren werden. Dabei gilt es jeweils, das Ziel als Erster zu erreichen. Es ist natürlich auch möglich, jeden Parcours als „einsamer Wellenreiter“ zu durchkreuzen. Bei dieser Art des Wettbewerbs seid Ihr einem Zeittest unterworfen. Das Ziel dabei ist, in den drei Runden die jeweils vorher erreichte Zeit zu toppen. Anhand eines ab der zweiten Runde mitfahrenden „Geisterbootes“, das als Gittermodell die Fahrline der vorigen Runde exakt widerspiegelt, könnt Ihr Eure eigenen

Stärken und Schwächen im Fahrverhalten optimal erkennen. Die letzte Option im Ein-Spieler-Modus stellt die Teilnahme an einer Meisterschaft dar, in der alle 18 Kurse in vorgegebener Reihenfolge gemeistert werden müssen. Beendet Ihr eine Strecke als Sieger, streicht Ihr zehn Meisterschaftspunkte ein, überfahrt Ihr jedoch als achter oder



Durch einen Sprung an der richtigen Stelle kann die eigene Position enorm verbessert werden.



...richtig!

positiv

- anspruchsvolle Steuerung
- innovative Spiel-Modi

negativ

- hoher Schwierigkeitsgrad
- monotone Motorengeräusche

Features





Spätestens beim nächsten Engpaß wird sich diese Auseinandersetzung klären.

gar noch schlechter die Ziellinie, geht Ihr dagegen völlig leer aus. Im Time Trial werdet Ihr kleine grüne Bojen bemerken, die immer an den gleichen Positionen auf dem Wasser zu finden sind. Maximal drei von diesen könnt Ihr einsammeln, um dann auf Knopfdruck eine kurzzeitig höhere Endgeschwindigkeit zu erzielen. Im Meisterschafts-Modus kommen rote Bojen hinzu. Diese verringern Eure Geschwindigkeit bzw. blockieren den Einsatz der grünen. Es existieren zudem blaue Bojen, die das gnadenlose Zeitlimit jeweils für drei Sekunden einfrieren, sowie gelbe Bojen (nur im Einzelrennen), die, wenn Ihr fünf von diesen einsacken konntet, nach dem Rennen den Eintritt in eine Bonusrunde gewährleisten. Das Ganze hört sich komplizierter an, als es tatsächlich ist. Prinzipiell gilt: alle Bojen mitnehmen - nur nicht die

roten! Vor jedem Rennen könnt Ihr aus zehn Booten eines auswählen, anfangs jedoch lediglich aus dreien. Jedes Schiff ist nach vier Kriterien beurteilt: Geschwindigkeit, Beschleunigung, Manövrierfähigkeit und Rumpfstärke. Letztere läßt sich nicht verändern bzw. verbessern und ist bei allen Flitzern gleich, die Werte der drei anderen lassen sich durch Upgrades in der Bonusrunde kontinuierlich steigern. Hierzu ist es notwendig, in dem durch Tore abgesteckten Parcours, der mit einem wunderschönen Spiegel-effekt beeindruckt, ebenfalls fünf gelbe Bojen aufzulesen. Falls Ihr diesen Kurs nicht in der vorgegebenen Zeit bewältigen solltet, so habt Ihr - bei einfacher Schwierigkeitsstufe - immer noch Gele-

nen leider in jedem Fall beendet, unabhängig davon, welchen Platz Ihr im Rennen gerade innehabt. Für die Ansicht Eures Bootes stehen Euch drei Perspektiven zur Wahl. Ein gelber Pfeil verrät Euch die Position eines in unmittelbarer Nähe befindlichen Wettstreiters. Apropos Wettstreiter. Wenn zwei Controller angeschlossen sind, bekommt Ihr im Hauptmenü die Möglichkeit, das Spiel im Zwei-Spieler-Modus anzugehen bzw. den Drei- bis Fünf-Spieler-Modus zu erleben. In letzterem besteht die Option, an einem speziellen Mehr-Spieler-Turnier teilzunehmen, d.h., drei bis fünf Spieler partizipieren an einer Meisterschaft. Jeder der Spieler (zufällige Auswahl) bestreitet ein Rennen alleine.

Die Steuerung ist von Boot zu Boot unterschiedlich und durch den rauen Wellengang schwieriger, als von „normalen“ Rennspielen gewohnt.



Der „Hellracer“ auf Abwegen.



Aufregend: die Einfahrt in den Vulkankrater.

genheit, die Bonusfahrt zweimal zu wiederholen. Die ersten Upgradings sollten der Manövrierfähigkeit bzw. der Beschleunigung zugute kommen. Erst bei späteren Strecken ist eine hohe Endgeschwindigkeit vonnöten, da sich die Anzahl der grünen und blauen Bojen in Kursen mit Schwierigkeitsgrad sechs und sieben stark verringert. Das Renn-geschehen ist recht übersichtlich gestaltet. So sind beispielsweise die aktuelle Position, die Rundenanzahl, die Kurszeit, die jeweilige Geschwindigkeit und der Countdown, der an jedem Checkpoint aufgefrischt wird, ersichtlich. Ist der Countdown bei Null angelangt, so ist das Ren-

Anschließend sind die restlichen Mitstreiter an der Reihe, das Ergebnis, das vorher erzielt wurde, zu schlagen. Falls am Ende der Meisterschaft Punktegleichstand herrscht, wird



Im Zwei-Spieler-Modus sind die Plätze eins bis vier zu vergeben.



The winner takes it all!



No comment.



Lichteffekte können die Sicht beeinträchtigen.



Die blaue Boje (Zeitbonus) ist kaum noch zu erreichen.

Es bereitet einfach unglaublich viel Spaß, durch die Wellen zu pflügen, im Kielwasser des Kontrahenten auf die Chance zum Überholen zu warten, die verschieden starken Strömungen

und Strudel mit der Fahrweise abzustimmen, Engpässe zu durchqueren (Finger weg vom Gas), Felsen auszuweichen oder diese zu überspringen. Einer der Kurse bietet sogar die Möglichkeit, durch Lavamassen zu schipern: Infernostimmung! Die Steuerung ist von Boot zu Boot unterschiedlich und durch den rauen Wellengang schwieriger, als von „normalen“ Rennspielen gewohnt. Erfreulich ist die Intelligenz der CPU-gesteuerten Mitstreiter. Diese nutzen häufig die Gelegenheit zum Rammen und zu waghalsigen Manövern. Es ist aber vor allem die ansprechende Animation des Wassers und dessen gut simulierte Bewegung, die die Wogen der Begeisterung überschwappen lassen. Um den Urlaub vor der PlayStation zu verbessern, fehlt nur noch der ins Gesicht wehende Fahrtwind (Ventilator kaufen!). Dennoch: Rapid Racer hat es nicht geschafft, sich als „Porsche Challenge auf dem Wasser“ und somit als absoluter 10er-Titel in die elitäre Riege der Rennspielklassiker einzutragen. Die grafischen Wertungsabzüge lassen sich größtenteils auf die mangelnde Feinabstimmung zwischen Wasser und Rennbootanimation zurückführen. Ich habe nicht immer den Eindruck gehabt, daß Boot und Wasser „ineinander verschmelzen“. Gerade bei



Nur Fliegen ist schöner? Bitte sehr!

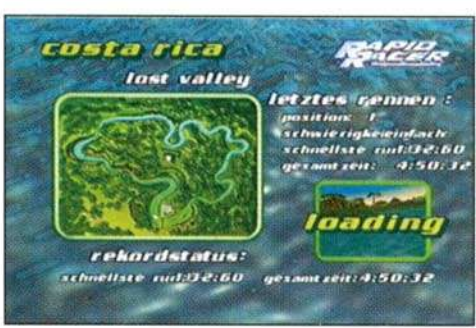


Die Tageskurse. Zu beachten ist, daß die zweite Strecke eine höhere Herausforderung darstellt als die nachfolgenden!



Sechs der 18 Kurse. Hier: die Nachtstrecken.

das letzte Rennen wiederholt, in dem jeder Teilnehmer nur eine Runde absolviert. Die zwei Zeitbesten bestreiten schließlich ein letztes Duell, um den endgültigen Sieger zu ermitteln (Sudden Death-Verfahren). Eine weitere Championship-Variante ist das K.O.-System. Diese Option wird mit geteiltem Bildschirm (waagrecht oder senkrecht) ausgetragen. Im Zwei-Spieler-Modus ist die Sudden-Death-Variante nicht vorhanden. Dafür könnt Ihr entscheiden, ob die Spieler einen zeitlich verzögerten Start erhalten, Bojen einzusammeln sind oder Computergegner Euch das Leben auf dem Wasser zusätzlich erschweren.





Vor der Einfahrt in den Strudel gilt es eine möglichst gute Fahrtrinne zu behaupten!

einem Wassersport-Spektakel dieser Art sollte es auch einmal vorkommen, daß die Renner ins Wasser eintauchen und nicht permanent auf dem Wasser „schweben“. Ebenfalls zu bemängeln ist die „Unzerstörbarkeit“ der Flitzer. Selbst bei einem Totalcrash mit heftigsten Überschlügen erhalten die Boote nicht die kleinste Schramme - verbesserungswürdig! Der Sound setzt sich aus Sprachausgabe, Renngeräuschen und Hintergrundmusik zusam-

men. Bei letzterer hat Sony auf die Fähigkeiten von Appollo Four Forty zurückgegriffen - gelungen! Den Sound der Motorboote hätte man schöner darstellen können. Es ist nicht realistisch, bei Tunnelfahrten und Überholmanövern immer dasselbe Motorengeräusch zu hören, und auch das Aufschlagen des Rumpfes bei hohem Wellengang läßt eine gewisse Dramatik vermissen. Wie eingangs erwähnt, lassen sich die Boote durchweg



Beim Einzelzeitrennen taucht nach der ersten Runde das „Geisterboot“ auf. Dieses simuliert Euren in der vorigen Runde absolvierten Fahrstil.



Anfänger und Profi - ein einseitiges Duell.

Feinschliff, um in noch höhere Wertungsgefülle vorzustoßen. So empfiehlt sich der Titel durch die witzigen Mehr-Spieler-Modi vor-



Auch in den Lavamassen müssen Checkpoints erreicht werden.



Vorraussetzung für die Bonusrunde ist das Einsammeln von fünf gelben Bojen.

So empfiehlt sich der Titel durch die witzigen Mehr-Spieler-Modi vornehmlich für diejenigen unter Euch, die selten alleine spielen, und außerdem für alle, die zum üblichen Asphalt-Rennspiel-Einerlei schon lange eine qualitativ hochwertige Alternative suchen.

ordentlich steuern, jedoch ist es nahezu unmöglich, alle achtzehn Kurse zu gewinnen. Gerade auf dem letzten und schwierigsten Parcours scheitert das Ganze an der zu knapp bemessenen Zeit, selbst bei einfachem Schwierigkeitsgrad! Schade eigentlich. Die Idee, ein Rennspiel auf dem Wasser zu inszenieren, versprach Rasse und Klasse. Durch die aufgeführten Mängel jedoch fehlt es Rapid Racer letztendlich offensichtlich am entscheidenden

nehmen für diejenigen unter Euch, die selten alleine spielen, und außerdem für alle, die zum üblichen Asphalt-Rennspiel-Einerlei schon lange eine qualitativ hochwertige Alternative suchen.



10	10	10
9	9	9
8	8	8
7	7	7
6	6	6
5	5	5
4	4	4
3	3	3
2	2	2
1	1	1
Grafik	SoundFX	RATING



Mass Destruction

Martin Weidner

Genre:.....Shooter

Hersteller:.....BMG Interactive

Entwickler:..NMS Software

Testmuster:...BMG Interactive

Erhältlich ab:.....Mitte September

Preis:....ca. 89,-DM



Der Flammenwerfer zählt zu den effektivsten Waffensystemen - leider sind auch einige gegnerische Fahrzeuge damit ausgerüstet.

