

NEU!

GEWINNSPIELE ZU RAPID RACER UND ABE'S ODDYSEE!

11/97 November

nur **DM 6,50**

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



DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PLAY STATION

16 TIPS & TRICKS:
Seiten PLAYER'S GUIDE ZU FORMEL 1 '97
UND FINAL FANTASY VII
CHEATS ZU DEN AKTUELLSTEN GAMES



TOMB RAIDER II

LARA IN HÖCHSTFORM!



FINAL FANTASY VII

DIE PAL-VERSION IM TEST!



TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

REALISMUS UND FASZINATION PUR!

16 SEITEN SPECIAL
IM GESPRÄCH MIT
CODEMASTERS,
SHINY ENTERTAINMENT
UND DMA DESIGN

TOPTITEL IM TEST:
CRASH BANDICOOT 2,
PANDEMONIUM 2, COLONY WARS,
FIGHTING FORCE, MOTO RACER

Cover Story:

Resident Evil DC+2

FEAR HAS A NAME...

116
Seiten





„Du, das sollten wir
mal ausdiskutieren.“



Das erste Spiel mit völlig Abe'artiger Sprache:



pfeifen



furzen



hallo



GT Interactive

Expect the unexpected:

OTTDWORLD

ABE'S ODDYSEE

1.5



87%



90%



10/10



87%



88%



lachen

Ein falsches Wort - und Abe ist verloren! Nutze all seine Fähigkeiten, um komplizierte Rätsel zu lösen, neue Freunde zu gewinnen und seine Feinde zu verwirren. Wird Abe zum Helden? Wird er vernichtet? Es liegt ganz in Deinen Händen...





Das kann doch einen Seemann nicht
erschüttern...oder doch?!

Overboard!

Overboard!...das feucht-fröhliche Actionspiel mit
kniffligen Puzzles für bis zu 5 Matrosen!



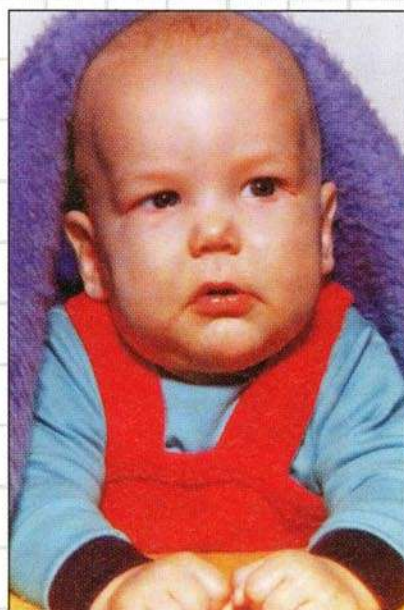
Das Leben als Videospieleredakteur kann so schön sein, aber auch so anstrengend.

Dieser Monat stand im Zeichen vieler Events. Martin war eingeladen, mit BMG Interactive nach Schottland zu fliegen, um vor Ort mit DMA Design über Spiele, Pläne und die Zukunft zu reden. Passend zur aktuellen Ausgabe, in der wir sechs Rennspieltitel vorstellen, konnten wir außerdem gleich dreimal hautnah Rennatmosphäre schnuppern. Fabian bewies auf der englischen Rennstrecke von Brands Hatch fahrerisches Talent in einem BMW-Tourenwagen, und beim Slalomwettbewerb kam ein Ford Fiesta zum Einsatz, der hinterher als schrottplatztauglich eingestuft werden mußte. Noch härter erging es Markus mit Infogrames im finnischen Tuupovaara. Im Rallye Center von Ari Vatanen erlernte er auf einem gut fünf Kilometer langen Trainingskurs das gefühlvolle Driften und bekam einen gehörigen Schrecken, als sich an einem der Wagen urplötzlich ein Rad löste und zum Überholen ansetzte; dazu in der nächsten Ausgabe mehr. Völlig passiv dagegen erlebte Stephan das Ferrari-Debakel auf dem Nürburgring live mit, hatte aber trotzdem eine Menge Spaß, weil Psygnosis zur Produktpräsentation von G-Police und Formel 1 '97 mit Helikopterflügen und Kart-Meisterschaft ein wirklich außergewöhnliches Wochenende organisiert hatte. Soviel zu den schönen Seiten.

Anstrengend deswegen, weil wichtige Titel wie Crash Bandicoot 2, TOCA Touring Car Championship und Fighting Force erst kurz vor Druckunterlagenschluß in der Redaktion eintrudelten. Das heißt im Klartext: eine Woche lang kein Feierabend, kein Wochenende, keine Freizeit. Und trotzdem, richtig genervt ist im Grunde niemand. Warum, fragt Ihr? Zu positiv ist die Resonanz auf unser Magazin in jeglicher Hinsicht, zu gut die Software, die wir für diese Ausgabe bekommen haben. Kaum ein Titel, der keine hohe Wertung verdient hätte, kaum ein Spiel, das wir nicht gerne getestet hätten. Völlig übermüdet, aber guter Dinge sind dies die letzten Zeilen, auf die unser Layout-Guru WONZ sehnlichst wartet, um das Heft endlich abschließen zu können. Doch glaubt es uns, kaum zu Hause in den eigenen vier Wänden, führt der erste Weg wieder schnurstracks zur PlayStation, denn Final Fantasy VII und G-Police und TOCA und Gran Turismo und Colony Wars und Crash Bandicoot 2 und Pandemonium 2 usw. warten schon...

In diesem Sinne und in alter Frische wünschen wir Euch viel Spaß mit der neuen play!

Ever play PLAYSTATION-Team



Abschied nehmen tut weh: Fabian verläßt uns, geht dem CyPress Verlag aber nicht verloren (Party!!!). Ralph und Götz müssen aufgrund ihres Studiums ebenfalls die Segel streichen.



Codemasters

Seite 48



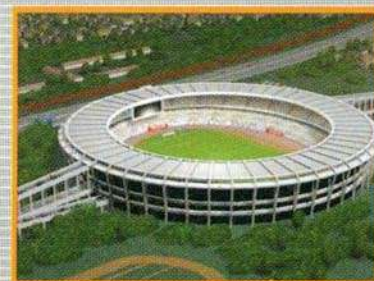
DMA Design
Seite 14



Tomb Raider II
Seite 30



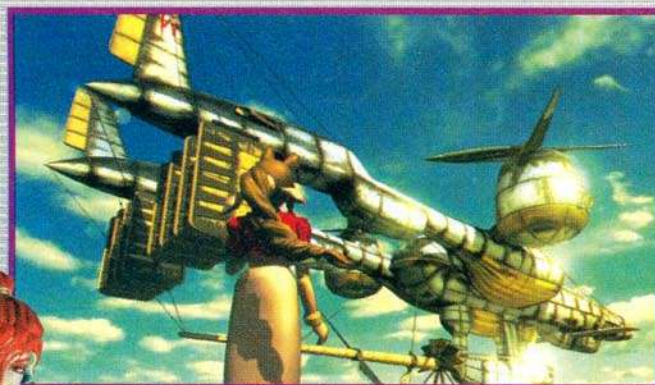
Seite 46



FIFA 98
Seite 38



Seite 68



Final Fantasy VII
Seite 84



Pandemonium 2
Seite 88



Colony Wars
Seite 104

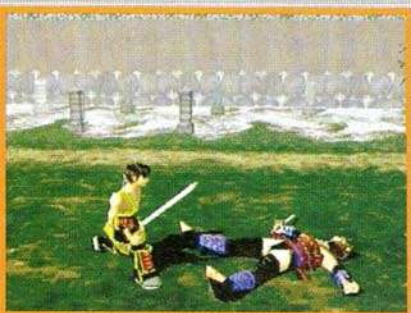


Crash Bandicoot 2
Seite 100



ULTIMATE RACING

Seite 74



Bushido Blade

Seite 36



Ace Combat 2

Seite 93



Fighting Force

Seite 108

Inhalt

11/97

Play Mail 8-13

Play News 20-26

Last Minute 113

Newman Haas Racing 113

Cool Boarders 2 113

Next Play 114

Impressum 114

Play Cover 68-73

Resident Evil Director's Cut + 2 68-73

Special Screen 48-50

Codemasters 14-18

DMA Design 46-47

Shiny Entertainment 74-79

Ultimate Racing TOCA Touring Car Championship - Gran Turismo

- Formel 1 '97 - V-Rally

Pre Screen 36

Bushido Blade 41

Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot 34

Everybody's Golf 38

FIFA 98 WM-Qualifikation 28

NBA Live 98 45

Point Blank 40

Power Soccer 2 30-33

Tomb Raider II Starring Lara Croft

Test Screen 93

Ace Combat 2 106-107

Baphomets Fluch 2 Spiegel Der Finsternis 112

Castlevania Symphony Of The Night 104-105

Colony Wars 98

Courier Crisis 100-102

Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back 108-109

Fighting Force 84-87

Final Fantasy VII 83

Hercules 111

Kurushi 94

Moto Racer 80-81

Nightmare Creatures 82

Nuclear Strike 99

Overboard! 88-89

Pandemonium 2 90

Time Crisis 96-97

Total Drivin

Play Tips

Ace Combat 2, Agent Armstrong, Battle Arena Toshinden 3, Bushido Blade, Castlevania Symphony Of The Night, Fade To Black - Platinum, Final Fantasy VII, Formel 1 '97, Hercules, Need For Speed II, NHL Breakaway 98, Nuclear Strike, Overboard!, Perfect Weapon, Street Fighter EX Plus Alpha, Suikoden, Ten Pin Alley, Time Crisis, V-Rally, Vergessene Welt Jurassic Park, WCW Vs. The World, Williams Arcade's Greatest Hits Final Fantasy VII Player's Guide (Teil 1) 63-66
Formel 1 '97 Setups 60-62

Play Competitions

Members Planet 92

Oddworld Abe's Oddysee 44

Rapid Racer 110

PlayTips

Tips & Tricks

inFormation

Independence Day

Level-Platzierungen:
Gibt folgende Level-Platzierung im
Pfeilmenü ein:

Washington	0804N
New York	0804N
Paris	1004W
Moskau	1004W
Tokyo	1004W
Osaka	1004W
Los Angeles	1004W
Moskowskij	1004W
Initial	0804N
Washington	0804N
New York	0804N
Paris	1004W
Moskau	1004W
Tokyo	1004W
Osaka	1004W
Los Angeles	1004W
Moskowskij	1004W
Schwarz	0804N
Washington	0804N
New York	0804N
Paris	1004W

Rally Cross

Schwierigkeits-Auswahl:
Um einen neuen Auto-Einstellung
Modus zu aktivieren, drücken Sie
auf die Taste "F1" während Sie
im Hauptmenü sind.

Leichtere Autos
Um die Autos leichter zu machen, soll-
ten Sie den Namen "FATHER" ein-
tragen.

**Verminderte
Einsparungsrate**
Um die Einsparungsrate zu vermin-
dern, verwenden Sie den Namen
"FLOAT".

Abnutzung der Reifen
Um den Reifenschleiß zu erhöhen,
benutzen Sie den Namen
"SPINNER".

Rockie Class
Wenn Sie den Namen "VIT M1" ein-
tragen, werden alle Fahrzeuge der
Rockie Class aktiviert, ohne sie
zu kaufen.

PlayTips Cheat Cards zum Ausschneiden!

Seite 51

Formel 1 '97 Setups

Seite 60

Final Fantasy VII Player's Guide

Seite 63

Play Mail

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

Hallo, Ihr play PLAYSTATION-Macher. Ich sage Euch, ich war ziemlich überrascht, als ich in Eurer Briefecke gelesen habe, daß Ihr 300 Briefe am Tag zugeschiedt bekommt (naja, wen überrascht das bei einem so gelungenen Heft?). Aber was mich extrem genervt hat, waren die Andeutungen an ein gewisses rosa-Sony-Brillen-tragendes, sowieso zu teures und mit einer Demo-CD bestücktes PlayStation-Magazin. Meine Frage an Euch ist jetzt, ob Ihr wirklich proportional so viele „Gegner“ des Offiziellen PlayStation-Magazins habt oder Ihr bewußt solche Briefe abgedruckt? Verstehe ich das falsch oder bin ich vielleicht zu jung dafür?

Timo Urweider, Innertkirchen/CH

Anfeindungen gegen Mitbewerber finden seitens der Redaktion in play PLAYSTATION definitiv nicht statt, die auszugsweise abgedruckten Leserkommentare in der letzten Ausgabe deckten allerdings vom Inhalt her das gesamte Spektrum an Zuschriften und Aussagen ab. Das Offizielle PlayStation-Magazin ist natürlich eine Konkurrenz zur play, jedoch werden wir mit fairen Mitteln Leser und Marktanteile erobern.

Hallo Leute!
Als ich Euer neues Magazin das erste Mal in den Händen hielt, war ich zuerst skeptisch. Noch ein neues Spielmagazin??? Naja, zumindest nur für die PlayStation. Denn ehrlich gesagt, wenn Ihr über mehr Systeme berichten würdet, dann wäre Euer Magazin total überflüssig.

Aber ansonsten muß man Euch zum besten Magazin für die PSX ernennen, da die Konkurrenz eh nicht groß ist und Ihr den Erwartungsdurchschnitt für ein Videospieldmagazin genau trifft!!

Okay, Ihr habt aber auch Seiten, die sind allererste Sahne. Was mir sehr gut gefällt, sind die genauen Releasedaten (wie NHL 98 in 10/97),

die bisher immer zutreffend waren. Gott sei Dank muß man jetzt nicht mehr, um einen Termin zu erfahren, in die City rennen oder zum Telefon greifen - kurz, man kann sich auf Euch verlassen.

Zu den Spieltests: Die könnten noch objektiver erscheinen. Denn Sätze wie „... und jede Spielesammlung ergänzen sollte.“ (Ace Combat 2 10/97) hören sich, zumindest in dem Fall, so an, als ob Euch jemand für diesen Satz bezahlt hat. Finde ich zumindest!

Das Bewertungssystem ist okay und kann so gelassen werden, es ist simpel und leicht zu überblicken. Was soll man auch mit einem Urwald von Zahlen anfangen???

Jetzt noch ein paar Fragen:

1. Könnt Ihr nicht zu jedem Spiel einen genauen Erscheinungstermin bekannt geben?

2. Sollte man Resident Evil 2 am besten schon jetzt vorbestellen? (Kein Scherz!)

3. Würde meine PSX auch nach einem Umbau (Multinorm) noch an meinem Fernseher funktionieren? Dieser hat nur Cinchbuchsen und keinen Scartanschluß.

Okay, das solls gewesen sein. Macht weiter so, denn Ihr seid für die PSX das beste Magazin weit und breit. Ciao,

Tim Zähringer, Essen

Zu den Spieltests: Deiner Einschätzung nach verhält es sich beim Schreiben eines Testberichtes so: der jeweilige Pressesprecher sitzt mit einem Bündel an Hundertmark-scheinen neben dem Redakteur, um diesem für jeden lobenden Satz heimlich einen Blauen in die Hosentasche zu stecken. Lieber Tim, sind wir, wie im Fall von Ace Combat 2 geschehen, von einem Spiel wirklich hundertprozentig überzeugt, ist es sogar unsere Pflicht, dies dem Leser entsprechend rüberzubringen.

1. Das ist leider nicht möglich. Die meisten Hersteller beschränken sich auf die Angabe des Monats als Veröffentlichungstermin, noch dazu ohne Gewähr.

2. Definitiv, ja!!!

3. NTSC-Software, d.h., japanische oder US-Spiele würden auf Deinem Fernseher trotz Umbau nur in s/w ablaufen. Um die Spiele in Farbe laufen zu lassen, wäre ein RGB-tauglicher TV (samt RGB-/ SCART-Kabel) erforderlich. Nach einem Umbau erlischt allerdings die sechsmonatige Garantiezeit, die Dir SCEG auf die PlayStation gewährt.

Moin, Moin aus Oldenburg!
Also, ich muß schon sagen, nicht schlecht, Euer neues Magazin!

Ich habe bisher beide Ausgaben regelrecht verschlungen und bin wahrhaft begeistert von Euren TestScreens, besonders wegen der Auflistung an Features wie z.B. Surround, Q-Sound, Anzahl der Spieler usw., weiter so! Wie wäre es denn mit einer Übersicht aller bisher erschienenen PS-Titel, die Dolby Surround unterstützen. Es gibt bestimmt einige Leser, die das interessieren würde, da nichts so genial ist, wie z.B. V-Rally im Heimkino zu spielen. Sogar der Oldie Road Rash macht mit Surround voll Laune!

Zu meinen Fragen:

1. In einem Rennspielvergleich habe ich gelesen, daß man bei Rage Racer eine Auswahl von elf Strecken haben, es einen Link-Modus geben und sich die Anzahl der Spieler bis auf vier gleichzeitig aufstocken lassen soll. Komisch: ich habe bisher nur drei Strecken in den ersten drei GPs und die Zusatzstrecke ab GP vier. Wo sind die restlichen Strecken???

Spiele für die Ewigkeit.



.... die neue Referenz."
FUN GENERATION 8/97



"Super!"
VIDEO GAMES 10/97



"Ein Feuerwerk an Explosionen!"
OFFIZIELLES PSX MAGAZIN 9/97



"Best buy!"
PLAY PLAYSTATION 10/97



.... ein absoluter Topseller ...
MEGA FUN 8/97

BACK ISSUES

Play Mail

play
PLAYSTATION



play 9/97 ☐ Adresse: _____
 play 10/97 ☐ _____
 pro Heft 6,50 DM = Name, Vorname _____
 + Porto _____
 Inland: 3,- DM _____
 ab 3 Hefte 4,- DM _____
 Ausland: 8,- DM _____
 ab 3 Hefte 12,- DM _____
 Gesamtbetrag: PLZ, Wohnort _____

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

Future Gameshop-World

Versand & Ladenlokal Inh.: M. Mengs

Sony Playstation

Oddworld - Abe's Oddysee . . . 89,-DM
 Agent Armstrong . . . 89,-DM
 Formel 1 '97 . . . 109,-DM
 Lost World . . . 89,-DM
 Nuclear Strike . . . 89,-DM
 Resident Evil - Dir.Cut - US . . . 109,-DM
 NHL 98 . . . 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
 Bedlam . . . 79,-DM

Future World
 Behlstraße 11
 65366 Geisenheim
 Fax: 06722 / 64207

call: 06722 / 6358

PSX Umbau Aktion

den ersten 50 Kunden bauen wir kostenlos den Chip ein!

PSX BOOT-Chip 9.95.-

incl. bebildeter Anleitung und Kabel! für alle PSX Modelle! neuste Technologie!

Final Fantasy VII 109.-

ohne Versandkosten!

Bitte vorbestellen!!!

Sony Playstation dt	289,-	Ace Combat 2 dt Anl.	89,95	Nightmare Creat. dt Anl.	89,95
Analog Joystick Sony	109,-	Colony Wars dt Anl.	89,95	Nuclear Strike dt Vers.	89,95
Control Pad (farbig)	39,95	Crash Bandicoot 2 dt Anl.	99,95	Oddworld Abe's Oddysee	89,95
Stereo Kabel	9,95	CROC dt Anl.	86,95	Overboard dt Anl.	89,95
Link Kabel	19,95	Final Fantasy VII dt Vers.	109,-	Parappa the Rappa dt Anl.	79,95
NeGcon Pad	79,95	Formel 1 '97	99,95	Rapid Racer dt Anl.	89,95
PSX BOOT-Chip	9,95,-	G-Police dt Anl.	99,95	Rosco McQueen dt Vers.	86,95
Einbau Boot-Chip	29,95	Kurushi dt Anl.	86,95	Tomb Raider 2 dt Vers.	99,95
RGB Scart Kabel	19,-	Mass Destruction dt Anl.	84,95	ToShinDen 3 dt Anl.	89,95
Memory Card ab	29,-	Nascar 98 dt Anl.	89,95	Wing Over dt Anl.	89,95
Predator Laser Gun	49,95	NHL Hockey '98 Dt Vers.	89,95	Z dt Anl.	89,95

Versand per Nachnahme, Porto, & Verpackung 9,50DM+NN. Software ab 250DM frei. kostenlose Preislise anfordern

TV Heimrich Stiftstr. 19 Tel. 06421 - 33327
 35037 Ockershausen FAX 06421 - 93003

2. Gibt es bei den Multinorm-Chips irgendwelche Unterschiede und wenn ja, worauf muß ich achten?

3. Gibt es in absehbarer Zeit einen Pre- oder TestScreen von Bushido Blade (PAL-Version)?

4. Ist der „Rumble“-Umbausatz von GT Interactive für das Analog-Pad zu empfehlen?

Macht weiter so! Keep on rockin

Niels Lange, Oldenburg

Das Thema Dolby Surround wird in einer der nächsten Ausgaben als Special abgehandelt werden. V-Rally ist sicher ein Surround-Highlight, aber warte mal auf G-Police und Colony Wars!

1. Rage Racer bietet wie seine Vorgänger im Grunde nur eine einzige Strecke in vier Variationen. Diese fallen jedoch extrem unterschiedlich aus, so daß man durchaus das Gefühl hat, jedesmal auf einem völlig anderen Kurs unterwegs zu sein.

2. Die 7 Pin-Chips stellen die neuesten Bausteine dar, sind aber mittlerweile auch die einzigen, die im Handel erhältlich sind. Vorteil: Selbst die dritte Bauserie der PlayStation, d.h., die Geräte, bei denen die Cinch-Buchsen wegrationalisiert wurden, läßt sich ohne Probleme umbauen.

3. Den PreScreen zu Bushido Blade findest Du in dieser Ausgabe auf Seite 36, einen ausführlichen Test zu diesem mehr als außergewöhnlichen Beat'em Up werden wir hoffentlich in der nächsten play veröffentlichen.

4. Der Umbau wird nicht von GT Interactive, sondern von der Schweizer Firma GT Elektronik angeboten. Bislang hatten wir noch kein Testmuster vorliegen. Allerdings haben wir das japanische Original Sony Analog-Pad mit Rumble-Funktion ausführlich angetestet, und waren vom Ergebnis mehr als enttäuscht. Statt des erwarteten Rüttelns war nur ein leichtes Vibrieren zu spüren, das in etwa mit dem eines Trockenrasierers vergleichbar ist. Kein Grund also, über einen eventuellen Umbau nachzudenken.

YOU WIN! • YOU WIN! • YO

Die Gewinner der Ausgabe 09/97

play mail-Verlosung

play PLAYSTATION-T-Shirt

Michi Ehrlich - München, Lars Löhr - Gelsenkirchen, Oliver Sand - Eppstein, Ralf Müller - Hamburg, Christoph Kaschwig - Brüssen, Stefan Schweikart - Kirchdorf/Iller, Thomas Eyerdan - Eppelsheim, Günther Schropp - Memmingen, Thomas Rippert - Solingen

Fanta Fun Tour '97-Competition

Markus Kern - Ratingen, Drustinac Nerkes - Deffingen

YOU WIN! • YOU WIN! • YO

 ELECTRONIC ARTS™



Heiße Öfen!



Jetzt für die PlayStation™



Zwei Spieler über geteilten Bildschirm • Acht Strecken • Original-Grafik aus dem Spiel

©1997 Electronic Arts. Moto Racer ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Delphine Software ist ein Warenzeichen von Delphine Software International. KTM 360 SX ist ein Warenzeichen und lizenziert von KTM Sportmotorcycle AG.  und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.

YOU WIN! • YOU WIN! • YOU WIN! • YOU WIN! • YOU WIN!

Electronic Arts-Competition

Dennis Kroppenstedt - Peine, Michael Kolberg - Marktredwitz, Michael Jung - Heilbronn, Adrian Badowski, André Laslo - Munderkingen

Jacko plays PlayStation

Jens Bischoff - Friedrichshafen, Dieter Wallner - München, Johannes Haas - Fürnitz/A, Heiko Oertel - Weimar, Antje & Manuel Maschur - Schwanfeld

V-Rally-Gewinnspiel**V-Rally-Spiel**

Christian Patzig - Ingolstadt, Sigmar Bringmeier - Aachen, Joseph Scheuermann - Ludwigsburg, Markus Bülow - Berlin, Warner Altmanns - Juist, Bernd Schumm - Lindau, Markus Gummersbach - Alfter, Sven Purucker - Thale, Josef Kompauer - Marz, Martin Buonomo - Bruchköbel, Alexander Nagel - Germering, Jeanie Stewin - Falkensee, Benedikt Lotz - Solingen, Häußler - Beelitz

Bomberjacks

Gunther Salewski - Mechernich, Marlene Theisen - Pulheim

T-Shirt

Heiko Kursawe - Bielefeld, Horst Limmer - Gera, Benjamin Goldammer - Rüdesheim, Frank Stark - Dillenburg, Srefan Matz - Greven, Rolf Neumann - Köln, Roland Dubb - Jeßnitz, Thomas Streithoven - Willich, Tobias Schönfelder - Goldach, Siegmund Mluedeck - Berlin, Philipp Purucker - Thale

Die Gewinner der Baseball-Caps sowie der Überraschungspakete bekommen ihre Preise in den nächsten Tagen zugeschickt.

MLC - Hard & Software
02841-94260

Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793342*

Im Ring 29, 47445 Moers

Fax: 02841 - 942623

Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr

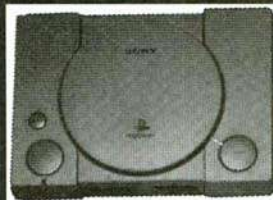
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)

Playstation Top-Hit's des Monats

Playstation Top-Hit's des Monats

Playstation Top-Hit's des Monats

Playstation Top-Hit's des Monats

Multinorm PlaystationFinanzierung
12 x 39.-**359.95****!!! mit voller Garantie !!!**

Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, also alle US, Japan sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen.

PSX Multinorm UmbausatzMultinorm Chip + Anleitung + RGB Booster Kabe für NTSC/PAL. **54.95****Resident Evil**
Directors CutUS Version lieferbar 99.95
VERSANDFREI... 84.95**PC Copy Station**133MHz SCSI Komplett PC
incl. 14" Monitor + CDWriter
+ Software zum Erstellen oder
Kopieren von Audio, Daten
oder PSX CD's.
-16MB RAM
-1.2GB HD
-Windows 95
-Big Tower
-SCSI II Kontr.
-2/6x CD Writer
-14" Monitor**FINANZKAUF.. 47 X 67.-****Spiel des Monats****FIFA 98****Versandkosten
frei****89.95****Multinorm Chip**
incl. EinbauanleitungErmöglicht das Spielen von
Import-Games, sowie auch alle
Sicherheitskopien. **39.95****PSX Umbau Aktion**Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht
das Spielen von Import-Games, sowie auch
alle Sicherheitskopien von euren teuren
Spiele. Also Konsole einschicken
und 24Std. Geduld aufbringen. **54.95****Gun + Redl...****89.95**
Wertung Me
Ausgabe C
Sehr d**Playstation Games****Playstation Games****Playstation Games****Playstation Hardware****Playstation Hardware**

Abe's Odysee	84.95
Ace Combat 2	89.95
Agent Armstrong	84.95
All Star Soccer	79.95
Baphomets Fluch 2	89.95
Bleifuß 2	77.95
Carnage Heart	77.95
Castlevania TheBlodet.	94.95
Command & Conquer 2	99.95
Conquest Earth	84.95
Constructor	84.95
Contra: Legacy of War	94.95
Colony Wars	89.95
Creation	79.95
Crow: City of Angels	84.95
Crock	84.95
Darklight Conflict	79.95
Discworld 2	99.95
Ecstasica	89.95
Fantastic Four	84.95
Fighting Force	94.95
Formular 1 '97	109.95
Formular Karts	94.95
Frogger	84.95
G-Police	94.95
Gex 2	84.95
Hercules	89.95
Hexen	85.95
Island of Dr. Moreau	89.95
Ian Living. D.Dungeon	84.95
Int. Superstar Soccer Pro	94.95
Jurassic Park 2	84.95

FINAL FANTASY VII	109.95
TOMB RAIDER 2	94.95
NIGHTMARE CREATURES	89.95
TIME CRISIS + GUN	139.95
COLONY WARS	89.95
CRASH BANDICOOT 2	109.95
C&C 2 - RED ALERT	99.95

**!! Fordern Sie unsere komplette kostenlose
Preisliste unter 0190-793342* an !!**

K1 Arena Fighters	94.95
King of Fighters	77.95
Krazy Ivan	84.95
Kumite: Fighter's Edge	94.95
Machine Hunter	84.95
MDK	84.95
Monopoly	84.95
Monster Truck	84.95
Moto Racer	84.95
Nascar 98	84.95
Need for Speed Platinum	49.95
Need for Speed 2	84.95
NHL 98	84.95
NBA 98	84.95
NHL Breakaway 98	84.95
NHL Powerplay Hockey 98	84.95
Nuclear Strike	84.95
Overboard	89.95
Pandemonium 2	79.95
Porsche Challenge	79.95
Power F1 (Lankhor)	84.95
Rapid Racer	84.95
Risiko	84.95
Rosco Mc Queen	89.95
Skull Monkey's	84.95
Streetfighter Ex Plus	84.95
Test Drive 4	84.95
Theme Hospital	84.95
Toshinden 3	89.95
V-Rally	82.95
Warcraft II	84.95
Z	89.95

Arcade Stick	59.95
Program Pad	59.95
V3-RACING WHEEL	139.95

PSX TASCH + PAD + MEMORY CARD	59.95
PSX CD-COPY SOFTWARE FÜR PC	169.95
PSX INFRAROT JOYPADS (2er Pack)	69.95
ORIGINAL SONY ANALOG JOYPAD	54.95
Memory Card 8meg	59.95
Memory Card 48Meg	99.95
Link Kabel	19.95
HF-Adapter	49.95
Scart/RGB Kabel	19.95
Org.Sony Maus incl. Pad	54.95
PSX Joypad	29.95
NeGoon Pad	79.95
Joypad Verlängerung	19.95
Mad Catz Lenkrad	139.95
PC-Link Paket	84.95
Gamebuster Mogelmodul	89.95
Gamekiller Mogelmodul	54.95
1MB Memory	PREIS TIP: 2
RGB Booster	PREIS TIP: 2
CD Writer Pa	8
Tabel Top Joy	PREIS TIP: 2

YOU WIN! • YOU WIN! • YO

play PLAYSTATION-Abo

Sony-Action-Pack

Sonja Stanke - Aschaffenburg,
Stefan Clemens - Jülich, Martin Schlobach - Berlin

Video & Game-Gewinnspiel

Airbrush-PlayStation

Karina Stawowczyk - Berlin,
Marcel Ickstadt - Eschborn

PlayStation-Spiele

Andreas Becker - Korschenbroich, Manfred Fischer -
Wertheim, Christian Goretzki - Hochdorf, Michael
Grünke - Leipzig, Tobias Brix - Neuss

Warengutscheine

Frederic Schivre - Reutlingen, Stephan Petersen -
Ellerau, Christian Seidel - Loizenkirchen, Martin Jacob -
Hemmoor, Christian Schlicht - Frankfurt

Tamagotchi-Clones

Sascha Hamcke - Bremerhaven, Markus Muenz -
Kempfen, Katharina Keil - Hochstadt, Marius Köhler -
München, Michael Loose - Bremen, Andreas Bilk -
Backnang, Rafael Grups - Künzelsau, Michael
Rocktäschel - Guckheim, Marleen Schüler - Weirolod,
Nadja Hofmann - Karlsruhe

Umsonst spielen

Bust-A-Move 2

Matthias Lau - Bad Hersfeld, Peter Zak - Dachau,
Bianca Harz - Hollfeld, Thorsten Frang - Nürnberg, B.
Kellas - Schneverdingen, Tim Hey - Pattensen, Seba
Krunsolav - Kreuztal, Mario Händler - Berlin, Manfred
Gerdes - Wiesmoor, Thomas Wilde - Eislingen, Alfio
Scaffidi - Lörrach, R. Kreidler - Spaichingen, Uwe Epp -
Reutlingen, Benjamin Herzog - Oelisdorf, Dieter Görl -
Hollfeld, Michael Quast - Berlin, Thorsten Tag -
Weisswasser, Roland Schuster - Dachau, Michael Knebel
- Breckerfeld, Michael Thom - Bornheim, Andreas Steiger
- Stuttgart, Monika Hombergs - Duisburg, Dirk Kranz -
Duisburg, Gerrit Wustmann - Kerpen, Jessica Buiket -
Wiesbaden, Jens Quelle - Hamburg, Alexander Stein -
Leinfelde, Klaus Stengel - Nürnberg, Christoph Gatzka -
Hagen, Ralf Broczke - Leverkusen

Alien Trilogy

Norbert Junggeburth - Düren, Sylvia Lange - Emden,
Jörg Heumann - Lage, Helena Brakatselos - Weiden,
Marim Gloacki - Grevenbroick, Alexander Schröder -
Berlin, Andreas Zonowski - Mülheim, Michael Jakubietz -
Lehrte, Gatzka Reuc - Hagen, Franz Hausmann -
Sulzbach-Rosenberg, Bernd Schumm - Lindau, Marco
Schottstädt - Berlin, Klaus Stetter - Hofheim, Andreas
Kloß - Reutlingen, Carl Rittmeyer - Hamburg, Sven
Westphal - Bremen, Daniel Sommer - Arnsberg, Ronny
Pfennig - Senftenberg, Markus Heysel - Soest, Jan
Kisslinger - Niederwalgern, Sascha Kämpf - Frankfurt,
Torben Schirm - Berlin, Ralf Lay - Köln, Bianca Kühnal -
Reinach, Thomas Meisel - Neumarkt, Helene Gress -
Nürnberg, Markus Kappel - Plachingen, Heiko Oertel -
Weimar, Arno Paczkowski - Ahrensburg,
Andrea Heider - Emden

Das Jahr 2097 wird nicht spurlos
an Ihnen vorbeugehen.



Sie sind Jeff Slater. Ihre Verteidigung:
ein bis an die Zähne bewaffnetes HAVOC
Gunship. Ihre Aufgabe: Erfüllen Sie 35
unterschiedliche Missionen. Ihr Ziel: Ueberleben.
Der zweite Jupitermond Callisto ist Schauplatz
eines der aussergewoehnlichsten Spiele aller



Zeiten. Auf Konsole exklusiv
fuer die PlayStation.
G-Police. Das ist
kein Science-
fiction. Das ist
Ihre Zukunft.



IT'S NOT A GAME

Mehr Infos ueber PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (1,20 DM pro Min.)
G-Police is a trademark of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd.
Psygnosis and the Psygnosis Logo are trademarks of Psygnosis Ltd.
"P" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer
Entertainment Inc.



is a trademark of Sony Corporation.



DMA DESIGN THE GAMEPLAY COMPANY

Martin Weidner

Dundee... Sean Dundee? Crocodile Dundee?

Dundee mag zwar in Wirklichkeit ein verschlafenes Nest im Nordosten Schottlands sein, ist aber zugleich der Sitz einer Firma, die mit einem Spiel die Herzen vieler Spielefans im Sturm eroberte. Der Name der Firma: DMA Design. Der Name des Spiels: Lemmings.

Ins Leben gerufen wurde die Firma bereits vier Jahre vor Lemmings. Für den Gründer Dave Jones lief DMA Design wegen seines Informatikstudiums am Dundee Institute Of Technology aber zu Beginn mehr oder weniger als Hobby nebenher. Während dieser Anfangszeit entstanden die beiden Shooter Menace und Blood Money; den kommerziellen Durchbruch erreichte DMA Design hingegen erst mit Lemmings, das 1991 zunächst für den Commodore Amiga erschien, in den darauffolgenden Jahren aber für alle gängigen Systeme umgesetzt und weltweit über 20 Millionen Mal verkauft wurde. Ihre ersten Konsolenerfahrungen sammelte DMA Design mit Videokompressionsroutinen für das Super Nintendo. 1994 folgte in der Gestalt von Uniracers (NTSC) bzw. Unirally (PAL) die erste Auftragsarbeit für Nintendo, der zwar kein allzu großer kommerzieller Erfolg zuteil wurde, bei Nintendo aber doch so viel Eindruck hinterließ, daß DMA Design als einer der ersten Lizenznehmer in das N64-Dream Team aufgenommen wurde. Wann ihr erster N64-Titel, Body

Harvest, erscheinen wird, steht momentan noch in den Sternen, denn DMA Design wirft das Spielkonzept bereits zum siebten Mal über den Haufen. Für die PlayStation stehen zur Zeit lediglich zwei, dafür ausgesprochen originelle Titel in Aussicht, Grand Theft Auto und Tanktics. Bemerkenswert an DMA Design ist vor allem ihre Produktphilosophie. Während andere Firmen nach einem in der Regel 12monatigen Entwicklungszeitraum einen Schlußstrich ziehen, um ihr Produkt endlich zu veröffentlichen, und sei das Gameplay auch noch so unausgegoren, arbeitet DMA Design völlig unbekümmert am Spieldesign weiter; vielleicht ein Grund, weshalb in den letzten Jahren so wenig DMA Design-Titel auf den Markt gekommen sind, und vielleicht ein Grund, weshalb DMA Design letztendlich von Gremlin Interactive übernommen wurde. Für die bescheidenen schottischen Entwickler waren ihre Titel nämlich nie Produkte, sondern stets Spiele, die für sich sprechen sollten.



IM GESPRÄCH MIT DAVE JONES

Managing Director DMA Design & Creative Director Gremlin Interactive



play: Lemmings ist wohl der DMA Design-Titel, der den meisten in unvergeßlicher Erinnerung bleiben wird. Wie fing alles an?

Dave Jones: Genaugenommen hatten wir noch zwei Spiele vor Lemmings. Den Anfang machte 1988 Menace für den Amiga, den PC und den ST, das anlässlich einer Informatikprüfung am College entstand; eines der Spiele, die ich noch fast im Alleingang programmierte. Tony Smith, ein Freund von mir, designte damals die Grafik dafür. 1989 folgte Blood Money, ebenfalls ein Shooter, der für den Amiga, den ST, den PC und den C 64 erschien. Erst als ich das College verließ, wurde aus DMA mit anfänglich fünf Leuten ein echter full time-job. Das erste Spiel, das während dieser Anfangszeit entstand, war 1990/1991 Lemmings, das schließlich für 21 Systeme auf den Markt kam; eine ganze Menge (lacht).

play: In welchen Stückzahlen verkaufte sich Lemmings?

Dave Jones: Schwer zu sagen; Lemmings erschien weltweit, auf insgesamt 21 Plattformen, in unterschiedlichen Bundles usw. Es war ein Millionenseller. Etwa eineinhalb Jahre später folgte Lemmings 2, das ebenfalls ein großer Erfolg wurde, darauf Lemmings 3, aber auch einige andere Titel, wie bspw. Walker auf dem Amiga und Hired Guns auf dem Amiga und dem PC. Unser erstes „richtiges“ Konsolenspiel kam eigentlich erst 1994 in der Gestalt von Uniracers bzw. Unirally in die Läden. Lemmings wurde auf Konsole portiert, Unirally hingegen ausdrücklich für die Nintendo-Hardware entwickelt. Womit wir beim heutigen Tage angelangt wären. Wir haben zur Zeit einige N64-Titel in Arbeit, einige Sony- und einige PC-Titel.

play: Das wären Grand Theft Auto, Tanktics, Body Harvest und Space Station Silicon Valley.

Dave Jones: Exakt.

play: Aber wahrscheinlich auch die letzten Titel für BMG Interactive bzw. Nintendo, wenn man sich die Fusion mit Gremlin Interactive vor Augen hält?

Dave Jones: Genau. Wir gehören nun zur Gremlin-Gruppe. Das schließt jedoch nicht aus, mit Firmen wie Nintendo oder Sony zusammenzuarbeiten. Wenn Nintendo oder Sony auf uns zukommt und uns bitten würde, einen Titel auf ihr System zuzuschneiden, wäre das etwas, das wir immer tun könnten, auch unter der Gremlin-Flagge.

play: Sind eigentlich schon einige Titel für Gremlin Interactive in der Mache?

Dave Jones: Momentan zwei, allerdings sind diese beiden noch sehr früh in der Entwicklung, d.h., wir halten sie vorerst unter Verschluss. Unsere neuen Titel erscheinen aber alle unter dem Gremlin-Namen. Der erste Schwung an Titeln wird wohl Weihnachten '98 kommen.

play: Bei DMA Music hatten wir die Gelegenheit, in die Musik zu Actua Soccer 2 und Judge Dredd hineinzuhören. Steuert DMA Design zu allen zukünftigen Gremlin-Spielen die Musik bei?

Dave Jones: Ich lege sehr viel Wert auf die Audio-Seite der Spiele, also haben wir frühzeitig damit begonnen, eine Audioabteilung innerhalb unserer Firma aufzubauen, und seit der Übernahme durch Gremlin zeichnen wir für den gesamten Audio-Part der Gruppe verantwortlich.

play: Gibt es ein bißchen Rivalität zwischen den einzelnen Entwicklungsteams?

Dave Jones: Es gibt zwar einen gewissen Wettbewerb, aber nicht dahingehend, daß man Ideen austauscht. Wir haben insgesamt sieben Teams, die zum Teil bereits seit vielen Jahren eng zusammenarbeiten. Ein kleines bißchen Rivalität ist schon da, aber nur insofern, daß jeder versuchen möchte, das beste Spiel für DMA zu designen.

play: Wie viele Angestellte hat DMA Design?

Dave Jones: 98.

play: 98?

Dave Jones: Ja, wirklich (lacht), und Gremlin selbst hat weitere 150 Mitarbeiter.

THE GAMES SO FAR

1988

MENACE

Commodore Amiga
Atari ST
Commodore 64
PC

1989

BLOOD MONEY

Commodore Amiga
Atari ST
Commodore 64
PC

1991

LEMMINGS

Commodore Amiga
Atari ST
Commodore 64
PC
PC CD-ROM
Apple Macintosh
Acorn Archimedes
Sinclair ZX Spectrum
Super Nintendo
Nintendo NES
Game Boy
Mega Drive
Master System
Game Gear
3DO
Fujitsu FM Towns
Sharp X68000
Sam Coupe
Atari Lynx
Philips CD-i
Commodore Amiga CDTV

1993

WALKER

Commodore Amiga

HIRED GUNS

Commodore Amiga
PC

LEMMINGS 2 THE TRIBES

Commodore Amiga
PC
Super Nintendo

1994

UNIRACERS - UNIRALLY

Super Nintendo
Commodore Amiga
PC

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

PC
Commodore Amiga 1200

1997

GRAND THEFT AUTO

PlayStation
PC

1998

TANKTICS

PlayStation
PC

SPACE STATION SILICON VALLEY

Nintendo 64

BODY HARVEST

Nintendo 64

UNREAL

Nintendo 64DD



play: Ist es möglich, daß das eine oder andere von DMA Designs neuen Play-Station- oder N64-Spielen später auf andere Formate umgesetzt wird?

Dave Jones: Das ist wirklich vom jeweiligen Titel abhängig. Wir gehen sehr selektiv vor, was den Inhalt unserer Spiele betrifft und überlegen uns natürlich, ob es Sinn machen würde, einen Titel auch für ein anderes System zu veröffentlichen. So arbeiten wir z.B. zur Zeit an einem Spiel, das sehr auf den 3D-Controller des N64 eingeht. Diese Entscheidung treffen wir einfach von Fall zu Fall. Falls wir Anknüpfungspunkte sehen, natürlich gerne.

nelle Ideen. Wir hätten auf Nummer sicher gehen und einfach ein weiteres Rennspiel machen können, es gibt aber schon so viele. Das Risiko liegt in erster Linie im Marketing begründet. Ich glaube, daß die Spieler - und ich selbst spiele immer noch sehr viel -, es sehr zu schätzen wissen, wenn jemand kommt und versucht, etwas Neuartiges auf die Beine zu stellen, und dadurch als Wegbereiter für ein neues Spielegenre auftritt; und genau das ist es, was wir versuchen. GTA gehört mit Sicherheit nicht zu den Spielen, bei denen man vor lauter grafischen Effekten gar nicht mehr aus dem Staunen herauskommt.

irgendwie realistisch zu wirken, es ist unkompliziert, es ist lustig, es ist putzig, es ist einfach bloß ein Spiel.

play: Stellen Grand Theft Auto und Tanktics eure letzten Titel für die Sony-Hardware dar? Widmet Ihr Euch in Zukunft der Nintendo-Konsole?

Dave Jones: Nein, nein, nein. Unter Gremlin werden wir wahrscheinlich auch deutlich mehr Titel als bisher für die PlayStation entwickeln. Wir wurden seinerzeit von Nintendo angesprochen, als das N64 noch sehr jung war. Deshalb mußten wir das Gros unserer Zeit und unserer Ressourcen darauf verwenden. Gleichzeitig arbeiteten wir aber auch an unseren PC-Titeln. Wir haben die PlayStation sicherlich nicht in dem gleichen Maße unterstützt wie andere Firmen, weil wir einfach nicht über die dafür erforderlichen Ressourcen verfügten. Inzwischen sind wir sehr versiert, was das N64 betrifft, d.h., wir haben einige neue Titel in Arbeit, auch deutlich mehr für die PlayStation als bisher.

play: Inwiefern beeinflusst die Fusion mit Gremlin eure weitere Arbeit?

Dave Jones: Es liegt nicht in Gremlins Absicht, etwas an DMA Design zu schmälern, das in gewisser Hinsicht erfolgreich war. Wir helfen Gremlin bei der kreativen Seite, einer Seite, die wir als eine der einzigartigen von DMA sehen. Die Fusion war für uns sehr hilfreich, denn wir verfügen nun über deutlich mehr zeitlichen Spielraum. Oft ins Ausland zu reisen, Kontakte zu knüpfen, einen Publisher für seine Produkte zu finden, all das erweist sich heutzutage als sehr zeitraubend. Jetzt, da wir zu einer Firma gehören, die unsere Titel veröffentlicht, können wir uns zu 100% auf die Entwicklungsseite konzentrieren, was sehr gut ist.

play: Tanktics knüpft an den Erfolg von Echtzeit-Strategiespielen wie Command & Conquer an, ohne deshalb auf frische Ideen zu verzichten. Ist diese Vorgehensweise typisch für DMA?

Dave Jones: Wir kamen eigentlich aus ganz anderen Motiven auf die Idee zu Tanktics. Wir wollten uns von dem üblichen Schema „Oben, unten, links, rechts, Feuer, beschleunigen“ entfernen und uns um eine elegante Steuerung bemühen. Tanktics sollte mit Maus spielbar werden, um einem das Gefühl der Dreidimensionalität zu vermitteln. Die Spielidee entstand nicht aus der Suche nach einem geeigneten Genre, sie kristallisierte sich vielmehr aus der Suche nach einer unkomplizierten Steuerung heraus. So arbeiten wir auch am liebsten. Wir fangen gerne mit sehr einfachen Ideen an und entwickeln sie weiter. Tanktics avancierte so zu einem sehr unterhaltsamen und sehr originellen Spiel, wenn man die Steuerung und alles andere in Betracht zieht.

„Grafik war noch nie unser erklärtes Ziel. Wir halten sie zwar für wichtig, die Musik ebenfalls, aber letztendlich fühlen wir uns vor allen Dingen dem Gameplay verpflichtet.“

Dave Jones, Managing Director DMA Design & Creative Director Gremlin Interactive

play: Was bedeuten würde, daß die Spiele primär für ein Format entwickelt werden?

Dave Jones: Wenn es sich einrichten läßt, ist uns das auch am liebsten so, denn wenn wir wissen, daß wir uns bei einem Titel auf den Sony-Markt konzentrieren, können wir natürlich unsere Sony-Jungs daraufhin ansetzen und uns überlegen, welche Zielgruppe wir damit ansprechen wollen, wie wir die Hardware und den Controller am besten ausreizen, usw. Das ist auch die angenehmste Art zu arbeiten. Es gibt aber Spiele, die derartig gut, derartig einfach zu verstehen und derartig knapp gehalten sind, daß man sich darüber keine Gedanken zu machen braucht. Grand Theft Auto (GTA) z.B. ist, offen gesagt, so ein Titel. GTA würde auf jedem System laufen. Es ist nichts Besonderes daran. Man braucht keinen Analog Controller oder etwas ähnliches. Es läßt sich wunderbar mit einer PC-Tastatur spielen, aber auch genauso gut mit einem Sony-Joypad. GTA ist einfach ein Spiel, das wir auf viele andere Systeme umsetzen könnten. Body Harvest dagegen wurde speziell auf die Hardwarefähigkeiten des N64 zugeschnitten. Es ist wirklich von Fall zu Fall unterschiedlich.

play: Im Vergleich zu anderen Rennspielen ist Grand Theft Auto erfrischend anders. Könnte sich dessen nicht-lineares Gameplay als kommerzielle Stolperfalle herausstellen?

Dave Jones: Heutzutage wird jede originelle Spielidee als Risiko angesehen, aus dem einfachen Grund, weil es für eine Firma ein schwieriges Unterfangen darstellt, ein Produkt zu vermarkten, das sich nicht leicht in ein bestimmtes Schema pressen läßt. Es ist sehr schwierig, GTA zu umschreiben. Es ist nicht einfach ein Rennspiel, es steckt viel mehr dahinter. Sicherlich ist es ein bißchen riskant, aber letzten Endes würdigen die Spieler origi-

Man muß es schon etwas spielen, um die Grundidee zu verstehen, wenn auch nur für etwa drei oder vier Minuten, aber dann macht es wirklich sehr viel Spaß. Man bekommt einfach Lust weiter- und weiterzuspielen. Das Gameplay steht im Vordergrund.

play: Grand Theft Auto sorgte aufgrund der thematisierten Gewalt für Schlagzeilen in der britischen Presse. Glaubst Du, daß Ihr in Schwierigkeiten kommt, wenn das Spiel in den Handel kommt?

Dave Jones: Nein, was wirklich passiert war, ist, daß sich einige Presseleute dazu äußerten, obwohl sie nur etwas über den Inhalt des Spiels gehört hatten und fälschlicherweise annahmen, daß GTA sehr realistisch ausfallen würde.

play: Die Grafik macht eher einen witzigen Eindruck.

Dave Jones: Richtig, und was die negativen Kommentare von einigen Presseleuten betrifft, kann ich dazu nur sagen, daß sie das Spiel noch nie gesehen haben. Wenn sie sich einmal die Zeit nehmen und das Spiel wirklich ansehen würden, wären sie wohl sehr enttäuscht und peinlich berührt, was ihre früheren Äußerungen betrifft. Wenn man völlig unbefangen an dieses Spiel herangeht, würde man nie auf den Gedanken kommen, GTA wäre gewalttätig, weil es einen ausgesprochenen Cartoon-Charakter hat. Nur wenn man die Thematik des Spiels beschreiben oder sich nur die negativen Seiten herauspicken möchte, wie z.B. die Tatsache, daß man hier Autos klaut, würde einem etwas derartiges in den Sinn kommen, aber wenn man das Spiel wirklich spielt, beschleicht einen nicht das Gefühl, man würde Autos stehlen, weil es so cartoonhaft gemacht ist. Die Leute auf dem Bildschirm sind sehr klein. Ich glaube nicht, daß jemand das Gefühl bekommen würde, sie wären echt. Für mich ist GTA ein Spiel, ein ausgesprochenes Spiel. Es versucht erst gar nicht,

play: Das heißt, DMA legt nicht so sehr Wert auf die Grafik oder den Sound. Das Hauptaugenmerk gilt nach wie vor dem Gameplay!?

Dave Jones: Unser Hauptaugenmerk gilt nach wie vor dem Gameplay, richtig. Man neigt leicht dazu, Spiele, die zwar sehr schön anzusehen sind, aber in Sachen Gameplay schwächeln, wieder sehr schnell zu vergessen. Wenn man allerdings einen Titel designt, den man sehr lange spielen kann, bleibt man den Spielern in unvergeßlicher Erinnerung, und genau um diesen Ruf sind wir bemüht. Grafik war noch nie unser erklärtes Ziel. Wir halten sie zwar für wichtig, die Musik ebenfalls, aber letztendlich fühlen wir uns vor allen Dingen dem Gameplay verpflichtet. Selbst wenn neue Konsolen auf den Markt kommen würden, würden wir zwar über die Mittel verfügen sicherzustellen, daß unsere Spiele technisch gesehen sehr, sehr gut ausfallen würden, aber wir konzentrieren uns mehr auf die spielerische Komponente.

play: Wird es eines Tages eine Fortsetzung von Lemmings geben?