„Mass Destruction“ - ein bezeichnender Titel, gilt es doch hier mit Panzern alles auszuradien, was auf dem Bildschirm kreucht und fleucht. Kasernen, Silos, Schützengräben, Raketenabschussbasen, Flugplätze, Brücken, ganze Straßenzüge, selbst so unscheinbare Details wie Palmen und Ampelanlagen lassen sich genüsslich abfackeln. Da soll noch mal einer behaupten, dieses Spiel würde keine kindlichen Zerstörungstrieb wachrufen. Ihr schittert mit Eurem Tank über vereiste Flüsse und Seen, rumpelt durch holprige Schlaglöcher und durchpflügt tiefen Schnee und weitläufige Sanddünen, immerzu auf der Hut vor der Infanterie und Artillerie der Widerstandsbewegung. Dem Motto „Viel Feind, viel Ehr“ wird Mass Destruction mehr als gerecht, denn nur wer das gesamte Terrain durchkämmt, wird sämtliche Bonus mission objectives erfüllen, ganz abgesehen von der schieren Lust, jeden einzelnen



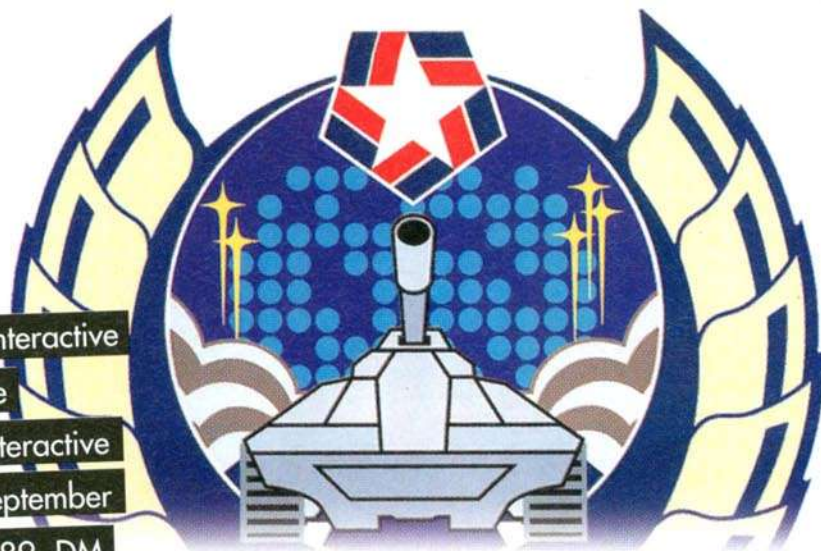
Sind sämtliche Primärziele erfüllt, wartet ein Hubschrauber darauf, Euch an einem vereinbarten Treffpunkt abzuholen - oder Ihr nehmt Euch vorher noch die Sekundär- und Bonusziele vor.

Gegner aufzuspüren und alles dem Erdboden gleichzumachen. Für pyromanisch veranlagte Naturen eine ideale Spielwiese, zumal sich das Waffenarsenal uneingeschränkt sehen lassen kann, angefangen bei Bord-MGs und Granaten, jeweils mit unendlich Munition, über Fernlenkgranaten und Minenwerfer, die geradezu dafür prädestiniert sind, Helikopter vom Himmel zu pusten, bis hin zu hochexplosiven Granaten, Minen, Cluster bombs und Flammenwerfern. Letztere verwandeln Fußvolk in lebendige Fackeln, die schreiend ihr virtuelles Bildschirmleben aushauchen.

► Ähnlichkeiten zu Return Fire sind natürlich rein zufällig und nicht beabsichtigt! Im direkten Vergleich mit dem Erzrivalen verliert Mass Destruction nämlich etwas an Boden. Nicht sonderlich umfangreich, nur für einen Spieler ausgelegt, vom Schwierigkeitsgrad her nicht allzu herausfordernd, zumal sich die Campaigns einzeln anwählen lassen, und ohne dessen klassische Begleithymnen mutet NMS' zweiter PlayStation-Titel ein bißchen spartanisch an. Dessen ungeachtet motiviert Mass Destruction von der ersten bis zur letzten Mission, zu groß ist der Reiz, ein Bild der Verwüstung in diesem Sandkastenkrieg zu hinterlassen, auch wenn das Leveldesign im Schatten des großen Vorbilds steht. Schade eigentlich...



Zur besseren Übersicht werden nicht einsehbare Wände transparent dargestellt.



Einmal getroffen, werden Zugbrücken passierbar.



Die Cheetah empfiehlt sich insbesondere für zeitlich kritische Missionen, die Cobra für Aufträge, in denen es von Gegnern geradezu wimmelt, während die Viper das Allroundvehikel darstellt. Leider differieren die drei Panzer lediglich in Geschwindigkeit und Panzerung, das Waffenarsenal und das Fahrverhalten sind jeweils gleich.



Die 24, in 6 Campaigns aufgesplitteten Missionen unterscheiden sich in vier Geländearten: Arktis, Wüste, Vorstadt und ländliches Gebiet.

Features



10	10	10
9	9	9
8	8	8
7	7	7
6	6	6
5	5	5
4	4	4
3	3	3
2	2	2
1	1	1
Grafik	SoundFX	RATING

PSX A - E:

4-4-2 Fußball	59,95
A. SennaKart Duel	89,95



Abe's Odyssey* <9> 89,95



Ace Combat 2* <10> 89,95

Actua Golf 2* <9> 89,95

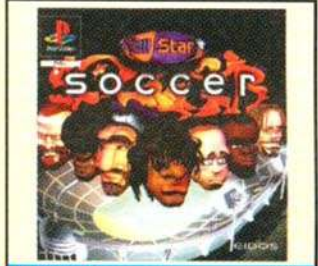
Actua Tennis* <9> 89,95

Adidas Power Soccer 2 79,95



Agent Armstrong* <10> 89,95

Agile Warrior - F 111 <A> 69,95



All Star Soccer 89,95

Andretti Racing <R> 79,95

Assault Rigs <Link> <A> 59,95

Baphomet's Fluch 79,95



Battle A. Toshinden 3* 89,95

Battle Stations <ST> 79,95

Battle Sport <A/SP> 79,95

Black Dawn <A> 79,95

Blazing Dragons <ADV> 69,95

Blood Omen <ADV> 89,95

Broken Heib* <10> 89,95

Bubsy 3D 89,95

Burning Road <Link/R> 69,95

Bust-A Move 3* <9> 79,95

Carnage Heart A/ST/R 69,95

Chronicles of the Sword... <ADV> 69,95

Command & Conquer 89,95

Command & Conquer 2* <11> 79,95

Contra - Probotector 79,95

Cool Boaders <R> 79,95

Crash Bandicoot <JR> 89,95

Crow, The <A> 69,95

Crypt Killer <SH> 89,95

Darklight Conflict <A> 79,95

Descent 2 <SH> 59,95

Destruction Derby 2 <R> 79,95

Disc World <ADV> 79,95



Disc World 2* <11> 89,95

Epidemic <A> 59,95

Excalibur <ADV> 89,95

PSX F - M:

Fantastic Four <3D-A>	79,95
-----------------------	-------



Fatal Fury Real Bout '9 79,95



Final Fantasy 7 <us> 119,95



Formula 1 '97* <25.9> 99,95

Formula Karts* <10> 89,95



G. Police* <10> 99,95

Hard Boiled <A> 79,95

Heavens Gate* <10> 89,95



Hercules* <10> 89,95

Hexen <A/SH> 79,95

Independence Day <A> 79,95

Int. Superstar S. Deluxe 69,95

Int. Superstar S. Pro 89,95



Jurassic Park 2: The Lost World 79,95



Kurushi* <10> 79,95

Little Big Adventure 79,95



Machine Hunter 89,95

Mega Man X3 79,95

PSX M - Z:

Micro Machines V3 <R>	89,95
-----------------------	-------



Monster Truck* <9.97> 89,95

Moto Racer* <10> 89,95

MTV S Slamscape <A> 69,95

Namco Museum 2 - 4 je 69,95

Nanotek Warrior <3D A> 79,95

Nascar '98 <10> 89,95

NBA Live '97 <SP> 59,95

NBA Live '98 <10/11> 89,95

NHL Hockey '97 <SP> 64,95

NHL '98 <10> 89,95

NHL Open Ice* <9/10> 89,95

NHL Powerplay Hockey 69,95



Nightmare Creatures* <10> 89,95

Nuclear Strike* <10> 89,95

Overblood <ADV> 79,95



Overboard* <10> 89,95

Perfect Weapon <F> 79,95

PGA '98 <10> 89,95

Porsche Challenge <R> 69,95

Rage Racer <R> 79,95

Rally Cross <R> 79,95



Rapid Racer* <10> 89,95

Rappa the Rapper* <9> 79,95

Ray Storm* <9> 79,95

Ray Tracers* <9> 79,95

Rebel Assault 2 <SH> 84,95

Reboot '9

Resident Evil <ADV> 89,95

Resident Evil & Spielber. 99,95

Resident Evil Director Cut & Demo Resident Evil 2 <11.97>

Road Page 89,95

Rosco McQueen* <10> 89,95

Sim City 2000 <ST> 79,95

Soulblade <F> 89,95

Spider <A> 69,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Strike Point <3D-SH> 69,95

Super Puzzle Fighter 2 69,95

Swagman <ADV> 89,95

Syndicate Wars <ST> 79,95

Tekken 2 <F> 89,95

Ten Pin Alley "Bowling" 69,95

Test Drive: Off Road <R> 89,95

Tiger Shark 89,95

Tilt "Flipper" 69,95

Time Crisis & Gun <jp> 169,95

Tombrailer <A/ADV> 79,95

Tombrailer & Spielber. 99,95

Transport Tycoon 89,95

V-Rally <R> 79,95

VR Baseball '97 79,95

Victory Boxing <F/S> 79,95

Warcraft 2 79,95

Wargods* <9> 89,95

Wing Commander 4 79,95

X-Com 1 - Enemy <a/ST> 89,95

Xenious 3D/G 69,95

PSX ZUBEHÖR:



Play Station & 2. Joypad 359,95

5 Spieler Adapter 59,95

Action R. / Game Buster 89,95

Adapter für Joystick 39,95

Analog-Pad "Sony" 49,95

Antennenkabel 29,95

CD - Leerhüllen <10er Set> 5,90

E3 MESSE-VIDEO 39,95

GUN - Pistole ab 49,95

Gun Avenger 59,95

Gun & Laseraufsatz 89,95

Infarot-Joypad-Set 59,95

Joypad Alps 89,95

Joypad farbig je 29,95

Joypad Innovation 19,95

Joypad Original 39,95

Joypad SV 1103 34,95

Joypadverlängerung 19,95

Joystick Analog 99,95

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

Play Station 279,95

PSX stabile Tragetasche 9,95

PSX stabile Tragetasche & Memory Card & Pad 49,95

RGB Kabel 19,95

Umbachip & Anleitung 19,95

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

Excalibur 14,80

Fade to Black 14,80

Little Big Adventure 14,80

Myst 14,80

Rebel Assault 2 14,80

Resident Evil 14,80

Stadt der verlorenen K. 14,80

Syndicate Wars 14,80

Tekken 2 14,80

Toshinden 2 14,80

Time Commando 14,80

Tombrailer 29,95

Warhammer 14,80

Wing Commander 3 & 4 je 14,80

Umbachip & Anleitung 29,95

Info: Unterstrichene, Kursive, Schwarze Titel = Preisreduzierung

Balken mit rote Schrift = Neuheiten

ZEICHENERKLÄRUNG:

* = GEPLANTE NEUHEIT

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

FREAK'S SHOP

Verkaufs-Charts:

04.09. - 05.10.97

1. V-Rally

2. Warcraft 2

3. Jurassic Park 2

4. Tombrailer

5. FIFA '97

6. Exhumed

7. Resident Evil

8. Command & Conquer

9. Worms

10. Syndicate Wars

A = Ausländische Anleitung

Play Station -

SONDERANGEBOTE:

Actua Soccer "Ran" 49,95

Air Combat <A> 39,95

Alien Trilogy <dt./A> 49,95

Alien Trilogy uncut <a> 49,95

Alone in the Dark 2 49,95

Battle Arena Toshinden 39,95

Blam! Machinehead <a> 49,95

Blast Chamber <A> 59,95

Breakpoint Tennis 49,95

Cheesy <JR> 49,95

Chessmaster <ST> 49,95

Criticom <F> 39,95

Cyberia <a> <ADV> 59,95

Cybersled <A> 49,95

Cyberspeed <R> 39,95

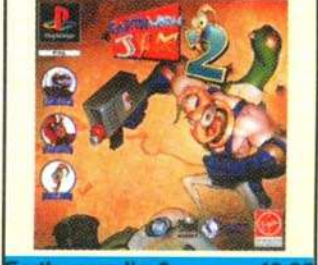


Darkstalkers <F> 49,95

Davis Cup Tennis <SP> 49,95

Destruction Derby <R> 39,95

Disruptor <a/A> 49,95



Earthworm Jim 2 49,95



Exhumed <A> 69,95

Fade to Black <A/ADV> 49,95

FIFA Soccer '96 39,95

FIFA Soccer '97 49,95

Firo & Klawd <a/A> 49,95

Gex <JR> 49,95



Grid Run <A> 49,95

In the Hunt <SH> 39,95

Jumping Flash 2 59,95

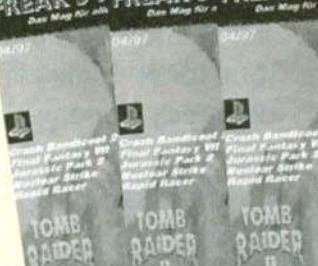
Konami Open Golf <SP> 49,95

Lone Soldier uncut <a/A> 59,95

Lost Vikings 2 <G> 59,95

Magic Carpet <A/ST> 59,95

NBA Jam Extreme 59,95



Tomb Raider

Tomb Raider

Tomb Raider

Tomb Raider

Tomb Raider

Tomb Raider

Tomb Raider

Tomb Raider

Tomb Raider

Tomb Raider

Tomb Raider

Tomb Raider



NHL Breakaway 98

Martin Weidner

Genre:.....Sportspiel

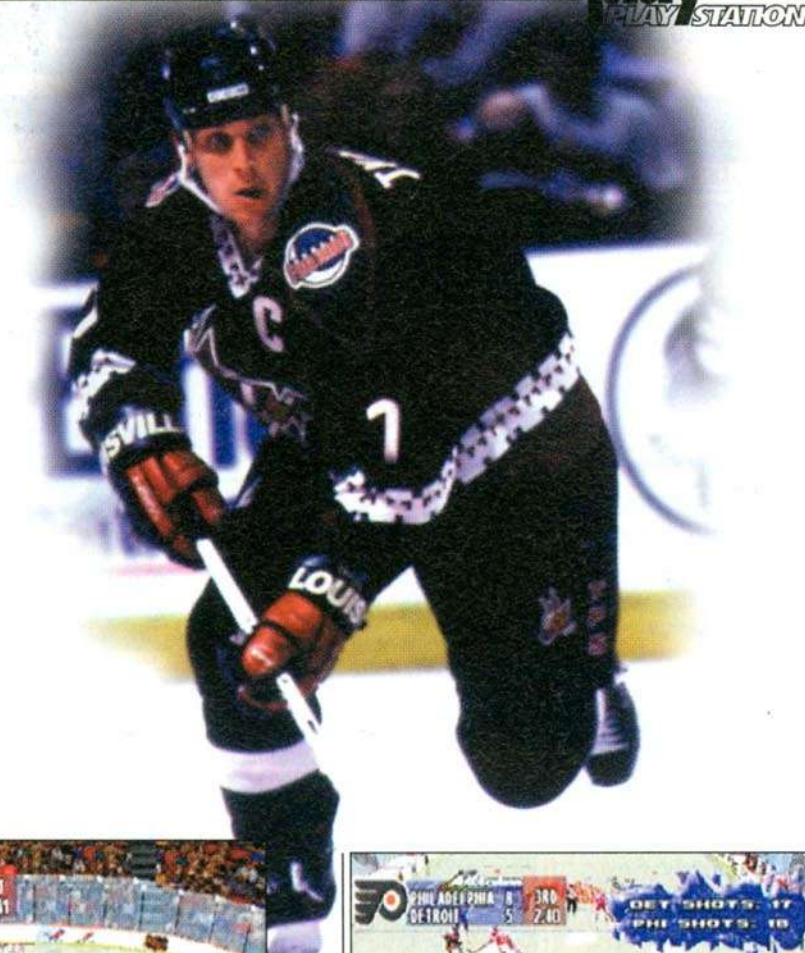
Hersteller:.....Acclaim Entertainment

Entwickler:.....Sculptured Software

Testmuster:....Acclaim Entertainment

Erhältlich ab:.....Oktober

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



Die Kufencracks sind lebensecht animiert.



Die Spielgeschwindigkeit ist selbst auf der niedrigsten Stufe ziemlich flott



Der Puck zieht der besseren Übersicht halber optional einen Kometenschweif hinter sich her.

Dominierte EA Sports in der Blütezeit der 16-Bit-Konsolen noch eindeutig den Markt, wurden die Karten bei Erscheinen der Sony PlayStation neu gemischt. Nicht Electronic Arts, sondern Sony Computer Entertainment bereitete den Weg für die Sportspiele der nächsten Generation. Von SCEE entwickelt, dokumentierte Total NBA bereits in der '96er Version eindrucksvoll das Potential der neuen Hardware. Electronic Arts wurde auf dem sprichwörtlichen falschen Fuß erwischt. Daß die EA Sports-Debüttitle nicht an die Produktqualität ihrer einschlägigen 16-Bit-Fassungen heranreichten, ist ein offenes Geheimnis. Andere Softwarehersteller sprangen natürlich gerne in die Bresche, so daß sich die Avantgarde der Sportspiele-Publisher heute wie folgt liest: Konami, Virgin

Interactive Entertainment, Sony Computer Entertainment, Electronic Arts und... Acclaim Entertainment.

Acclaim Entertainment? In Gedanken zu bisherigen Sportspielen des US-Publishers abschweifend, entsinnt man sich fast unweigerlich an NBA Jam, das sich zwar als Megaseller entpuppte, aber eigentlich auf Dunkingaction ohne ernsthaften



Die Stärke der Torhüter läßt sich eigens variieren.



Hochfahrend „Acclaim Sports Precision Pass System“ genannt, lassen sich die Mitspieler über die L2-Taste direkt anspielen. Farblich hinterlegt, genügt ein Druck auf die entsprechende Taste, um einen Paß auszuführen; ideal für Doppelpässe.

Features



positiv

- konkurrenzlos taktische Möglichkeiten.
- technisch gesehen allererste Sahne.

negativ

- etwas hektischer Spielablauf.



NHL Breakaway 98 wartet neben den klassischen NHL-Mannschaften auch mit All Star-Teams und Nationalmannschaften auf.



Einige Perspektiven haben bestenfalls Demo-Charakter.



Simulationscharakter ausgelegt war. Inzwischen verhält sich die Sachlage aber gänzlich anders. Erstmals auf der E3-Messe in Atlanta vorgestellt, liegt mit NHL Breakaway 98 nun die erste Eishockeysimulation aus dem „Acclaim Sports“-Label vor, das bis Ende des Jahres um jeweils einen Baseball-, American Football-, Basketball- und WWF-Titel ergänzt werden soll. Acclaims erklärtes Ziel, zu den anderen Sportspiele-Publishern aufzuschließen, ist in Anbetracht der Tatsache, daß schon das erste Projekt derartig ambitioniert angegangen und genauso stilvoll umgesetzt wurde, nicht von der Hand zu weisen.

Standardfeatures brauchen wir an dieser Stelle wohl nicht mehr eigens aufzuführen, die sind NHL-Fans sicherlich hinreichend bekannt. Aufschlußreicher sind die für NHL Breakaway 98 bezeichnenden Features. Die „Create Player“-Option z.B. erlaubt es dem Spieler, bis zu acht Kufencracks, die sich in 13 Parametern variieren lassen, zu erstellen; die Managementfunktionen gehen über den sonst üblichen Spielertransfer weit hinaus.

Charakter zwar noch weiter verstärken, den

Ausschlag gibt aber doch die spielerische Seite, die ebenfalls kaum Kritik zuläßt. Taktische Spielzüge lassen sich bei NHL Powerplay zwar noch eine Ecke besser aufbauen, wer bei NHL Breakaway 98 aber auf stereotype Spielzüge tippt, wird rasch eines Besseren belehrt. Chancen lassen sich bald immer zügiger

Acclaims erklärtes Ziel, zu den anderen Sportspiele-Publishern aufzuschließen, ist in Anbetracht der Tatsache, daß schon das erste Projekt derartig ambitioniert angegangen und genauso stilvoll umgesetzt wurde, nicht von der Hand zu weisen.

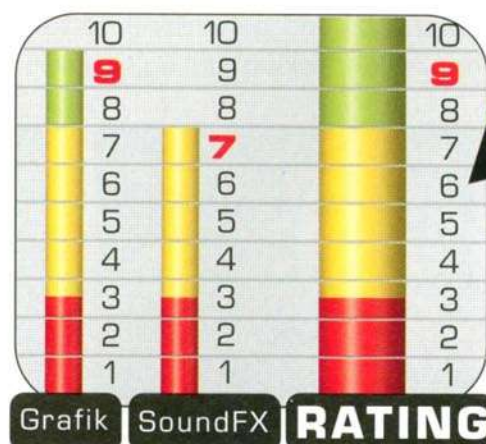


Die „Create Player“-Option läßt keine Wünsche offen, der Statistikteil fällt aber nicht minder umfangreich aus.

Die Teams erhalten nämlich für jeden Sieg Punkte, die sich auf die einzelnen Charakterwerte, die Verletzungsbehandlungen, den Coach und das Stadion aufsplitten lassen, d.h., einem Aufbau des Kaders und einer Förderung des Spielernachwuchses über eine gesamte Saison hinweg steht nichts im Weg! Zwei offensive und vier defensive Spielweisen erweitern die taktischen Raffinessen.

► In punkto Grafik gleichfalls ohne Fehl und Tadel beeindruckend vor allem die geschmeidigen, annähernd lebensecht wirkenden Motion Capture-Animationen der Akteure. Video Footage und ein noch ungestümes Publikum würden den Live-

und besser kombinieren, und vor allem im Mehr-Spieler-Modus läuft NHL Breakaway 98 zur Höchstform auf; nicht ganz so spritzig spielbar wie Virgins Rivale, aber im Gegenzug mit taktischen Feinheiten ohne Ende und technisch gesehen absolut herausragend.



Rosco McQueen

Sascha Abb

Genre:.....Jump'n Run

Hersteller:.....SCEE

Entwickler:.....Slippery Snake Studio

Testmuster:....SCEE

Erhältlich ab:.....Oktober

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



Das Hochhaus brennt, die Rettung naht!



Wir befinden uns in der Mitte des 21. Jahrhunderts. Rosco McQueen, ein Spezialist in Sachen Brandbekämpfung, der sich schon in jungen Jahren einen guten Namen als Feuerwehrmann gemacht hat, muß eine selbst für ihn knifflige Aufgabe lösen: Im Tower XS, dem in dieser Zeit größten und modernsten Hochhaus der Welt, herrscht Chaos. Ehemals friedfertige und

Nach einem kurzen Intro findet man sich im Eingangsbereich wieder. Im Stile des indizierten Die Hard Trilogy muß man sich von unten bis ganz oben hocharbeiten, indem man in jeder einzelnen Etage, aufgeteilt in durch Brandschutztüren abgeriegelte Zonen, alle Brände unter Kontrolle bringt, jeden Roboter liquidiert und möglichst viele Menschen

Die entstehenden Brände sind oft wunderschön anzusehen, so daß man am liebsten gar nicht zum Wasserschlauch greifen mag

nützliche Roboter wurden zu brutalen Killermaschinen umprogrammiert, die neben dem Tower auch die Menschen bedrohen, die sich noch immer im Hochhaus aufhalten. Zu „verdanken“ ist dies dem wahnsinnig gewordenen Sylvester T. Square, der sich für das ihm entzogene Tower XS-Projekt rächen will. Um Rosco McQueen gegen einen zahlenmäßig überlegenen Feind nicht ganz allein zu lassen, wird ihm ein Droid mit weiblicher Stimme namens DIGIT zur Verfügung gestellt, der Rosco durch Tips unterstützt und gefundene Personen mittels Traktorstrahl aufsammelt.

befreit. Als adäquate Ausrüstung steht unserem Helden anfangs ein normaler Wasserschlauch zur Verfügung, der sich jedoch mit Extras erweitern läßt. Eine Axt darf auch nicht fehlen, und so wird Rosco auf seinem Feldzug gegen die Schergen Sylvester T. Squares eine solche zugewiesen, die sich ebenfalls, erweitert durch Upgrades, in ihrer Wirkung gegen feindliche Blechkameras und Türen verbessert. Damit unser Held sich in den Etagen, die in ihrem Umfang und Aufbau immer komplexer werden, nicht verirrt, ist eine während des Spiels aufrufbare Automap inte-



Mit der Sauerstoffmaske sind qualmversetzte Räume kein Problem mehr.



Bei dieser armen Frau kommt jede Hilfe zu spät.



Das Zerstören der Sicherungskästen löst verschiedene Mechanismen aus.