Dave Jones: (lacht) Eigentlich nicht. Um ehrlich zu sein, wollten wir nicht einmal Lemmings 3 machen. Das geschah mehr

auf Drängen des Publishers, der meinte, wir sollten unbedingt am Ball bleiben. Meine Devise lautet „Solange Du nicht auf die richtige Idee kommst, laß bloß die Finger davon!“. Sequels fallen uns sehr schwer, weil das nicht unsere Arbeitsweise ist. Wir versuchen lieber mit Ideen zu spielen, und am Schluß werden aus Ideen Spiele. Wenn wir auf eine tolle Spielidee kommen und glauben würden, sie würde gut zu Lemmings passen, würden wir einen Nachfolger machen, aber nicht, weil wir um jeden Preis die Lemmings-

für die Industrie. Nintendo war vertreten, Sega, der Amiga-Markt boomte, usw. Heutzutage gibt es nur noch sehr, sehr wenige Spiele, die eine derartige Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Gut, wir hatten Command & Conquer, Tomb Raider und id Softwares neuen Ego-Shooter; vielleicht erreicht ein Titel pro Jahr eine derartige Aufmerksamkeit, aber es erscheinen Tausende. Es ist einfach sehr, sehr schwierig, und ich glaube, daß niemand das in diesem Markt einschätzen kann. Als Virgin z.B. Command & Conquer veröffentlichte,

„Wenn wir auf eine tolle Spielidee kommen und glauben würden, sie würde gut zu Lemmings passen, würden wir einen Nachfolger machen, aber nicht, weil wir um jeden Preis die Lemmings-Serie fortsetzen wollen.“

Dave Jones, Managing Director DMA Design & Creative Director Gremlin Interactive

Serie fortsetzen wollen. Es sollte immer aus Gründen des Gameplays heraus geschehen.

play: Der Name DMA Design ist eng mit Lemmings verknüpft. Ist es mit Euren drei neuen Titeln vielleicht möglich, diesen Erfolg zu wiederholen?

Dave Jones: Vielleicht. Das wird aber sehr, sehr schwierig. Zum damaligen Zeitpunkt wurde die Spielebranche gerade sehr populär, und diese Tatsache war den Leuten auch bewußt. Es war eine gute Zeit

es war ein sehr gutes Spiel, aber ich glaube nicht, daß sie sich darüber im klaren waren, welches Potential in dem Titel steckte. Man muß einfach abwarten. Wir haben zwar seinerzeit Lemmings gemacht, aber wenn auch nur eines unserer anderen Spiele ähnlich erfolgreich werden würde, wäre das ein beachtliches Ergebnis.

play: Vielen Dank für das Gespräch, Dave.

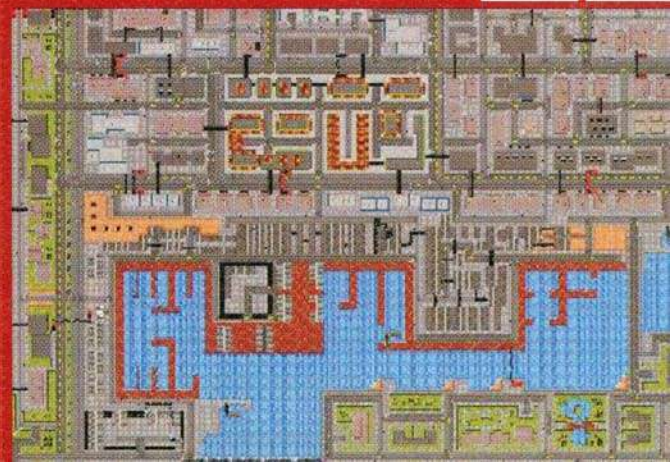
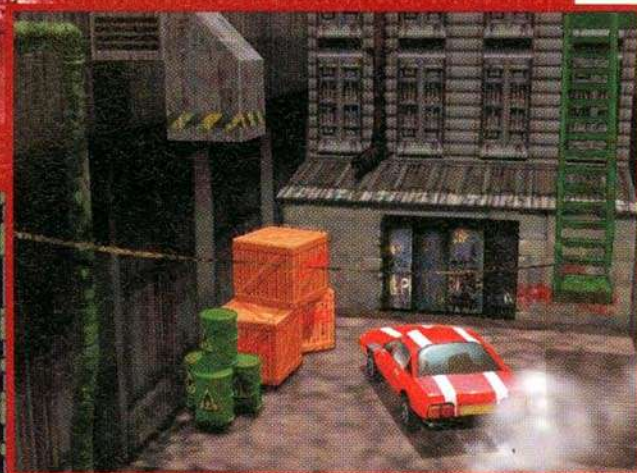
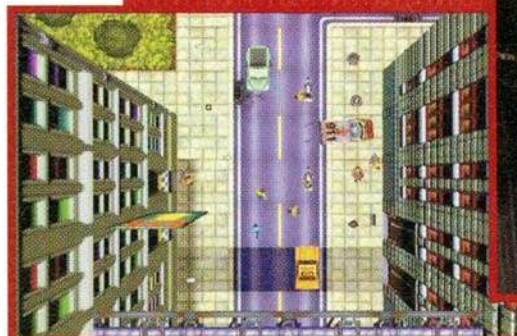
OUT 6 IN 88% TIME 3-08

DMA DESIGN - THE GAMES GRAND THEFT AUTO

Bereits seit zweieinhalb Jahren in der Entwicklung, nähert sich Grand Theft Auto (GTA) auf Drängen von BMG Interactive endlich der Fertigstellung. Als Veröffentlichungstermin wurde der 15. November angesetzt. Mit klassischen Rennspielen läßt sich GTA aber in keinsten Weise vergleichen. Aus einer zoomenden Draufsichtperspektive rast der Spieler (ein Zwei-Spieler-Modus fiel der Zeitnot zum Opfer) als Mafiosi über 2.000 Kilometer Straßenwege, die den amerikanischen Metropolen New York, San Francisco und Miami nachempfunden wurden, und übernimmt Aufträge, um die Karriereleiter allmählich emporzuklettern. Erstaunlich an GTA ist vor allem das nicht-lineare Gameplay. Dem Spieler steht es nämlich völlig frei, die drei Städte auf eigene Faust zu erkunden. Um von einem Ende einer Stadt zur anderen zu gelangen, benötigt man fast zwei Minuten Spielzeit, Kartenmaterial zu den einzelnen Städten soll der Anleitung aber beiliegen. Wer vorübergehend keinen Drang verspürt, einen weiteren der insgesamt 200 Aufträge zu übernehmen, bugsiert einfach eines der 20 Vehikel, die sich im Handling völlig unterscheiden, durch die engen Straßenschluchten, denn zu Fuß ist man der Cops fette Beute. Man erforscht Abkürzungen und Geheimwege, nimmt unschuldige Fußgänger aufs Korn oder läßt in einer der Bonusmissionen mit einem Panzer seinem Zerstörungstrieb völlig freien Lauf. Den Spielmöglichkeiten

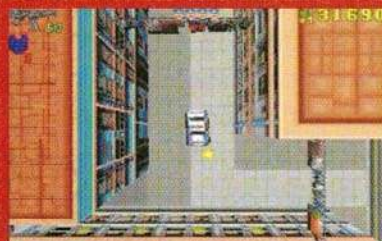


Das Grand Theft Auto-Entwicklungsteam (von links nach rechts): Donald Robertson, Iain Ross, Billy Thomson, Toby Atkin, Keith Hamilton, Graeme Laws, Craig Moore, Brian Baird, Alan Campbell, Ian McQue (im Hintergrund).



sind kaum Grenzen gesetzt. Die einzelnen Aufträge basieren zum Teil sogar auf Filmvorlagen wie z.B. „Denn Sie Wissen Nicht Was Sie Tun“ oder „Speed“, d.h., es kann durchaus vorkommen, daß man an illegalen Straßenrennen teilnimmt oder einen Omnibus fährt, der eine bestimmte Geschwindigkeit tunlichst nicht unterschreiten sollte, um nicht in die Luft gejagt zu werden. GTA merkt man die zweieinhalbjährige Entwicklungsdauer deutlich an. DMA Design ist es hier gelungen, ein Spiel mit ausgesprochen viel Eigendynamik zu entwickeln, das sich beim besten Willen in kein Genre pressen läßt. Grand Theft Auto ist einfach ein typisches DMA Design-Spiel, unspektakulär vielleicht, dafür aber komplex ohne Ende und vor allen Dingen originell.

GRAND THEFT AUTO



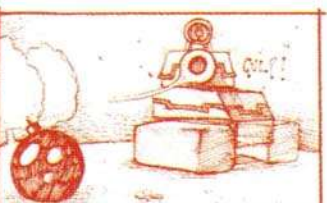
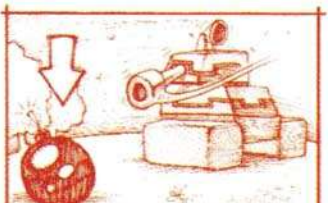
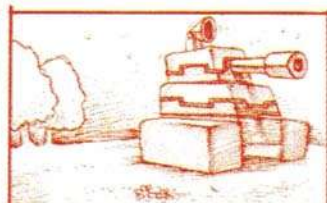
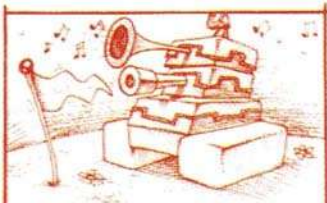
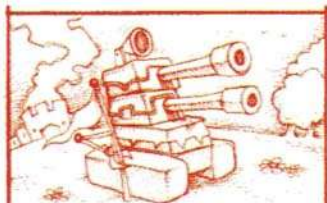
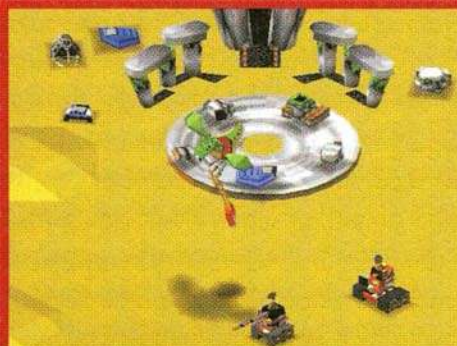
„Es ist, als ob man Dir eine Menge toller Spielsachen und einen wie dafür geschaffenen Sandkasten anbieten würde. Du kannst fast nach Belieben mit ihnen umgehen. Wenn Du nur herumsitzen und sie mit einem Hammer drangsaliieren möchtest - okay! Wenn Du sie hätscheln möchtest - fein! GTA schreibt einem keinen exakt umrissenen Lösungsweg vor.“

Brian Baglow, Propaganda & Indoctrination DMA Design

DMA DESIGN - THE GAMES TANKTICS

Tanktics ist aber nicht minder originell. Der Spieler übernimmt hier die Kontrolle über einen schwerelosen Kran, von dem an einem langen Seil ein gewaltiger Magnet herabhängt. Mit diesem Kran sammelt man in der Mitte des Spielfeldes aus einer Wundermaschine, Part-O-Matic genannt, Bauteile für Panzer auf, die sich, einmal fertiggestellt, munter in die Echtzeitschlacht steuern lassen, um die eigene Basis zu beschützen, den CPU-Gegner zu attackieren, die gegnerische Flagge zu rauben usw. Die Spielidee mag zwar unkompliziert klingen, ist in Wirklichkeit aber viel komplexer. Die Bauteile lassen sich nämlich derartig geschickt kombinieren, daß völlig unterschiedliche Panzer herauskommen. Die Bodenbeschaffenheit spielt aber ebenfalls eine sehr wichtige Rolle, genauso wie die vier Zeitalter (Steinzeit, Mittelalter, Gegenwart, Zukunft), in denen sich die einzelnen Karten abspielen. Tanktics als weiteren Command & Conquer-Clone abzutun, wäre schlicht und ergreifend falsch, zu viele eigenständige und auch witzige Ideen stecken in diesem Echtzeitstrategiespiel von DMA Design. Allein den schwerelosen Kran mit der Maus unter Kontrolle zu halten, ist ein Fall für sich; und mit zwei Millionen denkbaren Kombinationsmöglichkeiten pro Ära, einen Panzer zu bauen, ist man erst einmal beschäftigt! Noch dazu verfügen die Panzer über eine eigene Persönlichkeit...

Das Tanktics-Entwicklungsteam (von links nach rechts): Steve Hodgson, Andy White, Russell Elliot, Andy Scott, John Harrison, Craig Stewart, Tom Kane, George Harris, Ken Fee, Ian Thomson, Aaron Garbutt.



BRICKING DOWN AN ENEMY TOWER WITH YOUR CRANE IN STEADY STATE WILL EARN YOU THE FULL CREDIT RATING AND A LOT OF CASH.

THANKS TO THE CRANE'S 100% DYNAMIC TUNING, THE CRANE'S FORCE IS ALWAYS PERFECTLY ADJUSTED TO THE CURRENT SITUATION.

THANKS TO THE CRANE'S 100% DYNAMIC TUNING, THE CRANE'S FORCE IS ALWAYS PERFECTLY ADJUSTED TO THE CURRENT SITUATION.

THANKS TO THE CRANE'S 100% DYNAMIC TUNING, THE CRANE'S FORCE IS ALWAYS PERFECTLY ADJUSTED TO THE CURRENT SITUATION.

THANKS TO THE CRANE'S 100% DYNAMIC TUNING, THE CRANE'S FORCE IS ALWAYS PERFECTLY ADJUSTED TO THE CURRENT SITUATION.

THANKS TO THE CRANE'S 100% DYNAMIC TUNING, THE CRANE'S FORCE IS ALWAYS PERFECTLY ADJUSTED TO THE CURRENT SITUATION.



Members Planet

MULTIMEDIA VERTRIEB

**Unsere Mitglieder
genießen folgende Vorteile:**

Freundschaftliche Telefonbetreuung

Jeden Monat exklusive Angebote

Memory Card-Service

Prämien für Mitgliederwerbung

Highscorewettbewerbe mit tollen Preisen

Eigenes Clubmagazin

Eigene Spielehotline

Persönliche Clubkarte

Umbauten zu Top-Preisen

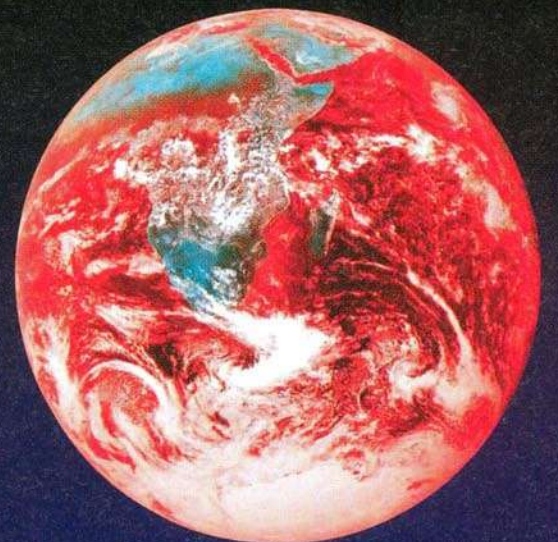
Gebrauchtbörse

**Der Mitgliedsbeitrag beträgt pro Jahr DM 10,-.
In diesem Jahr ist die Mitgliedschaft kostenlos.
Es gibt selbstverständlich keine
Abnahmeverpflichtung für Spiele.**

**Telefonisch sind wir von Montag bis Freitag von 18 - 21.00 Uhr
unter Tel.: 08083/8011 erreichbar
(Ansprechpartner: Hans Stiglmaier)**

Members Planet Multimedia Vertrieb

Mais 15 - 84424 Isen Tel. 08083/8011- Fax 089/64289020



PlayStation Value Pack

Bereits seit dem 10. Oktober wird Sony Computer Entertainment Europe's „Value Pack“ ausgeliefert, eine limitierte Edition der PlayStation, die zum empfohlenen Verkaufspreis von 333 DM neben dem Grundgerät zwei Controller und eine Memory Card enthält.



ECTS-Nachlese

Die European Computer Trade Show (ECTS) erwies sich mit 30% mehr Standfläche und einem Andrang von insgesamt 20.140 Fachbesuchern, d.h., 25% mehr als auf der letztjährigen London-Messe, buchstäblich als Trendbarometer für die boomende europäische Videospielbranche. Während der ECTS Show fand traditionell die Verleihung der Interactive Entertainment & Games Awards statt. Eidos Interactive konnte hier gleich die drei wichtigsten Trophäen (Software Publisher, Entwickler und PC-Spiel) in einem Jahr für sich beanspruchen.

Software Publisher des Jahres: Eidos Interactive

Entwickler des Jahres: Core Design

PC-Spiel des Jahres:

Tomb Raider (Eidos Interactive)

Spiel des Jahres - Deutschland (Power Play):

Tomb Raider (Eidos Interactive)

CTW Marketing Award Gold:

Tomb Raider (Eidos Interactive)

CTW Marketing Award Silver:

Platinum Range (Sony Computer Entertainment Europe)

CTW Marketing Award Bronze:

Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot (Virgin Interactive)

Croc-Entwickler expandieren

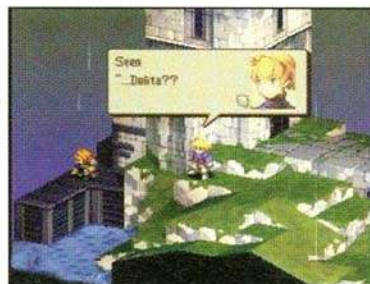
Das von Jez San gegründete Entwicklungsstudio Argonaut, das sich in der Konsolenwelt vor allen Dingen mit dem 1992 für das Super Nintendo erschienenen Starwing FX profilierte, beabsichtigt, nach Minderheitsbeteiligungen durch New Media, Apax Partners und Koei ihr derzeit 130köpfiges Team aufzustocken. Das jüngste Produkt der Briten stellt Croc Legend Of The Gobbos dar, das, für Fox Interactive entwickelt, in Europa von Electronic Arts vertrieben wird.



Final Fantasy Tactics

Strategie
SCEA/Square Soft

Neben den in dieser play PLAYSTATION vorgestellten Square-Titeln Bushido Blade und Final Fantasy VII, die beide in Europa erscheinen



werden, sind SaGa Frontier und Final Fantasy Tactics zumindest bereits für den US-Markt geplant. Final Fantasy Tactics schlägt in dieselbe Kerbe wie Konamis Strategiespiel Vandal Hearts, wird technisch gesehen aber deutlich aufwendiger ausfallen. Während sich die Umgebung in 3D abspielt, sind Charaktere und Objekte nach wie vor aus Sprites zusammengebaut. Square Soft arbeitet momentan in Zusammenarbeit mit SCEA an der englischen Lokalisierung.

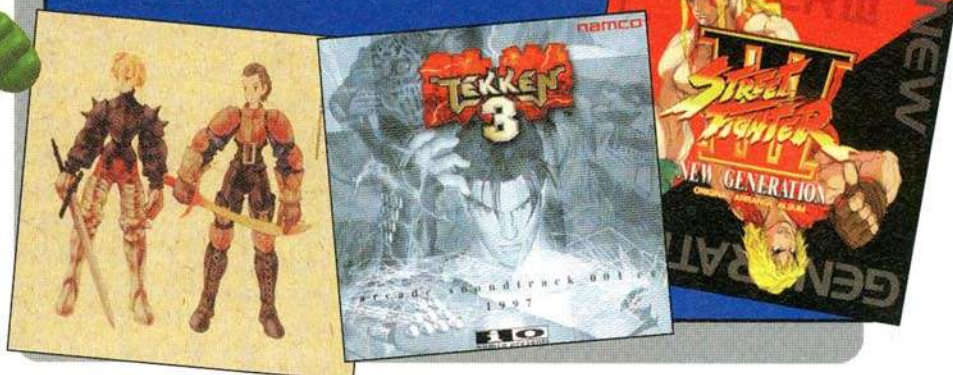
Erhältlich ab: 1. Quartal (USA).



Videospiele-Soundtrack CDs

Die Firma playground, die sich auf Soundtracks zu Videospielen spezialisiert hat, bietet seit kurzem eine Soundtrack-CD zu Namcos coin-op Tekken 3 an, der '98 für die PlayStation umgesetzt werden soll. Soundtracks zu anderen Titeln, wie z.B. Capcoms Street Fighter III New Generation, Final Fantasy VII und Final Fantasy Tactics, befinden sich ebenfalls im Lieferprogramm der Erlanger.

Testmuster: playground, Drausnickstraße 36, 91052 Erlangen, Tel. 09131/51036, Internet: www.multimedia-masters.com, Preise: ca. 49 DM (Tekken 3), ca. 49 DM (Street Fighter III New Generation), ca. 79 DM (Final Fantasy Tactics-Doppel CD).



Die fantastischen Fünf play-Lesercharts

Schickt uns Eure fünf Spielehighlights auf einer Postkarte an folgende Adresse: CyPress VerlagsGmbH, play PLAYSTATION, Stichwort: Charts, Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg. Unter allen Einsendungen verlosen wir drei unserer play PLAYSTATION-T-Shirts. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

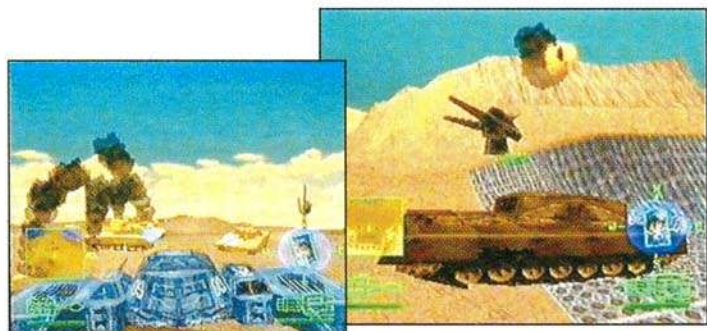
Die Gewinner aus Ausgabe 10/97: Daniel Boll - Nottulm, André Kaschkow - Bremen, Antje & Manuel Maschur - Schwanfeld.

REDAKTIONSCHARTS

1. Resident Evil 2 Demo (Capcom)
2. G-Police (Pygnosis)
3. TOCA Touring Car Championship (Codemasters)
4. Colony Wars (Psygnosis)
5. Tomb Raider II (Eidos Interactive)

LESERCHARTS

1. V-Rally (Infogrames)
2. Formel 1 '97 (Psygnosis)
3. Resident Evil (Capcom)
4. Oddworld Abe's Odysee (GT Interactive)
5. Tomb Raider (Eidos Interactive)



Steel Reign

Shooter
SISA/Chantemar

In Steel Reign von Sony Interactive Studios America schlüpft der Spieler in das Cockpit eines Panzers und liefert sich erbitterte Schlachten mit gegnerischen Bodenverbänden, Geschütztürmen, Raketenwerfern, Tanks und Hubschraubern. Karge Wüsten, vereiste Berglandschaften, tiefe Wälder und Straßenschluchten zählen zu den zehn Schauplätzen dieses Actionspiels. Neben der Cockpitperspektive lassen sich wahlweise zwei Außenansichten und eine Missile Cam aufrufen, in der der Spieler ein Geschöß verfolgen und ins Ziel lenken kann. Steel Reign bietet sogar einen Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus und unterstützt Sonys Analog Controller. Erhältlich ab: 1. Quartal.

Beast

Beat'em Up
Hudson Soft

Beast, Hudson Softs PlayStation-Einstand, beeindruckt vor allem durch die Vielzahl an Special Moves und

die Fähigkeit der acht Charaktere, sich in noch schlimmere Bestien zu verwandeln, die noch durchschlagskräftigere Moves auf Lager haben. Neben einer Trainingsoption, in der der Kampfstil des Spielers bewertet wird, bietet Beast u.a. einen Rave-Modus, einen High Speed-Kampf gegen verschiedene Gegner unmittelbar nacheinander.

Erhältlich ab: Dezember.



SCHNEEWEIß

BESTELLSERVICE FÜR
COMPUTER & VIDEOGAMES

Jörg Schneeweiß - Beethovenstraße 4
04838 Eilenburg

Tel.: 0 34 23 / 75 73 32

Fax.: 0 34 23 / 75 73 33

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00

Neu! PC-CD Rom - PlayStation
Nintendo 64 - Lösungsbücher
Zubehör für alle Systeme

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation	288,- DM
NeGcon	79,- DM
Analog Pad	58,- DM
Memory Card 8 MBit	68,- DM
Memory Card 24 MBit	88,- DM
Memory Card 48 MBit	98,- DM
Agent Armstrong dt	88,- DM
Bleifuß 2 (Dez) dt	78,- DM
Broken Helix e/dt	102,- DM
Croc dt	83,- DM
Darklight Conflict kd	83,- DM
Discworld 2 kd	88,- DM
Formel 1 '98 dt	99,- DM
G-Police e/dt	102,- DM
Jurassic Park 2 dt	84,- DM
Lifeforce Tenka e/dt	98,- DM
Little Big Adventure dt	83,- DM
Monster Trucks e/dt	89,- DM
Moto Racer dt	83,- DM
NHL Hockey '98 dt	83,- DM
Nuclear Strike kd	83,- DM
Oddworld: Abe's Odysee dt	83,- DM
PaRappa the Rapper dt	78,- DM
Perfect Weapon dt	83,- DM
Porsche Challenge dt	78,- DM
Rage Racer dt	98,- DM
Rally Cross dt	78,- DM
Rapid Racer (Okt) e/dt	96,- DM
Resident Evil DC	
+Demo R.E. 2 (Nov) e/dt	86,- DM
Soul Blade e/dt	96,- DM
Syndicate Wars kd	83,- DM
Tomb Raider dt	83,- DM
Tomb Raider 2 dt	85,- DM
V-Rally kd	85,- DM
Warcraft 2 dt	83,- DM

PC-CD ROM

6881 Hunter Killer kd	75,- DM
Akte Europa dt	75,- DM
Anstoß 2 dt	78,- DM
Atlantis dt	78,- DM
Carmageddon dt	69,- DM
Comanche 3 dt	69,- DM
Command & Conquer 2 dt	82,- DM
Command & Conquer	
Gegenangriff dt	29,- DM
Der Industriegigant dt	69,- DM
Diablo e/dt	78,- DM
Discworld 2 kd	85,- DM
Down in the Dumps dt	39,- DM
Dungeon Keeper dt	75,- DM
Earth 2140 dt	39,- DM
Ecstasica 2 dt	78,- DM
FIFA '97 dt	64,- DM
FIFA Soccer Manager dt	69,- DM
Heroes of Might & Magic 2 dt	68,- DM
Legacy of Kain dt	75,- DM
Little Big Adventure 2 dt	75,- DM
MDK dt	49,- DM
Motor Racer dt	75,- DM
Need for Speed 2 dt	74,- DM
Phantasmagoria 2 kd	69,- DM
POD dt	69,- DM
Projekt Paradise dt	29,- DM
Road Rash dt	39,- DM
Shadow of the Empire e/dt	79,- DM
Sherlock Holmes 2 dt	39,- DM
Theme Hospital dt	74,- DM
Time Commando dt	38,- DM
Warcraft 2 dt	39,- DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 komplett	288,- DM
Controller (versch. Farben)	58,- DM
Memory Modul 1 Meg	38,- DM
Memory Modul 5 Meg	78,- DM
Gamebuster	78,- DM
Blast Corps dt	108,- DM
Clayfighter 63 1/3 (Okt) e/dt	136,- DM
Extreme G (Nov) dt	136,- DM
FIFA Soccer 64 dt	89,- DM
Hexen 64 dt	128,- DM
Int. Superstar Soccer 64 e/dt	135,- DM
Lylat Wars + Vibration Pack	
(Star Fox) dt	128,- DM
Multi Racing Championship dt	128,- DM
NBA Hangtime dt	128,- DM
Pilotwings dt	106,- DM
Shadow of the Empire dt	128,- DM
Super Mario 64 dt	88,- DM
Super Mario Kart 64 dt	88,- DM
Turok dt	129,- DM
Wave Race dt	88,- DM

Versandkosten NN DM 6.90.

ab 3 lieferbaren Softwareartikeln

Versandkostenfrei.

Hammerpreise überzeugen Sie sich selbst.
Inklusive Transportversicherung und
Sicherheitsverpackung.

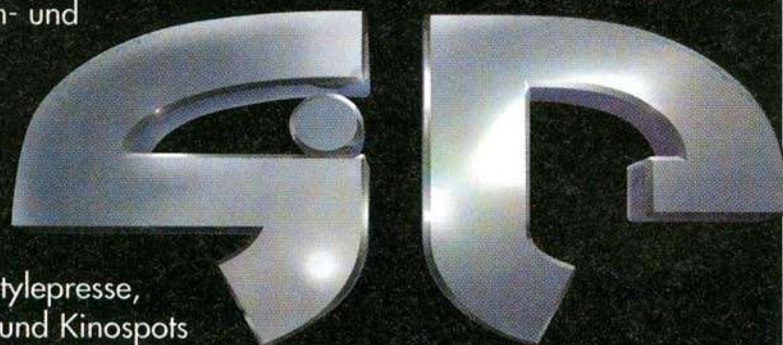
dt = deutsch kd = komplett deutsch
e/dt = englische Sprachausgabe/deutsche Texte

Unsere kostenlosen Preislistenkatalog können Sie mit
frankiertem (3 DM) und adressiertem Rückumschlag
anfordern, oder liegt auf Wunsch ihrer Bestellung bei.
Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20 Lieferkosten.
Rücksendungen bitte vorher mit uns
absprechen. Druckfehler und
Preisänderungen vorbehalten.

Neu!

G-Police-Promotion

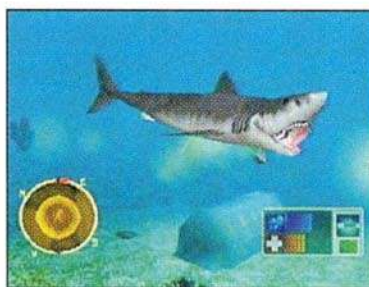
Für ihren Science Fiction-Shooter G-Police (vgl. TestScreen in play PLAYSTATION 9/97), der am 24. Oktober in den Handel kommen soll, betreibt Psygnosis mit einem Budget von über drei Millionen DM einen der größten Marketingaufwände ihrer Firmengeschichte. Neben Printwerbung in der Fach- und



Lifestylepresse, TV- und Kinospots und einer limitierten G-shock-Armbanduhr von Casio gibt es im Spiel selbst auf 3D-Neonplakattafeln Product-Placement des Jeans-Herstellers Diesel, der eine limitierte G-Police-Kollektion entwerfen wird. In der lokalisierten deutschen Version sind u.a. die Synchronstimmen von Harrison Ford und Clint Eastwood zu hören.

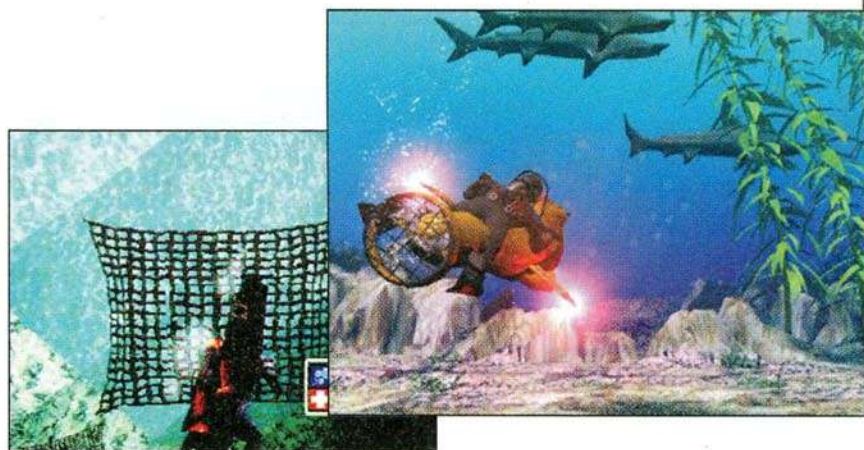
Treasures Of The Deep

Adventure
Namco



Namcos Treasures Of The Deep spielt in einer unter Wasser liegenden 3D-Welt. Als Ex-Navy-Seal soll der Spieler hier nach einem versteckten Schatz suchen und mit Hilfe

von U-Booten und High-Tech-Waffen Meeresungeheuer bekämpfen, feindselige Froschmänner ausschalten und atomare Gefechtsköpfe entschärfen. Die 12 Missionen führen den Spieler u.a. zu dem Bermuda-Dreieck, dem Marianengraben, der Antarktis und den Ruinen der Azteken. Erhältlich ab: 1. Quartal.



Tomb Raider 2* 79,95 ☎ 0531/24460-60

Sony-Playstation

4-4-2 Fußball	79,95
Ace Combat 2	* 79,95
Actua Golf 2	84,95
Adidas Power Soccer Int.	79,95
Agent Armstrong	79,95
Alien Trilogie	39,95
Ball Blazer Champions	* 84,95
Baphomets Fluch	79,95
Baphomets Fluch 2	* 79,95
Batman & Robin	* 74,95
Battle Arena Toshinden 3	79,95
Battle Sport	74,95
Battle Station	79,95
Beast Wars	* 79,95
Bleifuß 2	* 72,95
Bubble Bobble 2	* 72,95
Buggy	* 84,95
Bushido Blade	* 79,95
Bust-a-Move 2: The Arcade	49,95
Bust-a-Move 3	* 59,95
Caesars Palace	* 74,95
Casper	69,95
City of lost children	79,95
Colony Wars	* 79,95
Command & Conquer	94,95
Command & Conquer 2	* 94,95
Constructor	* 74,95
Contra - Legacy of War	89,95
Cool Boarders	79,95
Courier Crises	* 74,95
Crash Bandicoot	99,95
Crash Bandicoot 2	* 79,95
Croc	82,95
Crow: City of Angels	79,95
D	49,95
Darklight Conflict	79,95
Descent 2	79,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	89,95
Devils Deception	* 79,95
Discworld	79,95
Discworld 2	* 79,95
Dungeon Keeper	* 79,95
Excalibur	89,95
Exhumed	79,95
Explosive Racing	* 84,95
Fade to Black	39,95
Fantastic Four	74,95
Fatal Fury	72,95
FIFA 98 Die WM	* 82,95

FIFA Soccer 96	39,95
FIFA Soccer 97	59,95
Fighting Force	* 89,95
Final Fantasy VII	* 96,95
Final Fantasy VII US-Vers.	139,95
Firetrap	* 84,95
Formel 1	* 39,95
Formel 1 97	96,95
Frogger	* 79,95
Gex - Enter the Gecko	* 74,95
G-police	* 94,95
Grand Theft Auto	* 74,95
Grid Run	* 79,95
Heavens Gate	* 79,95
Hercules	* 79,95
Herks Adventure	* 84,95
Independance Day	79,95
Int. SuperStar Soccer Del.	49,95
Int. SuperStar Soccer Pro	89,95
International Moto X	84,95
Jet Rider	72,95
John Madden NFL 98	79,95
Kurushii	* 72,95
Legacy of Kain	79,95
Little Big Adventure	79,95
Lomax	79,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World: Jurassic Park	79,95
Lucky Luke	* 79,95
Magic the Gathering	* 74,95
Mass Destruction	79,95
Master of Teras Kasi	* 84,95
MDK	* 82,95
Mechwarrior 2	87,95
Mega Man X3	79,95
Megaman 8	* 84,95
Mickey's Wild Adventure	79,95
Micro Machines 3.0	89,95
Monopoly	* 79,95
Monster Truck	79,95
Moto Racer	* 82,95
Namco 4	72,95
Nascar 98	* 82,95
NBA 98	* 82,95
NBA Hangtime	* 79,95
NBA In The Zone 2	89,95
NBA Live 97	59,95
Need for Speed 2	79,95
NHL 98	82,95
NHL Breakaway 98	* 74,95
NHL Hockey 97	59,95

NHL Powerplay Hockey 98*	79,95
Nightmare Creatures	* 79,95
Nuclear Strike	79,95
Oddworld - Abe's Oddysee	79,95
Overblood	79,95
Overboard	* 79,95
Pandemonium	79,95
Pandemonium 2	* 74,95
Perfect Weapon	79,95
Populous 3	* 82,95
Porsche Challenge	72,95
Power Move Pro WWF	79,95
Power Soccer 2	* 79,95
Powerslide	* 79,95
Premier Manager 98	* 84,95
Psychic Force	74,95
Rage Racer	89,95
Raging Skies	89,95
Rally Cross	72,95
Rapid Racer	* 72,95
Ray Tracer	72,95
Raystorm	72,95
Rebel Assault 2	94,95
Reboot	* 79,95
Resident Evil	79,95
Resident Evil 2	* 79,95
Resident Evil Directors Cut*	79,95
Resident Evil Dir. Cut US	99,95
Ridge Racer	39,95
Ridge Racer Revolution	* 39,95
Risiko	* 79,95
Road Rage	* 82,95
Road Rash	39,95
Robotron "X"	* 79,95
Rock 'n' Roll Racing 2	* 82,95
Rosco McQueen	* 79,95
Samurai Showdown	72,95
Shadow Master	* 79,95
SimCity2000	79,95
Soul Blade	89,95
Space Jam	74,95
Speedster	79,95
Spider	79,95
Streetfighter ex plus	* 79,95
Suikoden	89,95
Sup.Puzzle Fighter 2 Turbo	64,95
Super Pang Collection	* 84,95
Syndicate Wars	79,95
Tekken	39,95
Tekken 2	99,95
Tempest X3	74,95

Tenka	89,95
Tetris plus	* 72,95
Theme Hospital	* 82,95
Tiger Shark	79,95
Time Crisis	* 89,95
Tomb Raider	79,95
Tomb Raider 2	* 79,95
Total Driving	* 79,95
Total NBA 97	72,95
Transport Tycoon	89,95
Tunnel B1	89,95
Twisted Metal 2	79,95
Vandal Hearts	79,95
Victory Boxing	79,95
Virtual Pool	74,95
VMX Racing	* 84,95
V-Rally	79,95
Warcraft 2	79,95
Wing Commander 4	79,95
Wing Over	79,95
Wipe Out	39,95
Wipe Out 2097	89,95
Worms	49,95
X-Com	79,95
Xevious 3D	72,95
Z	* 72,95

Hardware

Analog Joystick Sony	109,95
Analog-Controller Sony	49,95
BOOT-PIC PAL/NTSC	29,95
Controller	19,95
Controller programierbar	29,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	19,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	39,95
Joystick	59,95
Lenkrad m. Pedalen	119,95
Link-Kabel	19,95
Memory Card 120 Blocks	49,95
Memory Card 360 Blocks	69,95
Memory Card Sony	34,95
Mouse Sony	49,95
Multi-Tap Sony	59,95
neGcon Sony	69,95
Playstation-Tasche	89,95
incl. Contr. & Memory Card	
Spec. Joystick Sony	99,95

Crash Bandicoot 2*

79,95

NHL Breakaway 98*

74,95

Resident Evil

Directors Cut* 79,95

Pandemonium 2*

74,95

Nightmare

Creatures* 79,95

Baphomets

Fluch 2* 79,95

Final Fantasy 7* 96,95

C&C 2*
94,95

**MieKro
MultiMedia GmbH**
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig

Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 12,- DM bei Nachnahmesendungen oder 8,- DM bei Vorkasse. Sendungen ab 300,- DM sind Versandkostenfrei. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30,- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit.

* = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen
EV = engl. PAL-Version
US = US-NTSC-Version

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Ladenpreise von den hier angegebenen Preisen teilweise erheblich abweichen!

Händleranfragen erwünscht.

Namco Museum Encore

Während in Europa am 14. November erst Vol. 5 der Namco Museum-Serie erscheint, kommt in Japan bereits am 30. Oktober der abschließende Teil der Sammlung auf den Markt. Namco Museum Encore betitelt, wird die sechs coin op-Oldies umfassende CD der Namco Games Chronicle beiliegen, die alle bisher erhältlichen Volumes enthält. Aus dem Inhalt von Namco Museum Encore: Dragon Spirit (Dragon Saber), Rolling Thunder, Rompers, Wonder Peach, Sky Kid und King & Balloons.

Accolade verpflichtet Orbital für Test Drive 4-Soundtrack

Accolade verpflichtete die beiden Bands Orbital und The Younger, Younger 28's, den Soundtrack zu ihrem neuen Rennspiel Test Drive 4 beizusteuern, das am 21. November erscheinen soll. Während Orbital bereits einen Track zu Psygnosis' wipEout beisteuerte und am Soundtrack zu den Filmen The Spawn und The Saint mitwirkte, sind The Younger, Younger 28's noch relative Newcomer in der Musikszene.

Final Fantasy VII- Spieleberater

Brady Games' Official Final Fantasy VII Strategy Guide widmet sich auf 230 Seiten neben einer detaillierten Schritt-für-Schritt-Lösung zu Squares RPG allen Secrets und Gegnern, die einem im Verlauf des Spiels begegnen.



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

GT Interactive übernimmt MicroProse

Nach der Übernahme von WizardWorks, FormGen, Humungous, Warner Interactive Europe und One Stop Software erwarb GT Interactive am 5. Oktober für rund 250 Mio. US\$ 80% am Börsenpaket des Traditions PC-Publishers MicroProse (ehemals Spectrum HoloByte). Zu den wichtigsten MicroProse-Lizenzen zählen u.a. Formula One Grand Prix II, X-Com, Civilization, M1 Tank Platoon und Falcon. GT Interactive plant, '98 einige der MicroProse-Spitzentitel auf Konsole zu adaptieren.

全員集合



これは
遊びでは
ありません。

オリジナル
サウンドトラック



君もヒーローだ
△□○×
プロに習ってラップをマスター!!



プレイステーション PlayStation



部屋の電気を消せば
クラブ気分VJだ!

Ins Deutsche: PARAPPA THE RAPPER, Kultspiel aus Nippon, exklusiv auf PlayStation. Sei ein Held und lerne rappen. Gewinnspiel: selber Rapsong schreiben, rappen und schicken an: SCE, "PARAPPA", Lyoner Straße 26, 60528 Frankfurt. 1.-5. Preis: PLAYSTATION + PARAPPA; 6.-50. Preis: Original PARAPPA-Mütze. Einsendeschluß: 30.11.97. Rechtsweg: nix da. Mehr über PARAPPA: PlayStation-Powerline: (01 90) 578 578 (1,20 DM pro Minute)

In der Mache

Fox Interactives Alien Resurrection erscheint noch vor Alien Vs. Predator. +++ Infogrames nimmt die Arbeit an V-Rally '98 auf. +++ Die Bleifuß-Macher Milestone (ehemals: Graffiti) entwickeln ein Motorradrennspiel mit dem Arbeitstitel Superbikes, das mit 18 Motorrädern und insgesamt 12 europäischen, japanischen und US-Strecken aufwarten soll. +++ Activision sichert sich die Lizenzrechte an den Atari coin-op-Oldies Asteroids und Battlezone. +++ Konami setzt '98 ihre International Superstar Soccer-Serie fort. +++ SCEE veröffentlicht Fox Interactives The X-Files (Akte X). Das Spiel rund um David Duchovny, Gillian Anderson und andere Charaktere aus der TV-Serie soll auf vier CDs ausgeliefert werden. +++ Namco veröffentlicht in Japan Kaze No Kinoa, ein lineares 3D-Jump'n Run, das spielerisch und grafisch an Crystal Dynamics' Pandemonium erinnert. +++ Hudson Soft arbeitet wider Erwarten an PSX Bomberman, das bis auf die rechtwinklige Perspektive in Sachen Gameplay an die 16-Bit-Varianten erinnert. +++ Das Rally Cross-Team von SISA zeichnet an Stelle von Singletrac für den dritten Teil von Twisted Metal verantwortlich. +++ Crystal Dynamics setzt Legacy Of Kain fort. +++

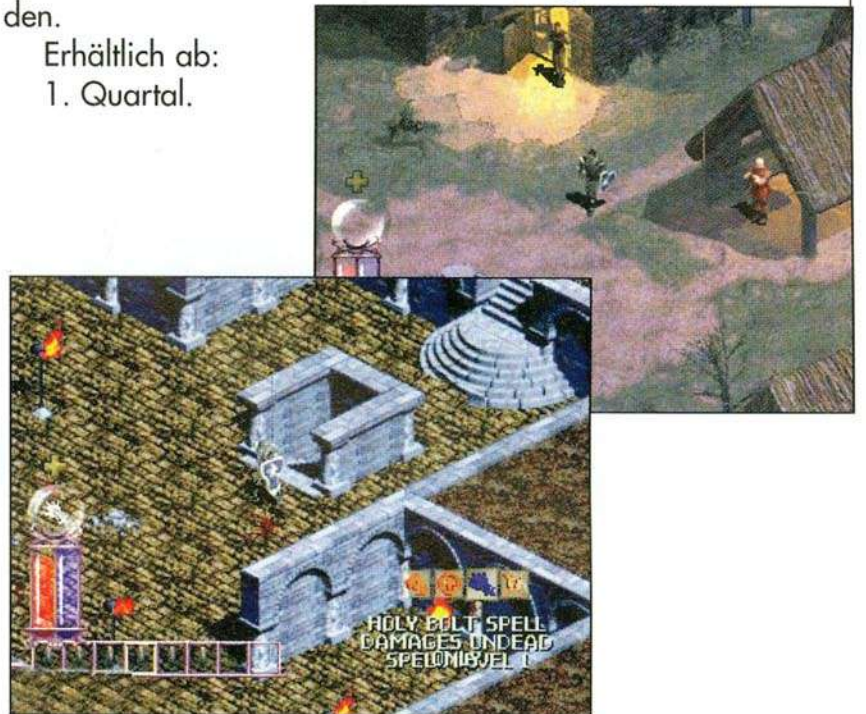
Diablo

RPG

Electronic Arts/Blizzard/Climax

Entwickelt von Climax und im Vertrieb von Electronic Arts, soll Blizzards PC-Rollenspielhit Diablo bereits im Frühjahr '98 auf den Markt kommen. Die PlayStation-Fassung soll sich u.a. durch aufwendigere Licht-/Schatteneffekte, größere Charaktere, eine variabelere Spielweise und einen Zwei-Spieler-Modus auf einem Screen vom Original unterscheiden.

Erhältlich ab:
1. Quartal.



CD ROM SHOP

47137 Duisburg * Auf dem Damm 27

Tel.: 0203 441648

Tel.: 0203 441649

Abe's Oddysee - Oddworld	79.95	Micro Machines V3	88.95
Agent Armstrong	79.95	Monster Trucks	79.95
Battle Station	79.95	Moto Racer	79.95*
Bubsy 3D	88.95	Need for Speed 2	79.95
Bust a Move 3	69.95*	Nightmare Creatures	79.95*
Command & Conquer	94.95	NHL Hockey 98	79.95
Croc	79.95	NHL Powerplay	74.95
Deathtrap Dungeon	79.95*	Nuclear Strike	79.95
Discworld 2	88.95*	Overblood	79.95
Fantastic 4	79.95	Perfect Weapon	79.95
Excalibur 2555 AD	88.95	Rapid Racer	79.95
FIFA Soccer 98	79.95*	Resident Evil D.C.	79.95*
Fighting Force	88.95*	Streetfighter EX plus	79.95*
Final Fantasy VII	94.95*	Suikoden	88.95
Formel 1 97	94.95	Tekken 2	94.95
Formula Karts	88.95*	Tomb Raider 2	84.95*
G-Police	94.95*	Toshinden 3	79.95
Hercules	79.95*	Transport Tycoon	79.95
Jurassic Park	79.95	Twisted Metal 2	79.95
Int. Superstar Soccer Pro	88.95	V Rally	84.95
Legacy of Kain	79.95	Vandal Hearts	88.95
Machine Hunter	79.95	Warcraft 2	79.95
Mass Destruction	79.95	Wing Commander 4	79.95
Mechwarrior 2	84.95	Wing Over	79.95

PLAYSTATION



Über
1000
Cheats,
Tips & Tricks
für mehr als
160 PAL Spiele

+ diverse Game Buster Codes

CHEAT-BOOK

PSX Cheat Book 24.80 DM

Versand per NN DM 9.90 zzgl. Nachnahmegebühr;
bei Vorkasse (Euroscheck) DM 6.90
Annahmeverweigerung berechnen wir mit DM 15.00
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer & Änderungen vorbehalten

Bestellannahme:
Mo.-Fr. 9.00 - 20.00 Uhr
Sa. 9.00 - 16.00 Uhr

oder Bestellen Sie per eMail: info@gehrke.de

www.gehrke.de

Ladenpreise können abweichen

If at first you don't succeed...

Die PlayStation ist vor allem für ihre herausragenden Rennspiele und Beat'em Ups bekannt. Dataflash veröffentlicht in Kürze zwei Cheat-Sammlungen auf jeweils einer Memory Card, Racing Champion bzw. Combat Champion genannt, die sich ausschließlich diesen beiden Genres widmen.



Sonys „Shapes“-Werbekampagne

Als Auftakt für die dritte PlayStation-Werbekampagne ihrer Agentur Simons Palmer wählte SCEE als offizieller Sponsor der Champions League die Halbzeit des Spiels Newcastle gegen Barcelona. Europaweit 180 Millionen Zuschauer verfolgten Sonys Shapes-Werbepot, der nicht die Software in den Mittelpunkt stellt und auch keine technischen Daten, nicht einmal den Preis des Grundgeräts erwähnt, sondern dem Zuschauer einen Einblick in die Welt der PlayStation bietet: Spannung, Humor, Adrenalinkicks, Emotionen eben, die durch das Spielen freigesetzt werden. Lediglich die Shapes, d.h., die Symbole auf den Controller-Tasten, deuten auf die PlayStation als Unterhaltungsmedium hin. Ziel der neuen Kampagne ist es, den Namen „PlayStation“ in das Herz der Unterhaltungselektronik zu katapultieren und damit den breiten Massenmarkt anzusprechen, ohne aber das trendige, coole Image aufzugeben, das Sonys Hardware seit der europäischen Markteinführung genießt. Diesen Anspruch unterstreichen u.a. Softwareerscheinungen wie Parappa The Rapper, The X-Files und das interaktive Fanzine Spice World, die thematisch meilenweit von traditionellen Videospielen entfernt sind. Die Shapes-Kampagne soll voraussichtlich bis April '98 laufen. Sieben Softwaretitel sollen ebenfalls bis Weihnachten beworben werden: Formel 1 '97, G-Police, Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back, Time Crisis, Final Fantasy VII, Rapid Racer und Parappa The Rapper.

Computer- & Videospiel-Enzyklopädie

Der französische Publisher Canal+ Multimedia veröffentlicht voraussichtlich im Januar die Computer & Video Games Encyclopedia auf CD-ROM. Entwickelt in Paris, soll das Nachschlagewerk 4.500 Einträge beinhalten und alle Aspekte der Spielebranche abdecken, angefangen bei prominenten Entwicklern und Publishern bis hin zur Software.

MAGIC

ENTERTAINMENT

COMPUTER- & VIDEOSPIELE VERSAND

Bestelltelefon:
(0 60 31) 77 18 66, 77 18 67

Mo-Fr: 9.00 bis 19.00, Sa: 10.00 bis 16.00

Fax: (0 60 31) 55 20

Kaiserstraße 65
61169 Friedberg

Abholung in der Versandzentrale möglich!

SONY PLAYSTATION

Playstation Konsole PAL	DV 289,00
Playstation Konsole „SILVER“	DV 319,00
PSX Konsole umgebaut	DV 359,00
PSX Umbau	DV 70,00
PSX Analog Controller	DV 54,95
PSX Analog Joystick Sony	DV 119,95
PSX Bag incl. Controller & Memory Card	DV 79,95
PSX Control Pad Farbig	DV 34,95
PSX Control Pad Sony	DV 39,95
PSX Game Buster	DV 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	DA 24,95
PSX Mad Catz Lenkrad mit Gas & Bremse	DA 139,95
PSX Mem. Card 1 Meg	DA 29,95
PSX Mem. Card 24 Meg	DV 79,95
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 NeGon Pad Sony	DV 79,95
PSX Predator Gun	DA 59,95
PSX PC Link	DA 79,95
PSX RGB Kabel	DV 24,95
PSX Spec.ASCLIPad 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
Arc of Time	DV* 84,95
Auto Destruct	DV* 84,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	DV* 84,95
Baphomet's Fluch 2	DV* 84,95
BAT 3	DA* 84,95
Batman & Robin	DA* 84,95
Battle Arena Toshinden 3	DA* 84,95
Beast Wars	DA* 84,95
Blazing Dragons	DV 84,95
Bleifuß 2	DV* 79,95
Broken Helix	DA* 94,95
Bug Riders	DA* 77,95
Bust-A-Move 3	DA* 64,95
Bubble Bobble 2	DA* 79,95
Bushido Blade	JP 139,95
Colony Wars	DV* 84,95
Command & Conquer	DV 99,95

Command & Conquer 2

ca. November	DV* 99,95
Constructor	DV* 84,95
Crash Bandicoot	DA 99,95

Crash Bandicoot 2

ca. Dezember	DV* 84,95
Croc	DV* 84,95
Curier Crisis	DA* 84,95
Dreams	DV* 89,95
Discworld 2	DV* 84,95
Exhumed	DV 84,95
Fantastic Four	DA* 84,95
Final Fantasy 7	US 149,95

Final Fantasy 7

ca. November	DV* 99,95
Fighting Force	DV* 94,95
FIFA '98 - Die WM Qualifikation	DV* 84,95
Flottenmanöver	DV* 84,95

Formel 1 '97

DV 99,95	
Formular Karts	DA* 94,95
Frogger	DV* 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
Int. Superstar Soccer Pro	DV 94,95
Jack Nicklaus	DV* 84,95
Joe Slam	DA* 94,95

Versandbedingungen:

Nachnahme DM 10,90+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.

Ladenverkauf: Ladenpreise variieren!