Die insgesamt 16 verschiedenen Gegner sorgen für Abwechslung.

Features





Mit DIGIT's Hilfe werden die Geiseln aus dem Tower befreit.



Rundherumbrände sind schwer zu löschen, zumal sich der Strahl nur langsam in die gewünschte Höhe bewegt.

griert, in der die momentane Lage und bestehende Brände verzeichnet sind. Auf letztere macht uns DIGIT rechtzeitig aufmerksam. Ein direktes Zeitlimit gibt es zwar nicht, doch wer sich Zeit läßt, riskiert, daß das Gebäude, das extrem überempfindlich auf Hitze reagiert, in Schutt und Asche verwandelt wird. Einige „Feuerteufel“ unter Euch würden dieser Tatsache wohl eher mit Gelassenheit entgegensehen, da die entstehenden Brände oft wunderschön anzusehen sind, so daß man am liebsten gar nicht zum Wasserschlauch greifen mag.

Wer aber einem solchen unangenehmen Schicksal vorbeugen will, behält das Thermometer am oberen Bildschirmrand im Auge.

Aufmerksamkeit verlangt auch Roscos Gesundheitsanzeige in Form seines Schädels, der mit schwindender Lebenskraft immer knöcherner wird. Zu den bereits

erwähnten Komplikationen gestaltet sich auch die Umgebung, wie z.B. durch ausströmende Dämpfe und Rauchschwaden oder gähnende Abgründe, recht heldenfeindlich.

► Das automatische Ausrichten des Wasserstrahls ist zwar bequem, jedoch wird viel Wasser vergeudet, bis der Strahl die gewünschte, zu löschende Stelle erreicht. Kleine, konzentrierte Wasserstöße sind deshalb nur in geringer Höhe effektiv. Das Speichern auf die Memory Card ist zwar möglich, aber nicht vonnöten, da ebenfalls ein Paßwortsystem für die Levelanwahl vorhanden ist. Ein Speichern zwischen den Levels wäre viel sinnvoller gewesen, sind diese doch komplett neu zu starten, wenn man an einigen Stellen nur die geringste Unaufmerksamkeit zeigt. Im allgemeinen ist der nicht verstellbare Schwierigkeitsgrad ab den höheren Runden zu hoch angesetzt. Der Blickwinkel sorgt für so manch unangenehme Überraschung: Roscos Oberkörper verdeckt beim Durchschreiten der Gänge die Sicht so, daß man z.B. aus dem Boden ragende Entlüftungsdeckel erst dann erkennt, wenn sie bereits durch

heiße Dämpfe an der Lebensenergie nagen. Rosco McQueen ist mit Sicherheit ein Spiel, das in seiner Thematik seinesgleichen sucht. Das Löschen von Bränden, ohne dabei Teile seines Zimmers unter Wasser zu setzen, dürfte für einige trotz der genannten Mankos eine lang ersehnte Unterhaltungsmöglichkeit bieten.



Aus der Vogelperspektive sind die Zonen gut überschaubar.



Reichlich Arbeit, wie hier zu sehen, gibt es immer.



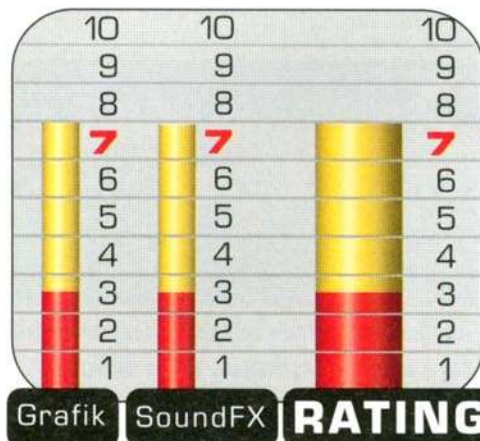
Die teilweise schlecht verteilten Pickups sind in Spinds oder Räumen zu finden.

positiv

- abwechslungsreiche Gegner
- sehr gut überschaubare Automap

negativ

- hakelige Steuerung
- auf Dauer eintönig



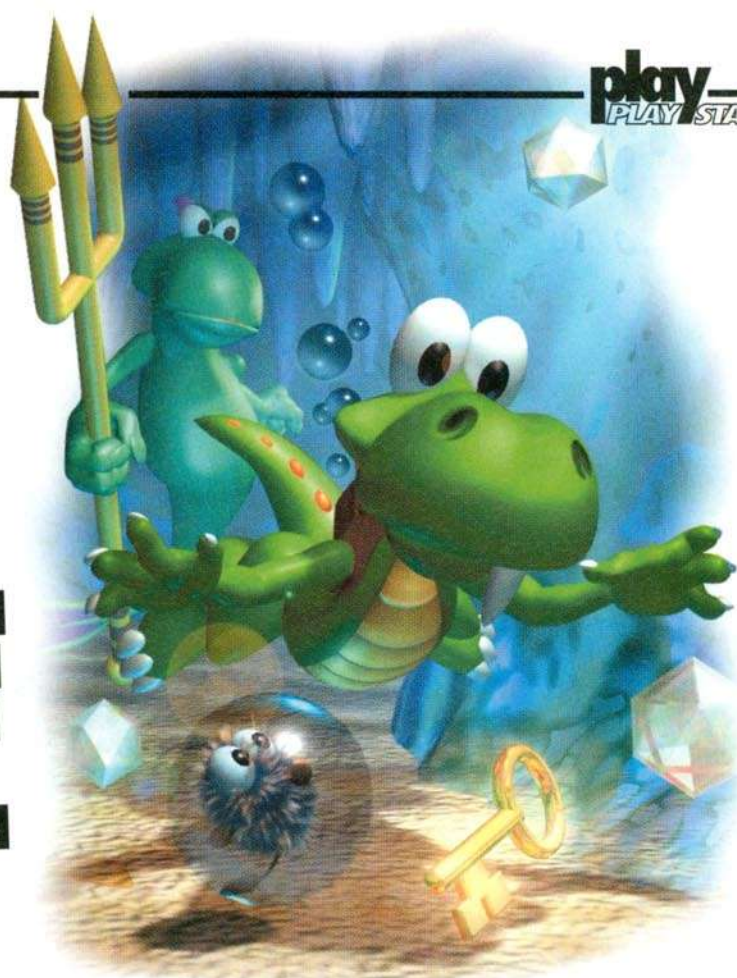
Croc

Legend Of The Cobbos

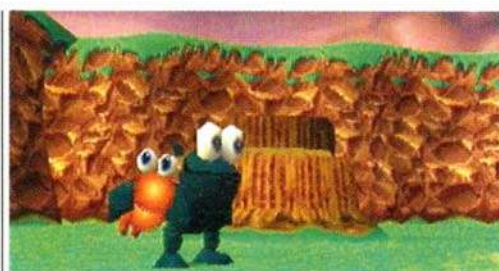
Fabian Döhla



Genre:.....3D-Jump'n Run
Hersteller:.....Fox Interactive
Entwickler:.....Argonaut Software
Testmuster:...Electronic Arts
Erhältlich ab:.....Oktober
Preis:.....ca. 99,-DM



Heutzutage reicht es einfach nicht mehr, ein „gewöhnliches“ Spiel auf den Markt zu bringen. Innovativ und kurzweilig sollte es sein, ohne dabei jedoch spielerisches Neuland zu betreten. So könnte sie heißen, die geheime Parole der Softwareindustrie. Croc, das neueste Produkt aus dem Hause der Alien Trilogy-Macher ist auch so ein Fall. Zweidimensionale Jump'n Runs hatten wir schon auf den 16-Bit-Konsolen genug, nehmen wir eben einfach die dritte Dimension zur Hilfe, schon ist ein potentieller Megahit geboren. Man kann diese Entwicklung



Wie alles begann....



Intros nahegebracht. Von seinen Eltern ausgesetzt, nimmt ihn eine Gattung kleiner Pelztierchen ohne jegliche Vorurteile in die Familie auf. Alle sind glücklich, Croc fühlt sich wohl und entwickelt

Croc's Abenteuer in einer Mario-ähnlichen Perspektive, wobei alternativ noch zwei andere Ansichten (weiter weg bzw. näher dran) zur Verfügung stehen. Doch dies ist nicht die einzige Ähnlichkeit zu dem Konkurrenzprodukt aus dem Hause Nintendo. So kann man Croc natürlich auch mittels Analog Controller millimetergenau durch seine virtu-

Die Standardfunktionen Hüpfen und Klettern sind mit an Bord, die Stampfattacke zum Öffnen von bonushaltigen Kisten und das Hangeln an Gitterkonstruktionen kommt dem aufmerksamen Zocker auch irgendwoher bekannt vor.

Features



natürlich von zwei Seiten sehen. Zum einen negativ, weil heutzutage wirklich alles räumlich dargestellt werden muß, zum anderen positiv, weil sich die Entwickler Mühe geben, die PlayStation auszureizen. Als Tester geht man eine solche Sache natürlich neutral an, denn letztendlich zählt nur der Spielspaß.

Das Schicksal unseres Hauptdarstellers Croc, der, wie der Name schon verrät, eine süße Babyhandtasche ist, wird einem anfangs anhand eines niedlichen



An dieser brüchigen Felsplatte kann man sich nur kurzzeitig festhalten, da sie äußerst instabil ist.

eine innige Bindung zu seinen Ersatzeltern. Um zu verhindern, daß diese Harmonie ausnahmsweise einmal etwas länger anhält, erscheint natürlich prompt ein Bösewicht samt Anhang, nimmt die lustigen Winzlinge gefangen und sucht das Weite. Von diesem Punkt an übernimmt der Spieler dann das Zepter. Die Aufgabenstellung ist schnell erklärt: Die Plüschtiere müssen in 50 Leveln gefunden und befreit werden, am Ende der jeweiligen Levelabschnitte stellt sich ein Endboss aus dem Reich der Tiere zum Duell. Dargestellt wird

positiv

- hübsch animierte Heldenfigur
- kindgerechte Inszenierung

negativ

- monotoner Spielablauf
- lieblos wirkendes Leveldesign



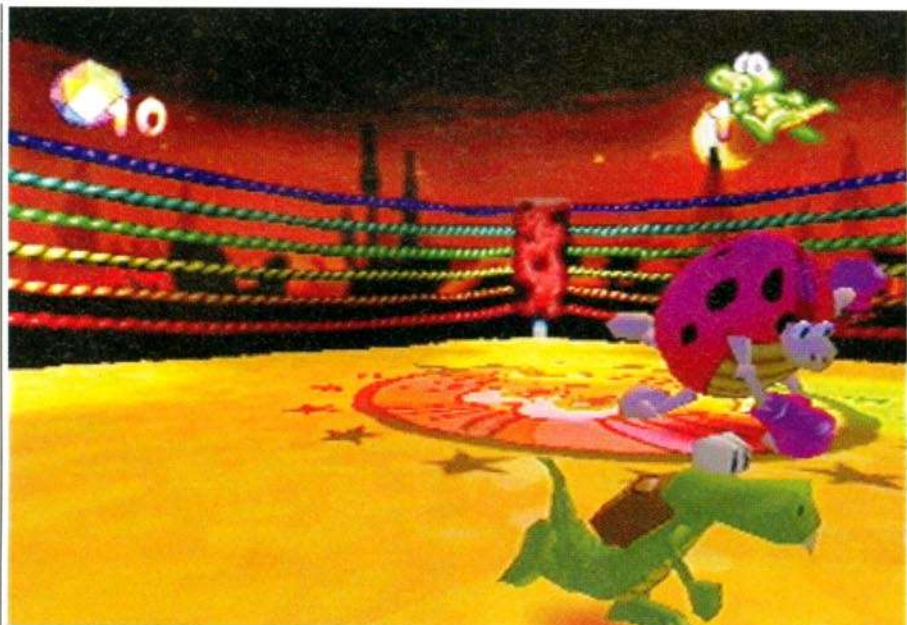
Dank Analog Controller kann man unseren Helden aus jeder Perspektive bestaunen.



In der Wüste kann man sogar die Fußspuren des „Croco Docs“ erkennen.



Sobald man keinen Diamanten mehr besitzt, endet jeder weitere Feindkontakt tödlich.



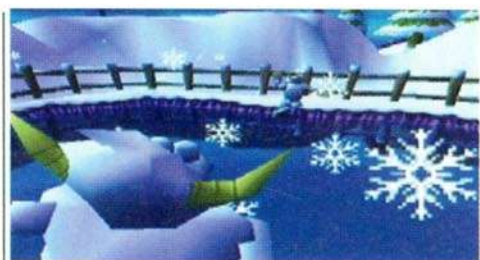
Der zweite Endgegner erinnert mit seinem unkoordinierten Boxstil immer wieder an Axel Schulz. Um ihn zu besiegen, muß man auf seiner Brust eine Stampfattacke ausführen.