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

In Duisburg bieten wir Ihnen 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

SONY PLAYSTATION

John Madden NFL '98	DA* 84,95
Kick Off '97	DA* 89,95
Kurushi	DA* 79,95
Legacy of Kain	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
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* 84,95
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 '98	DV* 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 Oddysee

DV 84,95

Overboard	DV* 84,95
Pandemonium 2	DA* 84,95
Parappa the Rapper	DA* 79,95
Pax Corpus	DV* 89,95
Peak Performance	DA* 84,95
Player Manager	DA 89,95
Populous - 3rd Coming	DV* 84,95
PGA Tour '98	DA* 84,95
Rage Racer (R. R. 3)	DA 99,95
Rapid Racer	DA* 84,95
Rebel Assault 2	DA 99,95
Reboot	DV* 84,95

Resident Evil D.C.

ca. November DV* 84,95

Risiko	DV* 84,95
Rosco Mc Queen	DA* 84,95
Sampras Extreme Tennis	DA 69,95
Shadow Master	DV* 84,95
Sim City 2000	DV 84,95
Soul Blade	DV 99,95
Soviet Strike	DV 84,95
Streetfighter EX Plus Alpha	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
Test Drive 4	DV* 84,95
Tetris Plus	DA* 79,95
Theme Hospital	DV* 84,95
Time Crisis incl. Gun	DA* 149,95
Tomb Raider	DV 84,95
Tomb Raider Lösungsheft	DV 14,80

Tomb Raider 2

ca. 14. 11. DV* 97,95

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
Vergessene Welt: Jurassic Park	DV 84,95
Virtual Baseball '97	DA 84,95
VMX Racing	DV* 84,95
Warcraft 2	DV 84,95
Warhammer 2: Dark Omen	DV* 84,95
Wing Commander 4	DV 84,95
Wing Over	DA* 84,95
Z	DV* 79,95

SONDERANGEBOTE!!

Actua Soccer	DA 44,95
Air Combat	DV 44,95

SONDERANGEBOTE!!

Alien Trilogy	DV 44,95
Alone in the Dark 2	DA 59,95
Battle Arena Toshinden	DV 44,95
Bust a Move 2:The Arcade	DA 44,95
Casper	DV 44,95
Chessmaster 3-D	DA 44,95
Contra (Probotector)	DA 69,95
Destruction Derby 1	DA 44,95
Disruptor	DV 59,95
Fade to Black	DA 44,95
FIFA Soccer '96	DV 44,95
Iron Man / XO	DA 44,95
Iron & Blood	DA 44,95
Int.Sp.star SoccerDeluxe	DA 69,95
Lost Vikings 2	DV 69,95
PGA Tour Golf '96	DA 44,95
Rayman	DA 44,95
Revolution X	DA 29,95
Ridge Racer	DV 44,95
Road Rash	DA 44,95
Shellshock	DV 61,95
Suikoden	DA 79,95
Supersonic Racers	DA 44,95
Tekken 1	DV 44,95
The Incredible Hulk	DA 49,95
True Pinball	DA 44,95
Virtual Golf	DV 44,95
Wipeout	DV 44,95
Worms	DV 44,95
WWF Wrestlemania	DA 44,95

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
Bomberman 64	DA* 109,95
Clayfighter 63 1/3	DA* 139,95
Dark Rift	DA* 134,95

Donkey Kong Racing

ca. November DV* 109,95

Extreme G	DA* 139,95
Golden Eye 007	US 189,95
Grand Prix F1	DA* 139,95
Hexen 64	DA* 129,95
Int. Superstar Soccer 64	DA 139,95
Lamborghini	DA* 139,95
Lylat Wars (Starfox 64)	DA* 129,95
Mischief Makers	DA* 109,95
Multi Racing Championship	DA* 149,95
NBA Hangtime	DA 129,95
NFL Quarterback Club '98	DA* 139,95
Pilotwings 64	DV 109,95
Star Fox 64	US 189,95
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

Top Gear Rally

ca. November DA* 139,95

Turok	DV 139,95
Turok Pal	EV 139,95
Wave Race 64	DV 89,95
Wayne Gretzky's 3D Hockey	DA 129,95

*: Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!
Bitte nur mit schriftlichem
Gewerbenachweis.

Der Hammer von Sony:
Playstation Konsole „SILVER“
inclusive 2 Control-Pads
und 1 Memory Card
für nur **DM 319,-**
(lieferbar ab Oktober)

Europas erster Spieldesign-Studiengang

Die University of Abertay Dundee in Schottland bietet seit Oktober Europas ersten Spieldesign-Studiengang an. Schwerpunktthemen sind alle Elemente des Spieldesigns und der Programmierung, einschließlich Spezialgebieten wie Künstliche Intelligenz und 3D-Grafik. Angeregt wurde der Studiengang von einem der prominentesten Ex-Studenten, Dave Jones, der heute Managing Director von DMA Design und Creative Director von Gremlin Interactive ist. Der Studienplan wurde in Zusammenarbeit mit Jones und anderen führenden schottischen Entwicklungsstudios wie Vis Interactive und Virtech ausgearbeitet.

Laras Traumhochzeit Exklusiv für die Sony PlayStation: Tomb Raider II Starring Lara Croft

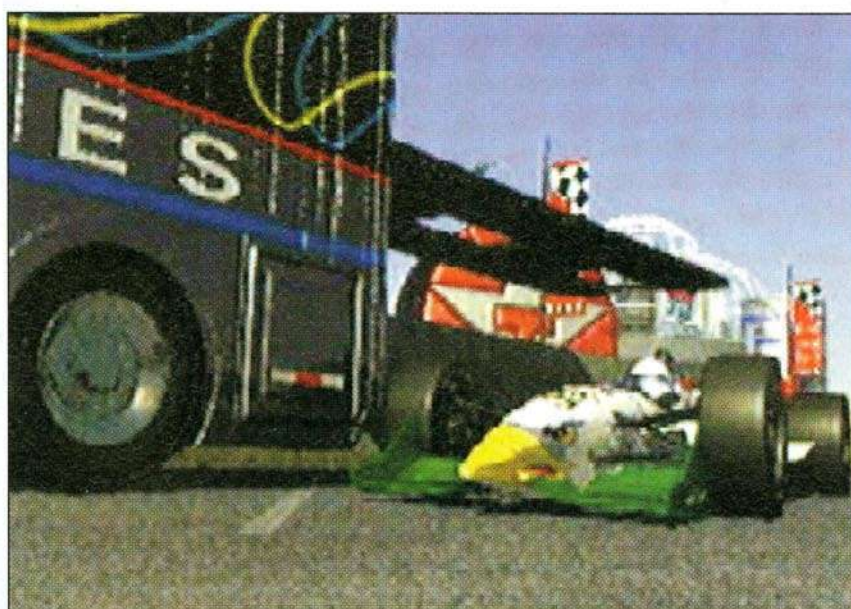
Tomb Raider I erschien im Oktober letzten Jahres noch vier Wochen vor der PlayStation- und der PC-Fassung zuerst für den Saturn, wenn auch ohne deutsche Texte. Der zweite Teil und alle zukünftigen Spiele rund um Core Designs Über-Babe Lara Croft werden in der Konsolenwelt ausschließlich für die Sony PlayStation erscheinen; das ist das Ergebnis einer Vereinbarung zwischen Eidos Interactive und Sony Computer Entertainment. Mit 1,5 Millionen verkauften Exemplaren allein für die PlayStation-Version zählte Tomb Raider I zu den meistverkauften Spielen des letzten Jahres; und der Hype geht weiter! Selbst ein Jahr nach der Veröffentlichung ist Tomb Raider in aller Munde. Das renommierte Time Magazine kürte Lara Croft kürzlich in ihrem Time Digital Guide sogar zu den Top 50 der Cyber Elite (wenn auch auf Rang 47).

„Angesichts der weltweiten Vorherrschaft der PlayStation lag die Partnerschaft zwischen Eidos und Sony Computer Entertainment auf der Hand. Wir wollen, daß unser Bestseller den größtmöglichen Kundenkreis erreicht, und dafür bietet die PlayStation die besten Voraussetzungen. Die Tatsache, daß die PlayStation die einzige Konsole sein wird, auf der man in den Genuß von Tomb Raider II Starring Lara Croft kommen wird, spricht sehr für diese Plattform.“

Mike McGarvey, Chief Operating Officer Eidos Interactive

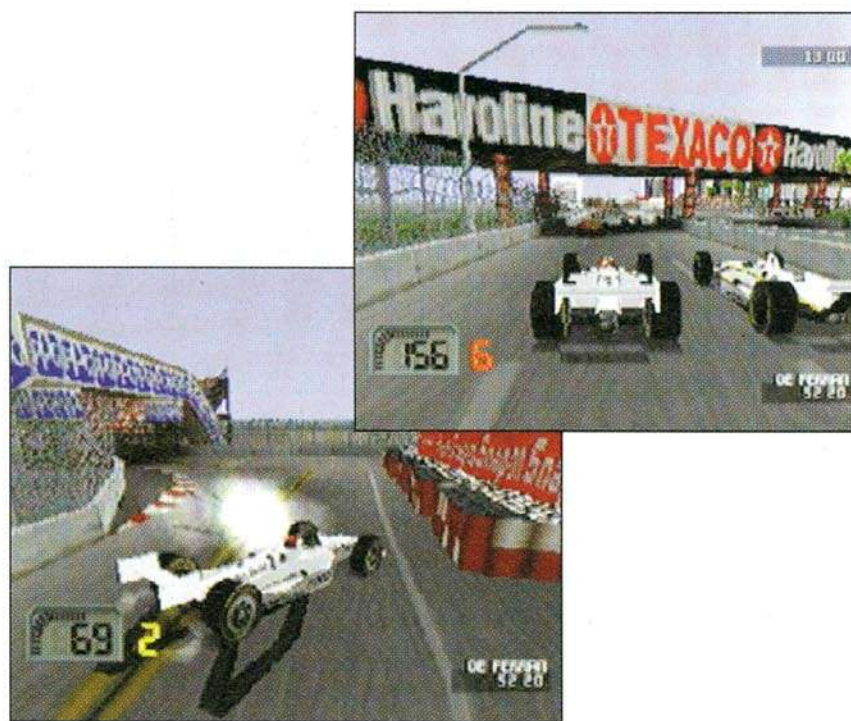
Cart Indy Car

Rennspiel
SISA



Cart Indy Car von Sony Interactive Studios America begibt sich in direkte Konkurrenz zu Psygnosis' Newman Haas Racing. In den Staaten unter dem Titel „Cart World Series“ erschienen, stehen dem Spieler hier 10 authentische Kurse und 25 Fahrer zur Auswahl. Cart Indy Car unterstützt sowohl Sonys Analog Controller als auch Namcos neGcon Pad und Lenkräder. Via Splitscreen und Link können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig wahlweise im Simulations- oder im Arcade-Modus in einer Saison messen, oder man startet ganz einfach ein Single Race. In den Setups lassen sich Reifen, Übersetzung und Front- und Heckflügel einstellen.

Erhältlich ab: Januar.





TOCA
TOURING CAR
championship™



MOTORSPORT SIMULATION PUR!



*Rieche den verbrannten Gummi, höre das
Röhren der Motoren, spüre die schmerzhaften
Bodenwellen und sehe spektakuläre Unfälle.*

Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!



Mit welchem Code siehst Du die Action aus der Vogelperspektive?

CMMICRO CMOVERH CMTOPCAM



Spektakuläre Unfälle



Massenkaramboulagen



Heiße
Verfolgungsjagen



Gib Alles



Codemasters™

www.TouringCar.com



© 1997 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters", All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

**16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT REALISTISCHE
RENNSTRECKEN, SECHS WETTERBEDINGUNGEN,
FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN**

TOCA





Martin Weidner

NBA Live 98



Halftime-show mit den Cheerleaders der Houston Rockets.

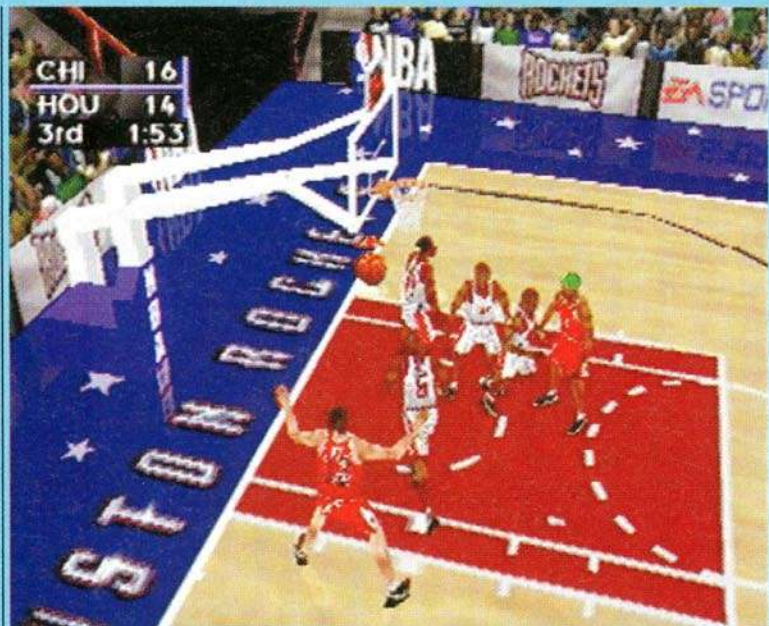
Der hochkarätigen Konkurrenz kann EA Sports in ihrem diesjährigen NBA Live-Update auf den ersten Blick nur wenige Neuerungen entgegensetzen. Mit überarbeiteten Korbleger-Animationen und Samples allein läßt sich nämlich so leicht kein Fan der amerikanischen Profiliga mehr zum Neukauf bewegen, zu sehr verlocken in dieser Hinsicht bereits Konamis NBA In The Zone II und Total NBA 97 von Sony Computer Entertainment Europe. Die eigentlichen Neuerungen liegen vielmehr in den Details begründet. NBA Live 98 verfügt nun u.a. über Polygongesichter als Spielerportraits, über einen zusätzlichen Schwierigkeitsgrad und eine eigene Liga. Taktisch versierte Naturen werden vor allem den Manage-



Im neuen 3-Punkte-Wettkampf (3 Point Shootout) sollten möglichst viele von 30 Bällen innerhalb einer bestimmten Zeit versenkt werden.

mentmodus zu schätzen lernen, aber auch Einsteiger werden ihn auf lange Sicht nicht missen wollen, wollen sie nach einigen Freundschaftsspielen die höheren Weihen der NBA erringen. Daß die 29 Teams auf dem Stand der vorangegangenen Saison sind und der Statistikteil gewohnt umfassend ausfällt, versteht sich fast von selbst. Die Präsentation befindet sich ebenfalls wieder auf einem sehr, sehr hohen Niveau; aber das wesentliche Element, nämlich die Spielbarkeit, wurde nicht verschlimmbessert, sondern um etliche Spielerspezifische Dunks bereichert. Ob sich NBA Live 98 letztendlich hinreichend von der Konkurrenz abheben kann, wird sich allerdings erst in der nächsten play zeigen, denn die uns zur Verfügung stehende

Version war leider noch bei weitem nicht fertiggestellt.



Der Managementmodus, der Spielertransfers und -verletzungen, NBA Draft und Gehälter beinhalten soll, war in der Vorabversion leider noch nicht integriert.



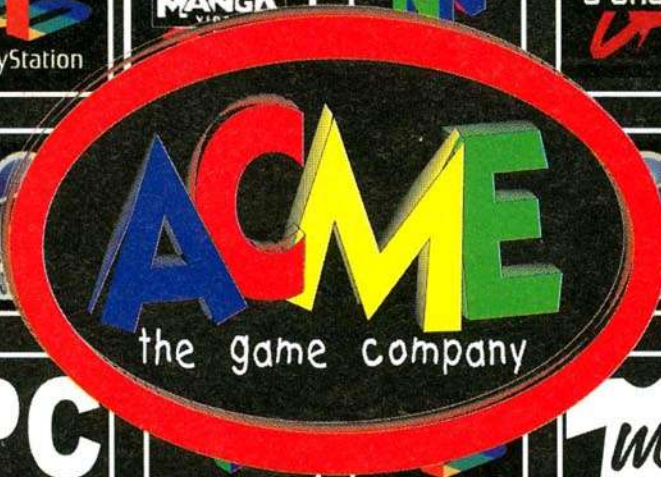
Zur Halbtime bzw. am Ende eines Matches werden die wertvollsten Spieler gekürt.



Die Spielergrafiken und die Sprachausgabe wurden deutlich überarbeitet.

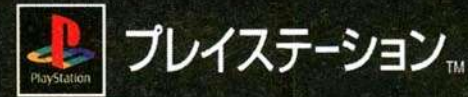
information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-8
- Hersteller: Electronic Arts
- Entwickler: EA Sports
- Testmuster: Electronic Arts
- Erhältlich ab: .21. November



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

0221 - 240 88 00



NINTENDO 64.....299,-
Controller64 (bunt).....59,90
Controller64 + Shaker Pack...89,90
Lenkrad64(Mad Catz).....159,90
Controller Pak (bunt).....29,90
Shaker Pack (bunt).....39,90
Shaker Pack mit Memory....59,90
Bombberman 64.....99,90
Dark Rift.....149,90
Diddy Kong Racing.....99,90
F1 Pole Position.....159,90
Lamborghini.....159,90
Lylat Wars Incl. Rumble.....149,90
Mischief Makers.....99,90
Top Gear Rally.....149,90

PlayStation Value Pack.....333,-
PlayStation + 1 x Platinum Software.....333,-
PlayStation + RGB-Kabel.....333,-
Controller (Sony).....44,90
Dual Analog/Digital Controller mit...79,90
Dual A/D Contr. o. Vibrationpack.....59,90
Dual A/D C. Upgrade-Vibration-Kit.....29,90
Memory Card39,90
Memory Card Tri-Pack..(3 für 2).....79,80
RGB-Scart-Kabel.....29,90
Link-Kabel.....29,90
Laserpointer-Gun.....129,90
Umbachip (jp&us).....39,90
Multinorm-Umbau.....89,90

Magic the Gathering.....89,90
Marvel Super Heroes.....99,90
Monster Truck.....99,90
Namco Museum 1-5.....je 89,90
Nightmare Creatures.....99,90
Nuclear Strike.....99,90
Ogre Battle (us).....139,90
Overblood.....99,90
Overboard.....99,90
Parappa the Rappa.....89,90
Rally Cross.....89,90
Rapid Racer.....89,90
Ray Storm.....89,90
Ray Tracers.....89,90
Resident Evil D.C.....99,90
Risiko.....89,90
Rosco McQueen.....99,90
Shadow Master.....99,90
Soul Blade.....99,90
Streetfighter X plus Alpha.....99,90
Syndicate Wars.....99,90
Super Pang Collection.....84,90
Time Crisis+Guncon.....159,90
Tomb Raider II.....99,90
V-Rally.....99,90
Wild 9's.....99,90
Wild Arms (us).....119,90
Wing Commander IV.....99,90

Arc the Lad Monster Game..... 99,90
Arkanoid Returns.....99,90
Resident Evil D.C.....119,90
Bloody Roar (Action).....119,90
Chokobo's Mysterious Dungeon129,90
Cu-On-Pa.....119,90
Deadly Skies (Shooter).....119,90
Dragon Ball Z FB (3D-Fighting)....119,90
Farland Stories (RPG).....129,90
Final Fantasy Tactics (RPG)....119,90
Front Mission Alternative.....119,90
Gamera 2000 (Shooter).....119,90
Gradius Gaiden (Shooter).....119,90
Grandoll (Jump'n shoot Lim.Ed).....149,90
Gran Turismo (Racing) TOPIII...119,90
Gun Bullet (Game Collection)....119,90
J's Racing.....119,90
Konami Antiques.....99,90
Langrisser 1&2 (RPG).....119,90
Metal Slug (Action-Shooter).....119,90
Midnight Run (Racing).....119,90
Moon (RPG).....119,90
Overdrivin' Skyline Mem.....109,90
Police Nauts (Adventure).....79,90
Ragnarok (RPG).....119,90
Rockman X4 (limited Edition)....139,90
Star Sweep (Puzzle).....109,90
Street Fighter Collection.....119,90
World Neverland (Sim).....129,90



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 (us).....39,90
Lost World Jurassic Park (us).....29,90
Tomb Raider.....29,90
Turok.....29,90
Artbooks.....
Macross.....39,90
Devil Hunter Yohko.....69,90
Ranma 1/2.....39,90
Ghost in the Shell.....ab 39,90
Poster.....ab 5,00
Battle Arena Toshinden 3.....20,00
Soulblade DIN A1.....25,00
Tekken III (51,5x78,5cm).....25,00
Final Fantasy VII T-Shirts.....49,95
Final Fantasy Trading Cards (jp).....14,90

Abe's Odyssey.....99,90
Ace Combat II.....99,90
Agent Armstrong.....89,90
Breath of Fire III us.....119,90
Colony Wars.....99,90
Command&Conquer II.....109,90
Crash Bandicoot 2.....99,90
Croc.....99,90
Dynasty Warriors(Sangoku Musou)119,90
Fighting Force us.....119,90
Final Fantasy 7 dt119,90
Final Fantasy 7 us139,90
Formel 1 '97.....109,90
Frogger.....99,90
G-Police.....109,90
Ghost in the Shell us.....119,90
Hercules.....99,90



Alien Trilogy.....49,90
Cool Boarders (jp).....59,90
Destruction Derby.....49,90
Dragon Ball Z Ultimate Battle (jp).....59,90
Exhumed(jp).....89,90
Formula Circus (jp).....49,90
In the Hunt.....59,90
Overblood (jp).....59,90
Rayman.....49,90
Ridge Racer Revolution.....49,90
Popolocrois(jp).....59,90
Tekken.....49,90



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

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

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

Bei uns im Laden...

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

Akira.....39,90
Armitage III.....39,90
Battle Angel Alita.....29,90
Bounty Hunter.....39,90
Bubblegum Crises.....49,90
Devil Hunter Yohko.....49,90
Gun Smith Cats 2.....29,90
M.D.Geist II.....39,90
Macross.....39,90
Moldiver.....39,90
Plastic Little.....39,90
Rec. of Lodoss War.....49,90
Streetfighter II TV Box.....59,90

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 00 81 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten Rückumschlag!

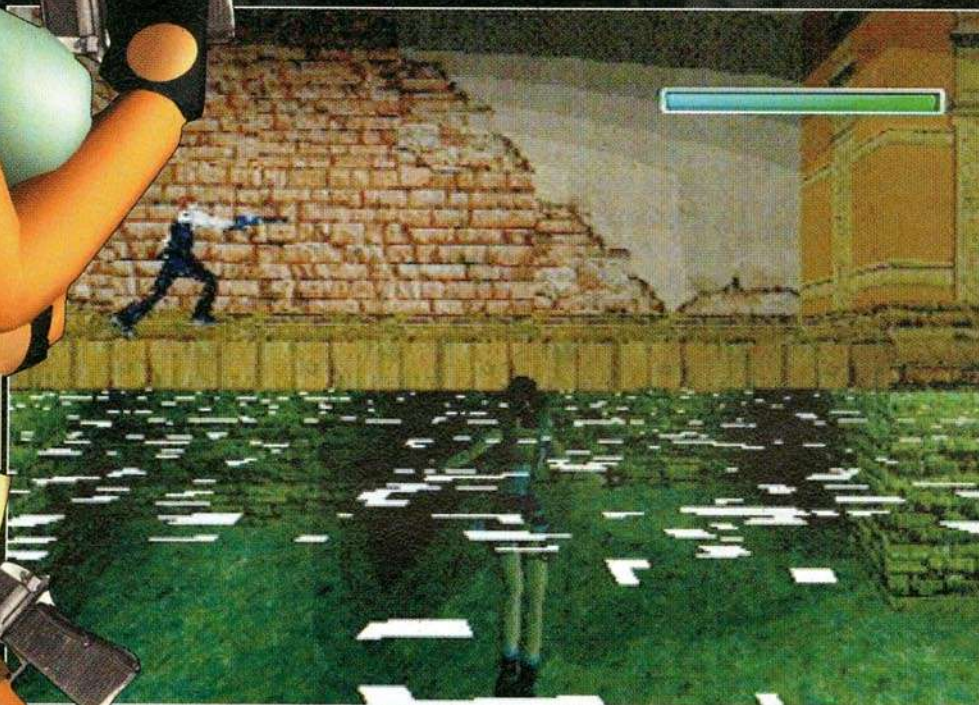
Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! 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.



Tomb Raider II

Sascha Abb

Starring Lara Croft



Vielleicht sollte er lieber die Maske abnehmen, um besser zu treffen.

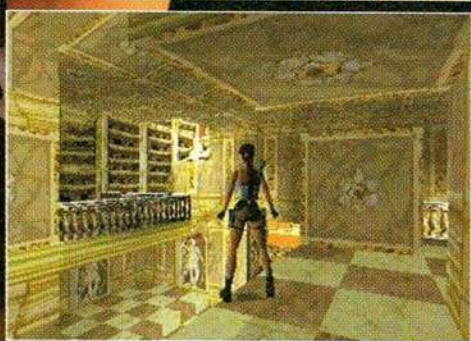
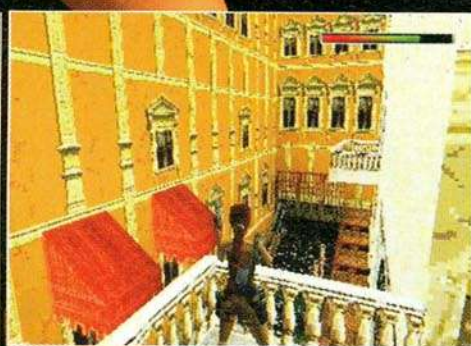


Mit Angriffen aus der Luft muß gerechnet werden.

che Kräfte verleiht, wenn man sich diesen in sein Herz stößt. Das Intro stimmt treffend auf diese Hintergrundstory ein: während einer Schlacht zwischen Soldaten und aufständischen Bauern im alten China gelangen zwei Aufständische in den Besitz des Dolchs. In einer nahegelegenen mystischen Kammer führen sie den Dolch in eine passende Halterung ein und die Falle schnappt zu...

Was hat sich Neues getan in Tomb Raider II? Zum einen wurde die Speicheroption wesentlich

Was für Indiana Jones die Bundeslade oder der Heilige Gral waren, ist für Lara Croft der geheimnisvolle Scion, der sich als Schlüssel für das sagenumwobene Atlantis entpuppen soll. Lara Croft, die sympathisch und zugleich entschlossen wirkende Hauptdarstellerin des ersten Teils, löste einen wahren Kult unter den Abenteuerfans aus. Nicht nur die weltweit über 1,5 Millionen verkauften Exemplaren auf der PlayStation Systemen dienen hierfür als Beweis, auf dem gesamten Erdball entstanden Fanclubs, eine eigene Homepage wurde eingerichtet und Laras wohlgeformter Körper zieht die Kaffeetassen und die Bettwäsche von Fanatikern. Verständlich, daß wir Euch Core Designs Nachfolgewerk anhand der vorliegenden, diesmal fast fertigen Version erneut präsentieren. Wie in der play 10/97 bereits erwähnt, dreht es sich in Laras neuem Abenteuer um den Dolch von Xian, der einem übernatürli-

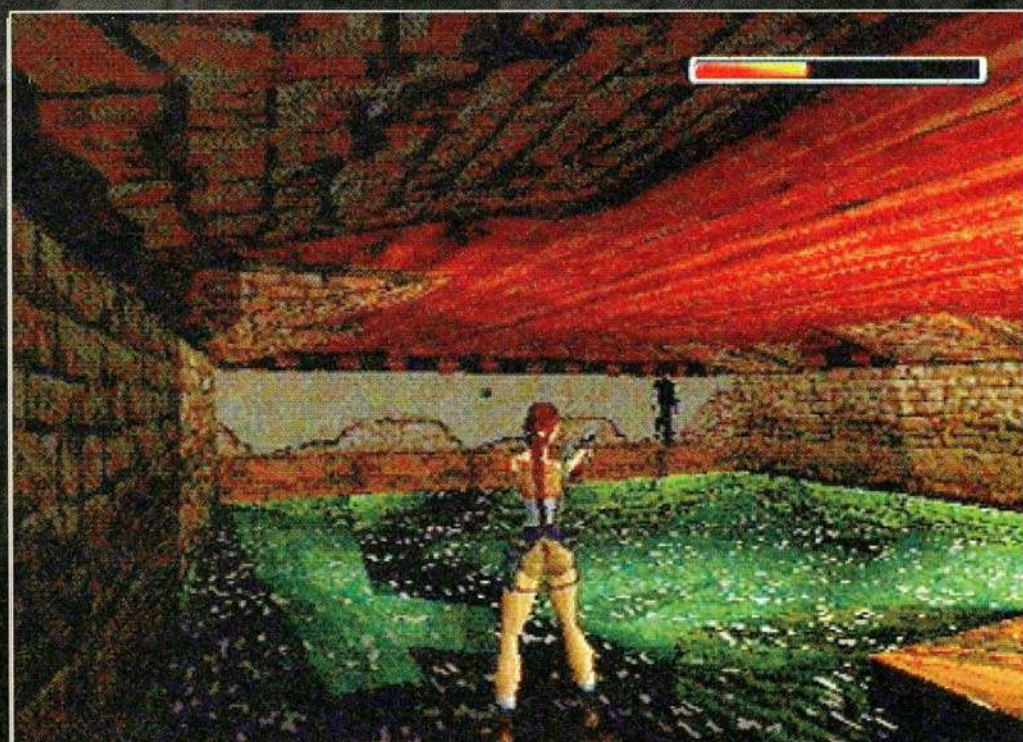


Venedigs Häuser wurden besonders schön in Szene gesetzt.



Tomb Raider II bietet etliche neue Features, wie Klettern oder am Seil rutschen.





Die Gegner, egal ob groß oder klein, halten Lara auf Trab.

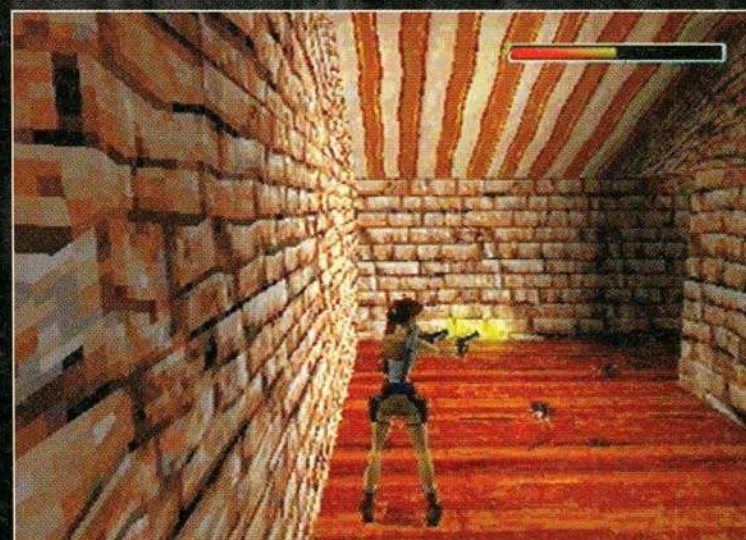
erweitert, denn konnte man im ersten Teil seine augenblickliche Position nur an den blauen, schwebenden und in der Stückzahl

klen Levelabschnitten, wie den Abwasserkanälen von Venedig, reicht die Sichtweite nicht mehr aus, was sich mit Hilfe von

Tomb Raider II verzichtet nicht auf Action, bleibt aber durch die kniffligen Puzzles stets anspruchsvoll.

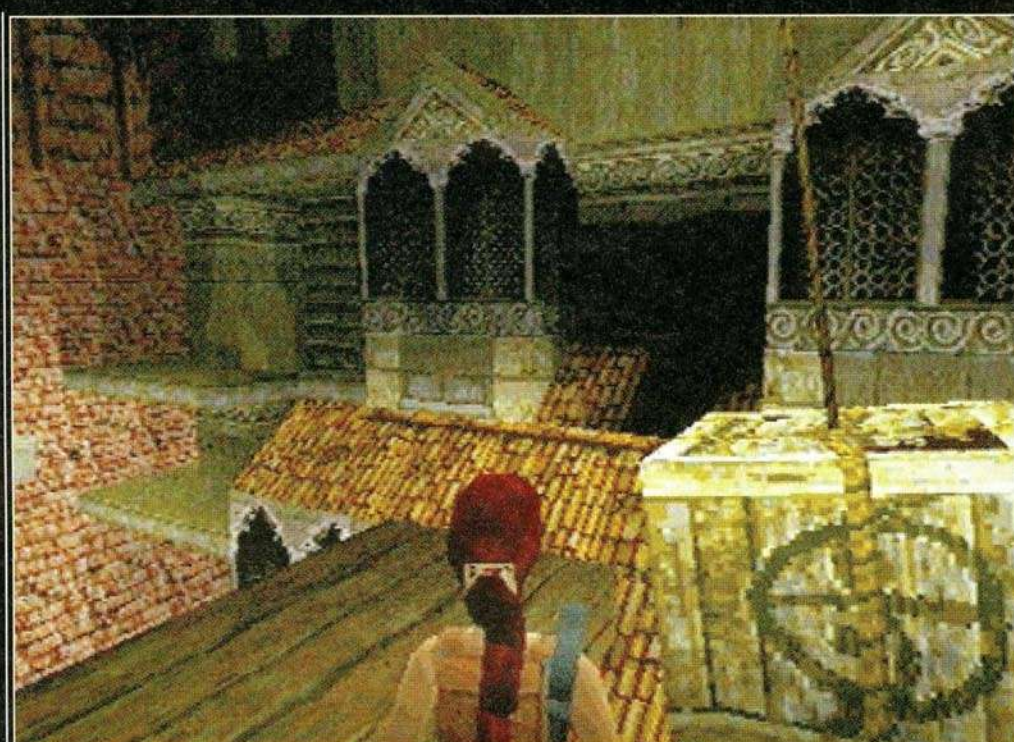
begrenzten Diamanten abspeichern, wird dies nun an jeder x-beliebigen Stelle des jeweiligen Levels ermöglicht. Die Grafik präsentiert sich feiner, jedoch tauchen immer noch vereinzelte Clipping-Fehler auf, was sich aber anscheinend nie ganz verhindern läßt. In dun-

Leuchtfackeln aber beheben läßt. Sind diese aufgebraucht, hilft nur noch das Mündungsfeuer der mitgeführten Waffen, vorausgesetzt, man hat einigermaßen festen Boden unter den Füßen. Am besten verwendet man die Standardpistolen, da diese mit unendlich



Ob das Reinhold Messner alias „Indiana Bones“ ist?

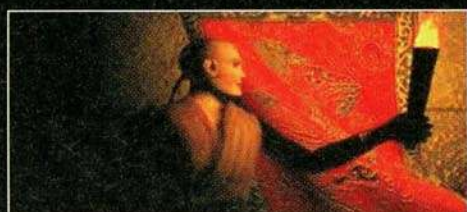
Munition ausgestattet sind. Die bereits im ersten Teil genial wirkenden Bewegungen von Lara mit über 2.000 Animationsphasen wurden nochmals verfeinert. Sie kann nun zusätzliche Hindernisse, wie z.B. durch das Hochklettern an Wänden oder Rutschen entlang eines Seils, meistern. Beim Durchschreiten von seichten Wasserstellen bewegt sich Lara zwar mit den Beinen, hält aber

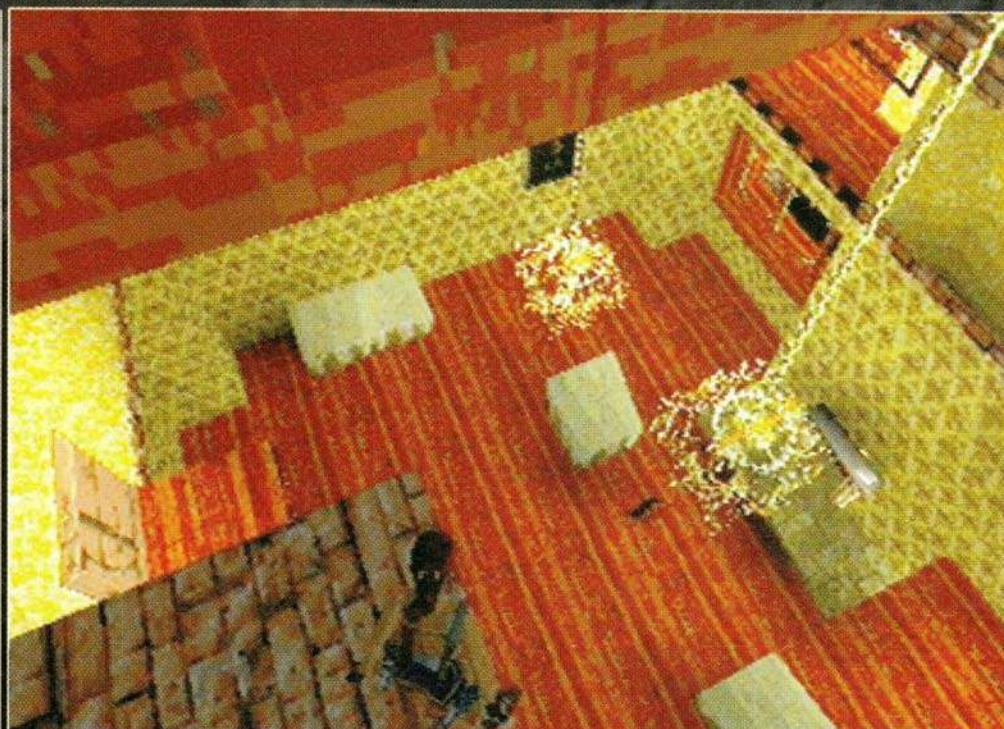


Zahlreiche Hindernisse müssen überwunden werden.



Das Boot eignet sich gut, um Gegner munitionssparend zu umgehen.



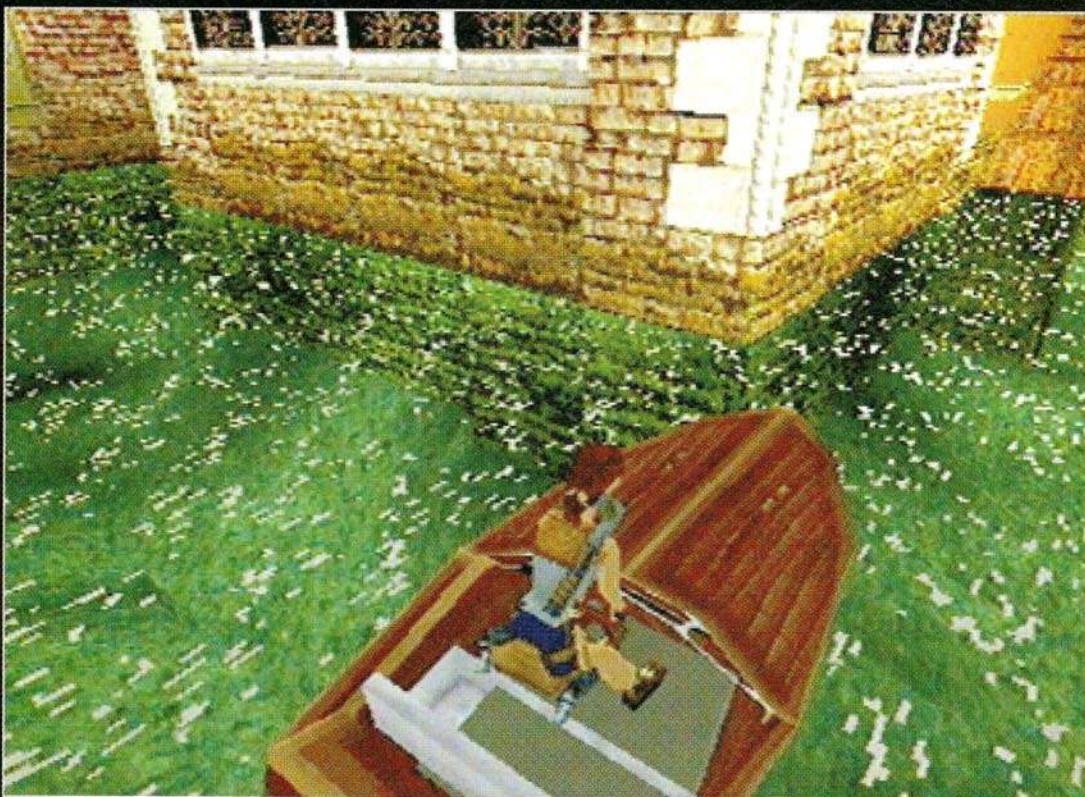


In solch schwindelerregenden Höhen muß man sich voll konzentrieren.

mit gekonntem Hüftschwung das Gleichgewicht. Der Schwierigkeitsgrad wurde etwas erhöht, was sich aber durch die Speicheroption verschmerzen läßt. Schwieriger wirkt Tomb Raider II vor allem durch das verstärkte Auftreten von menschlichen Gegnern. Diese, mit Schlag- und Schußwaffen ausgestatteten Halunken, müssen manchmal aus unmittelbarer Nähe bekämpft werden, was sich aber durch deren Treffsicherheit als schwierig erweist. Tiere in ihrer natürlichen Umgebung, wie Tiger oder Haifische, erschweren zusätzlich Laras Suche nach dem verschollenen Artefakt. Vor allem die kleineren Tierchen, wie Springspinnen oder Ratten, erfordern höchste Aufmerksamkeit, da sich

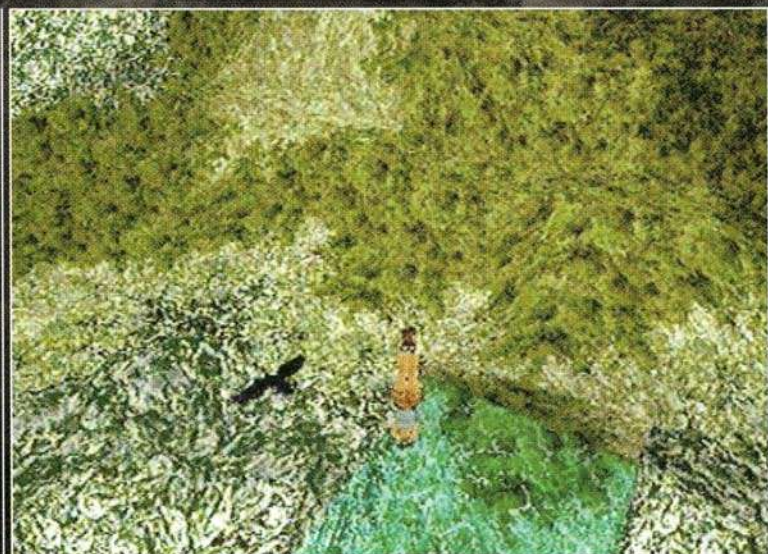
diese nicht selten erst kurz vor einem Angriff zu erkennen geben. Insgesamt scheint die künstliche Intelligenz der Gegner verbessert worden zu sein, da sie nach Beschuß vermehrt Deckung aufsuchen und sich auch durch Weglaufen kaum abschütteln lassen. Da helfen nur geschickte Ausweichmanöver und taktisches Überlegen, sonst entschwindet ziemlich schnell die Lebensenergie, die sich zwar mittels kleiner und großer Verbands-

kästen wieder auffrischen läßt, welche aber nur in begrenzter Anzahl vorhanden und nicht selten gut versteckt plaziert sind. Ohne adäquate Bewaffnung wäre Lara schon im ersten Abenteuer nicht weit gekommen, und so dürfen die Schießseisen natürlich auch diesmal nicht fehlen. Wie im ersten Teil muß man sich anfangs mit den einfachen Pistolen begnügen, doch im weiteren Verlauf des Spiels bekommt man etliche Zusatzwaffen, wie die auf kurze Distanz sehr effektive Schrotflinte, die stärkeren Automatikpistolen (Magnums) und schließlich die alles durchsiebenden Uzis, die mit Munitionsverbrauch nicht gerade geizen. Neue Waffen, wie eine Harpune für Unterwasser-Einsätze, runden das Arsenal ab. Die Rätsel sind in Umfang und

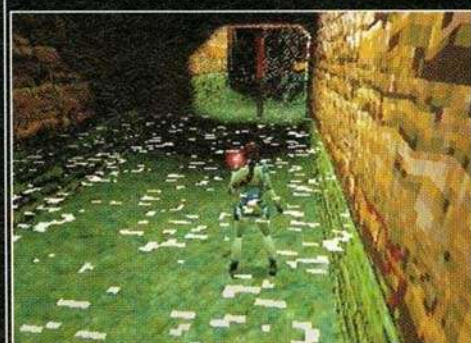


Die Bootsfahrt durch Venedigs Wasserstraßen macht einen Heidenspaß.





Einer der schönsten Moves, der Kopfsprung.



Hier sieht man deutlich, wie sich die Leuchtfackel auf die Sicht auswirkt.

Komplexität kniffliger geworden, was, gleich zu Beginn des Spiels an der chinesischen Mauer, selbst Tomb Raider-Experten zu spüren bekommen. Das Menü ist nun mit

Die neu hinzugekommenen Licht-/Schatteneffekte kommen insbesondere unter Wasser zur Geltung.

einer Statistiktabelle versehen worden, in der man jederzeit seine Erfolge, wie z.B. die Spielzeit

eines Levels, erledigte Gegner oder erforschte Geheimräume, ablesen kann. Wünschenswert gewesen, aber leider wieder nicht vorhanden, wäre eine Automap-Funktion, was Tomb Raider zu einem der Spiele macht, die ein ausgeprägtes räumliches Vorstellungsvermögen voraussetzen. Die Steuerung und altbekannte Specials, wie der nützliche Rundumblick oder das vorsichtige Herantasten an schwindelerregende Abgründe, blieben unverändert erhalten. Die Kameraperspektive stellt sich genauso wie das automatische Anvisieren eines in Reichweite befindlichen Gegners (mit seltenen Ausnahmen) in die günstigste Position ein. Tomb Raider II verzichtet nicht auf Action, bleibt aber durch die kniffligen Puzzles stets anspruchsvoll. Nur hirnloses Herumballern wird mit einem recht kurzen Spielvergnügen bestraft. Die zahl-

reichen Neuerungen und Verbesserungen, die in dieser weit fortgeschrittenen Version bereits

offenkundig zu Tage treten, zeigen deutlich, daß Tomb Raider II das Highlight wird, auf das wir alle gehofft haben. Der Test der Endversion folgt in der nächsten play.



Die Tiger aus dem Esso-Werbespot waren irgendwie friedlicher...

information

- Genre: . . Action-Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: Eidos Interactive
- Entwickler: . . . Core Design
- Testmuster: Eidos Interactive
- Erhältlich ab: 14. November



Everybody's Golf

Markus Weihrich



Auf dem Minigolfplatz könnt Ihr das Putten üben.

Für den Spieltester sind spaßige Figürchen mit überdimensionalen Köpfen und extrem unterentwickelten Gliedmaßen häufig ein Zeichen dafür, daß ein Spiel in Japan programmiert wurde - der fernöstliche Geschmack differiert eben etwas vom hiesigen. Mit eben solchen putzigen Wesen wird der Spieler in Everybody's Golf, einer neuen Golfsimulation, die in Sonys japanischem Hauptquartier entstand, bekannt gemacht. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit gewinnt man die kleinen Golfer dann auch recht schnell lieb, und Everybody's Golf beginnt sein wahres Potential zu enthüllen. Zu Anfang stehen Euch zwei der kleinen Golfer zur Auswahl, mit denen Ihr Euch in Wettbewerben, Einzelspielen oder mit bis zu vier Spielern im Stroke Play vergnügen könnt. Sollte es zu Beginn beim einen oder anderen



Die Übersicht ermöglicht es Euch, die Spieltaktik für jedes Loch festzulegen.



Bodenebenheiten machen manchen Putt schwieriger, als man auf den ersten Blick vermuten könnte.



Der Ball ist zwar im Rough gelandet, der kommende Schlag ist dennoch nicht allzu schwer, wie Euch die Anzeige rechts unten zeigt.



Die Zoomfunktion erleichtert die Einschätzung so mancher Schläge.



Der Pfeil am rechten Bildrand zeigt die Windrichtung und -geschwindigkeit an.



Wenn der Ball im Wasser landet, erhaltet Ihr einen Strafpunkt.

nicht so gut klappen, kann er jedes einzelne Loch trainieren, bis das Handicap stimmt. Diejenigen unter Euch, die vom Golfspielen überhaupt keine Ahnung haben, dürfen sich in verschiedenen Unterrichtsstunden die Grundlagen des Spiels beibringen lassen. Angefangen vom richtigen Treffen des Balls bis zum Einschätzen des Windeinflusses auf die Flugbahn der weißen Kugel lernt Ihr alles, was ein Golfer wissen muß. Sollte Euch der Parcours trotz der schönen 3D-Umgebung irgendwann einmal zu langweilig werden, so besteht die Möglichkeit, das Grün zu verlassen und zur Entspannung Minigolf spielen. Das ist aber noch lange nicht alles: Ihr könnt Euch im Vs-Modus sogar neue Figuren und auch Kurse erspielen. Der Haken ist, daß Ihr sie natürlich zuerst schlagen müßt. Wirklich gute Golfer erreichen nach geraumer Zeit Level fünf und sehen sich dann einer neuen Herausforderung gegenüber. Doch darüber mehr beim Test in einer der nächsten Ausgaben der play.

information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-4
- Hersteller: SCEE
- Entwickler: SCEI
- Testmuster: SCEE
- Erhältlich ab: .5. Dezember

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!



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!



Bushido Blade

Markus Weihrich



Im Replay kann der finale Todesstoß noch einmal betrachtet werden.



Im Slash-Modus gilt es, gegen 100 Gegner anzutreten.



Die Schwerter ziehen wie in Soul Blade einen Schweif hinter sich her.

Japanische Samurai leben gemäß den Regeln eines strengen Ehrenkodex, der als Bushido bezeichnet wird. Ebenso wie Samurai nicht mit einfachen japanischen Kriegerern auf eine Stufe gestellt werden sollten, darf Bushido Blade nicht als ein weiterer Vertreter des Beat' em Up-Genres angesehen werden. Bushido Blade aus dem Hause Squaresoft ist weit mehr - es ist das erste realistische Kampfspiel für die PlayStation. Vergebens sucht man hier nach sinnlosen Energieleiste, Superkombos und ähnlichem, - stehen sich doch japanische Elitekämpfer gegenüber, deren einziges Ziel das schnelle Töten des Gegners ist. Ihr habt die Wahl zwischen sechs unterschiedlichen Charakteren, die Ihr vor Spielbeginn mit einer von acht verschiedenen

Hieb- und Stichwaffen, vom Säbel bis zum Kriegshammer, ausstattet. Die Waffen unterscheiden sich in Gewicht, Durchschlagskraft und Handling, manche Fighter sind sehr beweglich, andere etwas träger, dafür aber kräftiger. Folglich muß der Spieler zuerst die ideale Kombination aus Mensch und Waffe finden. Wo gehobelt wird, fallen Späne, und wo Killer sich bewaffnet messen, spritzt Blut. Das ist nicht etwa Effekthascherei, sondern die oben angesprochene Realitätsnähe. Das Spielprinzip von Bushido Blade läßt sich wegen der fehlenden Energieleiste mit keinem anderen PlayStation-Prügler vergleichen. Ein Treffer kann den Tod bedeuten, geschicktes Decken und Taktieren ist unbedingt angesagt und kann im Trainingsmodus erlernt werden. Darüber hinaus dürfen im Story-Modus pro Charakter zwei FMV-Sequenzen erspielt werden, das Kampfgeschehen kann im POV-Modus aus der Ego-Perspektive miterlebt werden, auch eine Link- und eine Zwei-Spieler-Option für geselliges Beisammensein wurden nicht vergessen. Das Highlight am Schluß: im Slash-Modus gilt es, hundert (!) Gegner nacheinander zu besiegen. Wer das schafft und dabei nicht den Bushido-Ehrenkodex bricht, erhält den einzigen versteckten Charakter. Mehr über Bushido Blade, Kampftaktiken, FMV-

Sequenzen, etc. verraten wir Euch in einer der nächsten Ausgaben der play. Die Screenshots stammen noch von der NTSC-Version.



Die Ego-Ansicht empfiehlt sich nur geübten Fightern.



In welchem anderen Spiel sehen Gegner so tot aus?



Mit einer Beinverletzung ist der Sieg nicht leicht, liegt aber im Bereich des Möglichen.

information

- Genre: Prügelspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Squaresoft
- Entwickler: Light Weight
- Testmuster: SCEE
- Erhältlich ab: 1998

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS

Computersystems GmbH

Information

Lösungshefte ab
14,90 DM. Weitere
Artikel erhältlich.

Händleranfragen
sind erwünscht !

Zweigstelle

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

Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

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

Actua Golf 2	89.-
Actua Soccer Club Edition	77.-
All Star Soccer	89.-
FIFA Soccer 97	64.-
FIFA Soccer 98	89.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
Jack Nicklaus	84.-
Jimmy Johnson Football	79.-
John Madden Football 98	84.-
Kick Off '97	89.-
Match Day	89.-
NBA Hangtime	89.-
NBA In the Zone 2	69.-
NBA Live 97	64.-
NBA Live 98	89.-
NFL Quarterback Club 98	79.-
NHL Breakaway	79.-
NHL Hockey 97	64.-
NHL Hockey 98	84.-
PGA Tour Golf 98	84.-
Rampage World Tour	79.-
Total NBA 97	79.-
Virtua Baseball 97	84.-
Virtual Pool	74.-

Adventures & Rollenspiele

Ark of Time	79.-
Baphomets Fluch 1 oder 2	89.-
Discworld 1 oder 2	89.-
Final Fantasy 7	109.-
Hercs Adventure	89.-
Legacy of Kain	79.-
Overblood	84.-
Riven: The Sequel to Myst	84.-
Suikoden	94.-
The Note	79.-
Vandal Hearts	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Bust a Move 3	59.-
Namco Museum Piece 5	84.-
PaRappa The Rapper	79.-
Super Pang Collection	89.-

Shoot-Action

Agent Armstrong	89.-
Broken Helix	89.-
Critical Depth	74.-
Crypt Killer	89.-
Deathtrap Dungeon	89.-
Dreams (Dez.)	84.-
MDK	84.-
Nightmare Creatures (Januar)	89.-
Pax Corpus	84.-
Resident Evil	84.-
Resident Evil Directors Cut	84.-
Rosco Mc Queen	89.-
Shadowmaster (Dez.)	89.-
Syndicate Wars	84.-
Tiger Shark	79.-
Time Crisis mit Lightgun	155.-
Tomb Raider	84.-
Tomb Raider 2	94.-

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

Arms Race	89.-
Auto Destruct (Dez.)	84.-
Ayrton Senna Kart Duel 2	79.-
Bleifuß 2 (Dez.)	79.-
Bug Riders	74.-
Buggy	89.-
Destruction Derby 2	99.-
Formel 1 '97	109.-
Explosive Racing	89.-
Jersey Devil	89.-
Megaman Battle & Chase	89.-
Monster Trucks	94.-
Moto Racer	84.-
Motor Mash	79.-
Nascar Racing 98	88.-
Porsche Challenge	79.-
Powerslide	89.-
Rage Racer	99.-
Rapid Racer	89.-
Rock 'n' Roll Racing 2	84.-
Test Drive 4	84.-
Total Driving	79.-
Touring Car Championship	94.-
V-Rally	89.-

Beat 'em Up

Battle Arena Toshinden 3	89.-
Fighting Force	89.-
Heaven's Gate	89.-
Soul Blade	99.-
Streetsfighter Ex Plus	84.-
Tekken 2	109.-
Tekken 3 (Japan)	149.-
War Gods	79.-

Strategiespiele

Command & Conquer 1 oder 2	99.-
Constructor (Dez.)	84.-
Magic the Gathering	84.-
Monopoly	89.-
Overboard	89.-
Transport Tycoon	79.-
Ubik (Dez.)	84.-
Z (Dez.)	84.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2	89.-
Colony Wars	89.-
G-Police	109.-
Nuclear Strike	84.-
Rebel Assault 2	89.-
Wing Over	89.-
Wing Commander 4	84.-

Jump 'n Run

Crash Bandicoot 2	89.-
Croc	84.-
Frogger	84.-
Hercules	89.-
Isnogud	89.-
Lucky Luke (Dez.)	89.-
Pandemonium	79.-
Rayman 2	88.-

Unsere Spiele des Monats:

Resident Evil D.C.

Der "Director's Cut" bringt das Gruseln zurück.
Neu für Sony Playstation.

nur **84.-**

Tomb Raider 2

Lara Croft is back on the 21. November.
Neu für Sony Playstation.

nur **94.-**

Top-Angebote

C & 2	99.-
FIFA Soccer 98	89.-
Final Fantasy 7	109.-
Moto Racer / MDK	84.-

Platin Edition 3

Rayman, True Pinball, Olympic
Soccer, Alien Trilogy, Worms,
Nur Virtual Golf
PSX je nur **44.-**

Platin Edition 2

Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade
to Black, Bust a Move 2, PGA Golf,
Nur Need for Speed 1
PSX je nur **44.-**

Platinum Edition

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

CROSS Edition 1

P. Sampras Tennis, Alone in the
Dark 2, Supersonic Racers, X2,
Nur
PSX je nur **49.-**

CROSS Edition 2

ISS Deluxe, Burning Road, Poed,
Onside Soccer, Konami O. Golf,
Nur Contra
PSX je nur **59.-**

Top Sechs

G-Police

109.-

Formel 1

97
109.-

Rapid Racer

89.-

Overboard

89.-

Ace Combat 2

89.-

NHL 98

Breakaway 79.-

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

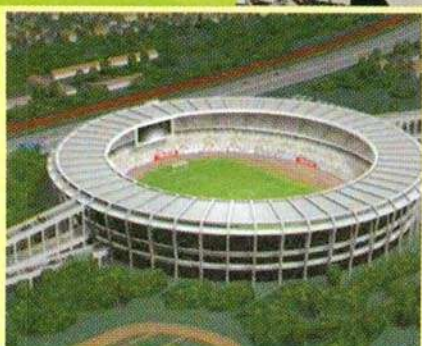
Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10 DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert!

Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software!

Stephan Girlich

FIFA 98

Die WM-Qualifikation



„Wir haben 150 Programmierer, Künstler und Audio-Spezialisten, die über das nötige Wissen verfügen, um FIFA 98 zur besten Fußballsimulation aller Zeiten zu machen“, sagt Marc Aubanel, Produzent von FIFA 98. Zwar hat Masse nicht zwangsläufig etwas mit Klasse zu tun, aber offensichtlich ist man bei EA Sports mehr als bemüht, die bisherigen, weniger gelungenen FIFA-Versionen für die PlayStation vergessen zu machen. Die uns vorliegende Preview-Version zeigt dann auch schon ansatzweise, welch immenses Potential der Titel in sich bergen könnte. Besonders in technischer Hinsicht wird FIFA 98 seine Vorgänger um



Wie gewohnt läßt sich FIFA aus einer Vielzahl an Perspektiven spielen.



In grafischer Hinsicht übertrumpft FIFA 98 seine Vorgänger bei weitem.

Längen überragen. Für das Motion Capturing der virtuellen Kicker verpflichtete EA mit Dortmunds Mittelfeldmotor Andy Möller einen der elegantesten und technisch versiertesten Spieler, was im Spiel supergeschmeidige Bewegungsabläufe zur Folge hat. Überhaupt, beim bloßen Betrachten eines Spiels fällt auf, daß die gesamte Animation und Darstellung eher einer Übertragung aus dem Fernsehen denn einem Videospiel ähnelt. Feinste Bewegungsdetails gehen fließend ineinander über, der Ball klebt nicht permanent am Fuß und will geschickt weitergespielt werden, um nicht von den Abwehrreihen des Gegners abgefangen zu werden. FIFA 98 simuliert die Qualifikation zur Weltmeisterschaft nächsten Jahres in Frankreich, das Turnier selbst wird der 99er-Version vorbehalten sein. FIFA 98 hat alles, was die bisherigen Veröffentlichungen auch hatten, und scheint endlich auch in Sachen Gameplay den Wünschen der Fußballfreaks gerecht werden zu können. Freuen wir uns auf den Test in der nächsten play!



Brasilien gegen England - Duell der Giganten.



Im Trainingsmodus stehen Frei- und Strafstöße auf dem Programm.

Live from England
7:30 PM

England		Brazil	
Seaman	G	Zetti	G
Adams	SW	Cruz	SW
Hinchcliffe	LB	Dunga	RB
Pearce	LB	Maria	RB
Neville	RB	Aldair	LB
Anderton	LM	Luis	CM
Beckham	RM	Mauro Silva	RM
McManaman	RM	Juninho	CM
Ince	CM	Denizete	LM
Wright	LF	Romario	RF
Shearer	CF	Ronaldo	LF

Loading...

Alle Teams treten mit den Original Spielern an.

information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-8
- Hersteller: Electronic Arts
- Entwickler: EA Sports
- Testmuster: Electronic Arts
- Erhältlich ab: 21. November

N64™ PLAYSTATION™ SATURN™

MORE

GAME POWER

LED DIGITAL READOUT

360 SLOT MEMORY CARD

PlayStation™

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

NEU!

BIS ZU 360 GAME SAVES

24mal mehr Kapazität als die Standard Memorycard!

360 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 119,-

LED STATUS INDICATOR

120 SLOT MEMORYCARD

PlayStation™

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

NEU!

BIS ZU 120 GAME SAVES

TURBO FORMAT

120 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 89,-

LED STATUS INDICATOR

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

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!

N64™ MEGA MEMORY CARD

VK PREIS DM 99,-

LED STATUS INDICATOR

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!

N64™ MEMORY CARD PLUS

VK PREIS DM 69,90

LED STATUS INDICATOR

NINTENDO 64™ GAME KILLER

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

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

NEU!

N64™ GAME KILLER™

JETZT ERHÄLTICH! VK PREIS DM 79,90

LED STATUS INDICATOR

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 VK PREIS DM 89,-

LED STATUS INDICATOR

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

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 GmbH

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

Stephan Girlich

Power Soccer 2



Hohe Flanken lassen sich direkt mit einem Fallrückzieher weiterleiten.



Tore werden automatisch aus verschiedenen Kameraperspektiven wiederholt.



Beim Freistoß läßt sich das Leder wunderbar um die Mauer zirkeln.



Der Energiebalken zeigt an, wie lange die Spieler sprinten können.



Schon der zweite Schwierigkeitsgrad ist kein Zuckerschlecken mehr.



In manchen Stadien wird das Spiel simultan auf einer riesigen Videoleinwand übertragen.



Mit Fernschüssen ist der Torwart kaum zu überwinden.

Schneller, höher, weiter - unter diesem Motto treiben sich die Leichtathleten alljährlich zu neuen Höchstleistungen an. Ähnliches gilt im Normalfall auch für das Sequel zu einem Videospiel. Mehr Features, schönere Grafik und besseres Gameplay werden anvisiert - und meist auch erreicht. Nur, der Reiz des Neuen ist leider oft nicht mehr vorhanden. Sei's drum, Fortsetzungen zu Erfolgstiteln sind nun mal die Regel, auch Psygnosis' Power Soccer geht mittlerweile schon in die dritte Runde.

Zwar mit den 97/98er-Lizenzen der wichtigsten europäischen Ligen (Deutschland, England, Italien, Spanien, Frankreich) ausgestattet, entspricht der Spielaufbau trotzdem nicht ganz der Realität. Bspw. kämpfen in der Bundesliga 20 statt 18 deutsche Teams um die begehrte Meister-

schale, und auch die Champions League kann nicht mit den aktuellen Teams ausgespielt werden. Die Teamanzahl von 210 insgesamt und die acht Spielmodi sind mit der 97er Power Soccer International-Version nahezu identisch. Die neue 3D-Grafikengine ermöglicht eine Bildwiederholungsrate von 30 fps, was in Verbindung mit dem verbesserten Motion Capturing-Verfahren superflüssige Bewegungsabläufe der virtuellen Kicker zur Folge hat. Gespielt wird im Arcade- oder Simulationsmodus, wobei ersterer durch abgedrehte Special Moves die Lacher auf seiner Seite hat. Neben dem Powerschuß, der auch ohne den adidas Predator seine Wirkung nicht verfehlt, sind es vor allem die Sprünge ins Kreuz des Gegners, die diebische Freude bereiten. Da verschlägt es selbst Marcel Reif ab und zu die Sprache, der die Aktionen auf dem Rasen gewohnt kurz und trocken kommentiert. FIFA 98 vs Power Soccer 2, in der nächsten play gib's das Ergebnis.

information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-4
- Hersteller: Psygnosis
- Entwickler: Shen
- Testmuster: Psygnosis
- Erhältlich ab: ... 5. Dezember

Command & Conquer 2

Alarmstufe Rot

Claudia Sontheim



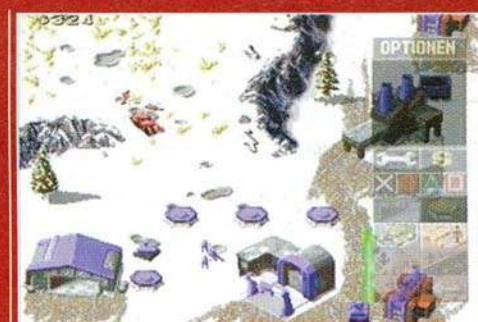
Nach wie vor faszinierend ist die gesamte Inszenierung der Einsätze.

Mit Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt wurde für die Strategen unter den Computerspielern ein neues Kapitel der Softwaregeschichte aufgeschlagen. Galten bis dato Strategiespaß und Spielatmosphäre als schwer vereinbare Attribute, so zog der Ausnahmetitel gerade durch

die professionelle Inszenierung in Verbindung mit einem mitreißenden Gameplay und glänzender Steuerbarkeit ganze Heerscharen von Spielern in den Bann. Das Genre der Echtzeit-Strategiespiele war geboren. In den darauffolgenden exzessiven Spielorgien wurden dann allerdings nach und nach doch einige kleinere Schwachpunkte des Spieleklassikers deutlich, denen sich die Entwickler in der Fortsetzung, die im November endlich auch für die PlayStation erscheinen soll, neben nicht unerheblichen grafischen Verfeinerungen besonders angenommen haben. Eine Vielzahl zusätzlicher Kampfeinheiten wie Wachhunde, Sanitäter, Minenlegefahrzeuge und Spione sorgt für noch größere spielerische Möglichkeiten und Abwechslung unter stärkerer Einbeziehung von Luft- und Seekrieg in den 28 Missionen der Auseinandersetzung zwischen den Sowjets und den Alliierten. Abgesehen von den gewohnten Materialschlachten, die sich beim Angriff auf die befestigte gegnerische Basis unweigerlich in der ein oder anderen Mission ergeben, wartet der Nachfolger auch mit zahlreichen kurzweiligen Auftragsmissionen auf, bei denen ein überlegtes taktisches Vorgehen vonnöten ist. Außerdem wurde die Computerintelligenz, die im ersten Teil noch für einige Lachnummern sorgte, verbessert und der Schwierigkeitsgrad ist variabel. Wie sich Command & Conquer: Alarmstufe Rot



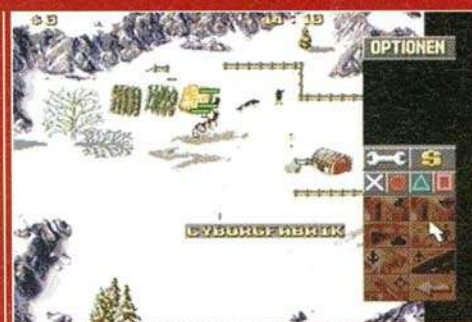
Mehrere Einheiten können bequem zu einer Einsatzgruppe zusammengefaßt werden.



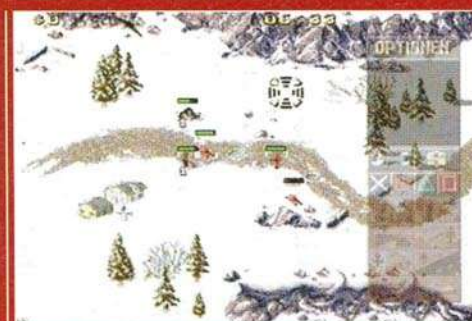
In vielen Missionen stellt der Aufbau einer verteidigungsfähigen Basis die erste Herausforderung dar.



Unter Zeitdruck macht sich unsere Einheit auf zur Verfolgung eines feindlichen Agenten.



Im Bauernhof werden einige unserer Infanteristen gefangengehalten.



Die blitzschnellen Kampfhunde sind für Infanteristen brandgefährlich.



Luftinheiten spielen eine größere Rolle als im Tiberiumkonflikt.

im Vergleich zu den heute erhältlichen, hochkarätigen Konkurrenzprodukten schlägt, erfährt Ihr im Test in der nächsten Ausgabe. Schön wäre, wenn es den Entwicklern noch gelänge, bis dahin eine, den Spielspaß nochmal enorm fördernde, Speicheroption auch während den Missionen und eventuell sogar eine Zwei-Spieler-Funktion aus dem Hut zu zaubern.

information

- Genre:Echtzeit-Strategie
- Spieler:1
- Hersteller:Virgin Interactive
- Entwickler:Westwood Studios
- Testmuster:Virgin Interactive
- Erhältlich ab:November

EINIGE DINGER SIND
SIE BESO

KOEI

Laguna
VIDEO GAMES

ES WERT,
ANDERS ZU SCHÜTZEN.



三國無雙
DYNASTY WARRIORS™

Das Beat'em-Up mit dem einzigartigen Verteidigungssystem.



play **PLAYSTATION** und
GT Interactive präsentieren:

G e w i n n s p i e l



P A R T O N E



2x Abe's Odyssey
PlayStations

1

Schickt eine Postkarte an:
play **PLAYSTATION**
Stichwort: „Aktion Schöner Zocken (part one)“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen,
Einsendeschluß ist der 10. November 1997,
die Gewinner werden in Ausgabe 12/97 bekanntgegeben.



Point Blank

Claudia Sontheim



Um den Apfel mit nur einem Schuß zu treffen, sind Eure Fähigkeiten als Scharfschütze gefragt.



Auf GunBullet Island durchleben die beiden Helden eine Abenteuerreise.

Zusammen mit dem Edel-Lightgun-Shooter Time Crisis bringt Namco im November die G-con 45 heraus, eine hochwertige Lightgun, die allerdings bisher auch nur bei diesem Spiel einsetzbar ist. Um den Kauf des Sets schmackhaft zu machen, stellt der Hersteller weitere, für die hauseigene PlayStation-Wumme kompatible Titel in Aussicht. Point Blank, das in Japan unter dem Titel GunBullet erschienen ist, ist nun das erste der versprochenen Folge-

spiele und, völlig im Gegensatz zu Namcos Pendant zu Virtua Cop, besteht bei diesem Spiel keine Indizierungsgefahr. Das Brutalste, was Euch hier zugemutet wird, sind wehrlose Pappkameraden, die Ihr abschießen müßt, möglichst ohne deren Geiseln oder harmlose Passanten zu erwischen. Daneben wartet Point Blank mit zahlreichen weiteren witzigen Aufgaben auf. So kann man à la Wilhelm Tell dem virtuellen Kameraden einen Apfel vom Kopf schießen, auf der Jagd nach einer Mücke die gesamte Zimmereinrichtung im Hintergrund zerdeppern, Luxuslimousinen zusammenballern, ein UFO zerstören, die Erde vor herannahenden Meteoriten erretten, an einem Tontaubenschießen teilnehmen, etc. Je nach Auftrag muß man sich als Scharfschütze bewähren, schnelles Reaktionsvermögen beweisen oder auch einfach nur einen schnellen Zeigefinger besitzen. Im Arcade-Modus sind, auch angepaßt an die eigenen Schießfähigkeiten, jeweils 16 der kurzen Missionen zu bewältigen, um nach Möglichkeit einen neuen High Score zu erzielen. Die dafür nötigen Schießkünste können in einem der zahlreichen Trainingsmodi erworben werden. Darüber hinaus hat Point Blank mit mehre-

ren Mehr-Spieler-Modi echtes Party Game-Potential und besitzt nicht zuletzt einen interessant anmutenden Quest-Modus, der die beiden Spielhelden auf GunBullet Island verschlägt. Wie es ihnen dort am besten gelingt zu überleben und ob dieser garantiert jugendfreie Lightgun-Shooter sein Geld wert ist, verrät der Test in einer der nächsten play-Ausgaben.



Durch den Abschluß der Geier rettet Ihr Eure Kameraden.



Einer der brutalsten Aufträge: der Kampf gegen Papp-Ninjas.



In einer Bonus-Stage kann der Punktestand deutlich aufgebessert werden.



Mehrere Mehr-Spieler-Modi machen Point Blank besonders als Party Game attraktiv.

information

- Genre:Lightgun-Shooter
- Spieler:1-2
- Hersteller:Namco
- Entwickler:Namco
- Testmuster: .ACME the game company
-(Tel.: 0221/2408800)
- Erhältlich ab:Januar



Shiny

ENTERTAINMENT



Laguna
Design
Center
1088

Martin Weidner

THE TINY TEAM

Dave Perry ist 16-Bit-Jüngern seit Jahren ein Begriff, zählen doch Cool Spot, Global Gladiators und Aladdin zu den Frühwerken des Shiny-Gründers. Mit Earthworm Jim glückte Shiny Entertainment auf Anhieb ein breiter Verkaufserfolg, zwei weitere Teile sowie eine TV-Show und eine Spielzeugserie sollten folgen. Nach einem Seitensprung in die Welt der PC-Spiele kehrt Shiny Entertainment mit Wild 9, Fly By Wire, Sacrifice, Earthworm Jim 3D, Messiah und der PlayStation-Umsetzung von MDK wieder zu den Wurzeln zurück. play unterhielt sich mit dem Wahlkalifornier über Shiny, Gamedesign, die Messiah-Engine und Ken Kutaragi.

„Die PlayStation ist zu viel mehr fähig, als man bisher zu sehen bekam.“

Dave Perry, President Shiny Entertainment

Im Gespräch mit Dave Perry, President Shiny Entertainment

play: Shiny ist zur Zeit sehr beschäftigt...

Dave Perry: Ja, wir sind momentan wirklich sehr beschäftigt. Wir haben zur Zeit Messiah in Arbeit, Wild 9, Fly By Wire und MDK PlayStation, und wir haben ein Team in Schottland, das an Earthworm Jim 3D arbeitet, das ich überprüfen muß. Ich designe es nicht selbst, aber ich überprüfe es, genauso wie MDK PlayStation. Das ist die Art, wie wir mit unseren Lizenzen umgehen. Wir hatten einfach nicht genug Leute, um selbst einen neuen Earthworm Jim-Teil zu machen, weil wir so sehr mit anderen Projekten beschäftigt sind. Unsere Teams sind außerdem sehr klein. MDK wurde bspw. von 5 Leuten designt, Messiah wird ebenfalls von 5 Leuten gemacht, und diese betreuen sowohl die PC- als auch die PlayStation-Version. Wenn man sich dagegen Final Fantasy VII vor Augen hält, hier arbeiteten 200 Leute an einem Spiel. Es ist wirklich ein winziges Shiny-Team. Wir haben nur 25 Angestellte. Es passen vielleicht 32 Leute in unser Gebäude, aber das war's dann auch schon. Darüber hinaus möchten wir nicht expandieren. Ich versuche einfach, die talentiertesten Leute anzuwerben; und wenn man wirklich talentierte Mitarbeiter findet, neigen diese ohnehin dazu, genauso viel wert zu sein wie zwei oder drei normale Angestellte.

play: Wie fing alles an mit Shiny?

Dave Perry: Eigentlich bin ich ja Ire. Nach Amerika ging ich bereits vor fast sechs Jahren. Zuvor designte ich u.a. Spiele wie Cool Spot, Global Gladiators und Aladdin, bis ich mich eines Tages entschloß, eigene Charaktere zu entwickeln, und gründete daraufhin Shiny. Wir designten Earthworm Jim, das ein ausgesprochener Erfolg wurde. In den USA wurden über 1 Million Exemplare an den Mann gebracht. Daraufhin folgten die TV-Show, die Spielzeugserie, Earth-

worm Jim 2 und die Special Edition. Ursprünglich hatten wir sogar geplant, für das N64 zu entwickeln, wollten aber das 64DD als Medium verwenden. Nintendo kündigte an, das 64DD auf der '95er Shoshinkai-Messe vorzustellen, also besuchte ich die Messe, aber es wurde wider Erwarten nicht vorgestellt. Als ich nach Kalifornien zurückkehrte, sagte ich deshalb zu meinen Jungs „OK, es war doch nicht da. Dann machen wir MDK halt für den PC“. Das Problem mit MDK PC war, daß wir eigentlich mehr ein Konsolenteam sind. Wir dachten, daß sich das Spielprinzip viel mehr für eine Konsole anbieten würde als für den PC. In der Zwischenzeit fingen wir an zu expandieren und begannen mit der Arbeit an Wild 9. Darauf folgten Fly By Wire und Messiah, und wir haben noch einen weiteren Titel in der Mache, Sacrifice, der für mich das erste, räumlich wirklich offene Multi Player-Spiel darstellt.

play: Wovon handelt Messiah?

Dave Perry: Der Spieler steuert hier einen kleinen Engel, der vom Himmel gesandt wurde, um die Welt zu retten. Die Welt der Zukunft ist nämlich abscheulich. Er ist allerdings etwas dick geraten und auch nicht gerade fit, d.h., wenn er mit seinen Flügeln schlägt, kann er nur ein kleines bißchen vom Boden abheben und landet gleich wieder. Er kann aber in die Körper vieler anderer Charaktere im Spiel schlüpfen, sich deren Fähigkeiten einverleiben und sie damit als Schild oder als Tarnung mißbrauchen. Nur eine Tatsache sollte man sich stets vor Augen halten: Man darf sich nicht in einem fremden Körper aufhalten, wenn dieser gerade im Begriff ist zu sterben. Ziel des Spiels ist es, buchstäblich, in viele, viele Körper zu schlüpfen, um sie alsbald wieder abzustreifen und wegzuerwerfen. Messiah läßt sich in kein festes Genre pressen.

The games to come

MDK	PlayStation
Wild 9	PlayStation
Messiah	PlayStation
	PC
Fly By Wire	PlayStation
Sacrifice	PlayStation
Earthworm Jim 3D	PlayStation
	Nintendo 64



play: Wie könnte man es denn umschreiben?

Dave Perry: Es ist andererseits sehr be-
klemmend. Wenn z.B. ein Typ in einem
Raum hinter einer Wand nur darauf lauert,
den Spieler auszuschalten, ein weiterer Kerl
hier steht und die Tür bewacht und man
selbst den Raum betritt und diesen Wächter
erschießt, dann gerät der Typ, der sich hin-
ter der Wand verborgen gehalten hatte, völ-
lig außer sich, weil er sein Freund war. Es
existiert eine Verbindung, eine Kommunika-
tion, weißt Du?

**play: Eine gewisse Interaktion zwischen
den Charakteren...**

Dave Perry: Genau. Was man hätte tun
sollen, ist, den Raum zu betreten und dem
Typen ins Bein zu schießen. Er wäre auf
dem Boden zusammengesackt und hätte
sich vor Schmerzen gekrümmt. Sein Freund
wäre aus seiner schützenden Deckung her-
vorgekrochen und auf ihn zugelaufen, um
ihn in Sicherheit zu bringen. Dann hätte
man auch ihn unter Beschuß nehmen kön-
nen. Wir arbeiten an etlichen Lösungsmög-
lichkeiten für ein und dasselbe Problem.
Einige Spieler werden diese herausfinden,
andere wieder nicht, aber darauf kommt es
gar nicht an. Der Grundgedanke liegt darin,
dem Spieler Dinge zu ermöglichen, die
zwar nicht unbedingt für den Lösungsweg
erforderlich sind, ihn aber erleichtern kön-
nen. Das Gameplay ist ausgesprochen
nicht-linear, und die Gegner sind alle intelli-
gent. Wenn 100 Leute Messiah spielen, wer-
den alle 100 ein anderes Spiel erleben. Wir
tüfteln gerade an dieser CPU-Intelligenz,
und ich weiß noch nicht genau, ob sie so
funktionieren wird, wie wir sie uns vorstel-
len, es hat ja auch vorher noch niemand
etwas derartiges gewagt, aber wir glauben,
daß es möglich ist.

**play: Was ist das Besondere an der 3D-
Engine von Messiah?**

Dave Perry: Wir verfolgen die Auslas-
tung der PlayStation mit. Wir beobachten
ganz genau, was in der PlayStation gerade
vorgeht. Wenn die PlayStation z.B. meint
„Ich kann noch 500 Polygone mehr darstel-
len“, dann reagiert die Messiah-Engine
„Wirklich? OK“ und spendiert den Charak-
teren 500 weitere Polygone. Diese Abfrage
findet während jedes einzelnen Frames statt.
Die PlayStation wird ständig zu 100% aus-
gelastet. Wenn etwas Einschneidendes ge-
schieht, wie z.B. eine massive Partikel-
explosion, und die PlayStation jetzt eigent-
lich in die Knie gehen müßte, rührt sie sich
„Oh, oh, jetzt ist gerade eine gewaltige
Explosion passiert. Ich brauche jetzt unbe-
dingt wieder von allen 50 Polygonen zurück“.
Genau hier greift die Messiah-Engine und
zieht von allen Charakteren 50 Polygone
ab. Das mag jetzt vereinfacht klingen, weil
man versucht sein könnte zu glauben, daß
einfach nur 50 Polygone abgezogen wer-
den. Das Problem liegt aber in Wirklichkeit
darin, daß es, wenn man einfach 50 Polygone



abzieht, mathema-
tisch gesehen bedeu-
ten würde, daß z.B.
die Nase einer Figur
auf einmal wegfällt.

Mit dieser

Technologie sind wir in der Lage, die
Anzahl der Polygone dahingehend zu redu-
zieren, daß der Spieler es gar nicht mitbe-
kommt, d.h., wir stehlen die Polygone z.B.
aus dem Unterarm oder dem Rücken einer
Figur. Bei einem Modell, das aus 800
Polygonen besteht, können wir bis zu 300
Polygone weglassen, ohne daß man es
bemerkt. Erstaunlich, nicht wahr? Die
Charaktere wirken dadurch viel plastischer
und weicher. Sämtliche Programmierer auf
der Welt planen diesen Schritt, sie haben
ihn nur bisher noch nicht getan. Wir haben
unsere 3D-Engine auf der ECTS-Messe vor-
gestellt, viele werden versuchen auf der
nächsten ECTS etwas ähnliches zu zeigen.
Wir haben aber bereits den nächsten Schritt
getan. Wenn man sich die heutigen Spiele
ansieht, fällt einem auf, daß die Beine der
Charaktere hölzern wirken. Sie bewegen
sich mit, während man sich bewegt, aber im
Grunde sind sie hart wie Stein. Wir haben
die Haut und die Muskeln in unsere 3D-
Animation miteinbezogen, d.h., wenn man
sich bewegt, spannen die Muskeln wirklich
an und die Kleidung bewegt sich mit. Die
Charaktere wirken dadurch viel realistischer.
Diese Verformungstechnik werden andere
Entwickler noch nicht auf der nächsten ECTS
zeigen können.

play: Wie ist Euch das gelungen?

Dave Perry: Wir haben einen neuen
Programmierer aus Dänemark angeheuert,
Michael „Saxs“ Person. Saxs fing an, mit
der PlayStation zu arbeiten, ohne sich mit
den Handbüchern auseinanderzusetzen. Er
programmierte die PlayStation direkt, d.h.,
in Assembler, nicht in einer Hochsprache.



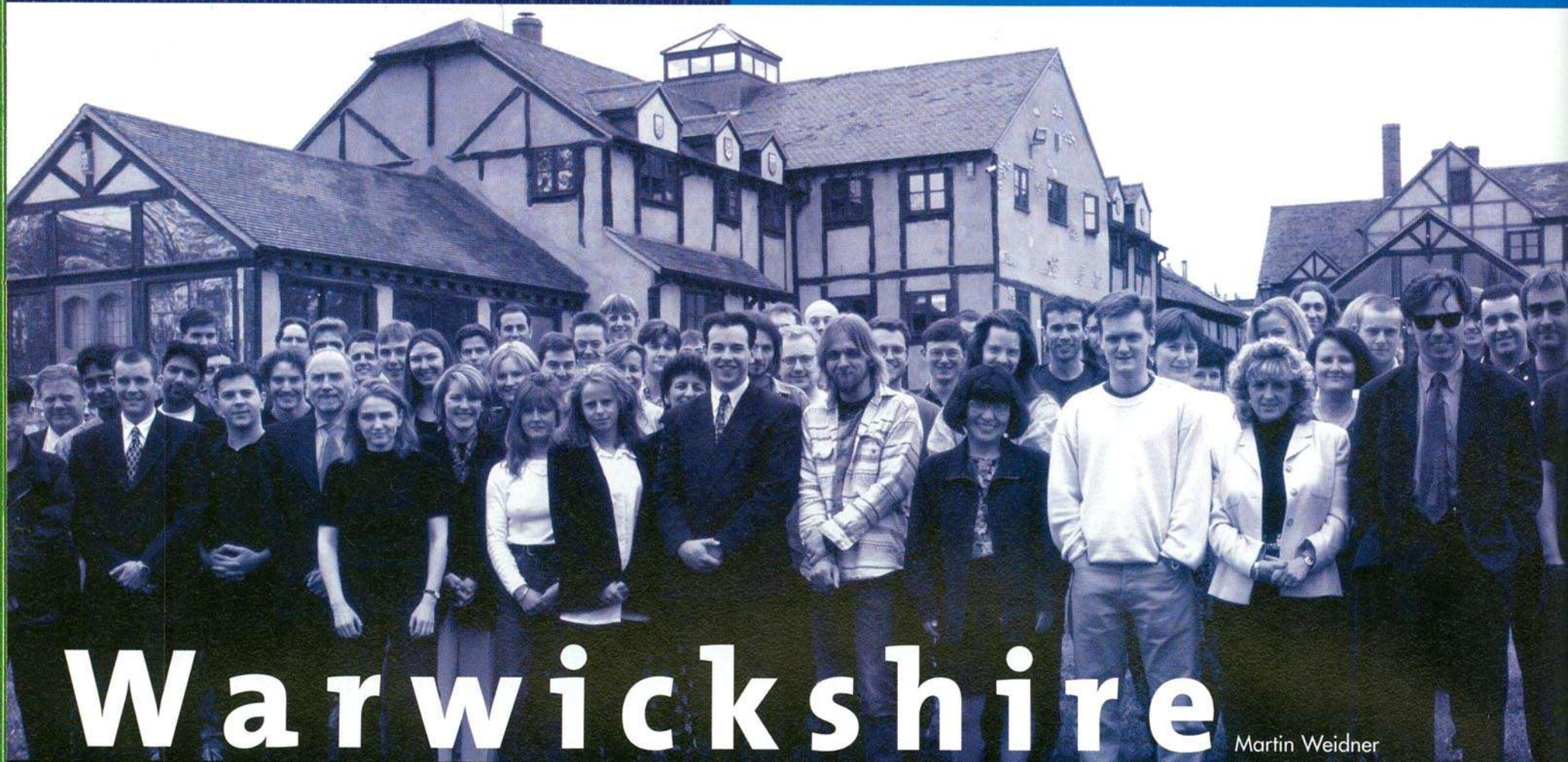
Als wir feststellten, daß sein Programmcode
sechsmal so schnell war wie jeder Code, der
uns bisher unter die Finger gekommen war,
fiel es uns wie Schuppen von den Augen.
Wir haben noch einige andere PlayStation-
Titel in der Entwicklung. Bei einem verwar-
fen wir die 3D-Engine, denn sie war uns
einfach nicht mehr schnell genug, nachdem
uns Saxs das verborgene Hardwarepotential
vor Augen geführt hatte. Ich glaube, daß
viele Teams im kommenden Jahr die Hard-
ware direkt ansprechen werden. Die Play-
Station ist zu viel mehr fähig, als man bisher
zu sehen bekam. In einem Interview meinte
Ken Kutaragi, der Designer der PlayStation,
daß niemand bisher zu Gesicht bekommen
habe, wozu die PlayStation wirklich fähig
sei, und ich glaube, er hat recht. Die Techno-
logie, an der wir arbeiten, mag wie ein
Schwindel aussehen, vorberechnet, aber
alles, was man hier sieht, läuft in Echtzeit
auf einer PlayStation. Bis Januar werden wir
voraussichtlich eine spielbare Version vorlie-
gen haben. Mit Messiah versuchen wir die
Meßlatte nach oben zu setzen, und es wird
viele beeindrucken, daß dieses Spiel auf der
Sony PlayStation machbar ist.

**play: Vielen Dank für das Interview,
Dave.**

Fly By Wire

Shiny ist von Sonys Dual Analog Controller derartig begeistert, daß sie
die Steuerung in ihrem neuen Spiel Fly By Wire eigens auf die 3D-Sticks zuschneiderten. Der
Spieler steuert hier einen Modellhubschrauber in einer 3D-Landschaft. Entwickelt von lediglich
1 1/2 Leuten, d.h. einem Full-time Programmierer und einem Designer, der nebenbei andere
Projekte betreut, setzt Fly By Wire statt auf Action pur auf spektakuläre Flugstunts und perfektes
Timing, um die Motivation des Spielers und seinen
Punktestand immer mehr in die Höhe zu treiben. Das
Shiny-Team selbst spielt Fly By Wire äußerst ausgiebig:
während der Mittags-
pausen, nach Feierabend,
auf dem Weg zum Klo,
wenn Dave zu Interviews
nach Europa jettet usw.
Ungewöhnlich, um nicht zu
sagen, originell.





Warwickshire Martin Weidner ein zweischneidiges Schwert?

Für Nintendo sicherlich! Ist in Warwickshire doch nicht nur Rareware, einer ihrer treuesten Mitstreiter, beheimatet, sondern auch eine Firma, die Nintendo of America verklagte und ... gewann. Eine Firma, die ohne Lizenz Cartridges für Segas Konsolen produzierte, die am Tiefstand des 16-Bit-Marktes Gewinne einfuhr und die mit nur drei PlayStation-Titeln in ihren jeweiligen Genres Maßstäbe setzte.

Codemasters - von Anfang an

1986 Richard und David Darling rufen Codemasters ins Leben. Chairman der Firma wird ihr Vater Jim.

1987 Mit BMX Simulator, einem ihrer ersten Spiele, übernimmt Codemasters auf Anhieb die Führungsposition in den britischen Charts. BMX Simulator bleibt über zwei Jahre in den Top 20.



1990 Codemasters entwickelt das Game Genie, das erste Schummelmodul für das Nintendo NES. Auf der Chicago CES wird ein Talentsucher von Lewis Galoob Toys auf die Briten aufmerksam und vermittelt einen Marketing- und Publishing-Deal für den US-Markt. Nintendo of America ist von dem Produkt aber alles andere als angetan und erwirkt eine einstweilige Verfügung. Lewis Galoob Toys und Codemasters geben wider Erwarten nicht klein bei, sondern ziehen vor Gericht und gewinnen. Das Game Genie avanciert in den Staaten zum



Im Gespräch mit Richard Darling

Design Director Codemasters

play: Welches Ereignis in der Geschichte von Codemasters ist Dir am meisten zu Herzen gegangen?

Richard Darling: 1994 sahen wir uns gezwungen acht Projekte auf Eis zu legen. Das ist mir persönlich sehr nahe gegangen, da wir Stellen abbauen mußten und bereits eine Heidenarbeit und viel Geld in die Produkte investiert hatten. Es war aber nicht zu vermeiden, denn wir waren nicht davon überzeugt, daß diese Spiele innovativ genug oder deren Produktqualität gut genug war, um im Markt Erfolg zu haben. Es war damals einfach eine sehr schwierige Zeit.

play: Codemasters stellt eine der wenigen Firmen dar, die ihre eigenen Module für Segas Konsolen fertigten, und profilierte sich zudem als Peripherieanbieter. Werdet Ihr in absehbarer Zeit wieder einige neue Zubehörartikel auf den Markt bringen?

Richard Darling: Wir verfügen zwar über das erforderliche Know-how Hardwareprodukte zu entwickeln und haben dies in der Vergangenheit mit NES-, Mega Drive-, Game Gear- und Master System-Cartridges und dem Game Genie auch erfolgreich bewiesen, aber wir konzentrieren unsere Ressourcen bevorzugt darauf, die bestmögliche Software zu entwickeln. Die Entwicklung und die Fertigung von Cartridges ermöglichte es uns seinerzeit, unsere eigenen Spiele zu produzieren. Die damalige Situation stellt sich uns heute aber nicht mehr dar. Wir glauben nicht, daß wir uns unter den gegenwärtigen Bedingungen, die uns Sony, Sega und Nintendo einräumen, eines Tages gezwungen sehen würden, das gleiche noch einmal zu tun. Das Game Genie war eine einmalige Chance, die wir uns nicht entgehen lassen wollten.



play: Codemasters' Erfolg in den Neunzigern gründete sich auf sehr wenige Titel. Wie wichtig für deren kommerziellen Erfolg war es, Lizenzen, wie z.B. Pete Sampras, Brian Lara oder Jonah Lomu, an Land zu ziehen?

Richard Darling: Wir haben uns mit Sicherheit auf sehr wenige Titel konzentriert, und der Anteil, die ein Erfolg wurden, ist um einiges höher als bei jedem anderen Publisher, den ich kenne. Der Grund liegt darin, daß wir glauben, daß Kunden nur dann ein Spiel kaufen, wenn sie davon überzeugt sind, daß es wirklich das Nonplusultra ist. Deshalb macht es keinen Sinn Spiele zu produzieren, die nicht zum Zeitpunkt ihrer Veröffentlichung, wenigstens in ihrem jeweiligen Genre, den besten Vertreter darstellen. Bei einigen Titeln kann eine Lizenz sehr hilfreich sein, um dieses Ziel zu erreichen. Unser aktueller Titel TOCA Touring Car Championship bspw. basiert auf einer Lizenz der TOCA, dem Dachverband des Motorsports in Großbritannien. Deshalb konnten wir dieses Spiel sehr authentisch gestalten. Wir holten uns Tips von echten Rennfahrern ein und erhielten Zugang zu Telemetriedaten, die

sondern auch einen Titel, der dieser Sportart gerecht wird. Die TOCA-Lizenz war wichtig für uns, und wenn wir eine Lizenz finden, die zur Qualität eines Spiels beiträgt, werden wir sie natürlich auch weiterhin an Land ziehen.

play: Die meisten der früher unabhängig fungierenden britischen Publisher, wie Gremlin Interactive, SCi und Ocean, gingen an die Börse, fusionierten oder veräußerten ihre Anteile an andere Firmen. Codemasters ist noch eine der letzten Bastionen unabhängigen britischen Spielepublishings. Weshalb?

Richard Darling: Die meisten Publisher gehen an die Börse, fusionieren oder veräußern ihre Anteile, um im Geschäft bleiben zu können. Eine Firma, die verhältnismäßig viele Flops veröffentlicht, wird mit wenigen, wirklich erfolgreichen Titeln allein nicht profitabel genug sein, ihr Wachstum zu finanzieren. Wir waren in der glücklichen Lage, nur sehr wenige Flops produziert zu haben und sahen uns deshalb einfach nicht gezwungen auf externe Hilfe zurückzugreifen, um unsere Expansionspläne zu verwirklichen.

play: Was ist der größte Unterschied zwischen Codemasters heute und Codemasters vor vielen Jahren, als Du die Firma mitgegründet hast?

Richard Darling: Der Hauptunterschied ist das Ausmaß an Arbeitsaufwand und Fachkenntnissen, die vonnöten sind, um ein Spiel zu produzieren. 1986 schrieb ich innerhalb von 6 Monaten den BMX Simulator, der Grafiker, James Wilson, benötigte für seinen Part nur 3 Monate, der Musiker sogar nur 2 Wochen; alles in allem weniger als 10 Mannmonate. Unser aktueller Titel, TOCA Touring Car Championship, verschlang dagegen allein 13 Mannmonate für das

viertmeistverkauften Spielzeug in diesem Jahr und wurde bis heute 1,4 Millionen mal verkauft, auch für andere Systeme. Dem CD Games Pack, einer Spielesammlung für den Commodore 64 und den Sinclair ZX Spectrum, bleibt der breite kommerzielle Erfolg jedoch versagt, da nur sehr wenige Anwender einen CD-Player besitzen.



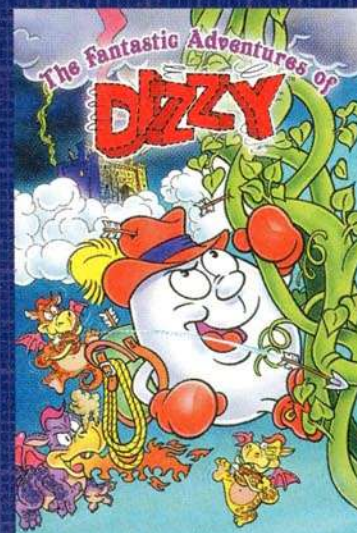
1991

Die Zusammenarbeit mit Lewis Galoob Toys trägt weitere Früchte. Codemasters lizenziert deren Spielzeugautos und taufte Andrew Grahams Californian Buggy Boys kurzerhand in Micro Machines um. Ursprünglich für das Nintendo NES designt, setzt Codemasters Micro Machines in den darauffolgenden Jahren in sechs Varianten für alle gängigen Formate um und verkauft weltweit über 1,3 Millionen Exemplare.



1992

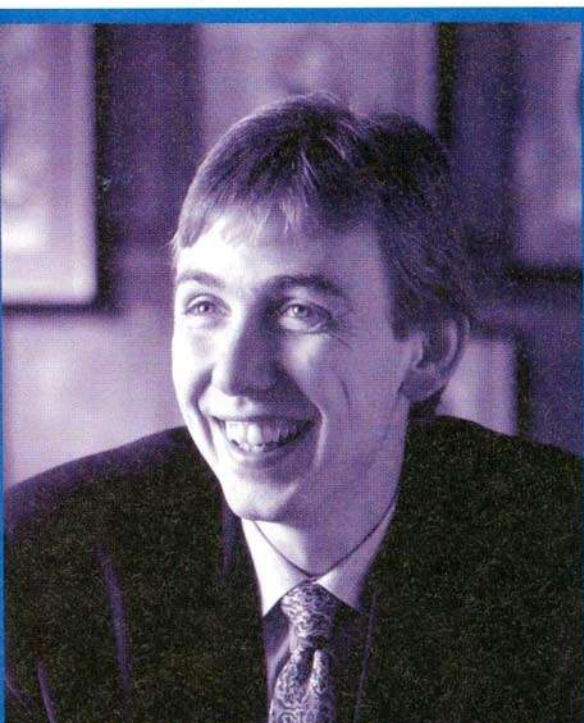
The Fantastic Adventures Of Dizzy erscheint für das Nintendo NES. Die Dizzy-Serie wird wie die Micro Machines-Lizenz ein Millionenseller. Als Codemasters in



ihrer Cartridge-Fabrik C.M. Electronics hingegen damit beginnt, ohne Lizenz Micro Machines- und The Fantastic Adventures Of Dizzy-Module für das Mega Drive zu produzieren, werden die Briten unmittelbar vor deren Veröffentlichung von Sega Enterprises vor Gericht zitiert. Der offizielle Ausgang des Verfahrens ist unklar, Fakt ist aber, daß Codemasters weiterhin in Eigenregie Cartridges für Segas 8- und 16-Bit-Konsolen herstellt.

1993

Mit dem Aladdin Deck Enhancer veröffentlicht Codemasters einen Adapter für das Nintendo NES, der alle Extrafeatures eines Moduls in sich vereint und es damit ermöglicht, Cartridges deutlich kostengünstiger zu produzieren und anzubieten.



„Mit der hohen Framerate in TOCA Touring Car Championship, die bei 25-30 fps liegt, der realistischen Grafik, den unterschiedlichen Wetterbedingungen, dem Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus und den bis zu 16 Fahrzeugen gleichzeitig auf dem Screen glauben wir, daß wir die PlayStation bis an ihre Grenzen getrieben haben.“

Richard Darling, Design Director Codemasters

im Laufe von Testfahrten aufgezeichnet wurden, sowie zu den Originalstrecken, -fahrzeugen usw.. Ein Spieler, der sich für Tourenwagen interessiert, will nicht nur einen erstklassig spielbaren Titel,

Design, 111 für den Code und weitere 52 für die Grafik; summa summarum 176 Mannmonate bzw. 16 Mannjahre - ein gewaltiger Unterschied.

1994

Codemasters' bis dato jüngster Peripherieartikel, die J-Cart, ein im Cartridge integrierter Vier-Spieler-Adapter, kommt für das Mega Drive auf den Markt. Die J-Cart erscheint gerade zur rechten Zeit, da Segas und Electronic Arts' separat erhältliche Mehr-Spieler-Adapter zum damaligen Zeitpunkt nicht miteinander kompatibel waren. Der 16-Bit-Markt erreicht Ende '94 seinen Tiefstand. Codemasters sieht sich gezwungen acht Titel auf Eis zu legen und 20 Mitarbeiter zu entlassen, fährt aber auch in diesem Jahr, im Gegensatz zu vielen anderen Publishern, Gewinne ein.



1996

Einige Teammitglieder der Micro Machines 2-Designer Supersonic kehren Codemasters den Rücken, gründen das Entwicklungsstudio Merit Studios Europe und programmieren einen dreisten Micro Machines-Clone, der über Mindscape unter dem Titel Supersonic Racers auf den Markt kommt. Ein Jahr später zeichnet dasselbe Team unter neuem Label (Eutechnyx) für Total Drivin und Motor Mash für Ocean bzw. Supersonic Racers 2XS für Mindscape verantwortlich. Der Designer der allerersten Micro Machines-Version, Andrew Graham, nimmt als Producer und Lead Programmer die Arbeit an Micro Machines V3 auf. Mit Sampras Extreme Tennis erscheint schließlich Codemasters' erstes PlayStation-Spiel.



prapas Extreme Tennis erscheint schließlich Codemasters' erstes PlayStation-Spiel.

1997

Micro Machines V3 wird von Fachpresse und Publikum gleichermaßen begeistert aufgenommen. Kurz darauf folgt Jonah Lomu Rugby. Dave Thompson, der an Sampras Extreme Tennis und Brian Lara Cricket 96 mitwirkte, verläßt die Firma und gründet das Label Smart Dog. UBI Soft sichert sich die Publishing-Rechte an sämtlichen Smart Dog-Produkten. Als erstes Spiel ist Tennis Arena geplant. Auf der Londoner ECTS kündigt Codemasters ihr erstes realistisches Rennspiel an: TOCA Touring Car Championship. Als Producer wurde Gavin Raeburn verpflichtet, der zuvor bei Psygnosis



als Producer von Formel 1 auftrat. Codemasters gründet ein weiteres Entwicklungsstudio in London und eröffnet Anfang Oktober eine Niederlassung in Deutschland. Bis Jahresende werden 60 neue Mitarbeiter eingestellt. Für 1998 sind neben Colin McRae World Rally u.a. eine Boxsimulation und ein Fußballmanager geplant, sogar ein N64-Titel ist im Gespräch.

play: Glaubst Du, daß TOCA Touring Car Championship Eure größte Stunde, die Micro Machines-Serie, übertreffen könnte?

Richard Darling: Micro Machines V3 zielte auf „Maximum Multi-Player Racing“ ab. Dieses Ziel haben wir, glaube ich, auch erreicht. Mit TOCA Touring Car Championship beabsichtigen wir hingegen, das beste Motorsport-Rennspiel auf die Beine zu stellen, d.h., die beiden Titel lassen sich kaum vergleichen. TOCA Touring Car Championship ist aber mit Sicherheit unser bisher bestes Spiel, wenn man sich die Produktqualität, die Atmosphäre, die Liebe zum Detail und die Langzeitmotivation vor Augen hält. Wir haben einige außergewöhnlich talentierte Entwickler für dieses Projekt an Land gezogen und ihr Werk hat es uns ermöglicht, Dinge zu tun, die wir vorher nicht hätten tun können. Das Modell für die Fahreigenschaften z.B. wurde von einem Diplomphysiker erstellt, der seine Fachkenntnisse einbrachte und Animation, Interaktion und Kollisionen in Präzisionsarbeit erarbeitete. Etwas derartiges habe ich noch nirgends gesehen.

play: Wer verbirgt sich hinter TOCA Touring Car Championship?

Richard Darling: TOCA Touring Car Championship war die Arbeit einer gesamten Gruppe, die als geballtes Designteam, dem ich vorstand, begann und zu einem großen und sehr engagierten Haufen Entwickler erstarkte, der von einem unserer versiertesten Producer, Gavin Raeburn, geleitet wurde.

play: Was bedeutet...

Richard Darling: ... daß TOCA Touring Car Championship das beste Motorsport-Spiel wird! Wir glauben, daß Tourenwagen sich vier mehr für ein Spiel anbieten als andere Motorsportarten wie z.B. die Formel 1. Die Rennen sind kürzer (vergiß Pitstop-Strategien!), der Pulk ist dichter beieinander und

der Kontakt zwischen den Wagen heftiger. Wir haben alle packenden Elemente des realen Sports in das Spiel übertragen. TOCA Touring Car Championship spielt sich völlig anders und ist viel fesselnder als andere Rennspiele. Das liegt zum einen daran, daß man in einem Pulk von Fahrern unterwegs ist und diese ausbrechen, um anderen Fahrern auszuweichen, sie von der Strecke abzubringen und um zu versuchen, andere mit realen Renntechniken zu überholen. Der Spieler wird dasselbe tun müssen, um sie zu schlagen. Mit der hohen Framerate in TOCA Touring Car Championship, die bei 25-30 fps liegt, der realistischen Grafik, den unterschiedlichen Wetterbedingungen, dem Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus und den bis zu 16 Fahrzeugen gleichzeitig auf dem Screen glauben wir, daß wir die PlayStation bis an ihre Grenzen getrieben haben.

play: Was glaubst Du, wie Codemasters in fünf Jahren aussehen wird?