Manchmal muß auch etwas Denkarbeit verrichtet werden, zum Beispiel beim Verschieben dieser Kiste.

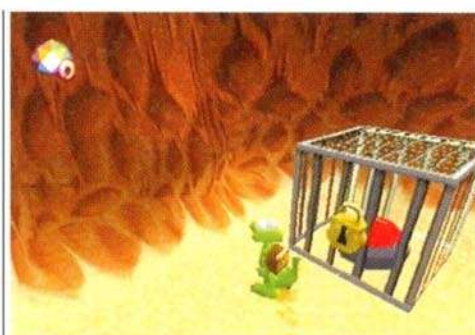
elle Umgebung jagen. Hat man so ein Steuergerät daheim, sollte man es unbedingt benutzen, da die Kontrolle mittels Standardpad zuweilen etwas hakelig ausfällt. Die Standardfunktionen Hüpfen und Klettern sind mit an Bord, die Stampfattacke zum Öffnen von bonushaltigen Kisten und das Hangeln an Gitterkonstruktionen kommt dem aufmerksamen Zocker auch irgendwoher bekannt vor. Neu hingegen ist die Möglichkeit, die zahlreichen Gegner mittels Schwanzhieb ins Jenseits zu befördern, hier konnte Mario ausnahmsweise mal nicht Pate stehen. Den Entwicklern war ein Vorbild jedoch nicht ausreichend, auch Sonic diente als Vorlage. Kollidiert Croc mit einem Feind, verteilen sich alle vorher eingesammelten Diamanten in der kunterbunten Umgebung, und man muß sich beeilen, zumindest einen dieser Edelsteine wieder zu erwischen, da der nächste Feindkontakt sonst tödlich endet.

► Leider hat man es dabei belassen, nur Heldeneigenschaften zu kopieren, das Spielprinzip hätte diesen



Der Endgegner des Eislevels ist nach mehreren Attacken letztendlich viergeteilt.

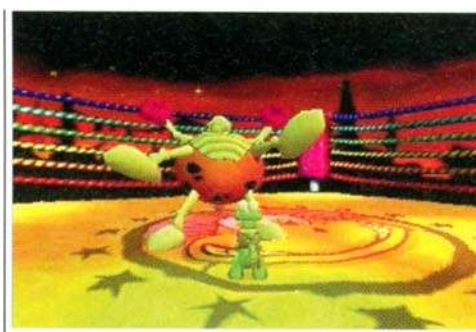
Ideenklau eigentlich nötiger gehabt. Zwar ist Croc wunderschön animiert und nett anzuschauen, auch weil sich die darstellungstypischen Grafikfehler in Grenzen halten, das war's dann aber auch schon. Nach etwa zwanzig Minuten Spielzeit beginnt man mehr gelangweilt als motiviert durch die verzweigten Level zu laufen, da bis auf eine Taucheinlage absolut keine Abwechslung geboten wird. Nach dem immer gleichen Prinzip sammelt man spezielle farbige Diamanten (Zugang zu den Bonusleveln) sowie goldene Schlüssel (zum Öffnen von Käfigen) und verstaut alle in seinem braunen Lederrucksack (Tomb Raider). Zudem scheint die Musik aus alten Horrorfilmen gestohlen worden zu sein, die Soundeffekte erinnern stark an Rayman und Mario 64, sind aber wenigstens in Dolby Surround abgemischt. Um es auf den Punkt zu bringen: Croc kann leider in keiner Disziplin wirklich überzeugen und ist nur für Hardcore Jump'n Run-Fans eine Überlegung wert.



Um dieses Schloß betätigen zu können, muß erst der passende Schlüssel gefunden werden.



.....789



....10 ...aus !!!



Wer uns noch ein Spiel nennen kann, in dem eine ähnliche Szene vorkommt, der schreibt an: play PLAYSTATION, Stichwort „Abhängen!“. Zu gewinnen gibt es einen 3er-Pack Zahnpflegekaugummi, handsigniert von unserem Chef.



Street Fighter EX Plus Alpha

Claudia Sontheim

Genre:.....Beat'em Up

Hersteller:.....Capcom

Entwickler:..Capcom

Testmuster:...Virgin Interactive

Erhältlich ab:.....Oktober

Preis:.....ca. 99 DM



Spektakuläre Lichtblitze begleiten effektive Treffer.

Die Street Fighter-Serie geht in eine neue Runde... Zusätzlich zu den erprobten, bekannten Features wartet der neue Teil, der von den Machern von Street Fighter II (Arika) entwickelt wurde, mit einigen Neuerungen auf. In sechs Spielmodi wird alles geboten, was das Prüglerherz begehrt, einschließlich Survival-, Time-Attack-, Versus- und Team Battle-Modus. Im Arcade-Modus tritt man mit einem der 19 Kämpfer, darunter alle bekannten Charaktere, gegen eine Auswahl von 10 Gegnern an. Der Erfolg gegen einen der zwei Endgegner wird mit einem gerenderten Abspann belohnt, der leider nicht ganz an das Niveau der Tekken 2-Sequenzen heranreicht, dafür aber dann jederzeit aus dem Optionsmenü heraus anwählbar ist. Besonders positiv fällt ins Auge, daß der Schwierigkeitsgrad den eigenen Kampffähigkeiten entsprechend angewählt werden kann: von Easy bis Expert sind sieben verschiedene Einstellungen möglich. Wirklich

durchschlagende und sehenswerte Kombinationen erfordern im neuen Teil der Serie ein ganzes Maß an Fingerfertigkeit. Um diese erwerben zu können, enthält Street Fighter EX Plus Alpha neben einem herkömmlichen Practice-Modus eine sehr innovative Idee: Gegen einen passiven Gegner müssen vorgegebene Schlagkombinationen ausgeführt werden, um letztlich jeden der Kämpfer in je 16 Stages zur höchsten Kampfklasse zu führen und vier Extracharaktere zu erspielen.

Weniger kreativ waren die Programmierer dagegen leider bei der technischen Ausstattung des ersten 3D-Polygonvertreters der ruhmvollen Serie. Die Hintergründe können noch einigermaßen überzeugen, aber die Kämpfer wirken ohne Gouraud Shading zu kantig, und die dritte Ebene wird in die Kämpfe so gut wie überhaupt nicht mit einbezogen. Besonders aufgrund der zahlreichen anspruchsvollen Schlagcombos, die zu spektakulären grafischen Effekten führen, hat Street Fighter EX Plus Alpha echtes Kultpotential für Beat'em Up-Fingerakrobaten. Sowohl die höheren Schwierigkeitsgrade des Arcade-Modus als auch der Expert-Practice-Modus



In einem Bonus-Level begibt man sich traditionell gegen Fässer auf Punktejagd.



Jeder Sieg im Arcade-Modus wird mit einem gerenderten Abspann des Kämpfers belohnt.



Um vier zusätzliche Charaktere zu erspielen, müssen im Practice-Expert-Modus vorgegebene Schlagkombinationen erfolgreich absolviert werden.

fordern selbst Profis langfristig. Für Gelegenheitsspieler sowie als Party Game ist dagegen Tekken 2 mit einfacheren Moves die bessere Wahl.



Features



Einer der Extracharaktere: die Gitterfigur C-P.



Die Kameraperspektive paßt sich dem Kampfgeschehen an.



Claudia Sontheim

Wing Over

Genre: 3D-Shooter
Hersteller: . Virgin Interactive
Entwickler: JVC

Testmuster: Virgin Interactive
Entertainment
Erhältlich ab: Dezember
Preis: ca 99,-DM



Keinen grafischen Leckerbissen stellen die Bodentexturen dar.

Features



Wing Over definiert den Begriff Flugsimulation neu. Die Grafik erinnert an die vorschulischen Malkastenversuche eines Farbenmaniacs. Nur mit viel gutem Willen sind Felder, Wasser oder Wüstenboden erkennbar, aus der die unförmigen Bergformationen hervorpoppen. Ähnlich abstrus ist die Steuerung. Selbst mit Höchstgeschwindigkeit bewegen sich die Jagdbomber nur träge vorwärts. So kommt das Gefühl auf, wie ein Mobile in der Luft zu hängen, während die

Gegner, jegliche physikalischen Gesetze außer acht lassend, planlos um den eigenen Flieger herumtorkeln. Am ehesten spielbar ist die Außenansicht. Zwar werden dabei die steuertechnischen Mängel besonders offensichtlich, aber man hat wenigstens genug Übersicht, um auf das Geschehen um einen herum reagieren zu können. Zumindest etwas Spieltiefe weisen dagegen die Rahmenfeatures des Machwerks aus dem Hause Virgin auf. Im Tournament Game muß man, zusammen mit drei Teamgefährten, bei Wettkämpfen rund um den Globus gegen andere Flugstaffeln im Ausscheidungsverfahren Punkte sammeln und Geld verdienen. Die Moneten werden dann investiert, um den eigenen Flieger aufzutunen und dessen Eigenschaften der Realität minimal anzunähern. Ein gewisser Spielspaß ist Wing Over zwar nicht abzusprechen, aber sein Geld kann man sinnvoller anlegen.



Lichtblitze durchziehen den chaotischen Wolkenhimmel.



Die Panoramaansicht ist jederzeit anwählbar



Heaven's Gate

Götz Hintze

Genre: Beat'em Up
Hersteller: . Virgin Interactive
Entwickler: JVC

Testmuster: Virgin Interactive
Entertainment
Erhältlich ab: . November
Preis: ca 99,-DM



In einem technisch überlegenen Combo-Angriff wird Saikawa die Stirnhöhle massiert.

In der Kategorie der 3D-Prügelspiele wird im November '97 ein weiterer Vertreter auf den Markt drängen: Heaven's Gate von Virgin ermöglicht dem Spieler die Auswahl von acht verschiedenen Kämpfern auf der PlayStation. Teilweise mit Waffen, aber auch unbewaffnet ziehen die Streiter auf das Feld der Ehre. Neben den typischen Ein- und Zwei-Spieler-Optionen kann man auch im Tough-Guy-Modus seine Ausdauer unter Beweis stel-

len. Durch ein komplexes Combosystem sind hornhautartige Fingerspitzen garantiert und die Funktion der Power Moves sorgt für einen erhöhten Spaßfaktor. Die ansprechende 3D-Grafik in Verbindung mit den detailreich dargestellten Charakteren erzeugt auch längerfristig Hau-Drauf-Motivation. In gleicher Qualität präsentieren sich Soundtrack und Gräuscheffekte, die für eine passende akustische Untermalung stehen. Heaven's Gate ist ein solide arrangiertes 3D-Beat'em Up, das sowohl für



Gegen einen Koloß wie Engetsu scheinen selbst zwei Messer nicht ausreichend zu sein.

Einsteiger als auch Veteranen geeignet ist. Alles in allem schafft es der Titel aber nicht, die Himmelspforte zu Klassikern à la „Tekken 2“ aufzusperren. Für etwas Kurzweil an einen verregneten Herbstnachmittag stehen Tür und Tor jedoch offen.



Mit wilden, kräftigen Schnitten versuchen wir ein Stück aus der Bauchdecke des Gegners zu entfernen.

Features

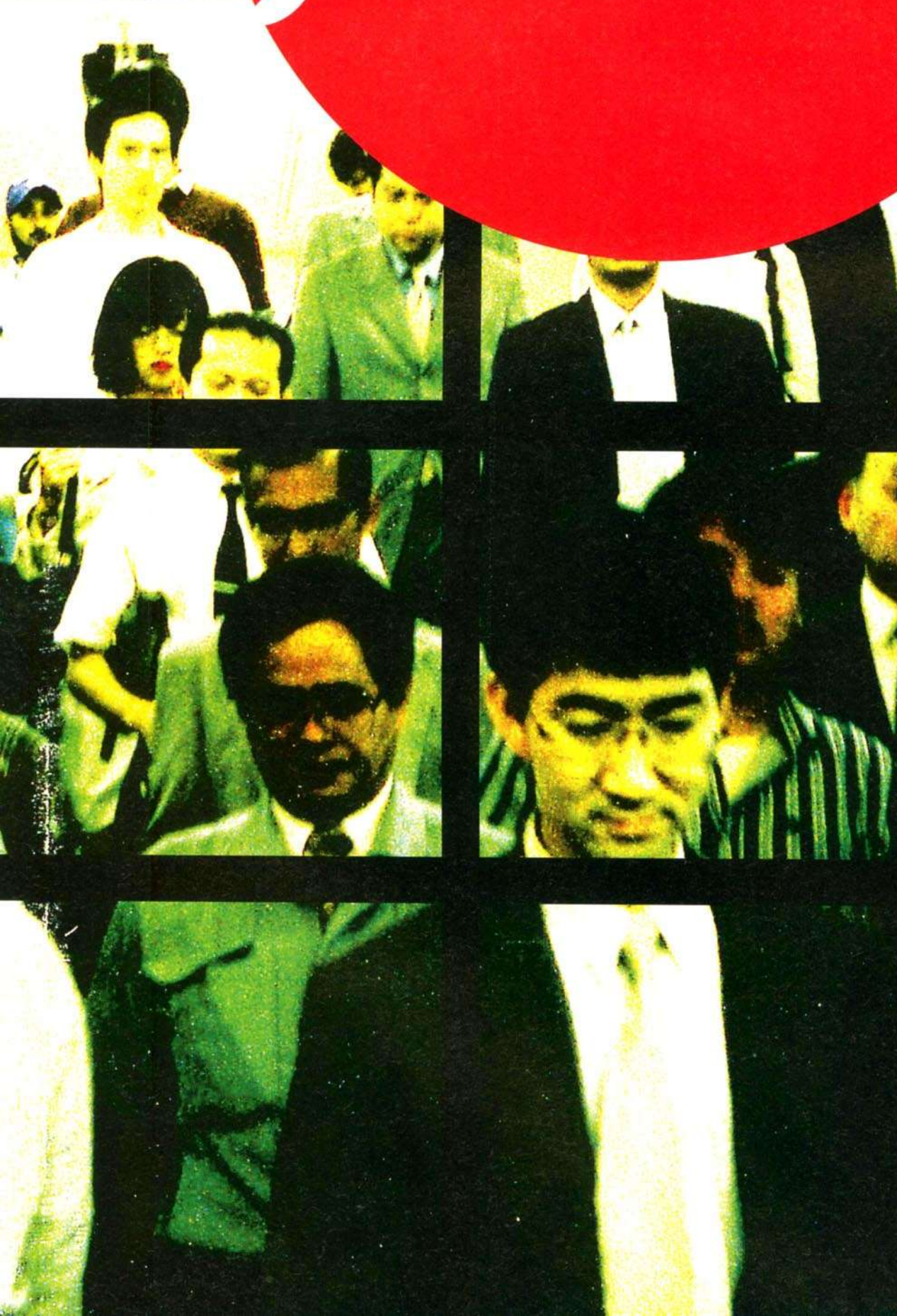


Vor Ort in JAPAN

Sony

Im Juni hatten wir Gelegenheit, drei der wichtigsten Hersteller auf dem PlayStation-Sektor in Japan zu besuchen:

Sony Computer Entertainment selbst sowie die Softwarehersteller Namco und Squaresoft. Da sich japanische Unternehmen in der Regel recht zugeknöpft geben, läßt sich diese Einladung vor allem mit der Attraktivität des europäischen Marktes als Quelle wachsender Extraumsätze erklären. Im Land der aufgehenden Sonne haben Videospiele eine ungleich stärkere Bedeutung als hierzulande. Zum einen dominieren Konsolen gegenüber dem PC, zum anderen ist diese Art der elektronischen Unterhaltung Teil der japanischen Lebenskultur, während die deutsche Öffentlichkeit den strombetriebenen Zeittöttern eher skeptisch gegenübersteht. Zudem ist man hierzulande seit jeher mehr Heimcomputern und dem PC zugetan, doch verkauften sich auch die Nintendo-Konsolen klaglos, und Sony konnte während der IFA bereits die einmillionste PlayStation an den Handel abverkaufen. Obwohl die drei Unternehmen durch ihr Engagement für die PlayStation an einem Strang ziehen, sind sie doch recht verschieden: Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI), der Newcomer, Namco, der alte Hase, und Squaresoft, der Umsteiger.



zu Besuch bei Namco, und Squaresoft

René Meyer

Namco hat die Ära der Videospiele von Anfang an mitgestaltet. 1955 wurde das Unternehmen als Nakamura Factoring Company ins Leben gerufen, inspiriert durch den Gründer Masaya Nakamura, der noch heute der Firma vorsteht. Damals hatte man freilich mit Spielkonsolen nichts im Sinn, die Geschäftstätigkeit begann mit dem Kauf zweier gebrauchter Kinderkarusselle, die überholt und auf das

schaft. Diese Stellung versorgte Nakamura 1984, als Namco erster Lizenznehmer für Nintendos NES wurde, mit großzügigeren Konditionen, als die späteren Lizenznehmer erhielten. Doch 1989, als der Fünfjahresvertrag verlängert werden sollte, war Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi nicht mehr bereit, Sondervereinbarungen einzuräumen: Alle Lizenznehmer sollten den gleichen Vertrag erhalten. Namco

bescherte - Home Entertainment macht nur einen kleinen Teil des Geschäfts aus. Mehr als die Hälfte des Umsatzes der über 2000 Angestellten wird durch den Vertrieb von Vergnügungszentren und Themenparks erzielt, ein weiteres Viertel liefern die Spielautomaten, und erst an dritter Stelle folgen mit 17% die Videospiele. Das i-Tüpfelchen liefern übrigens italienische Restaurants und Bäckereien.

Namco

Dach eines Kaufhauses aufgestellt wurden. Neun Jahre begnügte sich das Unternehmen mit münzbetriebenen Schaukelpferdchen und ähnlichem Zeitvertreib. Dann stieg Namco, wie sich das Unternehmen nun taufte, durch den Kauf der japanischen Atari-Tochter in das Geschäft mit Videospielautomaten ein; und 1978 begann man, selbst Software zu produzieren und zu vertreiben. Mit glücklicher Hand: Spiele wie Galaxian, Pole Position und Xevious avancierten zu den bekanntesten Automatenspielen (diese Titel wurden im Rahmen der Museum-Reihe für die PlayStation neu aufgelegt). Vor allem mit einem Titel hatte sich Namco Unsterblichkeit verschafft: Pac-Man wurde zum Synonym für Videospiele schlechthin und sicherte Namco die Marktführer-

versuchte mit allen Mitteln, diese Abstufung zu verhindern, mußte sich aber dann letztendlich fügen: Nintendo war einfach zu mächtig geworden, und Namco verdiente einfach zu viel Geld mit NES-Spielen, als daß der Markt zu ignorieren wäre. Die erlittene Demütigung hatte Namco nicht vergessen, als sich das Unternehmen mit Sony zusammentat, um eine neue Spielkonsole auf den Markt zu bringen. Was sich für beide Seiten gelohnt hat: Die Verkaufszahlen der Sony-Konsole haben die 20 Millionen-Grenze übersprungen, und bei den 140 Millionen Spielen, die an den Mann gebracht wurden, hat Namco mit Titeln wie Ridge Racer, Ridge Racer oder Tekken 1&2 ein gutes Stück mitgeholfen. Bei all den Bestsellern, die Namco der PlayStation



Point Blank wird nach Time Crisis das zweite Guncon-Spiel von Namco.

Oktober 1997



Das SCE-Headquarter



Jahren hat sich noch nicht rentiert. Ursprünglich sollte die PlayStation - damals noch getrennt geschrieben - das Ergebnis der Zusammenarbeit beider Unternehmen sein, eine Spielekonsole, die auf dem Super Nintendo basierte und CD-ROM-Technologie von Sony besaß. Beide Unternehmen erkannten das Potential der CD-ROM, denn die Compact Disc als Datenträger für alte Bekannte wie PCs und Amiga sowie Neuentwicklungen wie Philips CD-i kam in Mode. Ein neuer Markt - und Nintendo wollte dabei sein. Der Verlust an Marktanteilen, der daraus resultierte, daß Sega mit dem Mega Drive eher eine 16-Bit-Konsole als Nintendo verkaufen konnte, war noch gut in Erinnerung. Bereits 1988 schlossen Sony und Nintendo einen Kooperationsvertrag ab, der unter anderem vorsah, daß Sony die Vertriebs-

kisten meist zu teuer und das Marketingbudget zu klein bemessen. Die Käufer blieben aus, und ohne die zogen sich die Softwarehäuser zurück. Die fehlenden Spiele verschreckten die letzten Interessenten. Ein Teufelskreis. Das Geld für eine großangelegte Werbekampagne war vorhanden; fehlten noch die Entwicklung einer leistungsfähigen Hardware und die Versorgung mit ausreichend hochwertiger Software. Für die Technik hatte Sony bereits jahrelang Vorbereitungen getroffen, bei der Entwicklung von System G, einem Grafiksystem, das in Echtzeit 3D-Animationen darstellte. Genau genommen ist die PlayStation ein Nebenprodukt dieser Technik. Die jahrzehntelange Erfahrung mit Elektronik erleichterte nicht nur den Entwurf der Bauteile, sondern auch die preiswerte Fertigung in großen Stückzahlen. In der Video-

Sony Computer Entertainment Inc.

Sony Computer Entertainment Inc. gab durch die PlayStation seinem Mutterkonzern neue Impulse. Dessen Umsätze hatten, was die Unterhaltungselektronik betrifft, in vielen Bereichen einen Sättigungsgrad erreicht, die teure Einführung der Minidisc vor fünf

rechte für alle Nintendo-Spiele erwarb. Drei Jahre später fand Nintendo, daß diese Vereinbarung inakzeptabel sei, und verbündete sich mit Philips, einem der ärgsten Konkurrenten Sonys. Nach einigem Hin und Her baute Sony seine Spielekonsole allein, und wir warten noch immer auf ein CD-System von Nintendo. Sony startete die Einführung seiner Konsole wohlüberlegt. Zu vielen ähnlichen Projekten war nicht der erhoffte Erfolg vergönnt: Das multifunktionale CD-i von Philips wurde ebenso ein Flop wie die erste 64-Bit-Konsole, der Jaguar von Atari oder das 3DO, hinter dem Branchengrößen wie Time Warner, Matsushita, MCA, AT&T und Electronic Arts standen und das von Unternehmen wie Matsushita, LG Electronics und Sanyo produziert wurde, oder Pippin von Apple und Bandai - sie alle verschwanden in der Bedeutungslosigkeit. An der Technik dieser Geräte gab es wenig zu bemängeln, - sie boten eher zuviel. Käufer einer Spielekonsole wollen spielen. Sie wollen nicht im Internet surfen oder in einem elektronischen Lexikon blättern. Obendrein waren die Wunder-

spielebranche wird an der Software verdient, nicht an der Hardware - ein Prinzip, das maßgeblich zum Erfolg Nintendos beitrug. Um dem Rechnung zu tragen, arbeitete Sony mit einem Unternehmen zusammen, das ebenso von Nintendo enttäuscht wurde: Namco. Für Namco war die Unterstützung von Sony eine Möglichkeit, dem strengen Lizenzvertrag mit dem Marktführer zu entgehen. Basis der Kooperation war eine Annäherung von Sony-Konsole und Namco-Automat: Die Technik der PlayStation ähnelt der System-11-Platine, die Namco für viele seiner Spielautomaten einsetzte. Das erleichterte eine Portierung. Den PlayStation-Einstand gab Namco durch Ridge Racer, der Konvertierung eines der erfolgreichsten Automatenspiele. Dieses Autorennen war der Blockbuster für die neue Konsole, dem weitere folgten. Bekannt ist, daß sich Sony nicht nur auf Namco verließ, neben zahlreichen Eigenproduktionen einer dafür ins Leben gerufenen Division und einigen Aufkäufen konnte Sony zahlreiche Hersteller bewegen, für die PlayStation zu entwickeln.



Ghost In The Shell ist eine Adaption des gleichnamigen Animes und Mangas.

Vor allem bei Square war während unseres Besuches das Interesse nach Offenheit zu spüren: Namco, als jahrzehntelanges, patriarchalisch aufgebautes Unternehmen gab sich eher zugeknöpft, während uns Square einen detaillierten Einblick gönnte: vom Speiseraum bis zur Hauptrechenanlage durfte alles begutachtet werden. Der mehrere Stunden dauernde Besuch wurde von Hironobu Sakaguchi, Mitgründer des Unternehmens und

Million Käufer. Dann unterlagen die Programmierer doch den Verlockungen der schwarzen, runden Scheiben. Die große Speicherkapazität, die eine PlayStation bietet, war die Begründung für den Plattformwechsel, den Square vergangenes Jahr vollzog. Mittlerweile ist schon eine ganze Handvoll PlayStation-Spiele von Square zu haben, etwa Bushido Blade, Final Fantasy Tactics, Front Mission 3 und Saga Frontier.