Richard Darling: Wir expandieren zur Zeit merklich. Wir haben gerade ein neues Entwicklungsstudio in London gegründet, weitere werden folgen. Wir streben an, die Zahl der Spiele zu erhöhen, indem wir die besten greifbaren Entwickler anwerben und es ihnen mit unserer umfassenden Design- und Entwicklungsstrategie ermöglichen, Spiele zu produzieren. Ich würde es sehr begrüßen, wenn Codemasters, innerhalb der nächsten fünf Jahre, seine Reputation für bemerkenswert gut spielbare und innovative Produkte weiter stärken und mit reichlich Neuerscheinungen pro Jahr einer der großen Spielepublisher würde. Wir werden bis dahin Entwicklungsstudios in Deutschland, Frankreich und in den Staaten gründen, und wir werden unsere Spiele exakt auf diese Märkte zuschneiden.

play: Vielen Dank für das Interview, Richard.

Codemasters - The Games to come...

1997	TOCA Touring Car Championship	PlayStation
	Jonah Lomu Rugby	PC
	Pete Sampras Tennis '97	Saturn
		PC
1998	Micro Machines V3	PC
	Colin McRae World Rally	PlayStation
	Boxing (Arbeitstitel)	PC
	Fußballmanager (Arbeitstitel)	PlayStation
		PC



Tips

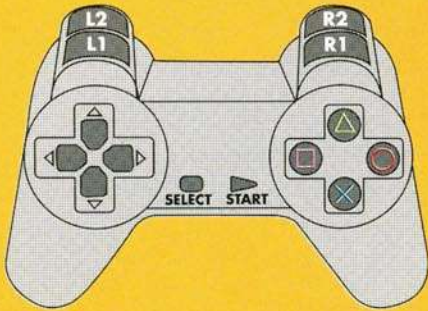
Gunter Glos

& Tricks

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

inFormation

- ◀=rechts
- ◀=links
- ◀=oben
- ◀=unten
- ◻=Quadrat
- ✕=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.

Perfect Weapon

Alle Moves:

Aktiviert den Pause-Modus und gebt R1,◻,△,○,✕ sehr schnell ein. Als Bestätigung hört Ihr Knochen krachen.

Große Köpfe:

Aktiviert den Pause-Modus und drückt die folgenden Tasten im gleichen Moment: L1+L2+R2+◀.
Als Bestätigung hört Ihr ein Stöhnen.

Anderes Outfit:

Aktiviert den Pause-Modus und drückt die folgenden Tasten im gleichen Moment: R1+R2+△+○.
Als Bestätigung hört Ihr den Charakter „No Way“ sagen.



Formel 1 '97

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Für diese Ausgabe haben wir Euch acht Paßwörter für dieses Spiel ausfindig gemacht. Gebt hierzu diese Codes als Namen eines Fahrers im Grand Prix-Modus ein und kehrt danach in den Arcade-Modus zurück.

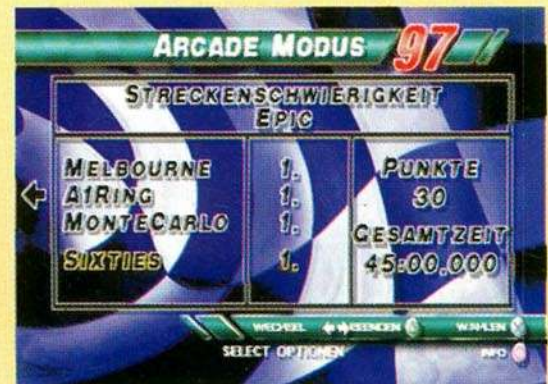
VIRTUALLY VIRTUAL

Alle Polygonmodelle des Spiels sind „flat-shaded“ und nicht mit Texturen überzogen. Die Grafik erinnert an das Sega-Spiel Virtua Racing.



TOO EASY

Im Arcade-Modus und im Time-Attack-Modus sind bei jeder Streckenschwierigkeit alle fünf Kurse sowie die Bonusstrecken als sechste Strecke von Anfang an selektierbar, die sonst erst erfahren werden müßten. Als Bonbon erscheint neben den drei normalen Schwierigkeitsstufen noch eine weitere namens Epic. Diese bietet dem Spieler zusätzlich vier Strecken zur Auswahl an.



CATS DOGS

Wenn Ihr im Arcade-Modus ein Rennen im Regen fahrt, dann regnet es Frösche >>>>>

Formel 1 '97

play CheatCard
PLAY STATION page 3

ab. Dieser Modus erinnert an Wipeout.



LITTLE WEELZ

Wenn Ihr diesen Cheat aktiviert, so werden die Reifen viermal so groß wie normal. Euer Auto sieht aus wie ein Monstertruck. Am Fahrverhalten der Wagen ändert sich nichts.



BILLY BONUS

Tippt diesen Cheat ein und Ihr erhaltet vier neue Strecken im Grand Prix-Modus zur Auswahl. Die Namen der Kurse sind Adia, Edialeda, Sunob und



>>>>>



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Formel 1 '97

play CheatCard
PLAY STATION page 2

anstatt Wassertropfen. Im Grand Prix-Modus hat dieser Cheat keinen Einfluß auf die Witterungsverhältnisse.

SWAP SHOP

Wenn Ihr diesen Cheat aktiviert, hört Ihr eine andere Hintergrundmusik und anstelle der normalen Geräusche hört Ihr vollkommen andere Sounds. Am besten kommt dieser Cheat während einer Massenkarambolage zur Geltung.

BOX CHATTER

Zwei Cartoon-Figuren namens Murray und Martin kommentieren das Rennen.



ZOOM LENSE

Die Rennwagen schrumpfen extrem zusammen und die Kamera steht in einem steilen Winkel extrem hoch über dem Kurs, als würde sie das Geschehen aus einem Helikopter begleiten. Diese Vogelperspektive ist Euch sicherlich aus Micro Machines bekannt.



PI MAN

Wenn Ihr diesen Cheat aktiviert, fahren die Rennwagen ohne Achsen und Räder. Sie sehen wie futuristische Raumschiffe aus und sondern einen transparent leuchtenden Abgasstrahl

>>>>>

Formel 1 '97

play CheatCard
PLAY STATION page 4



eine Strecke namens Sixties, die einer Rennstrecke aus den 60er Jahren entspricht. Diese Strecke könnt Ihr in schwarz-weiß mit Autos aus den 60er Jahren fahren. Über das Bild laufen

vertikale Linien, die die Bilder wie Originalaufnahmen aus der damaligen Zeit aussehen lassen.



OEAN ALESI, NEAN ALESI, PEAN ALESI, QEAN ALESI

Wenn Ihr einen der vier obigen Cheats aktiviert, erscheinen im Grand Prix-Modus vier neue Strecken wie beim BILLY BONUS-Cheat. Der Unterschied zwischen den beiden Codes ist, daß Ihr keine Rennen mit Autos der 60er Jahre fahren könnt.

Street Fighter EX Plus Alpha

Neues Spiel im Spiel

Begebt Euch im Hauptmenü auf den Menüpunkt „Practice“ und gebt hier folgende Tastenkombination ein: START, ○, ○, ○, ○, ○, ○, START. Wenn Ihr die Tasten richtig gedrückt habt, erscheint der Hinweis „Here comes a new game mode“ am unteren Bildschirmrand.

Bonus-Spiel

Geht nun in das Practicemenü und findet einen neuen Menüpunkt namens „Bonus Game“.

Vier neue Menüpunkte

Um weitere vier neue Menüpunkte erscheinen zu lassen, müßt Ihr Euch mit einer Spielfigur, ohne ein Continue zu benötigen, bis zu M.Bison durchkämpfen. Den darauffolgenden Gegner Akuma solltet Ihr mit einem K.O. oder einem Time-Out besiegen. Jetzt könnt Ihr den zweiten Spieler als Trainingspartner anwählen, die Super-Combo-Energieleiste in diesem Modus auf unendlich einstellen oder das „Super-Cancel Limit“ ausschalten. Somit fällt Euch das Wiederaufladen einfacher. Zudem ist es möglich, den „Otedama“-Modus einzuschalten, um die in der Luft getroffenen Gegner langsamer zu Boden fallen zu lassen. So könnt Ihr sie mit Schlägen leichter in der Luft halten.

Wenn Ihr während des Trainings im Expert-Modus die Combos nachmacht, erhaltet Ihr Punkte. Alle 100 Punkte wird ein versteckter Charakter freigeschaltet.

Um die zweite, dritte, vierte und fünfte Option im Menüpunkt Options Plus freizuschalten, solltet Ihr Gouki/Akuma anstelle von Vega als letzten Gegner besiegen. Um dies zu bewerkstelligen, setzt Ihr die Option „Enemy“ auf Plus-Modus im „Options Plus“-Menü und gewinnt ohne ein Continue. Schlagt ihn oder gewinnt mit einem Time-Out. Wenn Ihr das geschafft habt, schaltet Ihr folgende Optionen frei: Training Partner, Fix/Move: Der zweite Spieler kontrolliert den zweiten Charakter während des Trainings-

Modus. Der Energiebalken ist verschwunden. Diese Option ist aber nur dann verfügbar, wenn Ihr einen zweiten Controller an die PlayStation angeschlossen habt.

Super Combo Gage 3 unendlich:

Im Trainingsmodus sinkt der Combo-Energiestreifen nie unter den Wert 3.

Super-Cancel-Limit an/aus:

Combos können im Trainings-Modus sehr einfach aneinandergehängt werden, wenn Ihr diese Option ausschaltet.

Otedama an/aus:

Im Trainingsmodus halten alle Schläge, die einen Gegner im Flug treffen, diesen länger in der Luft. Ihr könnt mit ihm jonglieren.

WCW Vs. the World

Acht versteckte Kämpfer

Spielt mit einem Kämpfer der JR-Klasse (z.B. Habanero) und gewinnt alle sechs Divisionen mit dieser Spielfigur. Danach kämpft Ihr gegen einen Boss, der ein versteckter Kämpfer ist. In der WCW ist es Jeff Jarret. In einer anderen Liga sind es Major Tom, Steel Talon, Grizz Lee usw. Wenn Ihr alle sechs Divisionen durchgespielt habt, ist eine neue Division namens Super Jr anwählbar. Wenn Ihr diese Division durchspielt, ist der neunundfünfzigste von maximal 60 anwählbaren Charakteren Jaguar. Ihr könnt diesen Mann von nun an in jedem Modus außer dem League-Challenge benutzen. Spielt Ihr alle sechs Divisionen in der „Heavy-Weight“-Klasse mit z.B. Masahiro Chono durch, erscheint die „Super Heavy“-Klasse. Der Boss, den es hier zu besiegen gilt, heißt Giant. Wenn Ihr Hogan oder Sting anstatt mit der X-Taste mit der START-Taste anwählt, so kämpfen diese in einem NWO-Shirt.

Overboard!

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Levelcodes (Ein-Spieler-Modus)

Level	Faß 1	Faß 2	Faß 3	Faß 4	Faß 5	Faß 6
01	Anker	Anker	Anker	Anker	Anker	Anker
02	Galeone	Schädel	Fisch	Anker	Galeone	Anker
03	Galeone	Anker	Schädel	Galeone	Anker	Fisch
04	Schädel	Galeone	Fisch	Anker	Anker	Galeone
05	Fisch	Fisch	Anker	Galeone	Schädel	Anker
06	Schädel	Anker	Anker	Fisch	Anker	Galeone
07	Fisch	Anker	Galeone	Galeone	Galeone	Schädel
08	Anker	Fisch	Galeone	Schädel	Schädel	Fisch
09	Galeone	Schädel	Schädel	Fisch	Anker	Schädel
10	Fisch	Schädel	Anker	Fisch	Schädel	Fisch

>>>>>

Vergessene Welt Jurassic Park

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Als Ergänzung zu den Cheat-Codes der letzten Ausgabe drucken wir Euch noch einmal alle Tastenfolgen ab. Ihr erhaltet eine Menge Leben und den Zugriff auf die einzelnen Galerien.



Compsognathus:

X,X,O,Δ,□,□,□,□,Δ,□

Human Hunter:

□,□,Δ,O,X,□,□,□,□,□,Δ

Velociraptor:

X,X,O,Δ,□,□,□,□,□,Δ,O

Tyrannosaurus Rex:

X,X,O,Δ,□,□,□,□,Δ,□,Δ,□

Human Prey:

□,□,Δ,O,X,X,□,□,Δ,X,O,Δ

Compy Gallery:

X,Δ,Δ,□,□,□,□,□,Δ,O,X,O

Hunter Gallery:

Δ,X,□,Δ,O,X,□,□,□,□,□,Δ



Prey Gallery:

Δ,□,□,□,□,□,□,□,□,□,□,Δ

>>>>>

CheatCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

Overboard!

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Levelcodes (Ein-Spieler-Modus)

Level	Faß 1	Faß 2	Faß 3	Faß 4	Faß 5	Faß 6
11	Fisch	Fisch	Galeone	Schädel	Fisch	Galeone
12	Galeone	Anker	Galeone	Fisch	Anker	Fisch
13	Schädel	Schädel	Anker	Galeone	Fisch	Fisch
14	Galeone	Anker	Schädel	Fisch	Fisch	Anker
15	Schädel	Galeone	Schädel	Schädel	Fisch	Galeone
16	Galeone	Fisch	Galeone	Fisch	Galeone	Anker
17	Anker	Galeone	Fisch	Schädel	Fisch	Galeone
18	Fisch	Galeone	Anker	Schädel	Galeone	Fisch
19	Galeone	Fisch	Schädel	Anker	Anker	Schädel
20	Schädel	Galeone	Anker	Fisch	Galeone	Schädel

Vergessene Welt Jurassic Park

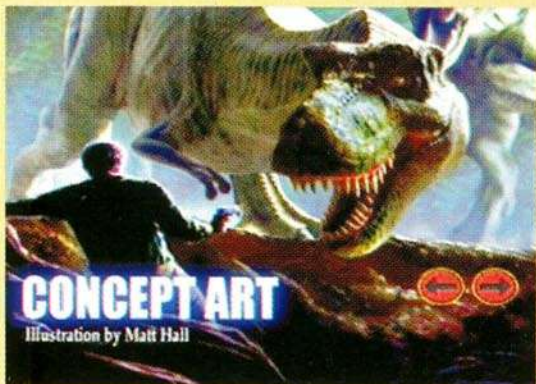
play CheatCard
PLAY STATION page 2

Raptor Gallery:

O,□,△,X,O,△,□,X,O,□,X,△

T-Rex Gallery:

△,△,O,□,△,X,△,□,□,X,△,O



Compy (59 Leben):

△,X,□,△,O,X,□,O,□,△,X,O

Raptor:

O,O,X,X,△,□,△,□,△,O,△,X

Raptor (23 Leben):

□,X,O,△,X,O,□,△,X,□,O,X

T-Rex:

□,□,△,△,X,△,△,O,O,□,X,△

T-Rex (97 Leben):

△,□,O,□,X,△,△,O,□,△,△,X

Mensch:

O,O,X,X,△,□,□,□,O,O,□,△

Mensch (23 Leben):

□,X,O,△,X,O,□,△,□,X,O,X

Mensch

(ohne Compy-Part):

△,□,△,X,X,△,△,△,X,X,□,O

Sarah (90 Leben):

△,X,△,X,O,X,□,△,△,□,O,X

Fade To Black

Platinum

Cheats

Um die nachfolgenden Cheats einzugeben, müßt Ihr zuerst ein Master-Paßwort eingeben:

□,△,O,X,O,△.

Laßt Euch nicht von der „INVALID CODE“-Meldung stören und verlaßt den Paßworteingabebildschirm mit einem Druck auf die START-Taste.



Kehrt zurück und gebt folgende Codes ein:

Unendlich Schutzschild:

□,O,O,□,△,X

Alle Zwischensequenzen ansehen:

□,X,O,△,O,X



Levelanwahl:

O,O,△,X,□,□

Wenn Ihr einen Level selektiert habt und Euch entschließt, diesen wieder zu verlassen, um in einen anderen Level zu gehen, aktiviert Ihr das Pausemenü, geht über den Menüpunkt „Resume Game“ und wählt einen anderen Level mit der O-Taste aus.

Unendlich Leben:

△,X,△,△,□,O

Wenn Ihr sterbt und mit einem neuen Leben weiterspielt, solltet Ihr kurz einmal in die Hocke gehen, um die Kollisionsabfrage wieder zu aktivieren, da Ihr sonst Probleme habt Türen zu öffnen.

Williams Arcade's Greatest Hits

Cheat

Um in jedem der guten alten Titel in ein Cheat-Menü zu gelangen, solltet Ihr eines der Spiele starten und gleich zu Beginn, bevor Ihr Euch das erste Mal bewegt habt, folgende Tastenkombination eingeben: L1+L2+R1+R2+SELECT, um in einen neuen Bildschirm zu gelangen. Drückt dieselbe Tastenfolge noch einmal, um in das Operator-Menü zu gelangen.

BOOKKEEPING TOTALS	
LEFT SLOT COINS	0
CENTER SLOT COINS	0
RIGHT SLOT COINS	3
PAID CREDITS	0
FREE MEN	0
TOTAL TIME IN MINUTES	0
TOTAL MEN PLAYED	2
TOTAL SINGLE PLAYER	0
TOTAL DUAL PLAYER	1
TOTAL CREDITS PLAYED	2
AVERAGE TIME PER CREDIT	0:00

GAME ADJUSTMENTS	
ENTER FROM SHOP	NAME
PLAY FOR 1 CREDIT GAME	0
NEW SCENE TO DATE RELEASED	YES
PERSON SELECTED	1 FREE PLAY
LEFT SLOT COINS	0
CENTER SLOT COINS	0
RIGHT SLOT COINS	0
COINS REMOVED FOR CREDIT	0
COINS REMOVED FOR BONUS CREDIT	0
PERMANENT COINS FOR NEW CREDIT	0
DIFFICULTY OF PLAY	0
LETTERS FOR HIGHEST SCORE	00
RESTORE FACTORY SETTINGS	00
CLOCK BOOKKEEPING TOTALS	00
HIGH SCORE TABLE RESET	00
WASH CYCLE	00
SET ATTRACT MODE MESSAGE	00
SET HIGHEST SCORE GAME	00

USE "PLAYER 1 MOVE" TO SELECT ADJUSTMENT
USE "PLAYER 2 MOVE" TO CHANGE THE VALUE
PRESS ADVANCE TO EXIT

Bushido Blade

Blut fließt

Besiegt Euren Gegner mit dem Broad-Sword. Wenn er am Boden liegt, stellt Ihr Euch neben ihn und postiert Eure rechte Hand so, daß sie über dem Kopf des Gegners hängt. Wenn Ihr den richtigen Winkel erwischet, seht Ihr, wie Blut aus seinem Kopf fließt.

Den Charakter mit der Pistole anwählen

Wenn Ihr die Abspanne aller Charaktere gesehen habt und den Chamara-Modus ohne Continues durchgespielt habt, wird der Charakter mit der Pistole anwählbar. Leider könnt Ihr mit ihm nur im Versus-Modus spielen. Um ihn anzuwählen, solltet Ihr den Punkt neben Kanuki aufleuchten lassen.

NHL Breakaway 98

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Cheatmenüs aktivieren

Geht in den Pause-Modus und drückt dort folgende Tastenkombination: R1,R2,○,○,R1.
Wenn Ihr Euch nicht vertippt habt, erscheinen zwei weitere Menüs namens Pete's Cheats und Pat's Cheats.



Pete's Cheats:

Big Players:

die Spieler werden größer

Little Players:

die Spieler werden kleiner

Pass Lines:

zeichnet eine Linie auf das Eis

Phat Puck:

Der Puck wird größer

Big Head:

Die Spieler bekommen große Köpfe

Flat Foot:

Die Füße der Spieler werden größer



Pat's Cheats:

Skeleton Mode:

Die Spieler werden zu Drahtgittermodellen

Fast Clock:

Die Zeit läuft schneller

Chipmunk Mode:

Der Stadionsprecher spricht schneller und höher

>>>>>

Agent Armstrong

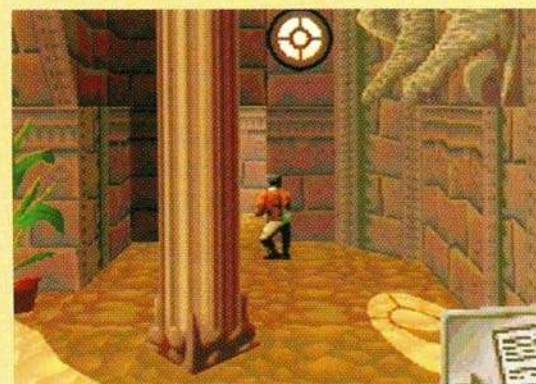
play CheatCard
PLAY STATION page 1

Cheats aktivieren

Leider machen es Euch die Programmierer nicht ganz einfach die im Spiel versteckten Cheats zu aktivieren, d.h., Ihr müßt Euch zuerst in einen bestimmten Raum begeben, um den Cheat-Lock des Spiels auszuschalten. Geht hierzu in das Headquarter, das Ihr findet, wenn Ihr durch die Halle nach rechts lauft. Springt dort auf den Aktenschrank in der hinteren rechten Ecke und dreht Euch mit dem Gesicht zur Wand (siehe Screen-Shot unten). Jetzt drückt Ihr die O-Taste, so daß Ihr einen Schuß hört.



Verlaßt den Raum und lauft nach rechts hinten durch die Türe, die sich jetzt geöffnet hat. Stellt Euch in die Türöffnung und dreht Euch mit dem Rücken zum Betrachter. Jetzt solltet Ihr noch einmal die O-Taste drücken.



Wenn Ihr jetzt nach links in die Vorhalle zurücklauft, seht Ihr eine Plattform, die sich nach oben und unten bewegt. Springt auf sie und fahrt mit ihr nach oben. Dort angekommen, springt Ihr nach hinten weg auf das Fenstersims.

>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

NHL Breakaway 98

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Scary Mode:

Der Stadionsprecher spricht langsamer und tiefer

Brutus Mode:

Die Spieler tragen größeren Schaden bei Kämpfen davon

Play Organ:

Die Stadionorgel spielt

Play Misc Announcer:

Ankündigungen kommen aus dem Stadionlautsprecher

Home Happy:

Der Stadionsprecher fängt an über die Heimmannschaft zu schwärmen

Home Sad:

Der Stadionsprecher fängt an über die Heimmannschaft zu schimpfen

Away Happy:

Der Stadionsprecher fängt an über die auswärtige Mannschaft zu schwärmen

Away sad:

Der Stadionsprecher fängt an über die auswärtige Mannschaft zu schwärmen

H-Star:

Die Menge schreit für die Heimmannschaft, wenn sie im Besitz des Pucks ist

A-Star:

Die Menge buht, wenn die Heimmannschaft in Besitz des Pucks ist

Sound Test:

Die Sounds des Spiels werden getestet



Third Jerseys

Nachdem Ihr den Menüpunkt „Start Game“ im Setup-Menü angewählt habt, drückt und haltet Ihr O+□ solange, bis die Eisfläche am Bildschirm erscheint. Dieser Cheat funktioniert nur bei den folgenden Teams: Anaheim, Boston, Chicago, Tampa Bay, Rangers

Agent Armstrong

play CheatCard
PLAY STATION page 2



Geht nach rechts in den Raum, um mit dem Betreten des Zimmers den Cheat-Lock des Spiels zu deaktivieren.



Verläßt den Raum und begeben Euch in den ersten Level, um folgende Cheats mit Hilfe des zweiten Joypads einzugeben:



Levelanwahl:

△,△,△,△,□,□,□,△,△,△

Unverwundbarkeit:

X,X,X,X,X,△,△,△,△,△

Alle Waffen:

O,O,O,△,△,△,△,△

Ace Combat 2

Tip

Wenn Ihr das Spiel in der schwierigsten Spielstufe durchgespielt habt, bekommt Ihr die Möglichkeit, alle Flugzeuge, die in diesem Spiel vorkommen, aus allen Winkeln zu betrachten. Wenn Ihr im Transport-Chase-Level über den Wolken fliegt, so zeigt Euch Euer Radar alles an. Behaltet Eure Geschwindigkeit und Stabilität bei. In der Night-Time-Chase-Mission solltet Ihr als erstes die Awacs ausschalten, so daß Ihr alle Flugzeuge sehen könnt.

Music-Player

Wenn Ihr das Spiel mit einem Rang höher als First Lieutenant durchspielt, erscheint ein Music-Player im Optionsmenü. Ihr könnt Euch alle 28 Stücke nach Belieben anhören. Gesteuert wird der Music-Player mit L1 oder L2, um vorzuspulen, mit R1 oder R2, um zurückzuspulen, mit der O-Taste, um ein Musikstück zu selektieren, mit der SELECT-Taste, um den Bildschirm anzuhalten, und mit □,△ oder mit X, um den Player zu verlassen.

Die Kamera im Replay-Modus fixieren

Wenn Ihr das Replay Eures letzten Einsatzes seht, könnt Ihr die Map-Taste gedrückt halten, um die momentane Kameraperspektive beizubehalten.

Die Kameraeinstellung der Missions-Übersichtskarte verändern

Um im Mission Briefing den Kamerawinkel auf die Übersichtskarte zu verändern, solltet Ihr den Cursor über den Menüpunkt „MISSION“ bringen und die SELECT-Taste drücken. Es stehen Euch drei verschiedene Ansichten zur Auswahl.

Die Rückseite des Analog Joysticks betrachten

Im Key-Config-Bildschirm drückt Ihr auf die SELECT-Taste, um eine andere Ansicht des Sticks zu sehen.

Hercules

Levelcodes

The Hero's Gauntlet:

Schlange, Medusa, Münze, Medusa

Centaur's Forest:

Zentaur, Hercules, Minotaurus, Bogenschütze

The Big Olive:

Zentaur, Münze, Schlange, Hercules

Hydra Canyon:

Münze, Gladiatorhelm, Münze, Soldat

Cyclops Attack:

Gladiatorhelm, Pegasus, Hercules, Bogenschütze

Titan Flight:

Soldat, Münze, Münze, Blitz

Passage of Eternal Torment:

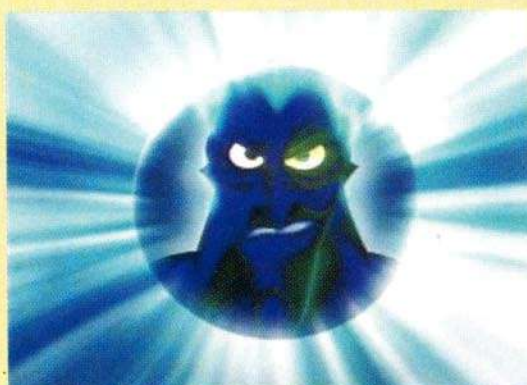
Medusa, Soldat, Zentaur, Pegasus

Vortex of Souls:

Soldat, Blitz, Soldat, Zentaur

End:

Pegasus, Soldat, Zentaur, Soldat



Final Fantasy VII

Cheats

Ein weiterer, sehr hilfreicher Tip für einen Kampf, bei dem Ihr von hinten angegriffen und mit jedem Schlag doppelt so stark getroffen werdet, ist, die Tasten L1+R1 für kurze Zeit zu drücken. Eure Party beginnt kurz nach vorne zu rennen und sich umzudrehen, um dem Gegner direkt ins Auge zu sehen.

WCW Vs. the World

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Charaktere

Wenn Ihr von links oben nach rechts die Tabelle zu lesen beginnt, dann seht Ihr folgende Kämpfer:

1. Hulk Hogan (WCW)
2. Chris Benoit (WCW)
3. Eddy Guerrero (WCW)
4. Lex Luger (WCW)
5. Sting (WCW)
6. Ric Flair (WCW)
7. Rick Steiner (WCW)
8. Scott Steiner (WCW)
9. The Unknown - Super Delfin (Michinoku)
10. Wu Fang - Mitsuharu Misawa (All Japan)
11. Kapuna - Toshiaki Kawada (All Japan)
12. Sam Song - Kenta Kobashi (All Japan)
13. Akira - Akira Maeda (Rings)
14. Uraki - Masakatsu Funaki (Pancrase)
15. Dean Malenko (WCW)
16. Ultimo Dragon (WCW)
17. Samoa - Giant Baba (All Japan)

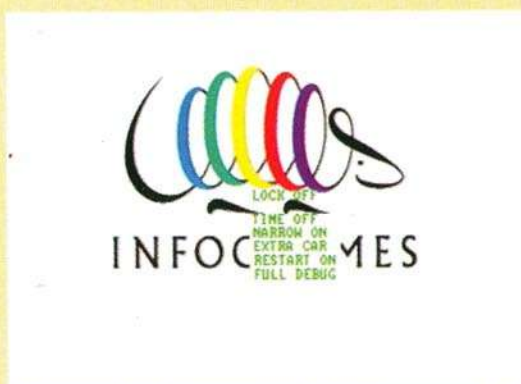
18. Mongrel - Jumbo Tsuruta (All Japan)
19. Fujigami - Akira Taue (All Japan)
20. 200 Wins - Yoji Anjyo (UWF International)
21. Sherlock - Ken Shamrock (WWF)
22. Steven Regal (WCW)
23. Masahiro Chono (New Japan)
24. The Count - Stan Hansen (All Japan)
25. Bear Breath - Gary Albright (All Japan)
26. Siberia - Steve Williams (All Japan)
27. Konaka - Volk Han (Rings)
28. Billy Gaijin - Scott Norton (WCW)
29. Puchteca - Atsushi Onita (FMW)
30. Heart - Tarzan Goto (IWA Japan)
31. Abispa - Jushin Liger (New Japan)
32. Mad Oahu - Tatsumi Fujinami (New Japan)
33. Mongol - Keiji Muto (New Japan)
34. Yamagiwa - Kazou Yamazaki (UWF International)
35. Kaiji - Yoshiaki Fujiwara (Fujiwara-Gumi)
36. Habanero - Hayabusa (FMW)
37. David Harley - Sabu (WCW, All Japan)

>>>>>

V-Rally

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Entgegen den Verlautbarungen von Infogrames sind doch eine Handvoll Cheats in diesem Spiel enthalten.



Drückt zur Freigabe des Cheat-Modus im weißen Bildschirm mit dem Infogrames-Schriftzug folgende Tastenkombination:

○,○,Δ+○.

Wenn Ihr Euch nicht vertippt habt, erscheint der Schriftzug „LOCK OFF“ als Bestätigung am Bildschirm. Jetzt könnt Ihr im Arcade-Modus die Schwierigkeitsstufen „Easy, Middle und Hard“ anwählen, ohne sie vorher erfahren zu müssen.

Schmale Strecken

Drückt ○+L2, um die Rennstrecken schmaler darzustellen. Das „NARROW ON“ erscheint als Bestätigung am Bildschirm.



Zeitlimit ausschalten

Drückt schnell

○+L1,

um das Zeitlimit aufzuheben. Die Worte „TIME OFF“ erscheinen als Bestätigung am Bildschirm. Der Countdown läuft zwar immer noch, aber das Rennen ist nicht verloren, wenn die Zeit auf Null heruntergelaufen ist.

>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

WCW Vs. the World

play CheatCard
PLAY STATION page 2

38. Bad Blood - Great Muta/Keiji Muto (New Japan)
39. Bolt Jamison - Power Warrior Kensuke Sasaki (New Japan)
40. Overdose - Hawk (WWF)
41. The Black Ninja - Great Sasuke (Michinoku)
42. Mukluk - Kensuke Sasaki (New Japan)
43. Black Belt - Taka Michinoku (Michinoku)
44. Shaolin - Hakushi/Jinsei Shinzaki (Michinoku)
45. El Bolador - Hiroshi Tenzan (New Japan)
46. Momo - Nobuhiko Takada (WWF International)
47. Thunder Dome - Bas Rutten (Pancrase)
48. Saladin - Genichiro Tenryu (WAR)
49. Kim Chee - Koji Kitao (Bukoh Dojo)
50. The Turk - Dynamite Kids Körper mit den Moves von Vader
51. Dojo - Shinya Hashimoto (New Japan)

52. Dakota - Hiroshi Hase (New Japan)

Versteckte Charaktere :

53. Steel Talon - Antonio Inoki (New Japan)
54. Grizz Lee - Bruiser Brody (All Japan, WCW und viele andere Federations)
55. Shanghai - Karl Gotch (NWA)
56. Major Tom - Terry Funk (WCW, FMW)
57. El Masquerade - Mil Mascaras (Viele Federations)
58. Jeff Jarrett (WCW)

Versteckte Charaktere, oben links am Bildschirmrand:

59. Jaguar - Tiger Mask (New Japan)

Versteckte Charaktere, oben rechts am Bildschirmrand:

60. The Giant (WCW), ist in Wirklichkeit André The Giant (WWF)

V-Rally

play CheatCard
PLAY STATION page 2

fen ist. Des weiteren ist es nun möglich, alle Strecken in den verschiedenen Schwierigkeitsstufen anzuwählen, indem Ihr im letzten Bildschirm vor dem Rennen über den Menüpunkt „Fahrzeugeinstellungen“ geht und Euch mit **O** oder **△** eine Strecke sucht.

Einen Jeep fahren

Drückt **O**+R1, um Euren Wagen in einen Jeep zu verwandeln. Die Worte „EXTRA CAR“ erscheinen als Bestätigung am Bildschirm.



Das Rennen neu starten

Drückt **O**+R2, um im Pause-Menü eine Restart-Option erscheinen zu lassen. „RESTART ON“ erscheint als Bestätigung am Bildschirm.

Debug-Modus aktivieren

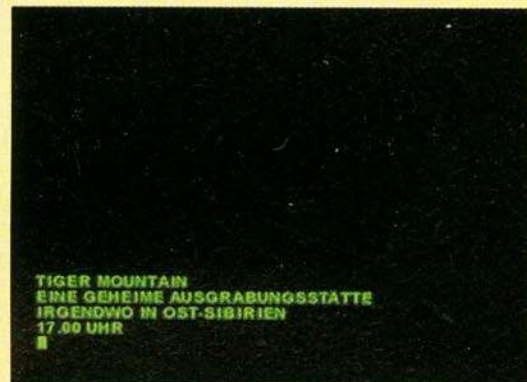
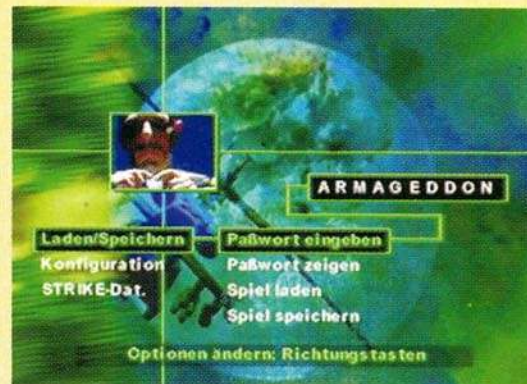
Drückt **O**,**O**, um den Debug-Modus zu aktivieren und alle möglichen Daten und Einstellungen auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen.



Nuclear Strike

Levelcodes

- Level 2: **CUTTHROATS**
 Level 3: **COUNTDOWN**
 Level 3b: **PLUTONIUM**
 Level 4: **PUSAN**
 Level 5: **ARMAGEDDON**



Suikoden

Tip

Um einen Geheimgang zu finden, begeben Sie sich in das Schloß Scarleticia von Milich Oppenheimer. Dort findet Ihr die Sängerin Kasio. Westlich von Ihr befindet sich ein Schrank mit dem Bild von Oppenheimer. Sprecht es an, und es antwortet Euch mit den Worten „Milich, too, is a victim“. Antwortet genau mit demselben Satz. Jetzt sollte sich eine Falltür im Boden öffnen, die in den Keller führt. Hier findet Ihr allerlei nützliche Items.

Time Crisis

Mehr Leben und kein Nachladen mehr

Im Hauptmenü schießt Ihr einmal in die Mitte des Buchstabens „R“ im Wort „CRISIS“. Danach schießt Ihr zweimal in die Mitte des Fadenkreuzes neben dem Wort „TIME“. Wenn alles klappt, erscheint sofort ein Menü in der Mitte des Bildschirms, in dem Euch Extraleben, Credits und die Option des automatischen Nachladens zur Auswahl stehen. Dieser Cheat funktioniert leider nur sehr sporadisch.

Leichtes Spiel

Startet das Spiel und selektiert die reguläre Mission. Im nächsten Menü angelangt, schießt Ihr neben den Bildschirm. Wenn Ihr diese Anweisungen richtig befolgt, sollte das Wort „LEICHT“ im oberen Kasten erscheinen. Schießt darauf und Ihr bekommt dafür Extraleben und Extrazeit gutgeschrieben.



Battle Arena Toshinden 3

Kamera-Trick

Um den Kamerawinkel frei einzustellen, geht Ihr in das „Key-Config“-Menü und bringt den Cursor auf eine der L- oder R-Tasten. Drückt jetzt L1+L2+R1+R2.

Wenn Ihr das richtig eingegeben habt, sollte die Funktion für diese Tasten auf „Camera-View-Control“ umspringen. Jetzt könnt Ihr die Kamera frei im Spiel bewegen. Leider fehlt eine Zoom-Funktion.

Zufällige Auswahl des Charakters

Im Charakter-Auswahlmenü drückt und haltet Ihr L1+L2+R1+R2 und laßt sie wieder los.

Need For Speed II

Als Ergänzung zu den Cheats in der vorletzten Ausgabe gebt Ihr im Paßwort-Menü folgende Paßwörter ein:

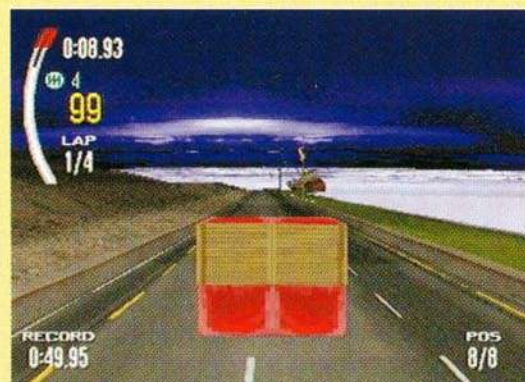
Mit dem Verkaufsstand herumfahren:
STDAME



Mit den Leuten herumfahren:

STDBME

Mit dem Zeitungsstand herumfahren:
STDCME



Ten Pin Alley

Cheat

Um das „300-Game Bowl-Off Tournament“ anwählen zu können gebt Ihr im sechsten Slot des „Saved Games“-Menüs den Namen „Vllooma“ ein. Wenn Ihr einen alten Spieler laden wollt, wählt Ihr „Player 1“ und „Delete“ an. Die Option „Load“ bestätigt Ihr mit der X-Taste, genauso wie Ihr den zu ladenden Spieler mit der X-Taste bestätigt.

Castlevania Symphony Of The Night

Hier haben wir Euch einige Special Moves für dieses Spiel zusammengestellt:

Allgemeine Moves

○, ○, ○, ○, ○+□ oder ○

(wenn Ihr danach ○ drückt, könnt Ihr den doppelten Fireball benutzen)

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○+□ oder ○

○, ○, ○, ○+□ oder ○

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○+□ oder ○

Wenn Ihr

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○+□ oder ○

drückt, schadet Ihr allen Gegnern und erhöht Eure Hit-Points.

Waffe des Gegners

Ihr erhaltet die Waffe Eures Gegners, wenn Ihr

○, ○, ○, ○+□ oder ○ drückt.

Charging-Attack

Wenn Ihr diesen Move in der Wolfsgestalt ausführt, vollführt Ihr eine „Charging-Attack“:

○, ○, ○, ○+□

Demonic-Sword-Move

Aktiviert diesen Move, wenn Ihr das „Demonic-Sword“ habt und einen Zauberspruch mit 30 Magic-Point ausführen wollt:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○+□

Alle Gegner treffen

Wenn Ihr diesen Move in der Gestalt der Fledermaus ausführt, trifft Ihr jeden Gegner, der sich auf dem Bildschirm befindet und fügt ihnen Schaden zu.

Drückt dazu die X-Taste und haltet Sie über die komplette Länge des Moves fest. Drückt

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○+□.

Jetzt könnt Ihr die X-Taste wieder loslassen.

Sword-Move

Probiert diesen Move aus, wenn Ihr eines der Schwerter in der Hand haltet:

○, ○, ○, ○+□

Die Wirkung des Moves ist davon abhängig, welches Schwert Ihr momentan selektiert habt und in der Hand haltet.

Shield-Move

Stattet Euren „Shield-Rod“ (Ihr findet es im Colosseum) mit einem Schild aus, bevor Ihr diesen Move ausprobieret. Verschiedene Schilder entwickeln hierdurch unterschiedliche Effekte: □+○ Um die optimale Wirkung herauszufinden, solltet Ihr einfach etwas herumprobieren.

Stephan Girlich

Formel

Damit hatten wir nicht gerechnet: beim Austesten der Setups hat sich herausgestellt, daß auf allen Strecken, sogar in Monaco, die schnellsten Zeiten erzielt werden, wenn beide Flügel wie auch die Federung auf 0% (!) eingestellt sind. Dementsprechend müssen zwar die Kurven etwas früher abgebremst werden, was jedoch durch die höhere Endgeschwindigkeit mehr als ausgeglichen wird. Beim Bremsen selbst drückt man den Button besser mehrmals sehr schnell hintereinander, da sich der Wagen so noch lenken läßt. Die Bremsbalance sollte auf 40% Front und 60% hinten belassen werden, wodurch sich das Setup der Wagen auf die Größe der Bremsscheiben beschränkt. Das ist einer Simulation zwar unwürdig, aber eben leider eine Tatsache. Die Psygnosis-Tips beziehen sich auf Rennen, die mit Reifenverschleiß und Ausfällen gefahren werden, und sollen bewirken, den Wagen ohne größeres Risiko ins Ziel manövrieren zu können. Die Richtzeiten wurden mit einem der Williams-Renault aufgestellt (ohne über Grünflächen abzukürzen!), die pro Runde auf allen Kursen mindestens zwei Sekunden schneller zu bewegen sind als die restlichen Flitzer. Mit einem der Minardis bspw. ist man sogar bis zu zehn Sekunden langsamer!

Melbourne - Australien



Richtzeit 1.23.000
Bremsscheiben 30mm

Psygnosis-Tips: Durch die Menge von engen Kurven zwischen den langen Geraden ist es notwendig, den Frontflügel etwas höher als den Heckflügel einzustellen. Um die drei finalen Kurven problemlos zu meistern, sollten die größten Bremsscheiben verwendet und die Bremsbalance leicht nach vorne verlagert werden.

Interlagos - Brasilien



Richtzeit 1.08.500
Bremsscheiben 30mm

Psygnosis-Tips:

Obwohl Interlagos mit einer Fülle an schwierigen Kurven gespickt ist, ist wenig Abtrieb erforderlich, um auf den langen Geraden Zeit gutzumachen. Daraus resultierend untersteuert der Wagen in den Kurven, was die Bremsen stärker beansprucht. Deswegen sollte man die großen Bremsscheiben nutzen, um nicht mit einem Bremsschaden aus dem Rennen auszuscheiden.

Buenos Aires - Argentinien



Richtzeit 1.15.000
Bremsscheiben 26mm

Psygnosis-Tips: Durch die zahlreichen Überholmöglichkeiten und die vielen Vollgas-Geraden sollte nur der Frontflügel etwas stärker eingestellt werden, was in Verbindung mit den 26mm-Bremsscheiben sowohl hohe Geschwindigkeiten in den Kurven als auch auf den Geraden zuläßt.

Imola - San Marino



Richtzeit 1.17.500
Bremsscheiben 26mm

Psygnosis-Tips: Auf diesem Hochgeschwindigkeitskurs sind niedrige Flügeleinstellungen ratsam, um auf den vielen langen Geraden Zeit zu gewinnen. Die Bremsbalance sollte etwas nach hinten verlagert werden, um auch die „fiesen“ Kurven perfekt meistern zu können.

Monte Carlo - Monaco



Richtzeit 1.11.000
Bremsscheiben 24mm

1997 setups

Psygnosis-Tips: Monaco schreit förmlich nach steilen Flügeln und weicher Federung, um den verschlungenen Kurs reifenschonend hinter sich zu bringen. Mit den kleinsten Bremsscheiben ist ein Bremschaden zwar im Bereich des Möglichen, jedoch lassen sich mit diesen die Kurven weicher anbremsen.

Barcelona - Spanien

Richtzeit 1.16.500
Bremsscheiben 24mm



Psygnosis-Tips: Bei diesem einfachsten Kurs im Spiel sollten die Flügel niedrig eingestellt und kleine Bremsscheiben gewählt werden.

Montreal - Kanada



Richtzeit 1.15.000
Bremsscheiben 26mm

Psygnosis-Tips: Zwei lange Geraden und zwei Harakiri-Kurven prägen die Rennstrecke in Montreal. Nur leicht angestellte Flügel werden empfohlen; die Kurven müssen eng genommen werden, um Kollisionen zu vermeiden.

Magny Cours - Frankreich



Richtzeit 1.10.000
Bremsscheiben 24mm

Psygnosis-Tips: Viele Hochgeschwindigkeitsabschnitte verlangen wenig Flügel, wodurch der Wagen etwas untersteuert. Mit den kleinsten Bremsscheiben und einer nach vorne verlagerten Bremsbalance gleicht man dies jedoch nahezu völlig aus.

Silverstone - England



Richtzeit 1.19.500
Bremsscheiben 24mm

Psygnosis-Tips: Silverstone lebt vom ständigen Wechsel zwischen langen Geraden und tückischen Kurven, die mit mittleren Flügeleinstellungen am schnellsten zu durchfahren sind. Für die Kurven mit hohen Geschwindigkeiten sollte die Bremsbalance nach vorne gestellt werden.

Hockenheim - Deutschland



Richtzeit 1.34.000
Bremsscheiben 24mm

Psygnosis-Tips: Hockenheim ist der Vollgaskurs schlechthin und wird mit den geringsten Flügeleinstellungen gefahren. Obwohl es keine ernsthaften Kurven gibt, sollten die vorderen Bremsen stärker belastet werden.

Hungaroring - Ungarn



Richtzeit 1.08.500
Bremsscheiben 30mm

Psygnosis-Tips: Für den recht engen Kurs ist ein hoher Abtrieb notwendig, und der hohen Belastung der Bremsen entsprechend sind die größten Scheiben zu wählen.



Formel 1 '97 setups

Spa-Francorchamps - Belgien



Richtzeit 1.41.000
Bremscheiben 26mm

Psygnosis-Tips: Trotz der vielen engen Kurven ist wenig Abtrieb von Vorteil, um auf den extrem langen Geraden Zeit gewinnen zu können. Allerdings sollte der Frontflügel etwas stärker eingestellt sein, um das Risiko in den Kurven zu minimieren.

Monza - Italien



Richtzeit 1.17.000
Bremscheiben 24mm

Psygnosis-Tips: Ähnlich wie in Hockenheim ist primär eine möglichst hohe Endgeschwindigkeit für gute Zeiten nötig. Deswegen müssen Kurven frühzeitig abgebremst werden, um diese eng nehmen zu können.

A1-Ring - Österreich



Richtzeit 1.07.500
Bremscheiben 26mm

Psygnosis-Tips: Für das ausgewogene Streckendesign mit schnellen Geraden und engen Kurven werden beide Flügel mit der mittleren Einstellung gefahren. Mit einer stärkeren Belastung der vorderen Bremsen sind in den Kurven höhere Geschwindigkeiten zu erzielen.

Nürburgring - Luxemburg



Richtzeit 1.12.000
Bremscheiben 28mm

Psygnosis-Tips: Auch hier empfiehlt sich eine mittlere Einstellung der Flügel, um in den vielen gefährlichen Kurven keine Ausrutscher zu provozieren. Stellt man zusätzlich die Bremsbalance auf die vorderen Bremsen, ist der Wagen noch sicherer zu bewegen.

Suzuka - Japan



Richtzeit 1.34.000
Bremscheiben 24mm

Psygnosis-Tips: Den zwei superlangen Geraden entsprechend sind flache Flügel zwingend erforderlich. Nur im Bereich von Start/Ziel ist Vorsicht geboten, um in den Schikanen nicht ins Kiesbett zu segeln.

Estoril - Portugal



Richtzeit 1.13.000
Bremscheiben 24mm

Psygnosis-Tips: Zwar verleitet die extrem lange Gerade bei Start/Ziel zu niedrigen Flügeleinstellungen, doch um hohe Kurvengeschwindigkeiten erreichen zu können, sollte eine mittlere Einstellung bevorzugt und die Bremsbalance nach vorne verlagert werden.

Jerez - Spanien



Richtzeit 1.11.000
Bremscheiben 26mm

Psygnosis-Tips: Um in den schnellen Kurven hohe Geschwindigkeiten erzielen zu können, sollte der Frontflügel etwas höher als der Heckflügel eingestellt sein. So bleibt der Wagen recht narrensicher, ohne die Endgeschwindigkeit zu stark zu reduzieren.



Final Fantasy VII

Player's Guide part 1

Gunter Glos

Square Soft geht mit der wohl erfolgreichsten RPG-Reihe der Konsolengeschichte, Final Fantasy, nun schon in die siebte Runde. Um Euch die Lösung der teilweise knackigen Rätsel etwas einfacher zu gestalten, haben wir Euch diese Lösungstips zusammengestellt. Da sich das Spiel über drei CDs erstreckt, ist die optimale Spielzeit auf ca. 45 Stunden anzusetzen. An der ersten CD habt Ihr zwischen 30-35 Stunden zu knabbern, während die zweite CD noch zehn Stunden und die dritte CD fünf Stunden gehobenen Spielspaß vermitteln. Als erstes möchten wir Euch ein paar wichtige Tips mit auf Euren Weg geben.

- Da sich der Schwierigkeitsgrad im Spiel zwischen banal und beinhardt bewegt, solltet Ihr die Euch gestellten Aufgaben nicht auf die leichte Schulter nehmen. Nehmt unbedingt jede Möglichkeit wahr, Euren Spielstand zu sichern. Die SavePoints im Spiel sind von den Programmierern an sinnvollen Stellen platziert worden. Meistens steigt der Schwierigkeitsgrad hinterher rapide an. Es gibt nichts Frustrierenderes als eine gerade absolvierte Passage noch einmal spielen zu müssen und nicht zu wissen, wie es weitergeht.
- Deckt Euch so oft wie möglich mit Hilfsmitteln ein, mit denen Ihr Eure Hit- und Magic Points auffrischen könnt. Geht mit Eurem Geld sorgsam um, spart aber nicht, wenn Euch wichtige Waffen oder Extras zum Kauf angeboten werden. Final Fantasy VII wird im Kampf bestritten, und mit Geld läßt sich nun mal schlecht kämpfen.
- Haltet stets Ausschau nach versteckten Winkeln und herumstehenden Kisten. Nicht selten findet Ihr darin kostbare oder auch nützliche Dinge. Laßt Euch Zeit.
- Verborgene Items verraten sich oft durch ein kleines Glitzern. Sammelt grundsätzlich alles auf, was sich aufsammeln läßt.
- Versucht immer, auf alles zu klettern.
- An manchen Stellen werden wichtige Gegebenheiten gut erklärt. Merkt Euch diese Informationsquellen, um sie wieder aufsuchen zu können.

- Wenn Ihr mit Materia experimentiert, beachtet die Warnung, daß sie zwei Seiten hat. Lest erst im Menü nach, welche Wirkung sie hat.
- Während des Spiels solltet Ihr immer den Erfahrungslevel Eurer Charaktere beachten, wechselt sie regelmäßig aus. Manche Sequenzen können nur gespielt werden, wenn ein bestimmter Charakter in Eurer Mannschaft aktiv ist.
- Ihr solltet bei den Limit-Breaks immer den höchsten Level, der zur Verfügung steht, verwenden.
- Wenn Ihr Zauber verwendet, solltet Ihr nach logischen Kriterien vorgehen, z.B. bei Feuergegnern einen Eiszauber benutzen und bei Gegnern aus der Luft einen Luftzauber, da diese den Boden nicht berühren.

Makoro industrial complex

Gleich zu Beginn, am Bahnhof, besiegt Ihr die Soldaten und durchsucht sie. Danach folgt Ihr den Mitgliedern von Avalanche in das Kraftwerk. Sobald sich hinter Euch die Türen schließen, durchsucht den Raum auf der rechten Seite und findet dort in der Kiste ein nützliches Item. Sprecht mit Barret und geht in den Aufzug. Unten angekommen, lauft Ihr so lange, bis Ihr an eine Leiter kommt. Um auf sie zu gelangen, müßt Ihr springen. Sobald Ihr auf dem Plateau angekommen seid, speichert Ihr und lauft zum Reaktor nach rechts. Bringt hier den Sprengsatz an und zündet ihn. Jetzt habt Ihr 10 Minuten Zeit, das Reaktorgebäude zu verlassen. Auf dem

Rückweg begegnet Ihr Eurem ersten größeren Gegner, einem Skorpion. Als Trophäe erhaltet Ihr eine Assault-Gun, mit der Ihr Barret ausrüstet. Klettert die erste Leiter nach oben und befreit unbedingt Euren Mitstreiter, der seinen Fuß im Stahlgitter eingeklemmt hat. Ohne ihn könnt Ihr die letzte Tür zum Verlassen des Reaktors nicht öffnen.

Makoro town

Verlaßt den brennenden Platz über die Treppe und trifft Aeris, der Ihr eine Blume abkaufen solltet. Auf dem Weg nach Süden begegnet Ihr mehreren Soldaten, die Ihr zum Aufbessern Eurer Hit Points besiegen solltet. In einer Zwischensequenz seht Ihr Cloud über das Brückengeländer auf einen fahrenden Zug springen.