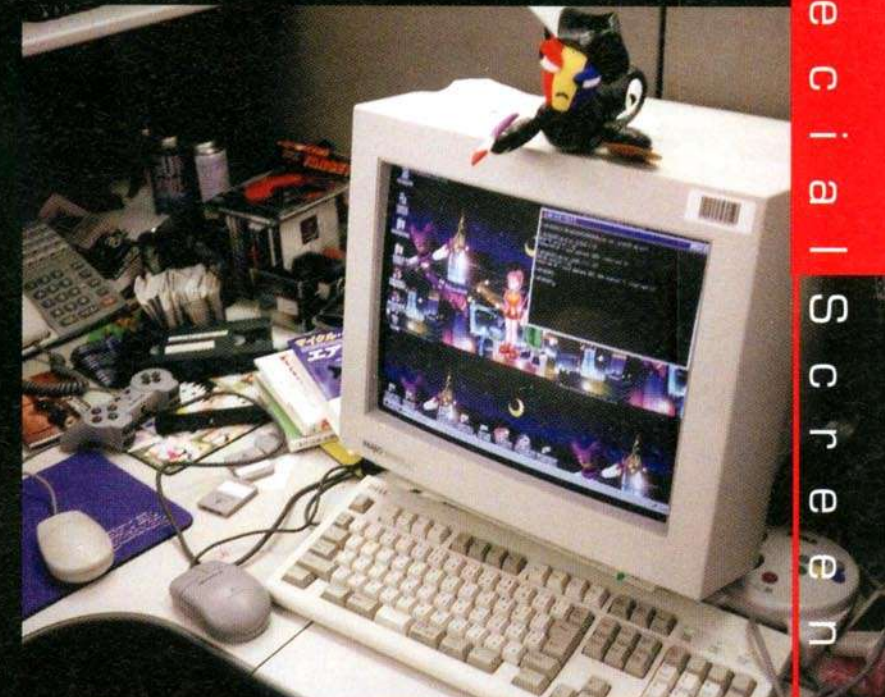
Squaresoft

Designer der Final Fantasy-Serie, maßgeblich betreut. Klar, während Namco in Europa seit Jahren einen guten Namen genießt, muß ihn sich Square in Europa erst verdienen. Obwohl Square seit 1986, als das Unternehmen mit der Entwicklung von NES-Spielen begann, einen Millionenseller nach dem anderen auf den Markt brachte, war der Name hier nur einer eingeschworenen Gemeinschaft ein Begriff, die eines verband: ihre Liebe zu Rollenspielen. Square hat sich auf dieses in Japan sehr beliebte Genre spezialisiert. Viele Spiele von Square sind auch nur in Japan erschienen, etwa die meisten Final Fantasy-Teile. Neuerdings gönnt man sich ein neues Thema, scheint aber dabei Geschick zu besitzen: Tocal No. 1 verkauft sich außerhalb Japans nur schleppend; Tocal No. 2 ist gar nicht für den Export vorgesehen. Die Spiele von Square waren weit über den Durchschnitt erfolgreich; acht ihrer Super Nintendo-Titel verkauften sich mehr als eine Million Mal. Bereits für Final Fantasy, im Dezember 1987 erschienen, fanden sich mehr als eine halbe

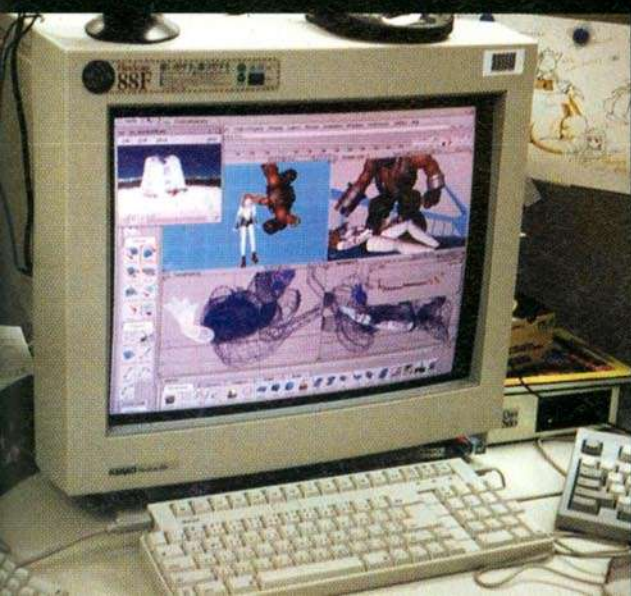
Daneben engagieren sich die Programmierer für Windows 95: Teile der Final Fantasy-Serie werden im Moment portiert. Die uns gebotene Square-Präsentation hatte nur ein Thema: Final Fantasy VII. Der jüngste Sproß der Rollenspiel-Saga, von der nur ein Teil in englischer Sprache erschienen ist, nutzt das Medium - mit Ausnahme der fehlenden Sprachausgabe - ausgiebig. So ausgiebig, daß gleich drei CDs gefüllt wurden. Offensichtlich ist es Square gelungen, das Gameplay der 8- und 16-Bit-Versionen überzeugend auf die PlayStation übertragen: Allein in Japan wurde das Spiel 5 Millionen Mal verkauft, was bedeutet, daß sich mehr als jeder zweite PlayStation-Besitzer ein Exemplar angeschafft hat. Auch wenn die Verkaufszahlen nicht an Super Nintendo-Bestseller wie Super Mario Bros. heranreichen, ist der Erfolg doch außerordentlich. Der macht sich auch in der Größe des Unternehmens bemerkbar: Mittlerweile hat Square 400 Angestellte und gönnt sich zwei Niederlassungen in Kalifornien.



Allein in Japan wurde Final Fantasy VII 5 Millionen Mal verkauft!



Bei Squaresoft steht momentan alles im Zeichen von Final Fantasy VII.



Tokio bietet sich in mehrerer Hinsicht zum Einkaufen an: Es ist das touristische Herz Japans und zugleich Hauptstadt des Landes, aus dem die meisten Elektronikinnovationen stammen. Und nicht zu vergessen, Sony, Nintendo und Sega, die Unternehmen also, die bei Videospielen den Ton angeben, haben ihren Sitz in der Metropole, die mehr als 12 Millionen Einwohner zählt. Für Elektronikfans gibt es mit Akihabara ein ganzes Viertel mit Hunderten von einschlägigen Discountern,

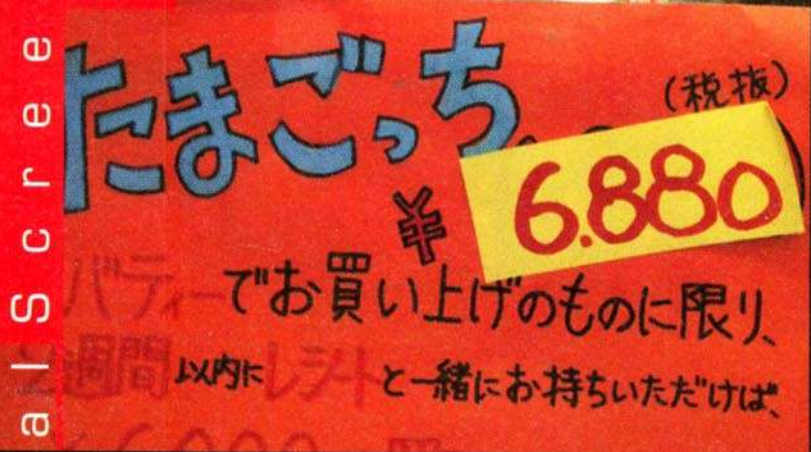
in grellbunte Werbesprüche verpackt. Das Angebot ist schier überwältigend. Oftmals werden Produkte angeboten, die erst Monate später oder nie nach Europa gelangen. Doch das Fragezeichen in der Überschrift suggeriert, es gäbe eine Kehrseite der Medaille. Und die gibt es: Tokio ist eine der teuersten Städte der Welt. Man kauft kaum preiswerter ein, muß aber eine Reihe von Nachteilen wie japanische Bedienungsanleitungen, unklare Garantieregelungen

Popsängerinnen (was 9.000 Kilometer doch ausmachen: europäische Musik stand im Regal gleich neben World Music). Die Sprachbarriere ist ein ernsthaftes Problem für den zünftigen Einkaufsbummel. Selbst mit Röntgenblick ist es ausgeschlossen, auch nur vage hinter die Bedeutung der Schriftzeichen zu gelangen. Nur gut, daß sich die Japaner entschieden haben, für die Ziffern Grafiken zu wählen, die dem westlichen Auge geläufig sind. Was etwas kostet, läßt

Shopping-Stadt Tokio?



94



und eventuellen Zollnachschlag in Kauf nehmen. Zu beachten ist, daß auf die angegebenen Preise eine Mehrwertsteuer von 8 Prozent aufgeschlagen wird. So machte sich in punkto Videospielen Ernüchterung breit: Weder Geräte noch Software waren signifikant preiswerter. Lohnenswert ist höchstens das Angebot: In Japan gibt es zahlreiche Titel, die niemals außerhalb des Landes verkauft werden. Das sind vor allem Rollenspiele sowie Inhalte, die stark japanische Kultur transportieren. Genau wie im Ausland etwa Kapt'n Blaubär keine Chance hätte, erfreuen sich viele, oft auf Manga-Comics basierende Figuren in Japan größter Beliebtheit, die bei uns völlig unbekannt sind. Die Übermacht einheimischer Produktion ist erdrückend. Mehr Titel aus den USA und Europa waren bei den PC-Spielen auszumachen, und mit Siedler II entdeckten wir sogar einen deutschen Titel. Beim Stöbern durch die Geschäfte erfährt man, weshalb Sony eine weiße PlayStation auf den Markt gebracht hat, die zusätzlich mit einem MPEG-Chip zum Lesen von Video-CDs ausgestattet ist: Das Angebot an diesen CDs, die fast ausschließlich erotischen Inhalts sind, ist beeindruckend. Auch Laserdiscs, die großen Brüder der Video-CD, gehören zum Repertoire jedes besseren Musikgeschäfts in Tokio. Während bei den Spielfilmen viele Hollywood-Streifen auszumachen sind, überrascht das große Angebot an japanischen

sich also leicht ausmachen. Was man kauft, nicht. Das zweite Problem: Viele Verkäufer verstehen und sprechen kein Wort Englisch. Ein Kollege wurde frustriert beim Versuch, in einer Reihe von Geschäften den Soundtrack zu Final Fantasy VII zu erstehen. Spricht man eine Verkäuferin an, hält sie den Kopf schräg, lächelt - und versteht kein Wort. Selbst viele Mitarbeiter der von uns besuchten Firmen verstanden kein Englisch. Das mag mehrere Gründe haben. Durch seine Lage als Insel war Japan viele Jahrhunderte von der Außenwelt abgeschnitten und übernahm nur zögerlich westliches Gedankengut. Dann sind die Japaner nicht so auf die neuen Trends aus Amerika fixiert wie wir Deutschen - am wenigsten, was Videospiele betrifft. Zudem sind weniger als ein Prozent der Bevölkerung Ausländer. Erst beim intensiveren Kennenlernen bemerkt man, daß krasse Unterschiede zwischen der westlichen und der japanischen Kultur herrschen, mitunter feine Unterschiede, die man aber kennen sollte, um Geschäfte abschließen zu können. Ein Beispiel: Läßt man während des Essens die Stäbchen im Reis stecken, ist es möglich, daß der Gesprächspartner aufsteht und geht - das ist nämlich nur für Beerdigungen vorgesehen. Freilich lassen sich auch hier Abstufungen beobachten: Junge Manager, vor allem in einer progressiven Branche, akzeptieren eher solche Verstöße.



IHR TRAUM WIRD WAHR

Duschen mit Lara Croft

Tomb Raider II Limited Edition

Starring Lara Croft

für
PC CD-ROM DM **79,90**

und

SONY PlayStation DM **94,90**

Jeweils mit dem exklusiven

Lara-Croft-Duschgel.

**Einzige autorisierte Limited Edition in
begrenzter Auflage**

– nur solange Vorrat reicht!

Vorraussichtlich lieferbar

ab Mitte November

Vorbestellen bei

SOFTSALE

**Lau und Zielke GmbH, Schloßplatz 19,
31582 Nienburg,**

Tel. 05021/910416, FAX 910403

oder in allen Softsale Shops



**Alles über
Tomb Raider II
in der aktuellen
Softsale-Ausgabe.**

**Jetzt am Kiosk
nur DM 1,90**

PARAPPA SONY THE RAPPER & PLAY PLAYSTATION GEWINNSPIEL



In Japan schon ein Mega-Star, steht der kleine Hunde-Rapper in Deutschland noch vor seinem großen Auftritt.

In Zusammenarbeit mit Sony verlosen wir zu dem etwas anderen Spielvergnügen drei witzige Rap-Packs, die auch aus dem hinterwäldlerischsten Baumhausbewohner in Windeseile einen anbetungswürdigen Super-Dancer werden lassen. Die Rap-Packs bestehen aus:

Ghettoblaster CFD-S23

+ **PaRappa The Rapper Soundtrack**

(streng limitiert und in Deutschland Competition-only!)

+ **PaRappa The Rapper
Plüsch-Mikrofon**

zum Abstauben des Ghettoblasters

+ **PlayStation-Shirt**

Als Trostpreise winken zweimal
1 Jahr kostenlose
Sony PlayStation MIP-Club-
Mitgliedschaft + PlayStation-Shirt.

Diesmal jedoch ist Kreativität gefragt! Schickt uns einen abgefahrenen Vierzeiler, warum ausgerechnet Ihr einen der Preise gewinnen solltet.

Die witzigsten werden natürlich in der nächsten Ausgabe abgedruckt.

Schickt eine Postkarte an:
play PLAYSTATION
Stichwort: „PaRappa“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen,
Einsendeschluß ist der 10.10.1997,
die Gewinner werden
in Ausgabe 11/97 bekanntgegeben.



Als hochkarätige Fun-Raserei kündigt Gremlin den Titel Buggy an. Statt realer Kutschen jagt man hier mit einem von 16 funkfern-gesteuerten Mini-Buggies über Stock und Stein, die sich extrem unterschiedlich verhalten sollen. Auf 15 exotischen Kursen stellt man sein Können unter Beweis, doch ist

es nicht nur entscheidend, als Erster die Ziellinie zu überqueren. Auf den Strecken sind verschiedenfarbige Fähnchen verteilt, deren Einsammeln in bestimmter Reihenfolge jeweils mit Extras wie Speed Burst, Time Stop oder Mega Grip belohnt wird.

Dadurch wird man nicht nur seinen Gegnern haushoch überlegen, sondern erreicht auch Stellen, die vorher nicht zugänglich waren. Allein oder zu zweit simultan kämpft man um Spaß, Punkte oder Bestzeiten. Buggy verspricht mit aufwendiger 3D-Grafik ein optisches Highlight zu werden.

Erhältlich ab: 4. Quartal.



Buggy

Rennspiel
Gremlin Interactive



Judge Dredd

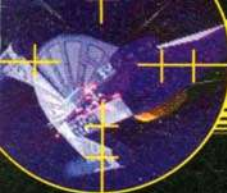
Shooter
Gremlin Interactive

Vor 20 Jahren in dem Comic 2000AD ins Leben gerufen, sorgt Judge Joseph Dredd nun auch auf der PlayStation für Recht und Ordnung. Im 22. Jahrhundert auf der Erde spielend, leben die meisten Menschen in riesigen Mega Cities. Als Polizist, Richter und Henker in einer Person, obliegt es allein einem Judge, Kriminelle an Ort und Stelle zu verhaften, zu verurteilen und auch sogleich gnadenlos zu bestrafen. Der Thematik entsprechend drängte sich für ein Videospiel die Umsetzung als Lightgun-Shooter geradezu auf. Vier apokalyptisch anmutende Szenerien, aufgeteilt in 17 Level, gilt es zu überstehen. Ziel ist es, den vom Gefängnisplaneten Titan geflohenen und auf Rache sinnenden Judge Royston Bean wieder dingfest zu machen.

Alleine oder mit einem menschlichen Partner an der Seite schießt man sich in der Mega City One gegen Beans Motion Capture-animierte Androiden-Armee den Weg zum Oberbösewicht frei, Power Ups und Bonus-Items erleichtern das Überleben. Zwischen den Runden spinnen Full Motion-Videos den Handlungsfaden weiter.

Erhältlich ab: 4. Quartal.





Die PAL-Version im Mega Test

Final Fantasy VII
Die Unterschiede zu den NTSC-Versionen

Ultimate Racing

**V-Rally Vs Formel 1 '97 Vs TOCA Touring Car
Championship Vs NASCAR 98**
play gibt Gas und ermittelt den Sieger

Bombastisch

Colony Wars
Space Opera der Superlative?

Meet Lara in play

Tomb Raider II
Kein Rennspiel und trotzdem Kurven!?

und **Ace Combat 2, Auto Destruct,
Nightmare Creatures, Nuclear Strike,
Pandemonium! 2...**

play PLAYSTATION 11/97:
ab 29. Oktober überall erhältlich.

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play PLAYSTATION

Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 0931 / 4043711

Elektropost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Stephan Girlich

stellv. Chefredakteur:
Martin Weidner

Art Direction:
Wolfgang Müller

Layout:
Wolfgang Müller

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Sascha Abb, Fabian Döner, Gunter Glos,
Götz Hintze, Sebastian Lessig, Ralph Neuhauser,
Mischa Strecker, Pascal Schmidt,
Alexander Schneider, Claudia Sontheim,
Markus Weihrich

Titel: Sony,
play PLAYSTATION

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 benutzt.



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play
PLAYSTATION

Theo Kranz Versand

Fon: 0931 / 3545222

oder 0931 / 571601



Ausgezeichnet zum besten
Video- und Computerspiel-
Spezialversandhändler 1996
auf der E3N-Messe in
Nürnberg

PLAYSTATION HARDWARE

SONY PLAYSTATION (NORMAL)	289,-
SONY PLAYSTATION SILBER	333,-
LIMITIERTE AUFLAGE, DT, 2 PADS + MEMO CARD + SONY TASCHE	
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!	
SONY PLAYSTATION TASCHE	19,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD -ORIGINAL	59,-
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,-
VRF1 X-CELL, LENKRAD + PEDALE	139,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	84,-
PLAYSTATION CHEATBUCH	27,80
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 720 BLOCKS	109,-
BAG BUNDLE	89,-
INKL. TASCHE, PAD, MEMORY CARD	
ANTENNENKABEL	39,-

PLAYSTATION SOFTWARE

2XTREME GAMES	79,-
ODDW.: ABE'S ODDYSEE	94,-
ACE COMBAT 2 (NOV)	89,-
ACTUA GOLF 2	89,-
ACTUA TENNIS	89,-
ADIDAS POWER SOCCER INT.	99,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
ATARI ARCADE'S GREAT	74,-
AUTO DESTRUCT (NOV)	89,-
BALLBLAZER CHAMPIONS	89,-
BAPHOMET'S FLUCH	95,-
BATTLE STATIONS	84,-
BLEIFUSS 2 (DEZ)	79,-
BROKEN HELIX	99,-
BUBBLE BOBBLE 2	79,-
BUBSY 3D	99,-
BUGRIDERS (OKT)	84,-
BUST A MOVE 3 (OKT)	69,-
COLONY WARS (NOV)	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
COMMAND & CONQUER 2 (NOV)	99,-

CONTRA LEGACY OF WAR	84,-
COURIER CRISIS (NOV)	89,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CRASH BANDICOOT 2 (DEZ)	94,-
CROC (OKT)	89,-
CROW CITY OF ANGELS	79,-
DARKLIGHT CONFLICT	84,-
DEATHTRAP DUNGEON (NOV)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DISCWORLD 2 (NOV)	99,-
EXCALIBUR 2555 AD	94,-
FANTASTIC 4	84,-
FIFA '98 WM-QUALIFIKATION (OKT)	89,-
FIGHTING FORCE (OKT)	99,-
FINAL FANTASY VII (NOV)	109,-
FORMEL 1 97	109,-
FORMULA KARTS	99,-
FROGGER (NOV)	89,-
G-POLICE (OKT)	109,-
HEAVEN'S GATE (OKT)	89,-
HERC'S ADVENTURE	89,-
HERCULES (OKT)	89,-
INDEPENDENCE DAY	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	99,-
JOE BLOW	99,-
JURASSIC P.: LOST WORLD	89,-
LEGACY OF KAIN	89,-
LIFEFORCE TENKA	99,-
LOST VIKINGS 2	79,-
LUCKY LUKE (NOV)	94,-
MACHINE HUNTER	89,-
MADDEN NFL '98	89,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MARVEL SUPER HEROES (NOV)	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MDK (NOV)	89,-
MECHWARRIOR 2	89,-

MEGA MAN 8 (NOV)	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (OKT)	89,-
MICRO MACHINES V3	99,-
MONSTER TRUCKS	89,-
MONOPOLY (OKT.)	89,-
MOTO RACER (OKT.)	89,-
MOTOR MASH	89,-
MUSEUM PIECE 4	79,-
MUSEUM PIECE 5 (OKT)	79,-
NASCAR '98 (OKT)	89,-
NBA '98 (OKT)	89,-
NBA HANGTIME	99,-
NEED FOR SPEED II	89,-
NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY 98 (OKT)	84,-
NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY '98 (NOV)	89,-
NIGHTMARE CREATURES (OKT)	89,-
NOTE	89,-
NUCLEAR STRIKE (OKT)	89,-
OVERBOARD (OKT)	89,-
OVERBLOOD	89,-
PANDEMONIUM 2 (NOV)	84,-
PARAPPA THE RAPPER (OKT.)	89,-
PAX CORPUS (OKT)	94,-
PEAK PERFORMANCE (OKT)	89,-
PERFECT WEAPON	89,-
PGA TOUR '98	89,-
PITFALL 3D	89,-
PLAYER MANAGER	89,-
PORSCHE CHALLENGE	79,-
POWERSLIDE (OKT)	89,-
RAGE RACER + NAMCO DEMO-CD	99,-
RAPID RACER (OKT)	89,-
RAY STORM	79,-
RAY TRACERS	79,-
REBOOT	89,-

REBEL ASSAULT II	99,-
RESIDENT EVIL DIRECT.CUT (NOV)	84,-
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
RISIKO (OKT)	89,-
ROAD RAGE	89,-
ROBOTRON X	89,-
ROSCO MC QUEEN (OKT)	89,-
SENTIENT	99,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE	99,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPIDER	84,-
STREETFIGHTER EX PLUS (NOV)	89,-
SUIKODEN	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP	94,-
SUPER PANG COLLECTION (NOV)	94,-
SUPERSONIC RACERS 2XS (OKT)	94,-
SYNDICATE WARS	89,-
TEKKEN 2	109,-
TEST DRIVE 4 (NOV)	89,-
TETRIS PLUS	79,-
TIGER SHARK	94,-
TIME CRISIS (NOV)	99,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOMB RAIDER 2 (NOV)	99,-
TOSHINDEN 3 (OKT)	85,-
TOTAL DRIVING	84,-
TRANSPORT TYCOON	89,-
TRASH IT	89,-
V-RALLY	89,-
VANDAL HEARTS	99,-
VMX RACING	89,-
WARCRAFT II	89,-
WCW VS. THE WORLD	94,-
WING COMMANDER III	89,-
WING COMMANDER IV	89,-
WING OVER	89,-
WRECKING CREW	99,-
X-COM 2 TERROR FROM THE DEEP	95,-
X-COM 3 APOCALYPSE	89,-
XEVIOUS 3D	79,-
Z (NOV)	84,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM	49,-
DESCENT 2	79,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM	49,-
EXHUMED	59,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 97	69,-
GREMLINS ACTUA SOCCER-PLATIN	49,-
IRON & BLOOD	69,-
NBA LIVE 97	69,-
NHL 97	69,-
PANDEMONIUM	79,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	59,-
SPACE JAM	49,-
STARWINDER	39,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
WORMS - PLATINUM	49,-

F1'97
109,-

FINAL
FANTASY VII
109,-

NHL BREAKAWAY
HOCKEY '98
84,-



BESTELL-HOTLINE

0180 / 5211844

Austria Express - Bestell-Hotline

SNELLESERVICE 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

SNELL, 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

Jenseits des Vorstellbaren

Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre, wenn begeisterte Zuschauer Sie während der WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball hautnah ...

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation



16 originalgetreue Stadien



Detailliertes Spieler-Rendering



www.easports.com

Sony PlayStation™ • SEGA Saturn™ • Nintendo64™ • Windows® 95