The Train and Avalanche Headquarters

Ihr fahrt nun mit der Widerstandsbewegung Avalanche zu ihrer Kommandozentrale. Seht Euch in der Stadt gründlich um. Sprecht mit Tifa und deckt Euch mit allerlei nützlichen Items und Ratschlägen ein. In der Bar benutzt Ihr den Flipper, um in die versteckte Zentrale zu gelangen. Verbringt die Nacht in diesem Haus und untersucht am nächsten Morgen die verschlossenen Türen der Stadt noch einmal. Ihr werdet merken, daß sie geöffnet sind. Folgt der Gruppe zum Bahnhof.

Makoro industrial complex (Area 5)

Mit dem Zug gelangt Ihr zu dem Ort Eures nächsten Attentats. Auf den Gleisen angekommen, stehen Euch zwei unterschiedliche Wege offen. Entweder Ihr geht nach Süden und trifft auf jede Menge Gegner, oder

Final Fan



Ihr folgt dem Weg nach Norden und klettert hier in den versteckten Gang auf der linken Seite. Im Kraftwerk geht Ihr genauso vor wie am Tag zuvor. Auf Eurem Rückweg tappt Ihr in einen Hinterhalt. Bekämpft die Kampfmaschine und stürzt in das Loch, das durch die Explosion entstanden ist.

The slums of area 5

Um Aeris zu schützen, solltet Ihr Fässer auf die Verfolger werfen oder sie direkt bekämpfen. Paßt auf, daß Ihr richtig zielt, sonst schadet Ihr Aeris. Benutzt hierfür das Faß im hinteren rechten Eck, um es auf den zweiten Soldaten zu werfen. Verwendet das Faß vorne rechts für den letzten Soldat. Verlaßt das Gebäude durch das Loch im Dach auf der linken Seite. Durchsucht die Slums gründlich und unterhaltet Euch mit dem Mann, der in einem Rohr sitzt. Geht zu Aeris' Haus im Nordosten der Slums. Übernachtet dort und begeben Euch am nächsten Tag in den nächsten Abschnitt. Durchsucht die Gärten und Ihr werdet wertvolles Materia finden. Triff Aeris am Eingang zu Area 6. Lauft nach Norden und überwindet den Schrottplatz. Bekämpft die Häuser am besten mit Magie. Geht über den Spielplatz und verlaßt ihn oben rechts. Nach einer Weile erreicht Ihr den Marktplatz. Seht Euch um, redet mit allen Leuten und versucht, Tifa zu finden. Fragt den Mann vor dem Club, im unteren rechten Teil der Stadt, der Euch einen Hinweis geben kann.

Jetzt lauft Ihr zu dem nördlichsten Gebäude der Stadt, dem Haus von Corneo.

Getting inside Corneo's mansion

Da in dieses Haus nur Frauen gehen dürfen, kehrt Ihr auf den Markt zurück und sucht den Kleiderladen. Sprecht mit der Verkäuferin. Sucht jetzt deren Vater im Restaurant auf. Er sitzt allein an der Spiegelwand. Kehrt in das Bekleidungsgeschäft zurück. Was Euch jetzt noch fehlt, ist eine Perücke. Geht in die Sporthalle. Sprecht hier mit der Frau am Boxring und laßt Euch auf einen Wettkampf ein. Jetzt erhaltet Ihr die Perücke. Tragt diese zum Laden zurück. Mit dem Kleid und der Perücke ausgerüstet, kann man nun den Türsteher täuschen. Durchsucht die Zimmer und geht in den Keller. Hier findet Ihr Tifa. Leider werdet Ihr Corneo vorgeführt. Nun hängt der Fortgang der Handlung davon ab, welche Person sich Corneo aussucht. Fragt nach dem Kampf Corneo aus und fällt durch die Falltüre in die Kanalisation. Bekämpft das Monster am besten mit Feuermagie. Verlaßt die Kanalisation, sammelt die Items auf, geht nach Norden über den Friedhof der Züge und sammelt auch dort alle Gegenstände auf. Verlaßt den Friedhof, indem Ihr in die Führerhäuser der zwei Lokomotiven steigt und die Loks bewegt. Am Bahnhof geht Ihr nach links und helft Barret. Klettert auf den Generator und redet dort mit allen Verletzten. Währenddessen greift Euch ein Shinra-Hubschrauber an. Im anschließenden Kampf müßt Ihr, wenn einer Eurer Begleiter in einer Pyramide gefangen wurde, diesen sofort befreien, indem Ihr die Pyramide mit einer normalen Attacke angreift. Eurem Mitglied passiert dabei nichts. Sollten alle drei Eurer Begleiter gefangen sein, könnt Ihr noch mal vom letzten Save Point anfangen. Die Gegner bekämpft Ihr mit dem stärksten Zauber, der Euch zur Verfügung steht. Wenn Ihr diese

vertrieben habt, müßt Ihr schleunigst mit Hilfe einer Stahlkette vor der Explosion des Generators fliehen. Geht jetzt zu Aeris' Haus, redet dort mit ihrer „Mutter“ und erfahrt so etwas über Aeris' Herkunft. Danach geht Ihr in das Waffengeschäft am Marktplatz, redet mit dem Verkäufer hinter dem Gitter und versucht, ihm Batterien abzukaufen. Unabhängig davon, ob er sie Euch verkauft hat, geht Ihr jetzt zum nördlichsten Stadtrand und von dort nach rechts. Klettert auf den Stahlträger und aktiviert die einzelnen Teile mit den Batterien. Falls der Waffenhändler Euch keine verkauft hatte, geht zurück zum Laden, sobald Cloud bemerkt hat, daß er welche benötigt. Geht links über die Treppe in den Shinra-Tower, besiegt die Wachen und fährt mit dem Aufzug in den 60. Stock. Dort helft Ihr Tifa und Barret, an den Soldaten vorbeizukommen. Dies gelingt Euch mit dem richtigen Timing recht schnell. Beachtet aber, daß die Soldaten ihre Geschwindigkeit verändern. Im 61. Stock redet ihr mit allen Personen. Dem Mann, der Euch nach Aeris fragt, antwortet Ihr mit „...“ und Ihr bekommt den Schlüssel für das 62. Stockwerk. Redet mit dem Mann im Büro, antwortet auf dessen Frage und Ihr kommt in den 65. Stock. Die richtige Antwort findet Ihr in den Regalen auf diesem Stock. Speichert ab, bevor Ihr in die 65. Etage geht, da sich die Frage und die entsprechende Antwort ständig ändern. Dann begeben Ihr Euch erst in das 63. Stockwerk. Lauft entgegen dem Uhrzeigersinn zur ersten Tür, geht hindurch und weiter geradeaus. Öffnet die linke Tür und danach die dritte mit einer Rechts/links-Bewegung. Sammelt die drei Säcke ein, erst dann könnt Ihr in den Schacht klettern. Seht Euch in der 64. Etage vor allem die Schränke an und geht dann in die 65. Um in den nächsten Stock zu kommen, leert die Kisten aus und setzt die Teile in das Modell ein. Im 66. Stock steigt Ihr in der Toilette in

Final Fantasy VII Player's Guide

den Schacht und Ihr könnt ein Gespräch belauschen. Danach seht Ihr Euch ein Stockwerk höher um. Dort hört Ihr, wie Aeris als Versuchskaninchen benutzt werden soll. Helft Ihr, indem Ihr nur den Mutanten direkt angreift. Nach dem Sieg sammelt Ihr alle Items auf und redet mit allen Leuten, die Euch begegnen. Nachdem Ihr ins Gefängnis gesperrt wurdet, redet auch dort mit allen Personen. Am nächsten Tag ist die Tür nicht mehr versperrt. Flüchtet nach den Kämpfen mit dem Motorrad. Beschützt dabei Eure Begleiter vor den Soldaten. Den Killerroboter besiegt Ihr mit Bolt-Zaubern. Ihr könnt Euch jetzt ein Wunschteam mit drei Mitgliedern zusammenzustellen. Ihr könnt außerhalb der Stadt überall abspeichern, von dieser Option solltet Ihr öfters Gebrauch machen. In der Stadt Kalm geht Ihr in das Inn. In der anschließenden Sequenz, in der es um Clouds Vergangenheit geht, könnt Ihr keine Fehler machen. Seht Euch danach in Kalm um und geht einkaufen. Geht in jedes Haus, in jedes Zimmer und vergeßt die Schränke nicht. Ihr verlaßt danach die Stadt und geht zur Chocobo-Farm. Redet dort mit den Chocobos im Gehege. Ihr erhaltet ein Materia und besitzt jetzt die neue Kampfoption Summon. Kauft dem Bauern im Stall seinen Glücksbringer ab und geht wieder nach draußen. Um weiterzukommen, benötigt Ihr ein Chocobo. Ihr bekommt es, indem Ihr Cloud den Glücksbringer gebt und um die Farm läuft. Taucht eines auf, tötet Ihr die Monster, die bei ihm sind, und geht zur Höhle. Geht in den rechten Teil der Höhle, klettert ein paar Stufen hinauf und räumt die Kiste aus. Steigt auf die Wurzel und Ihr findet noch Materia. Lauft dann zurück und geht in den linken Teil der Höhle. Bekämpft dort die Gegner und steigt auch hier auf die Wurzeln. Laft nach der Höhle zum Turm von Condolford. Helft dort dem Wachmann gegen die Shinra und

geht in den Turm. Sprecht mit dem Mann ganz oben im Turm. Dieser gibt Euch wertvolle Informationen, gebt ihm nach Möglichkeit etwas Geld. Werdet Ihr angegriffen, steht Euch eine Echtzeitsequenz bevor. Plaziert zuerst Eure Einheiten, in denen am besten immer ein Repairer und ein Defender ist. Greift dann die Gegner in Gruppen bei den Engstellen der Felsen an. Wenn Ihr den Repairer häufig benutzt, könnt Ihr eigentlich nur gewinnen. Diese Taktik müßt Ihr im Verlauf des Spiels häufig wiederholen. Sammelt nach dem Kampf die Ausrüstungsgegenstände auf. Seht Euch dann das Gelände an und geht zur Hafenstadt Junon. Diese findet Ihr, indem Ihr die Weltkarte zuschaltet. Bevor Ihr zum Strand geht, seht Euch in der Stadt um. Am Strand trifft Ihr auf ein Mädchen und werdet angegriffen. Besiegt das Monster, indem Ihr die Kampfoption Summon einsetzt. Beatmet nach dem Kampf das Mädchen und füllt dabei die Lungenflügel bis knapp unter den Rand. Geht zurück in die Stadt, übernachtet dort und redet mit

Freunden. Am nächsten Tag geht Ihr wieder zum Strand, dort helfen Euch das Mädchen und der Delphin weiter. Versucht, den oberen Balken zu erreichen. Laft vorne auf dem Flugplatz auf den Aufzug und fahrt nach unten in die Kaserne. Während hier einige automatische Sequenzen ablaufen, könnt Ihr in der Stadt einkaufen. Auf der Fähre nach Costa Del Sol redet Ihr in Euren Verkleidungen mit allen Personen. Seht Euch auf dem Schiff um. Die Wache, die links unten den Zugang zur Brücke versperrt, ist, nachdem Ihr wieder unter Deck gewesen seid, weg. Geht jetzt auf die Brücke und trifft Barret. Wenn Alarm gegeben wird, laft unter Deck und kämpft. Bevor Ihr das nächste Zimmer betretet, laft Ihr noch mal über das ganze Schiff, bis alle Eure Mitglieder ihren Limit-Break erlangt haben. Setzt Magie ein, um diesen aufzusparen. Speichert und benutzt ein Zelt. Geht jetzt in den Raum, trifft dort Sephiroth, sprecht diesen an und greift dann das Monster an. Ihr besiegt es, wenn Ihr die Limit-Breaks benutzt und dann Eis-, Erd- und



Final Fantasy Player's Guide



Feuermagie zum Einsatz bringt. Sammelt nach dem Sieg die Materia auf. Seht Euch den Hafen an, geht dann in die Stadt und untersucht die Häuser. Im ersten Haus gelangt Ihr in den Keller, wenn Ihr über die Brücke geht. Sammelt dort die Items auf. Sprecht auch hier mit jedem und geht zum Strand, wo Ihr auf einen Shinra trifft. Dieser gibt Euch ein paar Hinweise. Verläßt dann die Stadt, indem Ihr unter der Brücke durchlauft. Geht ins Gebirge, über die Brücke und in die Höhle. Geht am Reaktor vorbei bis zu den Gleisen. Überquert diese und verläßt den Abschnitt und lauft weiter. Hier kann unter Euch der Boden einbrechen. Drückt beim Hochklettern die Rechts- oder Linkstaste, um die Items einzusammeln. Trefft dann Eure Mitstreiter an der Hebebrücke. Falls sie noch nicht dort warten, geht aus dem Bild und verwendet einen anderen Zugang. Danach muß Cloud in das Haus und den Zugang hinunterlassen. Geht zurück bis über die unteren Gleise. In einer versteckten Höhle bei den defekten Gleisen trefft Ihr einen Baggerfahrer und Items. Sammelt diese auf. Geht nach rechts bis North Corel. Seht Euch die Stadt an und rüstet auf. Speichert, indem Ihr die Stadt nach rechts verläßt. Geht dann unten links weiter zum Lift nach Gold Saucer. Kauft Euch dort eine normale Eintrittskarte für 3.000 Gil. Sucht Wonder Square, redet auf dem Weg mit allen Personen und seht Euch um. Am Wonder Square trefft Ihr Cait Sith. Redet mit ihm, und er wird sich Euch anschließen. Geht dann zum Battle Square, auf dem Ihr einige Leichen findet. Des Mordes angeklagt, landet Ihr in einem Lager. Seht Euch um, untersucht vor allem den Brunnen und unterhaltet Euch mit Barret. Untersucht die Leichen und geht runter in den zweiten Teil. Greift hier bei Kämpfen immer erst die Diebe an und paßt auf, daß sie Euch nicht bestehlen. Füllt in der Bar Eure Vorräte auf. Geht danach zu dem Haus oberhalb der Bar und kehrt dann in den ersten Teil des

Lagers zurück. Verläßt das Lager durch das obere Tor, geht den Zaun entlang und durch das nächste Tor. Sprecht erst mit der Person und geht nach rechts weiter. Barret trifft daraufhin Dain. Bekämpft ihn mit Magie und Limit-Attacken. Wieder im Lager, geht Ihr zu dem Mann im Wohnwagen und tretet bei einem Chocobo-Rennen an. Schaltet zum Rennen mit der Select-Taste auf „Manuell“ um und laßt die L1+L2+R1+R2-Tasten gedrückt. Als Gewinn erhaltet Ihr einen Buggy, mit dem Ihr die Furten durchqueren könnt. Jetzt könnt Ihr die Reihenfolge der folgenden Aufgaben beliebig wählen:

Buggy

Fahrt mit ihm nach Costa Del Sol, indem Ihr die Furt zwischen dem Berg und Gold Saucer durchquert. Um ihn mit auf den ersten Kontinent zu nehmen, redet am Hafen mit dem Matrosen, der Euch für 100 Gil mit nach Junon nimmt. Wollt Ihr mit dem Buggy wieder zurück, müßt Ihr von der Hafenstadt aus auf die Fähre laufen, der Buggy wird erstmal vor der Stadt abgestellt.

Junon

Durchsucht alle Läden und sammelt dabei die Items ein. Geht in den Tunnel, in dem Soldaten exerzieren, durch die Türe und begeben Euch mit dem Lift in ein geheimes Zimmer. Ihr könnt Junon per Hubschrauber verlassen, redet dazu mit dem winkenden Matrosen, oder Ihr durchquert die Kasernenstadt von links nach rechts, bis Ihr in den Raum gelangt, in dem Ihr Euch verkleiden müßt. Geht von dort zu dem Aufzug im Berg. Bestecht die Wache vor dem Lift, um zurückzukehren, und fahrt dann nach unten. Im Dorf Junon könnt Ihr im ersten Haus kostenlos übernachten.

Gold Saucer

Benutzt den Turbolift, um nach Gold Saucer zu kommen. Seht Euch dort um. Ihr bekommt das gültige Zahlungsmittel GP, wenn Ihr in die

Spielhalle geht und dort an den Automaten rumzockt oder bei Chocobo-Rennen wettet. Versucht, 100 GP zu gewinnen. Für 10 GP könnt Ihr auf dem Battle Square mitkämpfen, ohne Schaden zu nehmen. Mit den gewonnenen Punkten könnt Ihr Euch mit Extras in der Eingangshalle eindecken. In Gold Saucer könnt Ihr auch mit dem Riesenrad fahren, in der Spielhalle einen kleinen Mog füttern oder das Geisterhaus besuchen.

Codol Tower

Redet mit dem Beobachter oben auf dem Turm. Wenn Euch die Shinra angreifen, könnt Ihr wieder Kämpfe in Echtzeit ausfechten. Füllt bei diesen Eure Materia-Bestände auf.

Yuffie

Durchsucht die drei Wälder in der Nähe von Condol Tower, dabei trefft Ihr auf Yuffie. Besiegt sie und beantwortet ihre fünf Fragen. Antwortet abwechselnd mit der unteren und der oberen Antwort. Fangt bei der ersten Frage mit der unteren Antwort an. Danach schließt sich Yuffie Eurer Truppe an. Durchquert die nahe Furt, sucht die Höhle auf und trefft dort den Schlafenden, der jedesmal eine andere Information für Euch bereit hält.

Wenn Ihr alle erwähnten Orte aufgesucht habt und alle Aufgaben erledigt habt, wendet Euch dem Gebiet westlich von Golden Saucer zu. Fortsetzung folgt...

Was für ein Gerät...

... die neue FUN GENERATION!

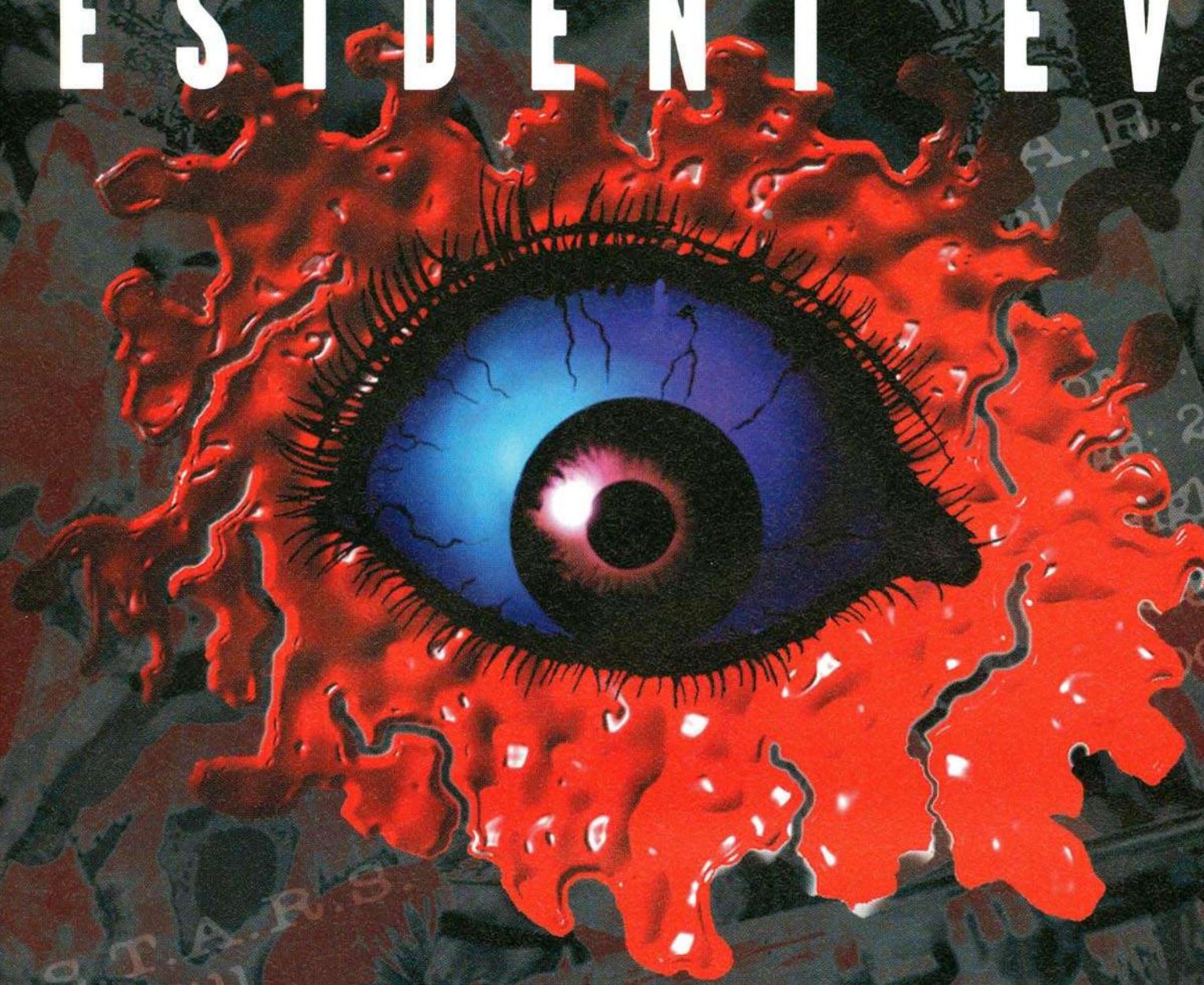


Ab dem 12.11. könnt Ihr Euch
selbst davon überzeugen!

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



RESIDENT EVIL



Vor ziemlich genau einem Jahr wurden in der kleinen Stadt Raccoon City die angenagten Überreste einer Anhalterin aus dem Fluß geborgen.

Zudem sighteten verlässliche Zeugen hundeähnliche Monster auf den Straßen, und Einwohner verschwanden spurlos.

Die lokale Polizei war völlig überfordert. Die S.T.A.R.S.-Spezialeinheit wurde angefordert und machte sich sofort per Helikopter mit zwei Einsatzteams in das verschlafene Nest auf. Scheinbar handelte es sich um einen

Routineauftrag, bis der Helikopter des Alpha Teams auf der Suche nach der Touristengruppe, der die verstümmelte Anhalterin angehörte, in der Nähe eines Landhauses mit Maschinenversagen landen mußte und die Funkverbindung zum Bravo Team abriß...



HORROR IN RACCOON
MORE VICTIMS DEAD

Director's Cut

Markus Weihrich

Genre:.....Action-Adventure

Hersteller:.....Capcom

Entwickler:.....Capcom

Testmuster:...Virgin Interactive

Erhältlich ab:.....November

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

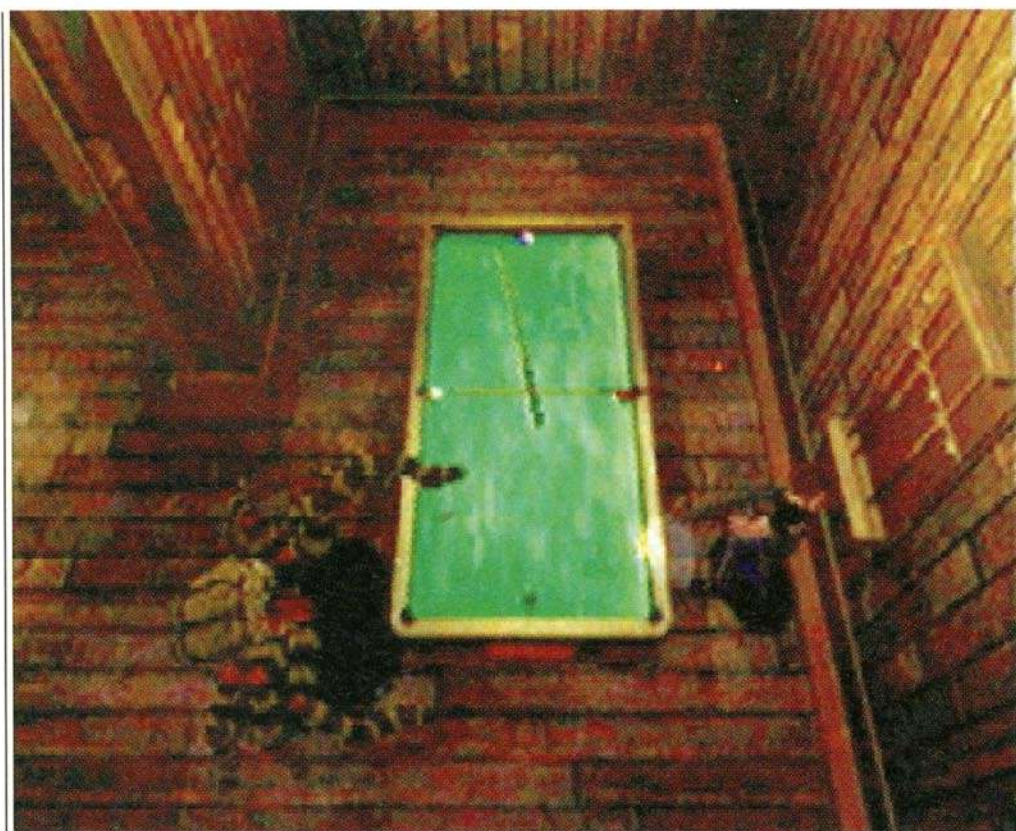
An diese Story werden sich die meisten von Euch sicherlich erinnern und sie sofort mit dem Horrorklassiker Resident Evil in Verbindung bringen. Nun traf eine CD mit dem Director's Cut von Resident Evil in der Redaktion ein, auf der die normale, die japanische (als Trainingslevel) und die unzensurierte Version (Director's Cut) des Klassikers gespeichert sind. Die japanische Version ist nur Resident Evil-Süchtigen, die auch wirklich jeden Teil durchspielen möchten, und Anfängern zu empfehlen, da das Spiel, das in Japan unter dem Namen Bio Hazard veröffentlicht wurde, für den US- und den europäischen Markt als zu leicht eingestuft wurde und keine wirkliche Herausforderung darstellt. An der Hintergrundgeschichte der unzensurierten

Version hat sich nichts verändert. Drei der sechs Mitglieder des Alpha Teams konnten sich in das unheimliche Herrenhaus retten. Ausgangspunkt der Mission ist wieder die Vorhalle. Das nicht gewählte Teammitglied (Chris oder Jill) wird vermisst. Im Verlauf des Spiels tauchen aber alle anderen Teammitglieder auf die eine oder andere Weise wieder auf. Die Steuerung wurde vollständig von der bekannten und beliebten Resident Evil-Normalversion übernommen: was gut ist, sollte ja auch nicht unbedingt verändert werden. Bereits zu Beginn des Spiels fallen die ersten Neuerungen gegenüber dem Vorgänger positiv auf. Die Protagonisten wurden neu eingekleidet und können die Kleidung im Umkleideraum wechseln, die Kameraeinstellungen, die schon im ersten Teil Horrorstimmung



Auch in Räumen, die unbewohnt waren, sind nun Zombies zu finden.

garantierten, wurden verbessert und sorgen für noch mehr Gänsehaut-Feeling pur. Die ehemals tristen Wände sind mit Bildern und Teppichen verschönert. Würde das Anwesen nicht von einer Unmenge von Untoten, genetisch mutierten Hunden und ähnlichen Aasfressern bewohnt sein, könnte es diesmal als durchaus wohnlich bezeichnet werden. Im ersten Raum nach der Eingangshalle fällt nach ca. zwei Spielminuten das Fehlen des Wappens über dem Kamin auf. Auch diejenigen unter Euch, die sich als Resident



Nachdem Ihr dieses Monster erlegt habt, solltet Ihr den Raum schnellstens verlassen, um ihn dann sofort wieder zu betreten. Das Spielzimmer ist nun garantiert spinnenfrei.



Es ist zwar völlig sinnlos, macht aber enormen Spaß, den genetisch manipulierten Haien Saures zu geben.



Die Beretta kommt jetzt im edlen stainless Outfit daher.

Features





Die Pflanze 42 nimmt den gesamten Raum in Beschlag.



Das Fehlen des Wappens im Speisesaal zeigt dem erfahrenen Zombiejäger, daß einige neue Rätsel zu lösen sind.

Evil-Veteranen bereits einen Ruf als Zombiejäger erringen konnten, werden bedingt durch neue Rätsel die Horrorresidenz noch einmal neu erforschen müssen. Zugegebenermaßen sind einige der Kniffeleinlagen, wie z.B. das Bilderrätsel, gleich geblieben, so daß der Director's Cut nicht als völlig neues Spiel gehandelt werden sollte. Die Zahl der Splatter- und Gore-Elemente wurde im Director's Cut auf ein bisher auf keiner Spielekonsole dage-

wesenes Niveau heraufgeschraubt. War der Anblick des Zombies, der kurz nach Spielbeginn seinen Hunger an Eurem toten Kameraden Kenneth aus dem Bravo Team stillt, für Leute mit schwachen Nerven schon kaum zu ertragen, dürft Ihr nun noch genauer beobachten und hören, wie der Leichenfresser an ihm nagt. Da der Director's Cut, bedingt durch die wesentlich höhere Menge an Zombies und anderen Kreaturen, etwas schwieriger als die Normalversion ist (aber wer hat auch behauptet, es sei ein Kinderspiel, in einem Haus voller Zombies und mutierten Dobermännern herumzulatschen), sollte man den Spielstand häufiger als gewohnt abspeichern. Die Entwickler haben daher einige der zum Speichern

notwendigen Farbbänder mehr integriert, auch Munition ist in deutlich größeren Mengen zu finden. Mit der obligatorischen Beretta, die im stilvollen stainless look (silbern statt schwarz) gehalten ist, gelingt nun, was in der Normalversion nur mit der Flinte möglich war: Zombies kann mit einem gezielten Schuß der Kopf weggeblasen werden.

► Die unzensurierte Version läßt eine deutlich dichtere Spielatmosphäre aufkommen. Die stimmungsvollere Kameraführung, die umwerfende, teilweise neu komponierte Musik und die bekannt-exzellente Grafik, die aber nicht mehr mit Resident Evil 2 mithalten kann, nehmen den Spieler in Verbindung mit den dazugehörigen FX und den von Zeit zu Zeit eingespielten Dialogsequenzen wieder völlig gefangen. Ärgerlich ist nur, daß die Spielstände der „alten“ Version mit dem Director's Cut nicht kompatibel sind. Auch die haarigsten und schwierigsten



Neue Schockelemente und Zombies, wo man keine erwartet...



...können Euch schnell das Leben kosten.



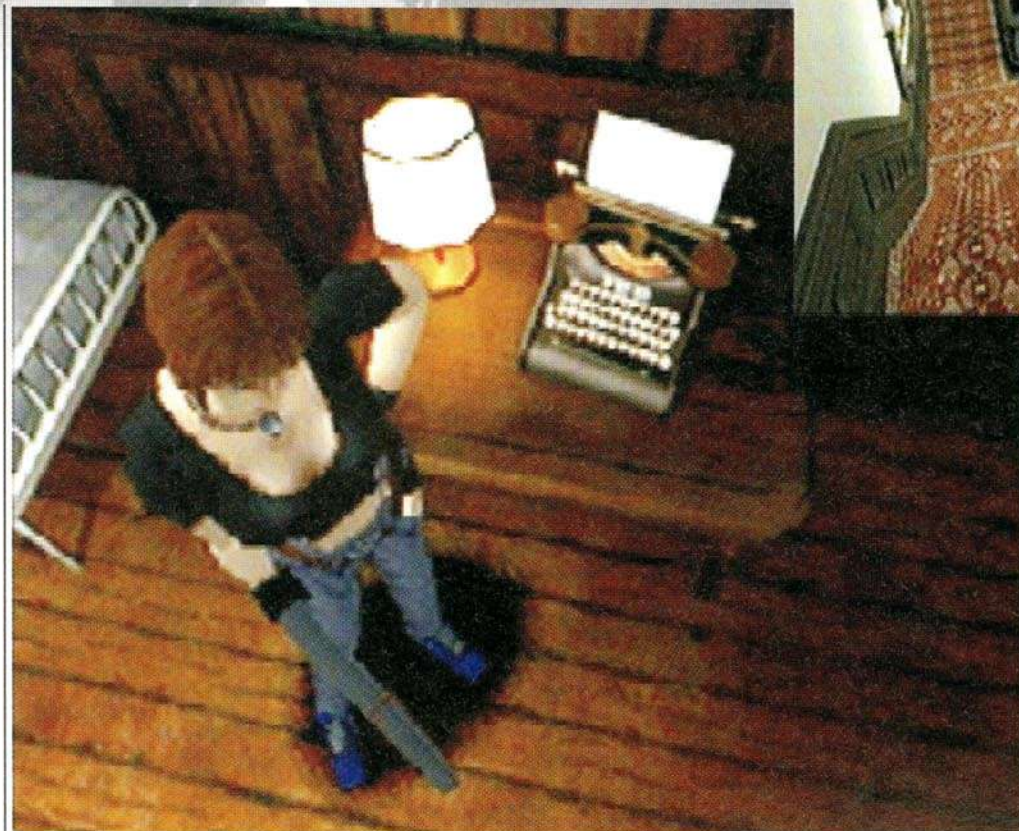
Ever Kollege aus dem Alpha Team erwacht als Zombie wieder zum Leben.

positiv

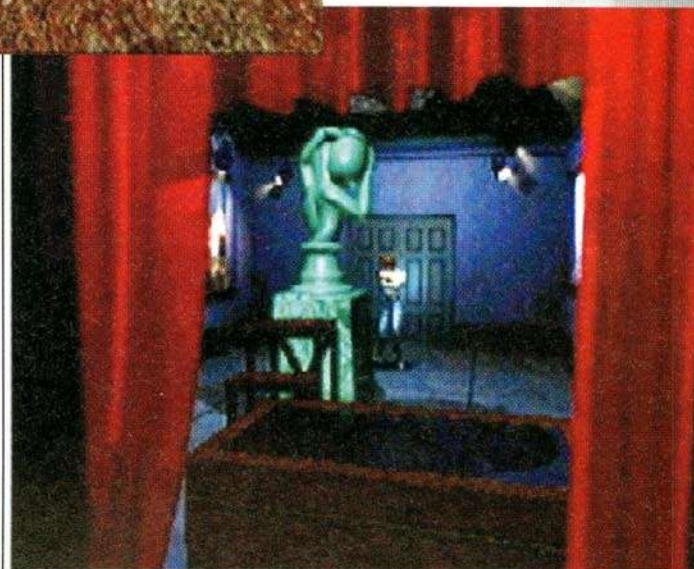
- spielbare Demo des zweiten Teils liegt bei
- neue Kameraperspektiven
- Präzision und Durchlagskraft der Waffen wurden verbessert
- durch den Trainingslevel (japanische Version) auch für Einsteiger interessant

negativ

- Spielstände können nicht übernommen werden
- ähnliche Rätsel
- Dialogsequenzen können nicht abgebrochen werden



Jills neues Outfit ermöglicht interessante Einblicke.

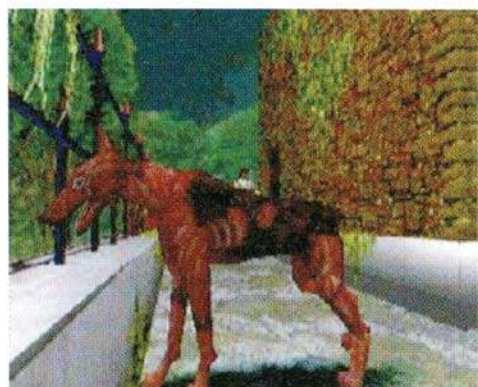


Neue Kamerablickwinkel schaffen noch mehr Gruselatmosphäre.

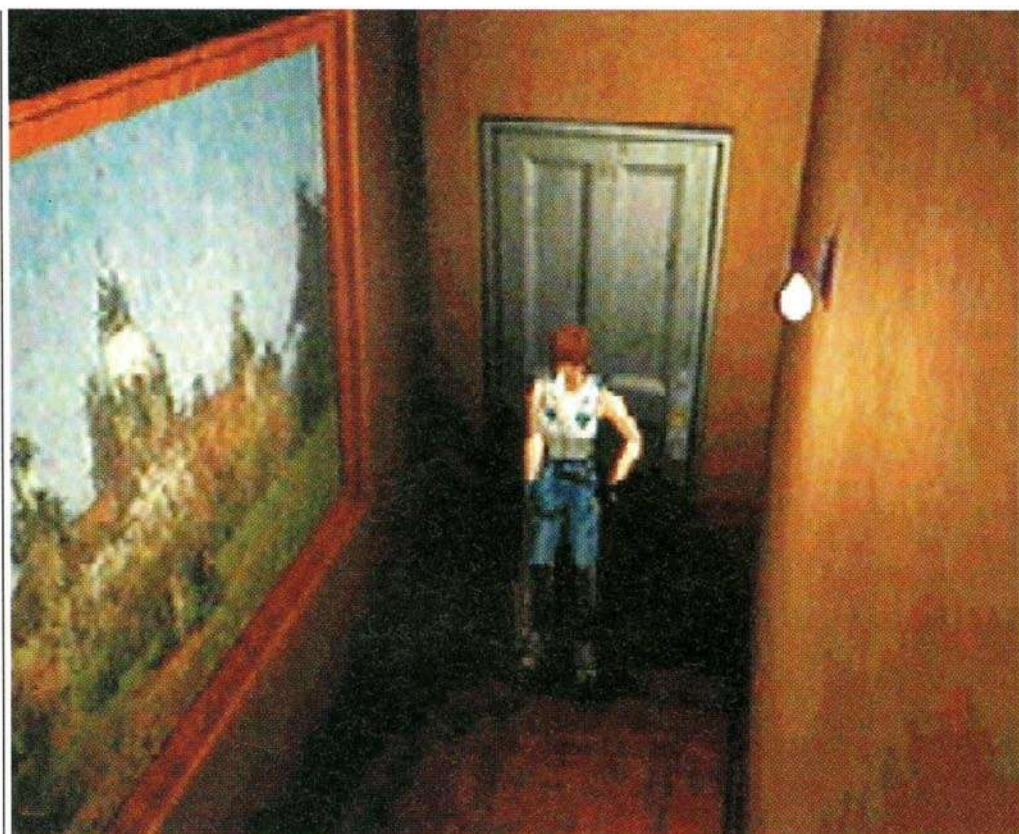
Spielpassagen müssen von Euch erneut gemeistert werden... Der Director's Cut ist bedingt durch seinen bluttriefenden Inhalt und die exzessive Gewaltdarstellung nur denen unter Euch zu empfehlen,

die auch, während sie sich auf Video den Exorzisten oder Freddy Krugers Nightmare On Elmstreet ansehen, nebenbei noch genüßlich auf einer zwei Tage alten Pizza herumkauen. Wenn Ihr Euch zu diesen Leuten zählt, gibt's nur eins: Verkauft Resident Evil und holt Euch den Director's Cut!

Alle anderen sollten sich die Wartezeit auf Teil 2 der Monsterjagd durch erneutes (oder erstmaliges) Durchzocken des „normalen“ Resident Evil vertreiben, denn nach dem ersten Durchspielen gibt's bekanntermaßen als Bonus einen neuen Schlüssel, der Euch den

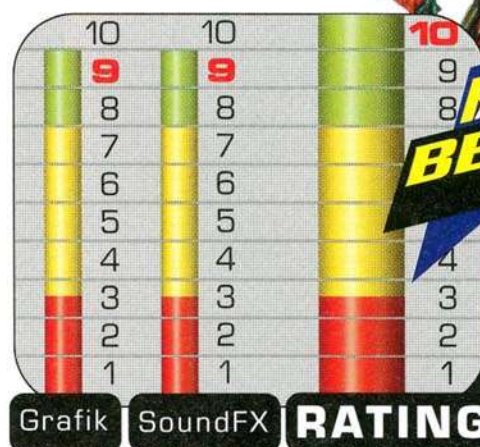


Der Director's Cut ist bedingt durch seinen bluttriefenden Inhalt und die exzessive Gewaltdarstellung nur denen unter Euch zu empfehlen, die auch, während sie sich auf Video den Exorzisten oder Freddy Krugers Nightmare On Elmstreet ansehen, nebenbei noch genüßlich auf einer zwei Tage alten Pizza herumkauen.



Die vormals eher tristen Wände sind jetzt mit Wandschmuck dekoriert.

Kleidungswechsel auch in der Normalversion ermöglicht; und wer es unter drei Stunden schafft, wird mit dem Raketenwerfer als ultimative Waffe von Anfang an belohnt.



play
PLAY STATION
BEST BUY!

RESIDENT EVIL 2



Durch den Drahtzaun ist man vor den untoten Monstern sicher.

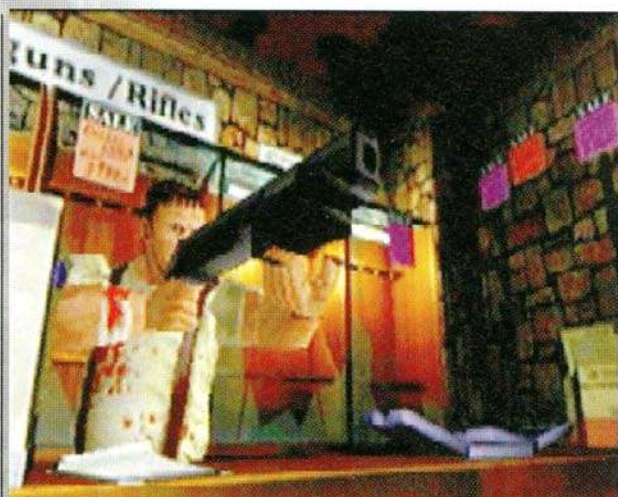


Raccoon City ist Resident Evil-Fans bereits ein Begriff, da sich das unheilvolle Herrenhaus mit seinen weit verzweigten unterirdischen Labors, in denen sich das Horrorspektakel abspielte, in der Nähe des verschlafenen Bergdorfs befand. Die Sprengung der Forschungseinrichtungen (oder je nach Spielausgang die Flucht vom Gelände, etc.) stellt sich im Nachhinein, wie bereits aus diversen Zombiefilmen bekannt, als weniger gute Idee heraus, da die Chemikalien, die zur Züchtung der Biomutanten verwendet wurden, durch die Explosion freigesetzt wurden und sich nun großräumig ausbreiten können. Die Folgen davon bekommen die friedlichen Einwohner Raccoon Citys zu spüren. Was anfänglich nach einer kleinen Grippe aus-

sieht, entwickelt sich schließlich zu einer bösartigen Krankheit, die das Körpergewebe zerstört und schließlich in eine langsame Zersetzung des zentralen Nervensystems mündet, die beim Betroffenen nur noch eine Gefühlsregung zuläßt: den unstillbaren Hunger nach menschlichem Fleisch. Fast die gesamte Bevölkerung von Raccoon City wird infiziert und unzählige Zombies taumeln auf der Suche nach Opfern durch die Stadt.

Einige Menschen scheinen jedoch immun gegen das Mutationsgift zu sein, darunter ein junger Polizist, Leon Scott Kennedy, der sich als blutiger Anfänger frisch von der Polizeiakademie im Hauptquartier der Stadtpolizei von Raccoon City aufhält und mitansehen muß, wie seine Kolle-

gen sich in hirnlose Fleischbrocken verwandeln, ebenso wie die neunzehnjährige Elza Walker, die mit ihrem Motorrad auf dem Weg zur Raccoon Universität war, als das Unglück begann... Die Rolle einer der beiden Helden im Nachfolger von Resident Evil übernehmt Ihr. Seid aber gewarnt - die Grafik ist eine der besten, die jemals auf der PlayStation zu bestaunen war. Sie sorgt zusammen mit umwerfenden Soundeffekten und genial-



Trotz Shotgun fällt der Waffenhändler den plötzlich auftauchenden Zombies zum Opfer.



Bei schwindender Lebensenergie werden die Bewegungen der Heldenfigur schleppend und langsamer.



Je kleiner desto gemeiner, selbst ohne Beine geben die Zombies keine Ruhe.



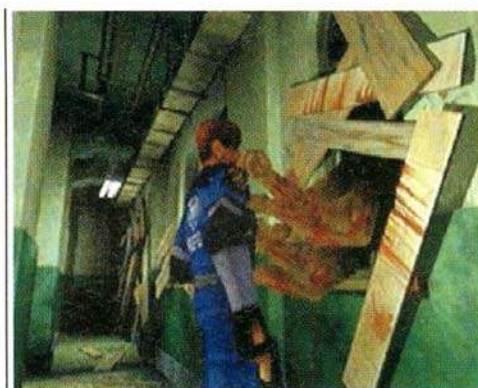
Brennendes Inferno: die Apokalypse beginnt!



schauderer Musik für noch mehr Gänsehaut als der erste Teil. Alle Figuren, auch die unzähligen Zombies, Mutanten und andere Leichenfresser bewegen sich äußerst realistisch. Wird ein Gegner getroffen, reißt die Wucht des Einschusses den Oberkörper nach hinten, und das Wesen taumelt einige Momente lang. Auch die Protagonisten laufen nicht mehr völlig uninteressiert an erlegten Zombies vorbei, sondern blicken besorgt zu Boden, um zu sehen, ob nicht vielleicht doch noch eine Gefahr von den Monstern ausgeht.

Resident Evil 2 bietet auch deutlich mehr taktische Möglichkeiten als der Vorgänger - zuviel

wird jetzt aber noch nicht verraten, dafür versprechen wir Euch einen ausführlichen Test, sobald die Vollversion verfügbar ist.



Vorsicht bei zerbrochenen Fensterscheiben, die Zombies wollen Euch auch hier an den Kragen.



Bei der Blutlache am Boden schwant Resident Evil-Kennern nichts Gutes!



Um an die Shotgun des Waffenhändlers zu gelangen, müssen alle Zombies getötet werden.



information

- Genre: ... Action-Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: Capcom
- Entwickler: Capcom
- Testmuster: . Virgin Interactive
- Erhältlich ab: 1998

ULTIMATE RACING



ULTIMATE RACING
6 LAPS TO GO



TOCA

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Test Screen Stephan Girlich

Genre:.....Rennspiel

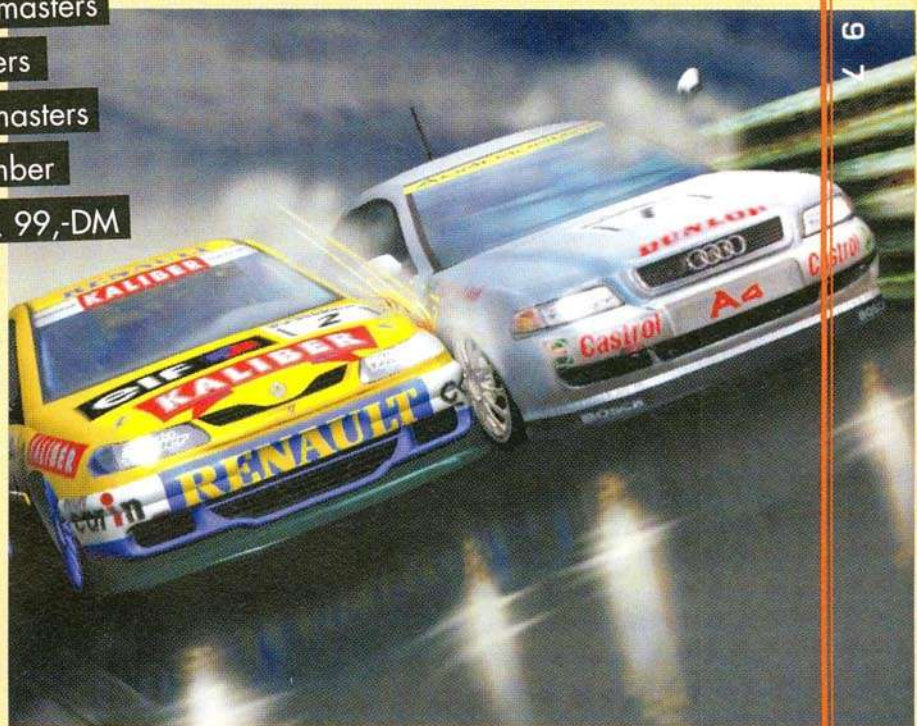
Hersteller:.....Codemasters

Entwickler:.....Codemasters

Testmuster:...Codemasters

Erhältlich ab:.....November

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



Tip: In den Kurven immer die innere Linie wählen, um nicht nach außen gedrängt werden zu können.

Um von der FIA als Super Tourer zugelassen zu werden, sind verschiedene Kriterien zu erfüllen. Mindestens 25.000 Stück der normalen Straßenversion des jeweiligen Wagens müssen verkauft sein, ein mechanisches Getriebe mit sechs Gängen, maximal 2l Hubraum sowie die Abgrenzung der Drehzahl auf maximal 8500 rpm sind

Vorschrift. Freigestellt ist die Art des Antriebs, das höhere Gewicht eines allradgetriebenen Autos wird bei Front- bzw. Hecktrieblern durch entsprechende Zuladungen ausgeglichen. Im Klartext: In der RAC AutoTrader British Touring Car Championship gehen mächtig aufgemotzte Familienkutschen an den Start, die sich mit einer Leistung von ca. 300 PS harte Duelle liefern und dem Tuningsüchtigen GTI- oder Manta-Fahrer den Sabber aus den Mundwinkeln laufen lassen.

TOCA Touring Car Championship simuliert das britische Äquivalent zur hiesigen ADAC STW-Meisterschaft wahrlich bis ins kleinste Detail. Mit einem speziellen Laser Scanning-Verfahren wurden die Abmessungen der

Wagen millimetergenau auf ein Polygonmodell übertragen, und auch die acht Strecken entsprechen exakt den realen Vorbildern, was letztendlich eine recht schlichte, um nicht zu sagen triste Optik der Kurse zur Folge hat. Bis auf ein paar Farbtupfer in Form von Tribünen beschränkt sich die Grafik auf Asphalt, Grünflächen, Kiesbett und Bäume. Nur, so schauen sie halt aus, die Rennstrecken auf der Insel! Schöner wird's bei miesem Wetter. Regnet, schneit oder gewittert es, spiegeln sich im nassen Untergrund die Scheinwerfer bzw. Bremsleuchten kegelförmig, die Karosserie ist schemenhaft zu erkennen und vorausfahrende Fahrzeuge werfen eine gewaltige Gischt auf. TOCA läuft in der Standardauflösung (256x256)



In der Egoperspektive muß ein recht pixeliges Cockpit in Kauf genommen werden. Allerdings ist so Rennatmosphäre pur geboten!



Die Unfälle sind spektakulär anzuschauen und demolieren die Wagen ordentlich. Der Verursacher wird mit einer Verwarnung bestraft, bei der dritten droht Punktabzug, bei der sechsten ist das Rennen vorzeitig beendet.

75 S

Special Screen

Features





Im Zwei-Spieler-Modus wird per Catch up-Funktion die Spannung erhalten.



Beim Start sollte man rechtzeitig wieder in den Pulk einscheren, um in der ersten Kurve nicht vom ganzen Feld abgeschossen zu werden!



Bei schlechtem Wetter wirkt TOCA grafisch am spektakulärsten.

nig bis zum Begrenzer hoch, und bei einem Abflug ins Kiesbett schlagen die Steine heftig an den Unterboden.

► Doch kommen wir zu dem, was TOCA auszeichnet, die Rennatmosphäre: Mit dem neGcon oder einem anderen analogen Controller in der Hand wird man eins mit seiner virtuellen Kutsche, schlagen die Emotionen hoch, weil die Konkurrenz, selbst der Teamgefährte, aggressiv mit allen fairen und unfairen Mitteln um jede Plazierung kämpft, drängelt und schubst. Immer hart am Limit, sind Blei-fußfreaks beim Fahren im Pulk hoffnungslos verloren und so schnell wie regelmäßig neben der Strecke, was Zeit und Positionen kostet. Das Verhalten der

Wagen ist physikalisch korrekt, also nicht einfach zu meistern, zumindest nicht in den höheren Schwierigkeitsgraden. Die cleveren Gegner verlangen Fahrkünste par excellence, will man eine Spitzenposition erobern. Nervig dabei ist, daß bei einer Kollision meist nur der eigene Wagen in die Pampas segelt, während die Gegner ihren Flitzer gekonnt auf der Piste halten. Positiv dagegen ist, daß sich, besonders bei rutschigen Verhältnissen, auch die Spitzenfahrer Fehler erlauben und urplötzlich vor einem drehen. Bei einem Crash wird das Auto heftig demoliert, fliegen Spoiler oder Motorhaube in hohem Bogen davon; Auswirkungen auf das Fahrverhalten sind jedoch nicht zu befürchten.



Honda

Audi

Vauxhall (Opel)

Volvo

Ford

Nissan

Peugeot

Renault

FORMEL 1 '97

Wie schon das Original ist auch die Fortsetzung von Formel 1 nicht frei von schlimmen Bugs. Beim Austüfteln der Setups ist es nicht möglich, mehrmals in den Practice-Modus einzusteigen, wodurch man ein Rennen etliche Male starten muß, um den Wagen optimal abstimmen zu können. Das dachten wir zumindest, bis sich herausstellte, daß auf allen Kursen mit 0% Flügeln und 0% Federung die schnellsten Zeiten zu erzielen sind. Wenigstens lenken sich die PS-Boliden dann minimal schwieriger, aber letztendlich immer noch so einfach, daß man mit etwas Übung auch die engsten Schikanen perfekt meistern kann. Von einer Intelligenz der Gegner kann im Grunde nicht gesprochen werden, reagieren die restlichen Piloten doch nur selten auf das eigene Fahrzeug; und lieben wir Formel 1 '97 trotzdem genauso wie das Original? Mika Hakkinen würde sagen: Na klar! Die 97er-FOCA-Lizenz ist Gold wert und überdeckt die aufgeführten Schwächen fast schon alleine. Die Steuerung ist ebensowenig zu kritisieren, wenn sie auch nicht mehr so anspruchsvoll ist wie beim Original, weil die Wagen in den Kurven weit weniger ausbrechen als gewohnt. Jagd auf Bestzeiten, spektakuläre Unfälle und einmal mit Schumi im Ferrari Weltmeister werden - mehr braucht der Formel 1-süchtige PlayStation-Spieler nicht zum Glückseligkeit. Oder doch? Warten wir auf die 98er-Version...

PLAY RATING: 10 VON 10

ULTIMATE RACING

4 LAPS TO GO



Die Bonusstrecke ist eine nette Dreingabe, muß aber erst erspielt werden.

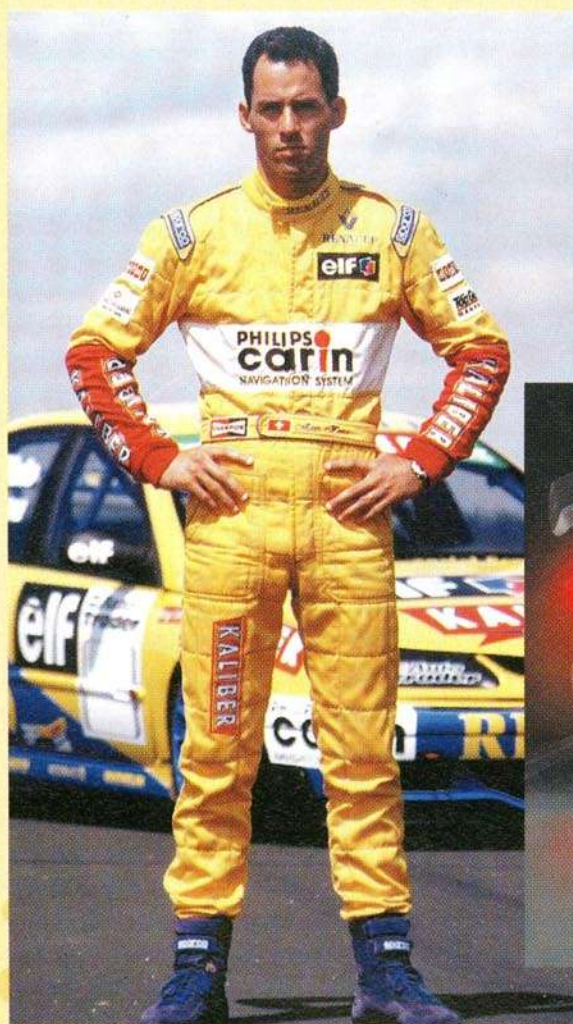


Wie bei Formel 1 '97 behält man den rückwärtigen Verkehr per Knopfdruck im Auge.

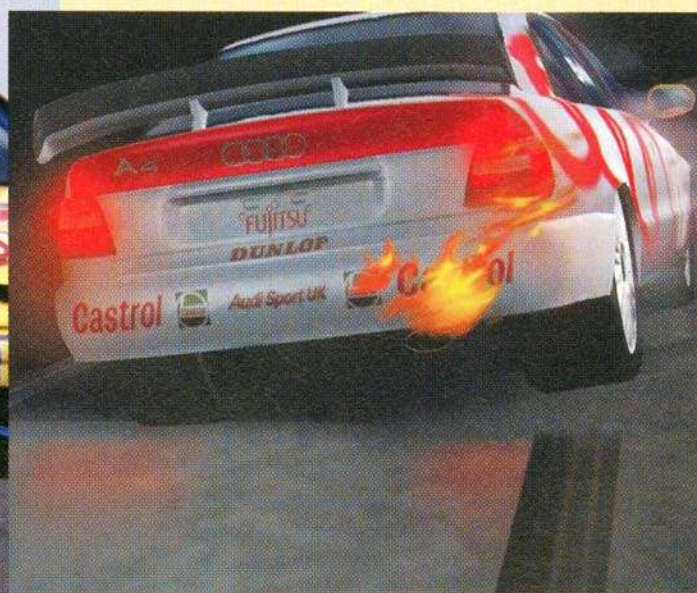
Der Spielbau lockt mit den üblichen Zutaten eines Racers, beschränkt sich aber auf das Notwendigste und entbehrt einer gewissen Logik. Trotz ernsthaftem Simulationscharakter gibt es keinerlei Einstellmöglichkeiten für die Wagen, der motivierende, aber lang-

wierige Meisterschaftsmodus muß komplett durchgespielt werden, um im Time Trial alle Strecken anwählen zu können, die Boxengasse ist in den Rennen gesperrt und für den Zwei-Spieler-Modus fielen die Gegner, wie so häufig, dem technischen Rotstift zum Opfer. Und trotzdem,

Und trotzdem, für echte Rennspiel-Freaks, denen Fahrverhalten über alles geht, ist TOCA Touring Car Championship ohne Zweifel momentan die beste Wahl.



für echte Rennspiel-Freaks, denen Fahrverhalten über alles geht, ist TOCA Touring Car Championship ohne Zweifel momentan die beste Wahl. TOCA vermittelt Rennatmosphäre pur und ist spielerisch eine echte Herausforderung, allerdings für den Otto-Normal-Zocker vielleicht eine Spur zu anspruchsvoll.



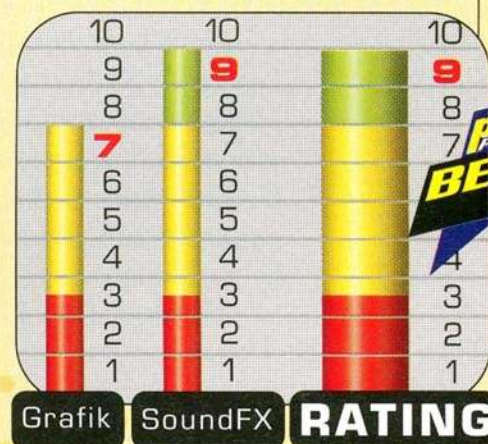
<< Alain Menu - 1997 British Touring Car Drivers' Champion

positiv

- dichte Rennatmosphäre
- realistische Motorengeräusche
- physikalisch korrektes Verhalten der Wagen
- starke und aggressive Gegner, die aber auch Fehler machen
- offizielle Lizenz
- Witterungseinflüsse wirken sich nachvollziehbar auf die Rennen aus
- Spiegeffekte von Scheinwerfern im Regen, Gummi auf Asphalt
- Verformung der Karosserie nach Karambolage
- Ghost Car im Time Trial
- Cheats für neue Wagen, Strecken und Fahrmodi

negativ

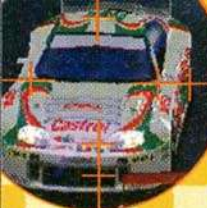
- gewöhnungsbedürftiger Meisterschaftsmodus
- bei einer Kollision dreht sich fast ausschließlich der eigene Wagen
- trotz Simulationscharakter kaum Drumherum
- für Rennspielneulinge sehr schwer
- extrem pixeliges Cockpit
- keine Boxenstops
- nicht alle Kurse von Anfang an anwählbar
- Zwei-Spieler-Modus ohne Gegner



V-RALLY

Für anspruchsvollere Rennspiele gilt grundsätzlich: nur mit einem analogen Controller erziele ich den maximalen Spielspaß. So auch im Falle von V-Rally. Manch einem mag es genügen, sich an der genialen und absolut konkurrenzlosen Grafik von V-Rally zu ergötzen, doch gerade auch in spielerischer Hinsicht setzt der Titel Maßstäbe. Fordernd, aber nicht überzogen schwer, rast man mit den virtuellen Abbildern von realen Rallykutschen über Stock und Stein, jagt Gegner und Bestzeiten, immer mit dem untrüglichen Gefühl, eines der besten Rennspiele aller Zeiten, nicht nur für die PlayStation, zu zocken. Die Schwächen von V-Rally? Keine gravierenden zumindest. Einzig die Beschränkung des Fahrerfeldes auf vier Teilnehmer, die noch dazu Rallye-untypisch gleichzeitig an den Start gehen, könnte man bemängeln. Ansonsten hat sich für Infogrames die Verpflichtung von Rallye-Ex-Weltmeister Ari Vatanen zur aktiven Mitgestaltung von V-Rally mehr als ausgezahlt. V-Rally ist ein Meisterwerk!

PLAY RATING: 10 VON 10



TOP SECRET - HERE COMES A NEW CHALLENGER GRAN TURISMO

Work In Progress



Grafisch kann Gran Turismo fast mit den absoluten Highlights aus der Spielhalle mithalten.

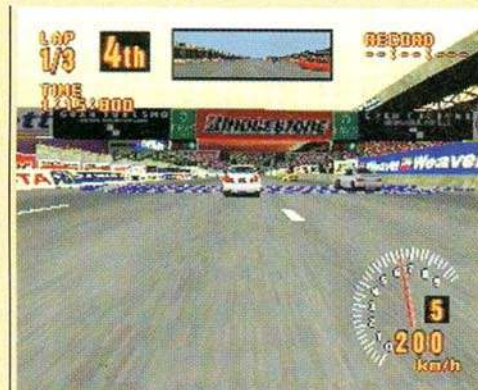


Ohne Zweifel, V-Rally und Formel 1 '97 sind geniale Rennspiele, doch mit Gran Turismo stellt sich diesem hochklassigen Duo im März nächsten Jahres ein neuer Herausforderer, der definitiv das Potential zum Referenztitel in sich birgt. Das Ziel von Yasu-

hide Kobayashi, dem Schöpfer von Gran Turismo, ist es, ein Rennspiel zu kreieren, bei dem es nicht nur um die Rennen geht, vielmehr soll auch die gesamte Atmosphäre und Automobilkultur des Motorsports eingefangen werden. Die uns vorliegende Vorabversion läßt zumindest erahnen, daß sich hinter dieser Aussage keine hochtrabenden PR-Sprüche verbergen, sondern in diesem speziellen Fall tatsächlich ein extraordinärer Racer zu erwarten ist.

Die schier unglaubliche Anzahl von 120 (Sport)wagen, allesamt realen Vorbildern von japanischen und britischen Autoherstellern wie bspw. Honda, Toyota, Aston Martin oder TVR nachempfunden, sind im Spiel integriert, die im Meisterschaftsmodus über ein Prämiensystem nach und nach erworben bzw. aufgewertet werden können. Je nach Finanzlage stellt man sich neue oder gebrauchte Kutschen in die Garage; die begehrten und leistungsstarken Spezialmodelle reißen ein riesiges Loch in die Kasse. Das „Automobile Physics Simulation Model“ soll ein möglichst echt wirkendes Fahrverhalten der Wagen garantieren, was wir

den ersten Eindrücken nach nur bestätigen können. Abhängig vom gewählten Setup, das Simulations- wie Driftfreaks befriedigen wird, jagt man mit perfekter Kontrolle mehr oder weniger quer über den Asphalt, und das, obwohl bis zum jetzigen Zeitpunkt noch keine analoge Abfrage



Keinerlei Pop-ups: sogar die Tribünen am Ende der Geraden sind schon zu erkennen.



In der Egoperspektive behält man dank Rückspiegel die hinteren Fahrzeuge im Blick.



Viele Kurven fallen nach innen hin ab und erlauben dadurch hohe Geschwindigkeiten.



Play Back

ULTIMATE RACING

2 LAPS TO GO



Play Back



Die Wagen entsprechen bis ins kleinste Detail ihren realen Vorbildern.



Play Back

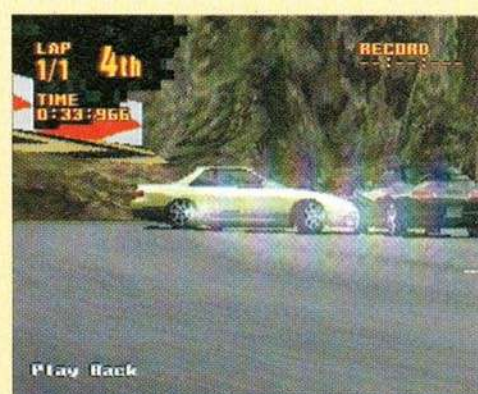


Play Back

programmiert war! Zehn unterschiedliche Meisterschaften, die auf mehr als elf Strecken ausgetragen werden, lassen auf ein hohes Maß an Langzeitmotivation schließen und verlangen vom Spieler, die Wagen auf jeden Kurs optimal abzustimmen. Natürlich sind auch Zeit- und Einzelrennen sowie Duelle gegen einen menschlichen Mitstreiter möglich.

Ebenso aufwendig und ambitioniert wie das gesamte „Drumherum“ ist auch die audiovisuelle Gestaltung von Gran Turismo. Der Einsatz von fotorealistischen Texturen und Lichteffekten in Echtzeit bringt die PlayStation zwar an, jedoch in keiner Phase über ihre Grenzen. Dem bloßen Betrachter von Gran Turismo erscheint es oftmals so, als würde er die Liveübertragung eines Rennens im Fernsehen und nicht ein Videospiel verfolgen. Die Wagen wirken ähnlich aufwendig modelliert wie bspw. Porsches Boxster in Porsche Challenge, nur daß in Gran Turismo eben 120 verschiedene Flitzer zu finden sind. Speziell im Replay-Modus, der das gesamte Rennen aus spektakulären Perspektiven in atemberaubenden Bildern wiedergibt,

zeigt sich deutlich, mit welcher Detailverliebtheit und welcher programmiertechnischem Können die Entwickler ans Werk gegangen sind. Ohne störende Pop-ups bzw. Grafikblitzer ziehen die Strecken superflüssig am Spieler vorüber, und auch das von vielen Rennspielen bekannte häßliche Verkrümmen der Bodentexturen hat man bei Sony für dieses Spiel in den Griff bekommen. Ob die Wagen mit unterschiedlichen Motorensounds die Gehörgänge malträtiert werden, ist bis jetzt noch nicht abzusehen, doch klingen die vorhandenen Fahrgeräusche zumindest satt und kernig, einfach so, wie man es sich wünscht. Gran Turismo wird 1998 Maßstäbe setzen, dessen sind wir uns jetzt schon sicher. Schön zu wissen, daß immer dann, wenn Gerüchte in die Welt gesetzt werden, die das Ende der Leistungsfähigkeit der PlayStation prognostizieren, Sony urplötzlich ein Trumpf-As aus dem Ärmel zieht, das jedwede Kritik im Keim erstickt.



Play Back

TOYOTA		NEW CAR
LINE UP		
CELICA GT-FOUR		3,429,300
MR2 GT-S		2,848,650
SUPRA RZ		4,609,500
STARLET GLANZA V		1,501,500
COROLLA LEVIN RZ		1,779,500
SPRINTER TRUENO RZ		1,779,500
CORONA EXIV 200GT		2,340,450
CELICA SS-MAT		1,630,500
MARKII TOURER S		1,890,000
Winter	Gr	300,000 MyCar

TOYOTA		CAR/INFORMATION
MR2 GT-S		
CHANGE COLOR		
Price: 2,848,650		
MR		
245ps		
1200kg		
Winter	Gr	300,000 MyCar

Im Gran Turismo-Modus stehen ca. 120 Autos zur Wahl

information

- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: SCEI
- Entwickler: SCEI
- Testmuster: SCEE
- Erhältlich ab: März

FINISH

Nightmare Creatures

Sebastian Lessig

Genre:.....Action-Adventure

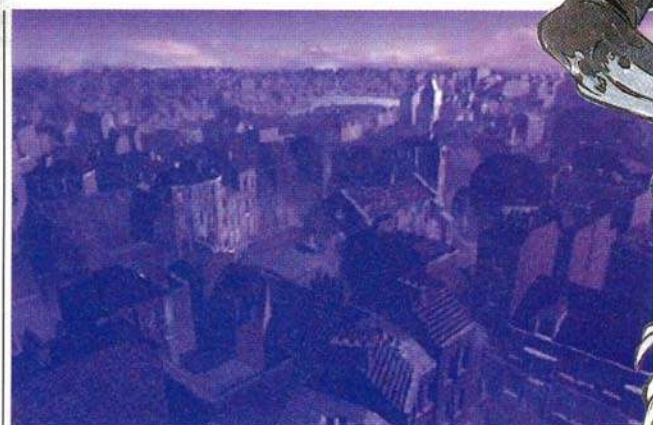
Hersteller:.....SCEE

Entwickler:.....Kalisto Entertainment

Testmuster:...SCEE

Erhältlich ab:.....Januar

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



Das Intro entführt den Spieler ins apokalyptische London.



Situation
jetzt noch retten

kann, ist ein groß angelegter Vernichtungsfeldzug quer durch die Stadt, natürlich mit abschließender Eliminierung des Oberbösewichts Adam Crowley. Dazu werden dem Spieler zwei Charaktere zur Auswahl gestellt. Entweder man entscheidet sich für den Kraftprotz Ignatius oder für die wieselflinke Shirley; Anfänger spielen besser mit letzterer. Nähert man sich einem Gegner, ist man mit ihrer Schnelligkeit nämlich durchaus imstande, den feindlichen Schlägen geschickt auszuweichen. Sobald der Unhold den eigenen Treffern ausgesetzt ist, kann man diesen mit einer Kick-

Combo derart eins auf die Glocke geben, daß ihm Hören und Sehen vergeht. Wird die Kick-Combo-Taste mit dem Viereck-Button kombiniert, entstehen noch weitaus interessantere Angriffskombinationen, wie z.B. ein verheerender Gebrauch der Waffe mit anschließendem Teilen des Monsters durch einen kräftigen Fußtritt. Unheimliche Klänge untermalen das Geschehen, nicht selten fährt einem ein Schauer über den Rücken, wenn undefinierbare Geräusche das Nervenkostüm des Spielers strapazieren. Das Kampfszenario ist aus verwinkelten Polygon-Gassen aufgebaut, die sehr unheimlich und düster texturiert sind. Das Horror-Feeling kommt verdammt gut



positiv

- exzellente Gruselatmosphäre
- abwechslungsreiche Gegner

negativ

- äußerst hoher Schwierigkeitsgrad
- monotoner Spielablauf

Gruselbedürftige müssen sich nicht länger mit Klassikern und Erinnerungen an gute alte Splatterzeiten herumquälen, da der Markt langsam, aber sicher wieder mit guter neuer Hardcore-Ware gefüllt wird. Kalisto Entertainment mischt fleißig mit und hat mit Nightmare Creatures den richtigen Cocktail für Horrorfans und Zerstückelungsfetischisten zusammengemixt. Schauplatz des neuen Blutbads ist London. Die Straßen sind fast menschenleer. Häßliche Kreaturen des Bösen haben sich in sämtlichen Gassen breitgemacht und lauern in dunklen, nebligen Ecken auf unschuldige, wehrlose... Menschen! Das einzige, was die



Wird man von mehreren Kreaturen gleichzeitig attackiert, wird der Kampf leicht unübersichtlich. Der einzige Ausweg besteht oft darin, ein Special item einzusetzen, wie z.B. einen magischen Schädel, der die Gegner veranlaßt, sich gegenseitig anzugreifen.

Features





Combos präsentieren sich im Rahmen eines guten Beat'em Ups, wenn auch nicht in dessen Vielfalt.



Durch ein tiefes Gewässer vom Seemonster getrennt...

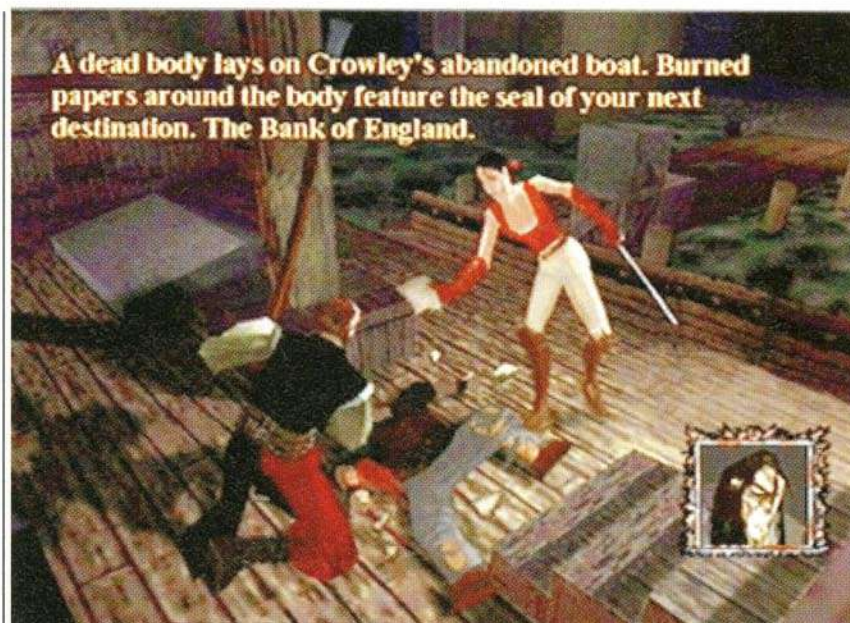
rüber. Verstärkt wird das Ganze durch neblschwadenüberzogene Gänge zwischen gruseligen Häuserschluchten und gähnenden schwarzen Löchern, in denen alles Mögliche lauern könnte. Leider bleiben auch hier die einen oder anderen Pop-ups nicht aus, was allerdings bei der technisch ansonsten äußerst makellosen Grafik nicht weiter stört. Auch die grafische Abwechslung ist gut gelungen, die spielerische Seite erreicht dieses Niveau aber nicht ganz.

► Das fleißige Mutantenklatschen macht zwar Spaß - die Geräuschkulisse ist sehr witzig -, aber nach längerem Spielen wird das Geprügel doch ziemlich monoton. Zum Glück gibt es mehrere kleine Rätseleinlagen, die jedoch bei weitem nicht die Dichte eines reinrassigen Action-Adventures aufweisen. Für weitaus mehr frischen Wind sorgen dagegen die zahlreichen Special Items, die Nightmare

Nightmare Creatures ist ein äußerst rasanter, mystisch angehauchter Titel, der jedem Horror- und Splatterfan, vielleicht auch so manchem Prügelspielfan viel Freude bereiten dürfte.

Creatures ein zusätzliches taktisches Flair einhauchen. Die Gegner sind innovativ gemacht und treten in Scharen auf. Womit wir auch schon beim zweiten Kritikpunkt angelangt wären: der Schwierigkeitsgrad ist sehr

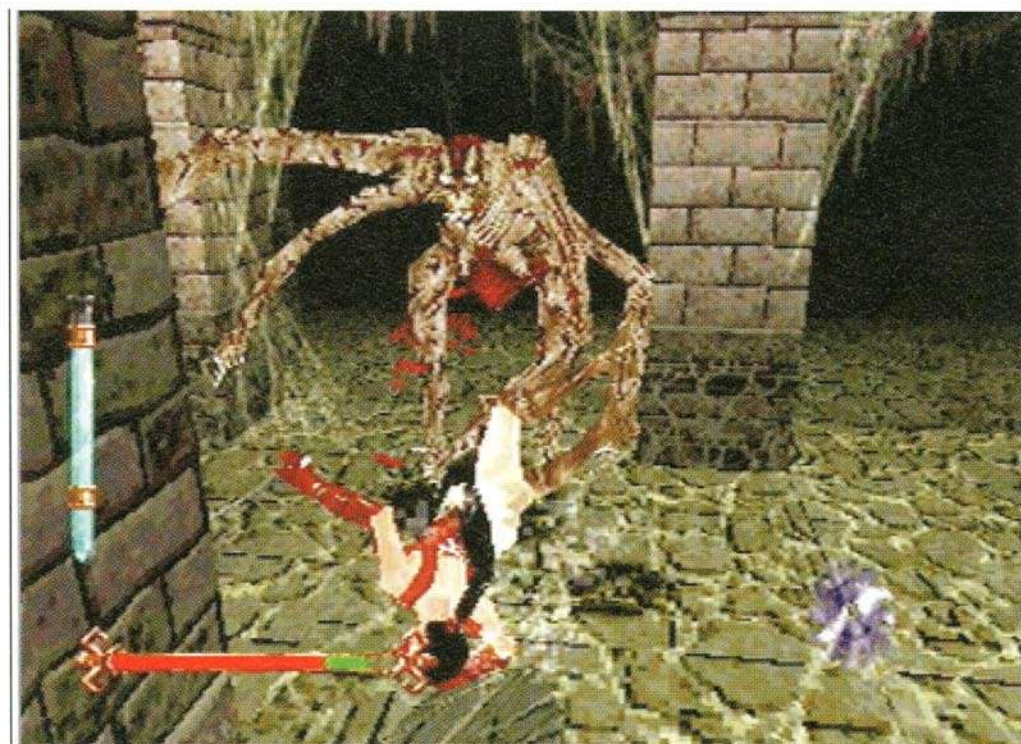
hoch angesiedelt, was den Frustraktor ab dem fünften Level rapide ansteigen läßt, zumal den Charakteren neben den raren Leben keine Continue-Funktion mit auf den Weg gegeben wurde. Trotzdem, Nightmare Creatures ist ein äußerst rasanter, mystisch angehauchter Titel, der jedem Horror- und Splatterfan, vielleicht auch so manchem Prügelspielfan viel Freude bereiten dürfte.



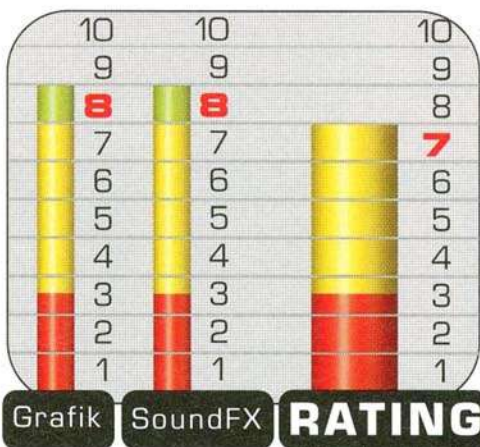
Die Ladezeiten werden dem Spieler durch schöne Bilder und kurze Texte, die zur Story beitragen, versüßt.



Die Vielfalt der Gegner sorgt immer wieder für Überraschungsmomente.



Gegenstände können das Kampfgeschehen durchaus beeinflussen.



Nuclear Strike

Claudia Sontheim

„Geld ist nichts als wertloses Papier, wenn nichts Positives dahintersteckt. Freiheit ist nur eine Wunschvorstellung, wenn sie nicht verteidigt wird. Das ist Strikes Aufgabe.“
General Earle

Genre:.....Shooter

Hersteller:.....Electronic Arts

Entwickler:..Electronic Arts

Testmuster:...Electronic Arts

Erhältlich ab:.....sofort

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



In dieser ehrenhaften Mission wird die legendäre geheime Einsatztruppe und damit auch Ihr als deren Commander der Luft einheiten im neuen und fünften Teil der populären Electronic Arts-Serie im Fernen Osten tätig. Wie schon der Vorgänger präsentiert sich auch Nuclear Strike wieder in zeitgemäßem Gewand: Spielstory, die nötigen Informationen in Wort und Bild zu jeder der über 60 kurzweiligen Missionen sind nahtlos verknüpft und garantieren einmal mehr authentische Kampf-Atmosphäre, leider manchmal auch mit dem Hang zur Kriegsverherrlichung. Wie es sich schon in manch älterem Strike-Titel bewährt hat, kann man seinen obligatorischen Apache Longbow wieder, entsprechend dem Missionsablauf, gegen eins von elf weiteren Fahrzeugen eintauschen. Außerdem ist der Auftritt des eher nervigen Einzelkämpfers Nick Arnold aus Sovjet Strike

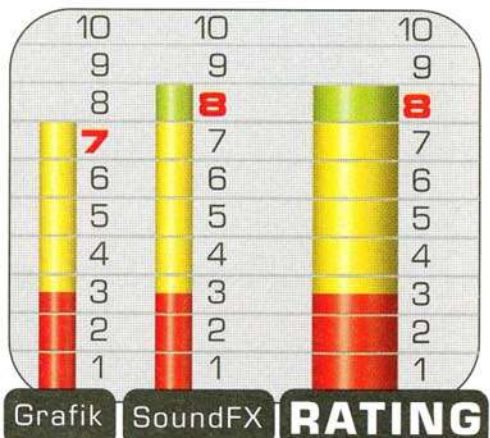
glücklicherweise kurz. An seine Stelle treten schon früh hilfreiche Kameraden, deren auch optisch wahrnehmbare, aktive Beteiligung an den Einsätzen Euch nicht mehr das Gefühl gibt, den Krieg praktisch im Alleingang bestreiten zu müssen. In den höheren Missionen könnt Ihr einige dieser Truppen sogar selbst befehligen.

Neben den spielerischen Erweiterungen haben sich die Entwickler auch die Hauptkritikpunkte des Vorgängers sichtlich zu Herzen genommen: eine fairere Verteilung der Nachschublager und die Orientierungshilfen in Form von Richtungspfeil und Radar verbessern die Spielbarkeit drastisch. Strike-Neulinge dürften sich dennoch erst an den Serietypisch noch immer relativ hohen Schwierigkeitsgrad gewöhnen müssen. Veteranen erwartet eine neue Herausforderung und dank der zahlreichen Detailverbesserungen der beste Strike-Titel, den es bisher gab, und natürlich, wie gewohnt, der unentziehbare Reiz hemmungsloser Zerstörungorgien verbunden mit dem gewissen Schuß Strategie.

Features



Zu jeder Mission gehört eine kurze Videosequenz.



Hercules

Genre: ... Jump'n Run
Hersteller: ... SCEE
Entwickler: Disney Interactive

Testmuster: ... SCEE
Erhältlich ab: 31. Oktober
Preis: ... ca 99,-DM

Fabian Döhla



Dank seiner übernatürlichen Fähigkeiten zerstört Hercules mit einem Fausthieb notfalls auch mal ganze Gebäudeteile.

Schon in der ersten play haben wir ausführlich über Disney Interactives aktuelle Jump'n Run-Perle berichtet. Und siehe da, zwischenzeitlich ist uns dann sogar die PAL-Version ins Haus geflatet. Leider muß ich den Test mit einer Hiobsbotschaft eröffnen. Was dem geübten Auge des Importfans schon auf der IFA aufgefallen ist, hat sich leider bestätigt. Der einstmals flotte Spielablauf leidet sehr unter der 50 Hz-Konvertierung. So gibt es zahlreiche Stellen, an denen das ehemals hohe Spieltempo gnadenlos zäh erscheint. Wer jetzt meint, dies würde nur denjenigen auffallen,

die die NTSC-Variante kennen, irrt. Was Hercules an wirklichen Innovationen fehlt, wurde durch die Geschwindigkeit ausreichend kompensiert. Dies fällt für den braven EU-Bürger natürlich flach. Sonst ist alles beim alten geblieben. Die Grafik ist noch immer farbenfroh und wird durch zahlreiche 3D-Spielereien und wunderschöne Zwischensequenzen aufgelockert. Hercules läßt sich kinderleicht steuern, gibt den Gegnern eins auf die Mütze oder benutzt eine seiner zahlreichen Extrawaffen. Damit das Ganze nicht zu monoton wird, haben die Entwickler noch zwei „Ich geh' ins Bild hinein“-Level integriert, die das Geschehen merklich auflockern. Auch der Sound weiß zu gefallen. Selten wurden bei einer komplett eingedeutschten Version der Humor und die Atmosphäre derartig gut beibehalten, die original Filmmusik rundet diesen Eindruck ab. Jump'n Run-Liebhaber holen sich Hercules auf jeden Fall, sie werden mit den insgesamt 10 Levels definitiv ihren Spaß haben.



Diesen überaus aggressiven Vögeln ist mit dem magischen Blitz am Besten beizukommen.



In den 3D-Levels beschränkt man sich aufs Ausweichen und das Einsammeln zahlreicher Bonusgegenstände.



Features



Media Tec

Computer & Videospiele
Am Rundbogen 13b - 44265 Dortmund



0231-7246490

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

Playstation Software

Ace Combat 2
Agent Armstrong
Allen Trilogy
Alone in the Dark
Baphomets Fluch
Battle Arena Toshinden 3
Bedlam
Bliefuß 2
Bust a Move 2
Command & Conquer
Command & Conquer 2
Coolboaders
Crash bandicoot 2
Crow: City of Angles
Croc
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 Madden 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 Populous 3
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 DC
84.90DM Return Fire
79.90DM Rosco Mc Queen
79.90DM Soul Blade
44.90DM Soviet Strike
84.90DM Spider
59.90DM Stadt der verlorenen Kinder
99.90DM Street Fighter EX Plu
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

79.90DM Antennen Kabel
84.90DM Gamebuster
84.90DM Joypad Analog
59.90DM Joypad Sony
84.90DM Joypad Farbig
59.90DM Joypad Station Master
84.90DM Joypad Verlängerung
79.90DM Joystick Dominator
79.90DM Lenkrad + Pedalen
79.90DM Link Kabel
89.90DM Memory Card 15 Block
89.90DM Memory Card 360 Block
79.90DM Memory Card 720 Block
89.90DM Mouse
79.90DM Multi Tap
44.90DM Namco arcade Stick
79.90DM NeGcon Pad
89.90DM Playstation Konsole
89.90DM Predator Gun
79.90DM RGB Kabel
89.90DM Umbausatz mit Anleitung

NINTENDO 64 Software

Blast Corps DV 109.90DM
Clayfighter 33 1/3 PAL 129.90DM
Dark Rift US 169.90DM
Diddy Kong Racing PAL 109.90DM
EXTREME G PAL 129.90DM
Golden Eye PAL 159.90DM
HEXEN 64 US 169.90DM
Int. Superstar Soccer PAL 139.90DM
Mario Kart 64 PAL 89.90DM
Multitrace Champion PAL 159.90DM
NBA Hangtime PAL 129.90DM
Wargods US 159.90DM
Weitere Spiele auf Anfrage...

Top Hit's des Monats

Formel 1 97

Formel 1 Simulation der Spitzenklasse
nur 99.90.-

V3 Racing Wheel

Das Ultimative Lenkrad Test:Sehr Gut
nur 149.90.-

Final Fantasy VII

Das Ultimative Rollenspiel
nur 109.90.-

Multinorm PSX

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

Multinorm Umbau

Einfach und schnell in 24 Stunden
nur 49.90.-

Umbausatz

mit Anleitung
nur 19.90.-

Versandkosten 9.90 + NN.Irrtümer vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht unter Fax: 0231-72 46 492



Final Fantasy VII

Mischa Strecker - Sebastian Lessig - Alexander Schneider

Genre:.....Rollenspiel

Hersteller:.....Squaresoft

Entwickler:.....Squaresoft

Testmuster:....SCEE

Erhältlich ab:.....14. November

Preis:.....ca. 119,-DM



Spiel handelt. Eher bekommt man den Eindruck, eine Video-kassette im Recorder zu haben und einen Anime-Streifen anzusehen. Ebenfalls vom Feinsten sind die Musik und die Soundeffekte. Die Musik wurde sehr schön komponiert und ist nach einiger Zeit nicht mehr aus dem Spiel wegzu-denken. So ertönen bei den Kämpfen harte Gitarrenriffs oder pompöse Orchestermusik, während bei Rückblenden oder Überlandreisen die ruhigen Klänge einer Flöte zu hören sind.

Das wirklich Herausragende an Final Fantasy VII ist aber die Storyline. Sie fängt ganz harmlos an. Man spielt einen Söldner, der von einer radikalen Umweltschutzgruppe namens Avalanche angeheuert wird. Cloud, so der Name des Söldners, war einmal ein Mitglied von Soldier, einer Militärorganisation im Dienste von Shinra. Shinra ist der einzige Energielieferant auf der Welt und durch seine Art der Energiegewinnung das bevorzugte Angriffs-



Selbst auf der Oberkarte begegnen den Helden einige Ungetüme.



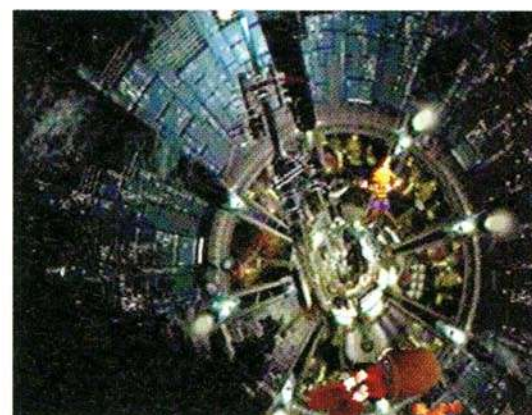
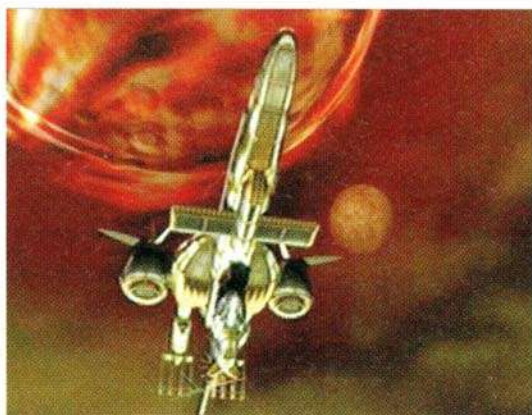
Angriff und Genesung zugleich: Phönix schwingt seine flammenden Flügel.

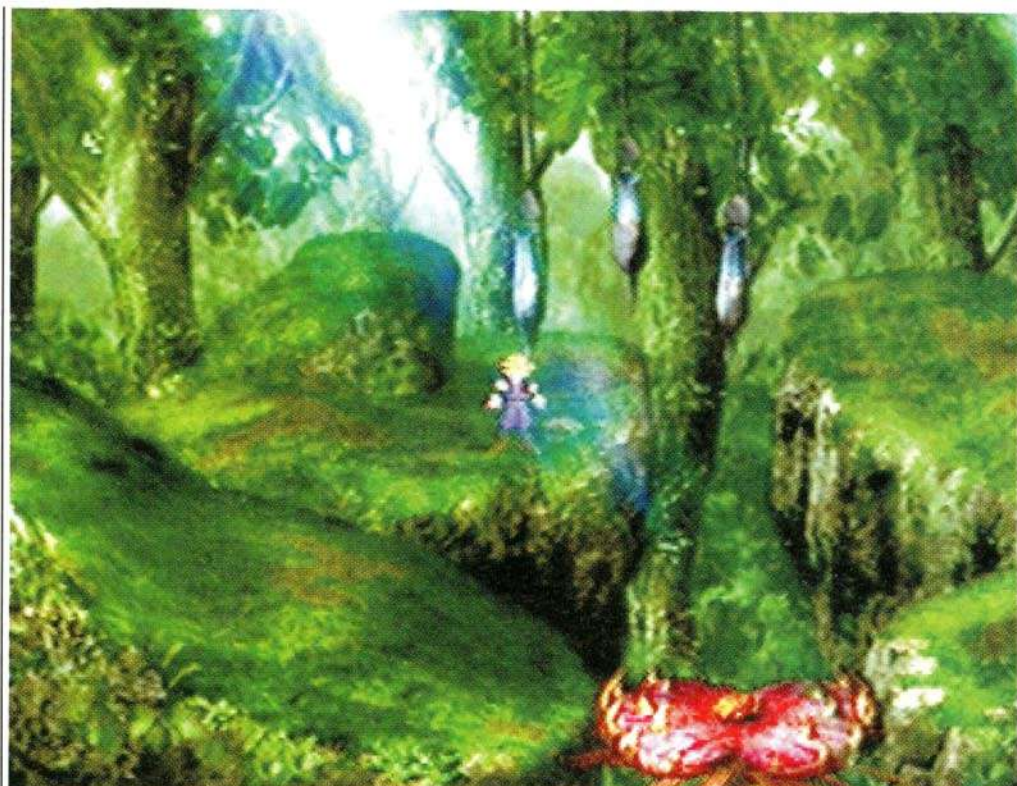


Die eingebauten Minigames sind besser als so manch eigenständiges Spiel.

Die Final Fantasy-Serie von Square war schon zu Nintendo-Zeiten ein Garant für packende Rollenspiele. Mit dem siebten Teil der Serie, der im November exklusiv für die Sony PlayStation erscheint, setzt Square noch eins drauf. Vorbei sind die Zeiten liebevoll, aber mühselig gepixelter Hintergründe und Charaktere. Final Fantasy VII präsentiert sich mit perfekt gerenderten Hintergründen, schön animierten Polygonfigürchen und bombastisch erstellten Zwischensequenzen, bei denen man kaum glauben kann, daß es sich dabei um ein

Features





Die Spielabschnitte spielen teils in apokalyptischen, teils in märchenhaft verträumten Gefilden.

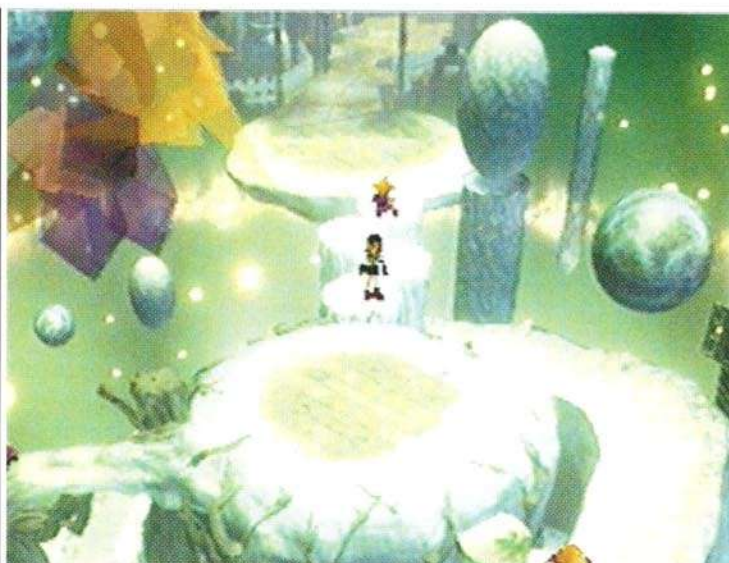
ziel von Avalanche. Nach ihrem zweiten Auftrag wird die Gruppe durch einen brutalen Shinra-Racheakt beseitigt. Von nun an sind Cloud und seine Freunde Barret und Tifa auf sich allein gestellt. Gemeinsam dringen sie in das Shinra-Gebäude ein und versuchen, Aeris, ein Blumenmädchen, das Cloud sehr nahe steht, zu retten. Dort angelangt, können sie mithören, was die Führungsspitze von Shinra wirklich vorhat. Nachdem sie Aeris gerettet haben, geht das Abenteuer erst richtig los. Im Verlauf des Spiels treffen sie auf weitere Leute, die sich der Gruppe anschließen, manche darunter nur, wenn man die richtigen Antworten parat hat. Mutantenwesen, geklonte Menschen, höhere Lebensformen, Naturvölker, Umweltverschmutzung, rücksichtslose Ausbeutung von Ressourcen, all das wird zu einem bunten Mischmasch zusammengeworfen und in eine coole Geschichte verwandelt. Soviel in Kurzform zum Plot, sie stellt nur einen Bruchteil dessen dar, was Final Fantasy VII zu bieten hat. Durch Rückblenden und Erzählungen erfährt man immer mehr Einzelheiten über die

Hauptcharaktere, und so manch eine Spekulation wird plötzlich über den Haufen geworfen, weil irgend jemand einen neuen Aspekt zu der Sache beiträgt.

► Eine derart packende und wendungsreiche Geschichte, die trotzdem noch in sich logisch ist, haben wir selten bei einem Rollenspiel gesehen. Es ist eine der besten, wenn nicht gar die beste, die es bis jetzt gab. Das Gameplay hat sich im Vergleich zu den anderen Teilen der Reihe nicht wesentlich verändert. Man reist mit seinen Figuren entweder

Lange Tage, noch längere schlaflose Nächte und tiefe Augenringe zeugen davon, daß Final Fantasy VII das beste Rollenspiel darstellt, das bisher auf den Markt gekommen ist.

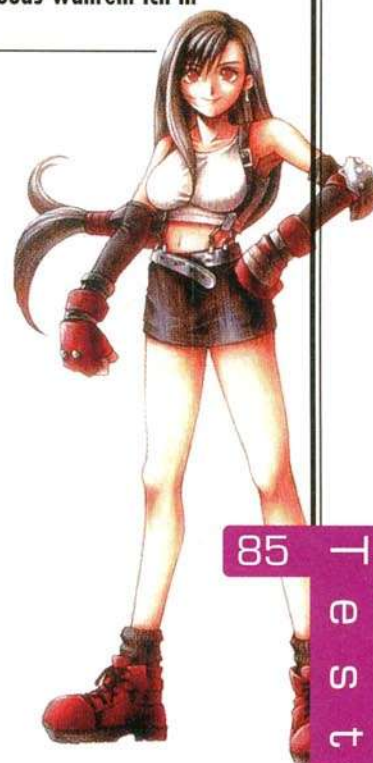
durch Städte oder über Land. Überlandreisen finden zu Fuß statt, oder man organisiert sich eines der Gefährte oder Reittiere, die dann und wann im Spiel zu finden sind. Der Blickwinkel ist in den Städten festgelegt, wird aber immer wieder automatisch neu orientiert, um die Übersicht zu wahren. Bis zu zehn Charaktere können in die Party aufgenom-



Tifa und Cloud finden sich auf der Suche nach Clouds wahrem Ich in einigen abstrakten Gegenden wieder.

men werden, aus der man drei Figuren auswählt, welche die Kämpfe bestreiten. Die anderen reisen quasi im Hintergrund mit. Wichtig ist, daß man die Zusammenstellung der Party immer wieder ändert, da sonst nur ein Teil der Gruppe Erfahrungen sammelt und höhere Stufen erreicht; und das kann im späteren Verlauf des Spiels ziemlich von Nachteil sein, weil die Bosskämpfe nicht immer von den Leuten ausgefochten werden, die in der eigentlichen Kampftruppe sind. Wenn diese dann keine Erfahrung haben, bleibt einem

nur noch, „Gute Nacht“ zu sagen, in der Hoffnung, daß der letzte Save Point nicht allzu weit zurückliegt. Sobald es zu einem Kampf kommt, ändert sich die



85





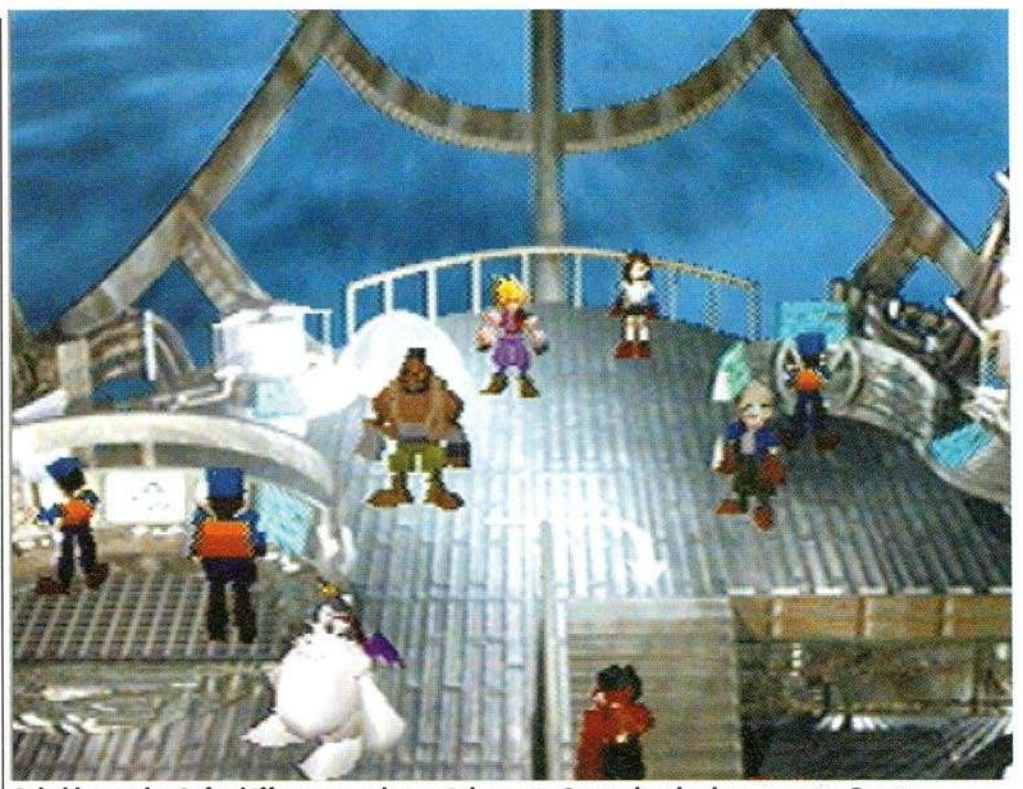
Im sogenannten Whirlwind Maze nehmen viele verlorene Seelen ein tragisches Ende.



Ansicht, und das Kampffeld wird herangezogen. Die Kämpfe werden, wie bei den anderen Final Fantasy-Teilen auch, über ein Menüsystem gesteuert. Sobald der Zeitbalken voll ist, was mit wachsender Erfahrung immer schneller geschieht, wählt man aus, ob man den Gegner mit einer Waffe, mit Hilfe von Magie oder mit einem Special Move, dem Limit, angreifen will, oder man versucht, wenn man die passende Materia hat, ihn zu beklaugen bzw. seine Kampfstärke in Erfahrung zu bringen; das ist gerade bei Bosskämpfen sehr sinnvoll. Das Limit ist die einzige Neuerung im Kampf. Es wird wie eine normale Handlung über eine gesonderte Zeitleiste „aufge-

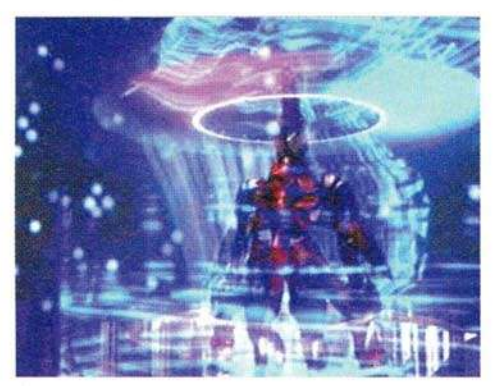
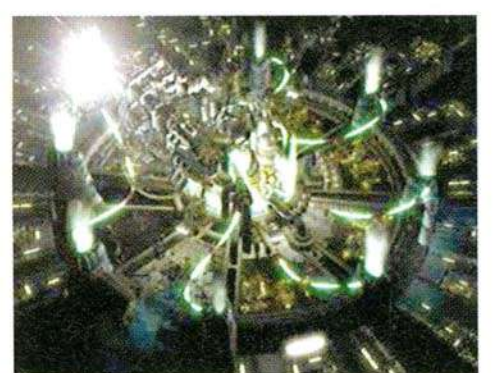


Mit dem Oberbösewicht Sephiroth hat man einige feurige Auseinandersetzungen.



Sobald man das Luftschiff ergattert hat, wird es zum Sammelpunkt der gesamten Party.

laden“. Bis diese aufgefüllt ist, vergeht aber (nicht nur) etwas mehr Zeit als bei einer normalen Handlung. Einmal bereit, kann man einem Gegner jedoch so richtig einheizen (Cloud/Barret) oder die Party wieder auf Vordermann bringen und heilen (Aeris). Kampf mittels Magie ist bei Final Fantasy VII eine heikle Sache. Man sollte tunlichst darauf achten, die Gegner mit der richtigen Art einzudecken, sonst kann es durchaus passieren, daß man ihn heilt anstatt ihn zu verletzen, wenn man z.B. versucht, ein Feuerwesen mit einem Feuerzauber zu verletzen. Die Rätsel in Final Fantasy VII sind nicht sonderlich schwierig. Schwierig wird es bei den Geschicklichkeitsspielen, die immer wieder mal vorkommen. So muß man seine Freunde in einem Kleinbus vor Motorradsoldaten schützen oder ein anderes mal ein Chocobo-Rennen gewinnen, um aus einem Gefängnis freizukommen. Später kann man sogar seine eigenen Chocobos züchten oder bringt Cloud dazu, sich in Frauenkleider zu zwängen und parfümierte Unterwäsche zu tragen. Alles in allem hat dieses Spiel unsere Erwartungen um Längen übertroffen. Lange Tage, noch längere schlaflose Nächte und tiefe Augenringe zeugen davon, daß Final Fantasy VII das beste Rollenspiel darstellt, das bisher auf den Markt gekommen ist.



positiv

- technisch gesehen eine Klasse für sich
- äußerst gelungene, dramatische Storyline

negativ

- im Vergleich zu den Vorgängern nur wenig spielerische Neuerungen
- nicht allzu schwierige Rätsel

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**

**play
PLAY STATION
BEST BUY!**



The Magic Library

Magische Aktivitäten spielten bisher in jedem Teil der Final Fantasy-Legende eine der wichtigsten Rollen. Während man in Final Fantasy VI Espers ergattern mußte, um sich der begehrten Kräfte zu bemächtigen und Kreaturen zu beschwören, gibt es im neuesten Teil der Mammut-Saga das weitaus komplexere Materia-System. Die wertvollen Materiaklumpen sind an den entlegensten Orten zu finden und werden aus der immer rarer werdenden Mako-Energie gewonnen. Genauso wie durch Kaufgeschäfte wird der Stoff, aus dem die Zauber sind, als Belohnung für gewonnene Bosskämpfe oder mit viel Glück bei einer Suchaktion eingeheimst. Um die Mako-Kugeln überhaupt benutzen zu können, müssen Waffen oder Rüstungen mit entsprechenden Steckplätzen erstanden werden, in die man die Edelsteine nach Belieben einsetzen kann. Da die Ausrüstungsgegenstände jedoch nur über ein unterschiedlich großes und teilweise stark begrenztes Fassungsvermögen verfügen, muß der Spieler stets gut überlegen, welche Materia-Orbs er seinen Charakteren mit auf den Weg gibt. Orbs müssen wachsen, um ihre Kraft voll entfalten zu können. Dazu führt man sie im Kampf mit sich, in dem sie, gleich den Helden, Erfahrungspunkte gewinnen und ihr Level steigt. Doch auch das Wachstum wird durch das angewählte Equipment beeinflusst. So gibt es Ausrüstungsgegenstände, die den Gewinn der Erfahrungspunkte verdoppeln, verdreifachen oder sogar einstellen. Letzteres sollte man aber vermeiden, zumindest so lange, bis die Steine den Master-Materia-Zustand erreicht haben, ab dem ein weiteres Ansteigen des Levels nicht mehr möglich ist.

Das Materia an sich unterteilt sich in fünf Hauptgruppen:

1. Spell Materia

Grüne Steine, die dem Charakter die obligatorischen Sprüche, wie z.B. „Cure“ (Heilen) oder „Bolt“ (Blitz) ermöglichen.

2. Summon Materia

Rote Steine, mit deren Kraft sich Kreaturen aller Art beschwören lassen. Darunter befinden sich auch altbekannte, wie der Flammenvogel Phoenix, der den Gegnern Schaden zufügt und zugleich der eigenen Party Heilung verschafft, oder der alles vernichtende Superdrachen Bahamut, von dem es diesmal gleich drei verschiedene Exemplare zu entdecken gibt.

3. Command Materia

Gelbe Steine, durch die der bestückte Charakter Extrabefehle erhält, wie Stehlen oder das Nachahmen gegnerischer Fähigkeiten.

4. Independent Materia

Violette Steine, anhand derer sich bspw. die Energieleiste eines Helden aufstocken läßt, was allerdings keine besonderen magischen Fähigkeiten mit sich bringt.

5. Support Materia

Blaue Steine, die strategisch sinnvoll angewendet, sehr effektiv sind. Ist man nämlich im Besitz eines Ausrüstungsgegenstandes mit Doppelsteckplätzen, mit denen man mehrere Steine kombinieren kann, läßt sich das Support-Materia in Verbindung mit gelben, roten oder grünen Steinen zu einer sogenannten Materia-Combo zusammenfügen.

Der begehrteste der blauen Klumpen ist wohl der mit dem Enemy-All-Effekt. Bei den meisten Sprüchen darf nämlich pro Runde nur ein Ziel angewählt werden, was mit dem Wunderstein schnell zu verhindern ist, denn verbindet der Materia-Bastler diesen jetzt z.B. mit Fire, ist das Ergebnis ein Flammenmer, das sich über die gesamte Gegnerschar ergießt, ohne auch nur einen auszulassen. Auf die gleiche Weise kann man den eigenen Recken mit Enemy-All und Cure gleichzeitig Heilung verschaffen.

Die Zauber faszinieren den Betrachter mit einer noch nie zuvor gesehenen grafischen Schönheit, die sich jedoch erst später im Spiel voll entfaltet, jedenfalls spätestens, wenn der Spieler die ersten Beschwörungszauber sein eigen nennt. Es ist schon ein wahrlich prächtiger Augenschmaus, wenn sich unmittelbar vor den Gegnern ein steinerner Tempel aufbaut, in dessen Mitte der schwarze Magier Hades seine Hexensuppe kocht, um das gesamte Spielfeld in einen Sturm von tödlichen Nebelwolken zu hüllen. Mindestens genauso beeindruckend präsentiert sich Ramuh, der die Feinde mit einem zuckenden Blitzgewitter zudeckt, oder die Bahamuts, die, gefolgt von verheerenden Flammenstößen und gigantischen Explosionskugeln, dem Übel auf den Leib rücken.

Selbst nach dem Durchspielen des Endloshammers garantiert die wilde Hatz nach den Materias noch langen Spielspaß, zumal es 83 (!) Stück zu entdecken gibt, von den Level-Ups der einzelnen Sprüche und den Limit-Angriffen, von denen jeder der Helden über bis zu sieben an der Zahl verfügen kann, ganz zu schweigen. Das alles garantiert das Tüpfelchen auf dem i und rundet das wohl beste Spiel des Genres, wenn nicht sogar das beste PlayStation-Spiel, gekonnt ab.



Summon-Materia Kjata ist als einziger Zauber mit allen vier Elementen gleichzeitig ausgestattet.



Der Magier Hades wurde heraufbeschworen um der Feindesbrut mit seiner Hexensuppe einzuziehen.



Typoon gehört zu den verrücktesten Materias.



Kampfdrahe Bahmut Zero startet einen gewaltigen „Luftangriff“.

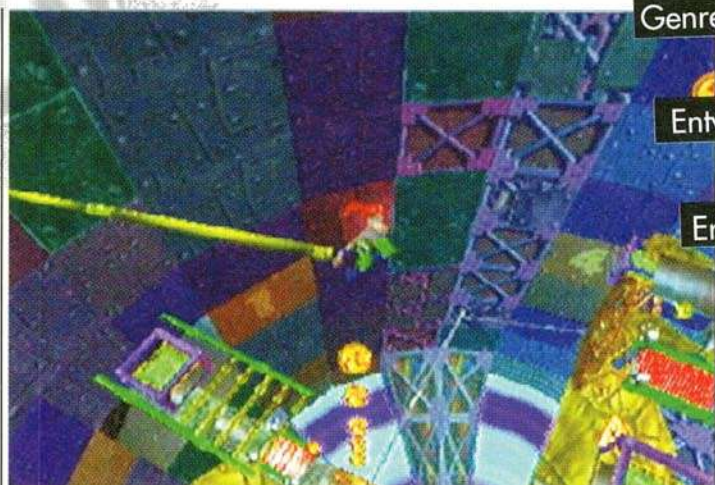


Der zeite Drache der Gattung Bahamut hebt seine Feinde über die Wolken um sie anschließend zu rösten.



Sebastian Lessig

Pandemonium 2



Die Kamerafahrten sind phantastisch und nehmen keinerlei negativen Einfluß auf die Spielbarkeit.

Genre:.....Jump'n Run

Hersteller:.....BMG Interactive

Entwickler:.....Crystal Dynamics

Testmuster:....BMG Interactive

Erhältlich ab:.....November

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



Unsere Helden müssen einen Teil ihres harten Weges sogar in einem Mech bestreiten.



Die Steuerung des Panzers ist gewöhnungsbedürftig, zumal Ihr auch in die Tiefe agieren müßt.



Manche Sprungpassagen sind nichts für schwache Nerven.

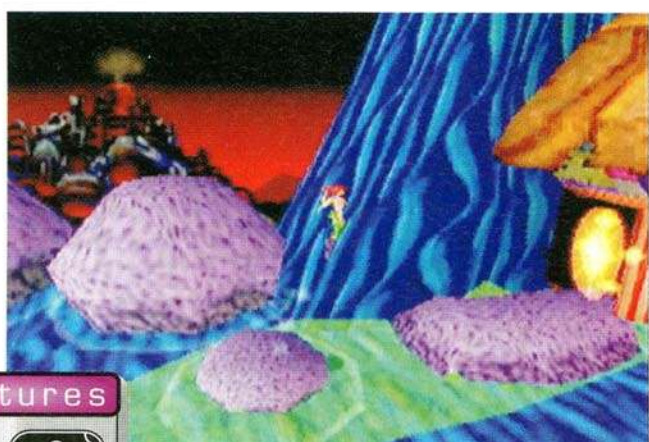


Für die Endgegner haben die Programmierer besonders tief in die Trickkiste gegriffen, bei diesen wird neben guter Reaktion auch Köpfchen gefordert.

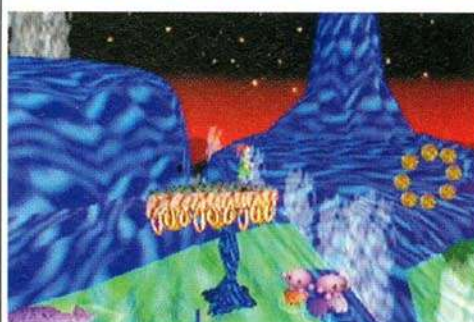
Leider scheinen Jump'n Runs, genauso wie die Liebhaber des Genres, langsam aber sicher von der Bildfläche zu verschwinden. Crystal Dynamics beweist, daß immer noch etwas Saft im Renn- und Hüpfschema steckt und kämpft mit Pandemonium 2 gegen das zwanghafte Sterben der Bildschirmhelden mit der unglaublich großen Sprungkraft an.

Zweifelsohne ist Pandemonium 2 mit vielen gewohnten Bestandteilen des Genres versehen, doch zahlreichen Verbesserungen und Neuerungen stellen die bekannten Elemente deutlich in den Schatten. Die Präsentation wie

auch die Aufmachung der Szenarien sind in einer völlig eigenen und phantastischen Art dargestellt, die den Spieler mit wunderschönen Passagen verwöhnen. So wird der Betrachter mit den verrücktesten Kameraperspektiven überrascht, die das Geschehen immer im jeweils praktischsten Blickwinkel verfolgen. Der hauptsächlich hüpfplasti- ge Verlauf des Spiels entfaltet seine vollen Reize in halsbreche- rischen High-speed-Abschnitten, die sich teilweise in schwindeler- regenden Höhen ereignen und dem Spieler sowohl eine gute Reaktion wie auch das genaue Einschätzen der Sprungkraft von Nikki und Fargus abverlangen. Trotz der stark eingeschränkten Bewegungsfreiheit innerhalb der Level ist das zu erkundende Gebiet sehr komplex, außerdem gibt es einige gut versteckte Abschnitte zu entdecken. Damit es an Abwechslung nicht man- gelt, spendierte man den Helden alternative Gerätschaften, wie zum Beispiel einen Panzer, des- sen Geschützturm um 360 Grad drehbar ist und das Agieren in die dritte Dimension erlaubt. Das Gameplay läßt keinerlei Mängel aufkommen und vermittelt ein tol- les Spielgefühl; Jump'n Run-



Features



Das Leveldesign ist sehr komplex, versteck- te Räume und mehrere Wegmöglichkeiten sorgen für mehr Dauerspaß.

positiv

- spektakuläre Kamerafahrten
- tolle Atmosphäre

negativ

- eingeschränkte Bewegungsfähigkeit



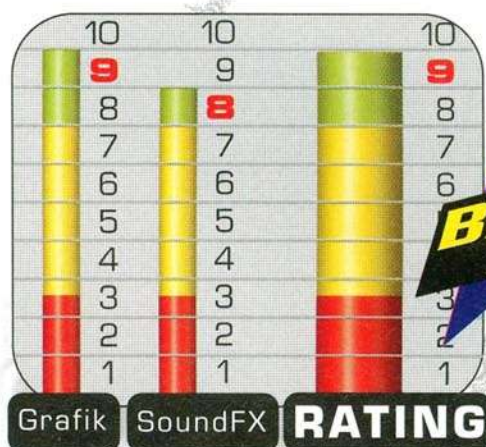
Der Spieler wird immer wieder mit Überraschungen konfrontiert, wie zum Beispiel einer rasanten Fahrstuhl-Sequenz.

Nostalgiker werden mit der einfachen, aber klassischen Steuerung ihre helle Freude haben.

► Vom technischen Gesamteindruck ist Pandemonium 2 ein durchaus makelloser Titel. Die musikalische Untermalung des Sequels ist sehr gut gelungen, mit knackigen Jungle Beats, peitschenden Techno-Klängen und atmosphärischen Tranceflächen trägt sie stets passend zur Atmosphäre des Spielgeschehens bei und wird zu keiner Zeit nervig. Vom Gesamteindruck ist Pandemonium 2 ein Jump'n Run, wie man es sich lange schon für die PlayStation gewünscht hat. Ein rundum gelungenes und außergewöhnliches Spiel, das die schönsten Elemente des gesamten Genres in sich vereint. Freunde der hüpfenden Freiheitskämpfer dürfen sich auf den Silberling freuen, sogar Gegner des Genres sollten mal reinschnuppern, da Pandemonium 2 nicht nur am braven „Ich spring dem Kleinen da jetzt auf den Kopf“-Schema orientiert ist, sondern mit knallharter und explosiver Action auflauert und dadurch gerade auch „ältere“ Semester zu begeistern weiß!



Das Spiel ist sehr abwechslungsreich gestaltet. So findet sich der Spieler z.B. in einigen Shoot'em Up-orientierten Leveln wieder.



play
PLAY STATION
BEST BUY!

Game It!

Titel des Monats
November:
Final Fantasy*
89,95 (ab ca 7.11.)

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 Betzgau

Knallhart kalkuliert
Unsere
TOP 10

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

Agent Armstrong	79,95
F1 '97	89,95
Lucky Luke*	89,95
Nightmare Creatures*	79,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Streetfighter EX Plus	79,95
Tomb Raider	77,95
V-Rallye	79,95
WC 4	79,95
Warcraft 2	84,95

SONY PSX	
Abe's Odyssey	84,95
Acta Golf 2*	89,95 N
Acta Soccer	89,95
Acta Tennis 2*	89,95
Agent Armstrong*	79,95
Air Combat Platinum	39,95
Midnight Run	89,95
Monopoly*	79,95
Monster Truck*	79,95
Moto Racer*	79,95
Motor Mash*	79,95
Myst	79,95
Namco Museum 4	69,95
Nascar 98	89,95
NBA in the Zone 2	89,95
NBA Hangtime	89,95
NBA Live '97	89,95
NBA 98*	89,95

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

Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	89,95 P
Ark of Time	79,95 N
Atari Arcade Hits*	79,95
Auto Destruct	84,95
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomets Fluch	74,95
Baphomets Fluch 2*	79,95 N
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Battle Arena Toshinden 3*	79,95 P
Battle Sport	74,95
Castle of Illusion	79,95
Castle of Illusion 2	79,95
Castle of Illusion 3	79,95
Castle of Illusion 4	79,95
Castle of Illusion 5	79,95
Castle of Illusion 6	79,95
Castle of Illusion 7	79,95
Castle of Illusion 8	79,95
Castle of Illusion 9	79,95
Castle of Illusion 10	79,95
Castle of Illusion 11	79,95
Castle of Illusion 12	79,95
Castle of Illusion 13	79,95
Castle of Illusion 14	79,95
Castle of Illusion 15	79,95
Castle of Illusion 16	79,95
Castle of Illusion 17	79,95
Castle of Illusion 18	79,95
Castle of Illusion 19	79,95
Castle of Illusion 20	79,95
Castle of Illusion 21	79,95
Castle of Illusion 22	79,95
Castle of Illusion 23	79,95
Castle of Illusion 24	79,95
Castle of Illusion 25	79,95
Castle of Illusion 26	79,95
Castle of Illusion 27	79,95
Castle of Illusion 28	79,95
Castle of Illusion 29	79,95
Castle of Illusion 30	79,95
Castle of Illusion 31	79,95
Castle of Illusion 32	79,95
Castle of Illusion 33	79,95
Castle of Illusion 34	79,95
Castle of Illusion 35	79,95
Castle of Illusion 36	79,95
Castle of Illusion 37	79,95
Castle of Illusion 38	79,95
Castle of Illusion 39	79,95
Castle of Illusion 40	79,95
Castle of Illusion 41	79,95
Castle of Illusion 42	79,95
Castle of Illusion 43	79,95
Castle of Illusion 44	79,95
Castle of Illusion 45	79,95
Castle of Illusion 46	79,95
Castle of Illusion 47	79,95
Castle of Illusion 48	79,95
Castle of Illusion 49	79,95
Castle of Illusion 50	79,95
Castle of Illusion 51	79,95
Castle of Illusion 52	79,95
Castle of Illusion 53	79,95
Castle of Illusion 54	79,95
Castle of Illusion 55	79,95
Castle of Illusion 56	79,95
Castle of Illusion 57	79,95
Castle of Illusion 58	79,95
Castle of Illusion 59	79,95
Castle of Illusion 60	79,95
Castle of Illusion 61	79,95
Castle of Illusion 62	79,95
Castle of Illusion 63	79,95
Castle of Illusion 64	79,95
Castle of Illusion 65	79,95
Castle of Illusion 66	79,95
Castle of Illusion 67	79,95
Castle of Illusion 68	79,95
Castle of Illusion 69	79,95
Castle of Illusion 70	79,95
Castle of Illusion 71	79,95
Castle of Illusion 72	79,95
Castle of Illusion 73	79,95
Castle of Illusion 74	79,95
Castle of Illusion 75	79,95
Castle of Illusion 76	79,95
Castle of Illusion 77	79,95
Castle of Illusion 78	79,95
Castle of Illusion 79	79,95
Castle of Illusion 80	79,95
Castle of Illusion 81	79,95
Castle of Illusion 82	79,95
Castle of Illusion 83	79,95
Castle of Illusion 84	79,95
Castle of Illusion 85	79,95
Castle of Illusion 86	79,95
Castle of Illusion 87	79,95
Castle of Illusion 88	79,95
Castle of Illusion 89	79,95
Castle of Illusion 90	79,95
Castle of Illusion 91	79,95
Castle of Illusion 92	79,95
Castle of Illusion 93	79,95
Castle of Illusion 94	79,95
Castle of Illusion 95	79,95
Castle of Illusion 96	79,95
Castle of Illusion 97	79,95
Castle of Illusion 98	79,95
Castle of Illusion 99	79,95
Castle of Illusion 100	79,95

www.gameit.de

alle Links zur Spielewelt

Critical Depth*	72,95 N
Croc	84,95
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	84,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95
Devil Deception*	79,95
Disruptor	49,95
Dogdem Arena	79,95
Dungeon Keeper	89,95
Dynasty Warriors*	89,95
Dynasty Warriors 2*	89,95
Dynasty Warriors 3*	89,95
Dynasty Warriors 4*	89,95
Dynasty Warriors 5*	89,95
Dynasty Warriors 6*	89,95
Dynasty Warriors 7*	89,95
Dynasty Warriors 8*	89,95
Dynasty Warriors 9*	89,95
Dynasty Warriors 10*	89,95
Dynasty Warriors 11*	89,95
Dynasty Warriors 12*	89,95
Dynasty Warriors 13*	89,95
Dynasty Warriors 14*	89,95
Dynasty Warriors 15*	89,95
Dynasty Warriors 16*	89,95
Dynasty Warriors 17*	89,95
Dynasty Warriors 18*	89,95
Dynasty Warriors 19*	89,95
Dynasty Warriors 20*	89,95
Dynasty Warriors 21*	89,95
Dynasty Warriors 22*	89,95
Dynasty Warriors 23*	89,95
Dynasty Warriors 24*	89,95
Dynasty Warriors 25*	89,95
Dynasty Warriors 26*	89,95
Dynasty Warriors 27*	89,95
Dynasty Warriors 28*	89,95
Dynasty Warriors 29*	89,95
Dynasty Warriors 30*	89,95
Dynasty Warriors 31*	89,95
Dynasty Warriors 32*	89,95
Dynasty Warriors 33*	89,95
Dynasty Warriors 34*	89,95
Dynasty Warriors 35*	89,95
Dynasty Warriors 36*	89,95
Dynasty Warriors 37*	89,95
Dynasty Warriors 38*	89,95
Dynasty Warriors 39*	89,95
Dynasty Warriors 40*	89,95
Dynasty Warriors 41*	89,95
Dynasty Warriors 42*	89,95
Dynasty Warriors 43*	89,95
Dynasty Warriors 44*	89,95
Dynasty Warriors 45*	89,95
Dynasty Warriors 46*	89,95
Dynasty Warriors 47*	89,95
Dynasty Warriors 48*	89,95
Dynasty Warriors 49*	89,95
Dynasty Warriors 50*	89,95
Dynasty Warriors 51*	89,95
Dynasty Warriors 52*	89,95
Dynasty Warriors 53*	89,95
Dynasty Warriors 54*	89,95
Dynasty Warriors 55*	89,95
Dynasty Warriors 56*	89,95
Dynasty Warriors 57*	89,95
Dynasty Warriors 58*	89,95
Dynasty Warriors 59*	89,95
Dynasty Warriors 60*	89,95
Dynasty Warriors 61*	89,95
Dynasty Warriors 62*	89,95
Dynasty Warriors 63*	89,95
Dynasty Warriors 64*	89,95
Dynasty Warriors 65*	89,95
Dynasty Warriors 66*	89,95
Dynasty Warriors 67*	89,95
Dynasty Warriors 68*	89,95
Dynasty Warriors 69*	89,95
Dynasty Warriors 70*	89,95
Dynasty Warriors 71*	89,95
Dynasty Warriors 72*	89,95
Dynasty Warriors 73*	89,95
Dynasty Warriors 74*	89,95
Dynasty Warriors 75*	89,95
Dynasty Warriors 76*	89,95
Dynasty Warriors 77*	89,95
Dynasty Warriors 78*	89,95
Dynasty Warriors 79*	89,95
Dynasty Warriors 80*	89,95
Dynasty Warriors 81*	89,95
Dynasty Warriors 82*	89,95
Dynasty Warriors 83*	89,95
Dynasty Warriors 84*	89,95
Dynasty Warriors 85*	89,95
Dynasty Warriors 86*	89,95
Dynasty Warriors 87*	89,95
Dynasty Warriors 88*	89,95
Dynasty Warriors 89*	89,95
Dynasty Warriors 90*	89,95
Dynasty Warriors 91*	89,95
Dynasty Warriors 92*	89,95
Dynasty Warriors 93*	89,95
Dynasty Warriors 94*	89,95
Dynasty Warriors 95*	89,95
Dynasty Warriors 96*	89,95
Dynasty Warriors 97*	89,95
Dynasty Warriors 98*	89,95
Dynasty Warriors 99*	89,95
Dynasty Warriors 100*	89,95

Star Wars Video

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

Hard Boiled	84,95
Heaven's Gate*	79,95
Hercules*	79,95
Herks Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hulk	74,95
Independence Day	84,95
Int. Superstar Soccer Pro	79,95
International Track & Field	39,95
John Madden NFL 98*	89,95
Kick Off '97*	89,95
Konami Open Golf	39,95
Kurushi*	89,95
Legacy of Kain	79,95
Little Big Adventure	79,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World: Jurassic Park*	89,95
Lucky Luke*	89,95
Machine Hunter	79,95
Magic of the Gathering	74,95
Marvel Super Heroes*	79,95
Mass Destruction	74,95
MDK	89,95
Mechwarrior 2	89,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Micro Machines V3	89,95
Midnight Run	89,95
Monopoly*	79,95
Monster Truck*	79,95
Moto Racer*	79,95
Motor Mash*	79,95
Myst	79,95
Namco Museum 4	69,95
Nascar 98	89,95
NBA in the Zone 2	89,95
NBA Hangtime	89,95
NBA Live '97	89,95
NBA 98*	89,95
NBA Jam Tournament Edition	39,95
Need 4 Speed 2	79,95
NFL Quarterback Club 98*	79,95
NHL Breakaway '98	79,95
NHL Hockey '97	79,95
NHL Hockey 98*	79,95
NHL Open Ice	79,95
NHL Powerplay Hockey '98*	79,95
Nightmare Creatures*	79,95
Nuclear Strike*	79,95
Olympic Games	79,95
Overboard*	79,95
Overboard 2	79,95
Pandemonium	79,95
Pandemonium 2*	79,95
Parappa the Rapper	69,95
Pax Corpus	79,95
Peak Performance	79,95
Pete Sampras Extr. Tennis	44,95
PGA 96 Platinum	79,95
PGA Tour Golf 98*	79,95
Player Manager	79,95
Porsche Challenge	69,95
Powerslide*	79,95
Pro Pinball	79,95
Rage Racer	79,95
Rallye Cross	79,95
Rapid Racer*	79,95
Rayman	79,95
Raystorm	79,95
Ray Tracer	79,95
Rebel Assault 2	79,95
Reboot	79,95
Resident Evil Directors Cut*	79,95
Return Fire	79,95
Ridge Racer	79,95
Ridge Racer Revolution*	79,95
Risiko	79,95
Road Rage*	79,95
Road Rash	79,95
Rock n' Roll racing	79,95
Rosco McQueen*	79,95
Sentient*	79,95
Sign of the Sun*	79,95
Skeleton Warrior	79,95
Slam n' Jam	79,95
Soul Blade	79,95
Soviet Strike	79,95
Street Fighter: The Movie	79,95
Street Fighter EX Plus*	79,95
Street Racer	79,95
Strikoiden	79,95
Super Pang Collection*	79,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	79,95
Wagman*	79,95
Warrior Wars	79,95
Tekken 2	79,95
Tenka Life Force	79,95
Test Drive Offroad*	79,95
Tetris Plus*	79,95
The 5th Element	79,95
The Devide: Enemies Within	79,95
The Note	79,95
Theme Hospital*	79,95
Tilt	79,95
Titan Wars	79,95
Tomb Raider	79,95
Tomb Raider 2*	79,95
Total Driving	79,95
Track & Field Platinum*	79,95
Transport Tycoon	79,95
Twisted Metal World Tour	79,95
V-Rallye	79,95
Vandal Hearts	79,95
Victory Boxing	79,95
Virtual Golf	79,95
VMX Racing*	79,95
VR Baseball	79,95
VR Pool	79,95
Warcraft 2	79,95
Wargods*	79,95
WC 4	79,95
Wing Over*	79,95
WipeOut	79,95
WipeOut 2097	79,95
Worms Platinum	79,95
Wreckin' Crew	79,95
WWF in your house	79,95
WWF Wrestlemania	79,95
X-Men*	7

Time Crisis

Markus Weihrich

Genre:.....Lightgun-Shooter
Hersteller:.....Namco
Entwickler:..Namco
Testmuster:...SCEE
Erhältlich ab:.....November



Eine ganze Horde dieser Monster versucht Euch im ersten Bosslevel das Lebenslicht auszublauen.

Preis:....ca. 169,- DM inkl. G-con



Die Explosion der Munitionskiste links im Bild vernichtet alle Gegner im Umkreis.



Im PlayStation-Speziallevel kommt Ihr nach der ersten Abzweigung in diese Spielhalle.

Während des Urlaubs im son- nigen Süden verbrachten eine Menge Deutsche mehr Zeit in ver- qualmten Spielhallen als am Strand. Der Grund dafür war nicht zuletzt ein knallroter Time Crisis-Automat, der zu jeder Tages- und Nacht- zeit regelrecht von Spielsüchtigen belagert wurde. Im November wird jedoch alles etwas anders, da Time Crisis nun auch für die PlayStation konvertiert wurde. Die Story des Spiels ist schnell

erzählt: Die hübsche Präsidenten- tochter eines fiktiven Staates wurde vom machtgerigen Adeligen Sherudo auf eine gut bewachte Insel entführt. Als Geheimagent Richard Miller gibt Euch das die Möglichkeit, zur Knarre, genau- er, zu Namcos Lightgun G-con 45 zu greifen, die dem Spiel bei- legt, und einige hundert Böse- wichter abzuknallen. Wie in der Spielhalle agiert Ihr aus einer Deckung heraus, in der Ihr auto- matisch nachladet; zum Aufstehen dient statt der Spielhallenpedale einer der beiden vorne am Lauf angebrachten Knöpfe. Alternativ kann jedoch ein zweites Joypad bzw. Rennspielpedale verwendet werden, um echtes Arcade-Feeling aufkommen zu lassen. Das gibt Euch die Möglichkeit, profimäßig beidhändig zu zielen, und die Armmuskulatur wird nicht über- mäßig strapaziert. Neben der Arcade-Version hat Namco den Käufern noch eine eigens für die PlayStation entwickelte Mission spendiert. Miller wird hier beauf- tragt, Informationen über einen Waffenschieberring und deren Anführerin zu sammeln. Klar, daß

er sich nicht lange mit der Daten- rechner aufhält, sondern sich lieber im Alleingang mit dem Ter- roristengesindel anlegt. Je nach- dem, wie schnell Ihr die Gegner ausschaltet, werden automatisch verschiedene Routen gewählt, so daß durchaus die Motivation besteht, die Zielsicherheit durch Übung weiter zu erhöhen und Time Crisis öfter als ein Mal zur Hand zu nehmen.

► Trotz des guten Gameplays und der annehmbaren Grafik muß der Käufer wohl oder übel einige Wehrmutstropfen schlucken. So sind das Intro und der Abspann Namco-untypisch nicht gerendert, sondern lieblos der Spielegrafik entnommen; der Hintergrund wurde nicht ins Spielgeschehen integriert, d.h., daß lediglich ei- nige Gegenstände aus Glas zer- schossen werden können. Außerdem funktioniert Time Crisis ausschließlich mit Namcos G-con 45, die nicht mit anderen Lightgun-Shootern kompatibel ist. Ob das reine Geldschneiderei ist, sei dahingestellt.



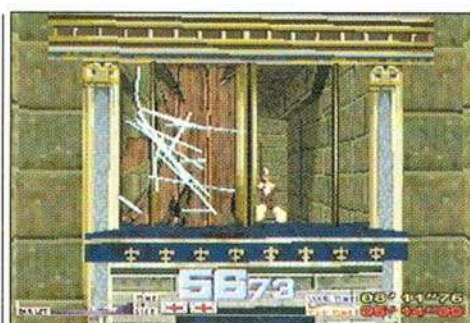
Die orange gekleideten Soldaten versorgen Euch mit einem Zeitbonus.



Hier heißt es blitzschnell in Deckung gehen.

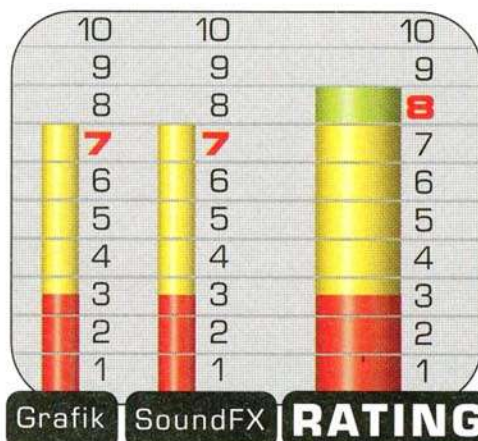


Die Jungs mit den Schildern könnt Ihr nur treffen so lange sie nicht in Deckung sind.



Zum Glück wurdet nicht Ihr getroffen, son- dern lediglich der Spiegel neben Euch.

Features





Time Crisis & G-Con*

149,95



Alarmstufe Rot*



Command & Conquer 2* <11>



Crash Bandicoot 2* <12>

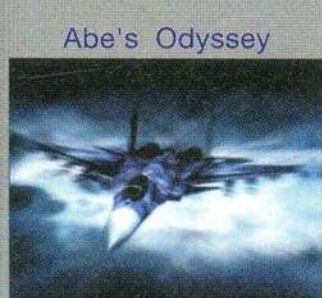


Final Fantasy 7*



Formel 1 '97
 G-Police* <10>
 Resident Evil & Spieleberater
 Tombraider & Spieleberater

99,95



Abe's Odyssey
 Ace Combat 2* <10>
 Actua Golf 2

Actua Tennis*
 Agent Armstrong
 Baphomets Fluch 2*
 Colony Wars* <11>
 Command & Conquer



Disc World 2* <11>
 Formula Karts* <11>
 Frogger*
 Heavens Gate*



Hercules* <11>

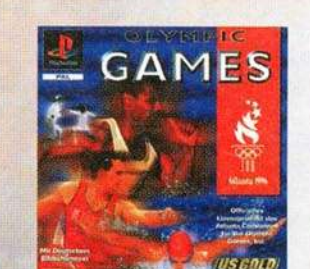
Risiko* <11>
 Road Rage
 Rosco McQueen*
 X-Com 1 - Enemy <a>

89,95

Destruction Derby 2
 Excalibur



Jurassic Park 2
 Kurushi* <10>
 Overblood*
 Rage Racer



Olympic Games
 Robotron X
 Street Racer
 Striker '96
 Total Eclipse Turbo
 Tunnel B1
 X 2

59,95

Actua / Ran Soccer
 Alien Trilogy <dt>
 Alien Trilogy uncut <a>
 Alone in the Dark 2
 Blam! Machinehead <a>

Primal Rage
 Road Rash
 Robopit
 Sampras Tennis
 Shell Shock <a>
 Skeleton Warriors
 Slam 'n Jam
 Space Hulk



Spot goes to Hollywood



Star Gladiator
 Supersonic Racer <a>
 Thunderhawk 2 uncut/a
 Time Commando
 True Pinball "Flipper"
 View Point
 World Cup Golf
 Worms
 Zero Divide

49,95

Farberklärung:
 Schrift pink 39,95
 Schrift schwarz 49,95
 Schrift cyan 59,95
 Schrift violett 69,95
 Schrift grün 79,95
 Schrift blau 89,95
 Schrift rot 99,95
 Schrift weiß 149,95

Zeichenerklärung:
 *geplante NEUHEIT

Air Combat
 Battle Arena Toshinden
 Criticom
 Cyberspeed
 Destruction Derby
 FIFA Soccer
 In the Hunt
 Ridge Racer
 Ridge Racer Rev.
 Rise 2 -Resurrection
 Starfighter 3000
 Starwinder
 Steel Harbinger
 Tekken
 Wipe Out

39,95

PSX ZUBEHÖR:
 PSX & Tombrailer
 & Memory Card 379,95
 Game Buster 89,95
 Analog-Pad 49,95
 Antennenkabel 29,95
 10er - Leerhüllen 5,90
 GUN - Pistole ab 49,95
 Joypad farbig je 29,95
 Joypad 19,95
 Joypadverlängerung 19,95
 Lenkrad V3 139,95
 Link Kabel 19,95
 Memory Card ab 29,95
 Play Station 279,95
 PSX: Memory Card &
 stabile Tragetasche &
 & Pad 49,95
 RGB Kabel 19,95
 Umbauchip & Anl. 19,95

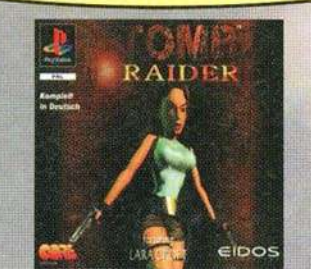
Spielberater Deutsch:
 Alien Trilogy 14,80
 Baphomets Fluch 14,80
 Blazing Dragons 14,80
 Casper 14,80
 Disc World 1 & 2 14,80
 Excalibur 14,80
 Resident Evil 14,80
 Syndicate Wars 14,80
 Tombraider 29,95

**Wir haben über 40.000
 Videospiel-Artikel auf Lager!**

Midnight Run*
 Monopoly* <10>
 Moto Racer* <11>
 Nascar '98* <10>
 NBA Hangtime*
 NBA Live '98* <11>
 NHL '98
 NHL Open Ice* <11>



Nightmare Creatures*
 Nuclear Strike



Tombraider
 V-Rally
 Warcraft 2
 Wing Commander 4

79,95

Breakpoint Tennis
 Cheesy
 Chessmaster
 Cybersled
 Darkstalkers
 Davis Cup Tennis



Earthworm Jim 2
 Fade to Black
 FIFA Soccer '97
 Gex
 Grid Run



Exhumed
69,95



Int. Track & Field
 Olympic Soccer
 Onside Soccer
 PGA Golf '96
 Pitball
 Po'ed



Overboard* <10>
 Pandemonium 2* <11>
 PGA '98* <11>
 Rapid Racer
 Reboot* <11>
 Resident Evil



Resident Evil
 Director's Cut* &
 Resident Evil 2 Demo

Jumping Flash 2
 Lone Soldier uncut <a>
 Lost Vikings 2
 Magic Carpet
 NBA Jam Extreme
 Off World Interceptor



**Endlich erhältlich: 80-seitiges DIN A44-Farb-Magazin mit
 Produktübersicht vieler N64, PSX und SATURN Artikel
 (überwiegend mit Bild und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews,
 -Reviews, Underground-Berichten aus Europa, USA und Japan und
 Verlosung mit 33 Gewinnen !!! - Erhältlich an jeder gutsortierten
 Zeitschriften-, Verkaufsstelle & beim
 "Freak's Shop", für nur DM 1,90 !!!**

play **PLAYSTATION** und
Members Planet präsentieren:

G e w i n n s p i e l



Members Planet*



1x Formel 1 '97

1x Oddworld
Abe's Oddysee

1x G-Police

1x Warcraft II
The Dark Saga

1x Vergessene Welt
Jurassic Park

2x Sony
PlayStations

Schickt eine Postkarte an:
play **PLAYSTATION**
Stichwort: „Aktion Umsonst Zocken“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen,
Einsendeschluß ist der 10. November 1997,
die Gewinner werden in Ausgabe 12/97
bekanntgegeben.

* **Members Planet Multimedievertrieb**
Mais 15
84424 Isen
Tel.: (0 80 83) 80 11



Ace Combat 2

Claudia Sontheim

Genre:.....Shooter
Hersteller:.....Namco
Entwickler:.....Namco
Testmuster:.....SCEE
Erhältlich ab:.....24. Oktober
Preis:.....ca. 99,-DM



Der Einsatz gegen das gegnerische Hauptquartier findet in der Abenddämmerung statt.

Umstürzler übernehmen die Regierung eines bedeutenden strategischen Sektors und bauen ihre militärische Macht aus. Die Lage droht zu eskalieren. Um dies zu verhindern, wird die Elitestafel Scarface eingesetzt. Nach der Wahl einer von drei Schwierigkeitsstufen und der Einstellung des Flugmodus startet man als noch unerfahrener Airman in den ersten Einsatz. Um den absoluten Spielspaß zu erzielen, sei jedem halbwegs erfahrenen Hobbypiloten geraten, die Expert-Einstellung, die auch vertikale Drehbewegungen ermöglicht, anzuwählen. Das Verhalten des eigenen Fliegers wie auch der Gegner vermittelt authentisches Fluggefühl, die Missionen sind grafisch und spielerisch abwechslungsreich gestaltet, und die Bodentexturen stellen sowohl aus der Entfernung als auch in der Nähe eine reine Augenweide dar. Nach den ersten, relativ einfachen Bewährungsproben erwar-



Auch in der Außenansicht läßt sich der Flieger exakt steuern.

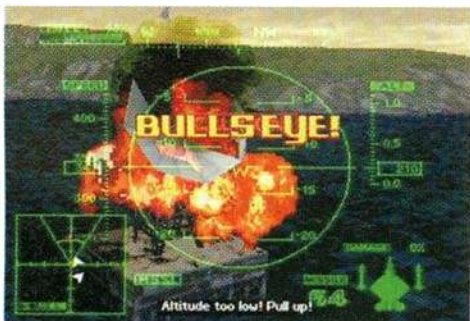


Für den obligatorischen Unterflug der Brücke benötigt man stahlharte Nerven.

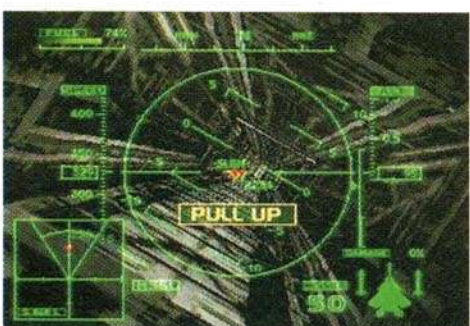
ten Euch bald die ersten Beförderungen und größere Aufgaben. Euer gesamtes Können ist gefragt, wenn Ihr z.B. in den Eskortmissionen die Feinde enorm schnell eliminieren müßt, der Anflug auf das Missionsziel nur durch einen engen, verschlungenen Canyon möglich ist, Ihr Euch in den Nachtmissionen mit schlechter Sicht herumschlagt oder die Zerstörung eines Bodenziels einen bestimmten Anflugswinkel erfordert, immer die feindlichen Jäger im Nacken hängend. Um hier überhaupt zu bestehen, kann man mit Hilfe des Geldes, das für Abschüsse und die erfolgreiche Teilnahme an den Missionen gezahlt wird, bessere Flugzeuge erwerben. Nehmt Ihr neben den Primärzielen auch die gegnerischen Asse aufs Korn, beschleunigt sich Euer Karriereaufstieg. Vom Rang und den Auszeichnungen hängt auch der Ausgang des Spiels ab: seid Ihr gut genug, werden Euch bis zu

zwei Zusatzmissionen anvertraut. Je nachdem, wie Ihr dort abschneidet, fällt der Abspann aus. Belohnt werdet Ihr aber in jedem Fall mit neuen Fliegern und nach dem Durchspielen beider Missionsstränge mit der Möglichkeit, alle Missionen frei anzuwählen.

► Die PAL-Fassung steht der NTSC-Version in nichts nach. Die Grafik ist gleichbleibend schnell und flüssig, und die stimmungsvollen FX sowie die Schwierigkeitsabstufung wurden sogar noch verfeinert. Zwar ist der strategische Anspruch nicht allzu hoch, dafür sind kurzweilige Stunden mitreißender Flugaction und immensen Spielspaßes garantiert. Nach dem ersten Durchspielen ist, nicht zuletzt wegen der zu erwerbenden Bonusflieger, der Anreiz groß, das Spiel sofort von vorne zu beginnen. Wer sich dieses geniale Flugspektakel entgehen läßt, ist einfach selbst schuld.



Aus nächster Nähe wirken die Explosionen besonders spektakulär.



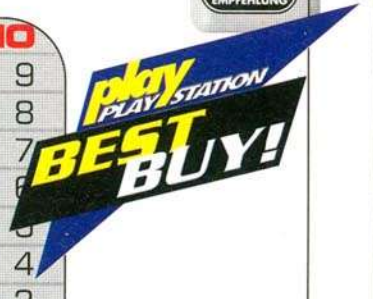
Der Einflug in die gegnerische Festung gestaltet sich äußerst eng.



Trotz gestörten Radars lassen sich die feindlichen Flieger aufs Korn nehmen.



Features





Moto Racer

Sascha Abb

Genre:....Rennspiel

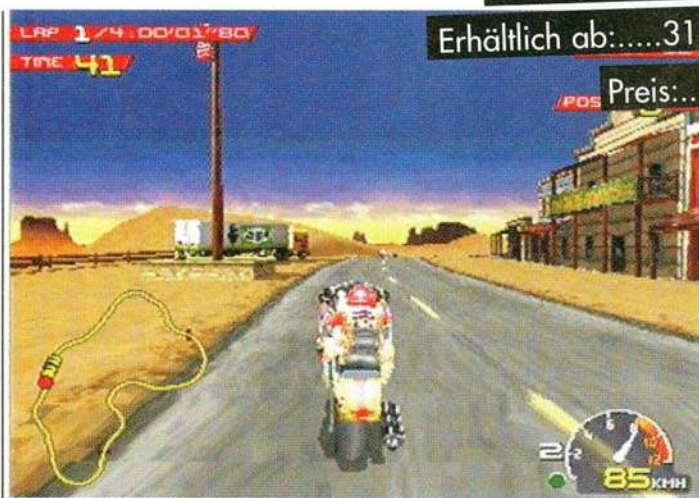
Hersteller:.....Electronic Arts

Entwickler:..Delphine Software International

Testmuster:....Electronic Arts

Erhältlich ab:....31. Oktober

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



Ein gekonnter Wheelie darf nicht fehlen.



Bei Moto Racer erlebt man einen wahren Geschwindigkeitsrausch.



Dieser Schmetterling ist zur falschen Zeit am falschen Ort.

Hierzulande sind Freunde des Motorradrennsports in ihrer Anzahl gegenüber den Autorennsportfans immer noch eindeutig unterlegen, was sich auch auf das momentane Spieleangebot für die PlayStation niederschlägt. Mit gerade mal drei Titeln (Road Rash, International Moto X und VMX Racing) müssen sich Hobby-Biker begnügen, doch mit Delpines Moto Racer scheint ein neuer Hit diesen Genrebereich gewaltig aufzustocken.

Doch um eines gleich vorwegzunehmen: Moto Racer ist kein professionelles Rennspiel mit den dafür vorausgesetzten Charakteristika, sondern birgt ausschließlich Arcadeelemente in

sich. Um sich erstmal warmzufahren, wählt man neben dem einfachen Schwierigkeitsgrad am besten den Trainingsmodus. Bei der Auswahl des passenden „Mopeds“ sollte man neben der Bremswirkung, der Beschleunigung und der Höchstgeschwindigkeit vor allem der Bodenhaftung besondere Beachtung schenken. Entspricht die Maschine in der Konfiguration der eben genannten Einstellmöglichkeiten den Ansprüchen des Spielers, ist die notwendige Vorarbeit getan und man kann sich ohne weiteres ins eigentliche Spielgeschehen stürzen. Im allen Modi (Training, Einzelrennen und Meisterschaft) erwarten den Spieler insgesamt zehn verschiedene Strecken, wovon aber nur acht im einfachen Schwierigkeitsgrad gefahren werden können. Sind diese allesamt gemeistert, d.h., man erreichte mindestens den dritten Platz pro Strecke, können diese nochmals spiegelverkehrt und im weiteren Verlauf im Minibike-Modus befahren werden, was

zweifelsohne für Abwechslung sorgt. Die Meisterschaft besteht aus Straßenmaschinenrennen und Moto-Cross, nach jedem Straßenrennen folgt automatisch eine Fahrt jenseits der festen Bebauung. Ob man sich mit diesem „Zwang“ anfreunden kann, ist reine Geschmackssache, eine Trennung hätte aber nicht geschadet.

► Moto Racer ist für mich definitiv das derzeit beste Motorradrennspiel. Endlich mal ein Game, das auch ohne Marken-Lizenz und Originalstrecken auskommt und sich ausschließlich auf eine realistische Handhabung beschränkt. Die verschiedenen Strecken sorgen ebenso wie die vier selektierbaren Ansichten (inkl. Cockpitperspektive) für dauerhaften Fahrspaß. Die Verwendung eines analogen Pads, wie Sonys Analog Controller, wird von uns empfohlen, da dieses besonders feinfühlig auf die Steuerung abgestimmt wurde.

Features



Die glücklich vereinten Sieger.



Der erste Platz, was will man mehr!



Die Cockpitansicht beim Moto Cross.



Grafik SoundFX **RATING**

play
PLAY STATION
BEST BUY!



GAMERS POINT



..... Section PLAYSTATION

... Level 2 - Section PSX

Level 1...

.. Hardware .-*/- Zubehör

Konsole	299,85
Konsole SILVER PACK Pal	333,00
Gamebuster	79,85
Adaptor Memory Card Original	39,85
Memory Card 1 Meg WL	29,85
Memory Card 8 Meg/120 Slot	69,85
Memory Card 24 Meg/360 Slot	84,85
Memory Card 32 Meg/480 Slot	94,85
Memory Card 48 Meg/720 Slot	99,85
Gun Lunar incl. Laser	99,85
Gun PREDATOR Logic3	49,85
Joypad Analog Original	59,85
Joypad Infra Rot Naki	99,85
Joypad Negcon Pad	84,85
Joypad Original	44,85
Joypad Verlängerung	19,85
Joystick Analog PAL	119,85
HF Adaptor Antennenkabel FIRE	44,85
Link-Kabel FIRE	19,85
RGB-Kabel FIRE	39,85
Lenkrad Mad Catz	139,85
Lenkrad V3 SV1118 Racing Wheel	149,85
Mouse	59,85

..Software I - ...

Ace Combat 2	89,85
Ayrton Senna Kart Duel 2	89,85
Battle Arena Toshinden 3	89,85
Broken Helix	94,85
Bust-a-Move 3	69,85
C&C 2: Alarmstufe Rot	99,85
Castlevania	89,85
Colony Wars	89,85
Constructor	89,85
Courir Crisis	89,85
Discworld 2	89,85
Fighting Force	94,85
Final Fantasy 7	109,85
Frogger	89,85
Gex 2 - Enter the Gecko	89,85
G-Police	109,85
Grand Theft Auto	89,85
Marvel Super Heroes	89,85
MDK	89,85
Midnight Run	94,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
 - Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
 - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -

- ab 3 Spielen Portofrei -
- ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen
 "GAMERS POINT" eröffnen?

Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
 Ansprechpartner: Tropf, Oliver

.... Software II -.

Monopoly	89,85
Moto Racer	89,85
Nascar Racing 98	89,85
NBA Hangtime	89,85
NHL Breakaway 98	89,85
NHL PowerPlay Hockey 98	89,85
Nightmare Creatures	89,85
Overboard!	89,85
Pandemonium 2	89,85
PGA 98	89,85
Rapid Racer	89,85
Resident Evil - Direct.Cut	89,85
Risiko	89,85
Rosco McQueen	89,85
Street Fighter EX Plus Alpha	89,85
Test Drive 4	89,85
The Note	89,85
Time Crisis incl. Gun	*
Tobal No. 2	*
Tomb Raider 2	94,85

E3 - Video
 19,85

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29
 76133 Karlsruhe

Tel: 0721 - 339 - 44/45

Fragen Sie nach
 unserem Bonus-System !

NEU ab 8. November

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

OBERHAUSEN

Havensteinstr. 46 - 48
 46045 Oberhausen

Tel: 0208 - 20518 - 33/44

BEAT 'EM UP

SV 1101 PS ARCADE

Das robuste Joypad für Sony PlayStation!
 Mit acht extra großen Tasten, Joystick, LCD-
 Display, unabhängigem Dauerfeuer,
 Synchronfeuer und Zeitlupe.
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**

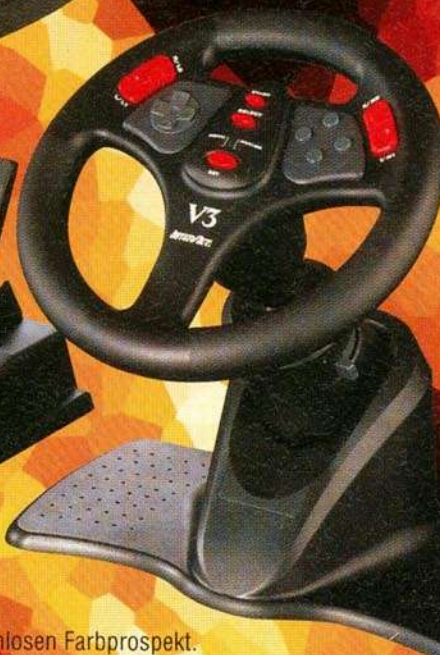


SV 1102 PS GAME PAD 8

Spielvergnügen zum kleinen Preis!
 Pad für Sony PlayStation mit acht
 Feuertasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und extra
 langem Kabel.
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 39,95**

SV 1118 PSV 3 Racing Wheel

Jedes Rennen ein Genuß!
 Analoge, programmierbare Lenkreaktion,
 Kontrolle der Y-Achsen. Lenkrad verstellbar
 in Höhe und Neigung. Wahlweise Bedienung
 über Fußpedal. Tisch- oder Sitzbedienung,
 extra lange Verbindungskabel.
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 149,-**



SV 1117 PS LIGHT BLASTER

Der Treffer ins Schwarze!
 für Sony PlayStation.
 vier Modi, HYPER-Taste, fünf LED-
 Indikatoren und drei Feuerfunktionen.
 ergonomischen Design für Links-
 und Rechtshänder geeignet und mit
 extra langem Kabel.
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**

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.



Total Drivin

Stephan Girlich

Genre:.....Rennspiel

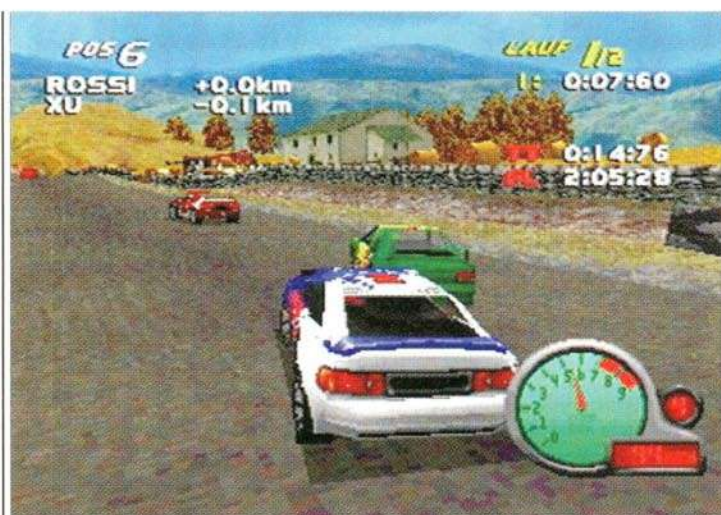
Hersteller:.....Ocean

Entwickler:.....Eutechnyx

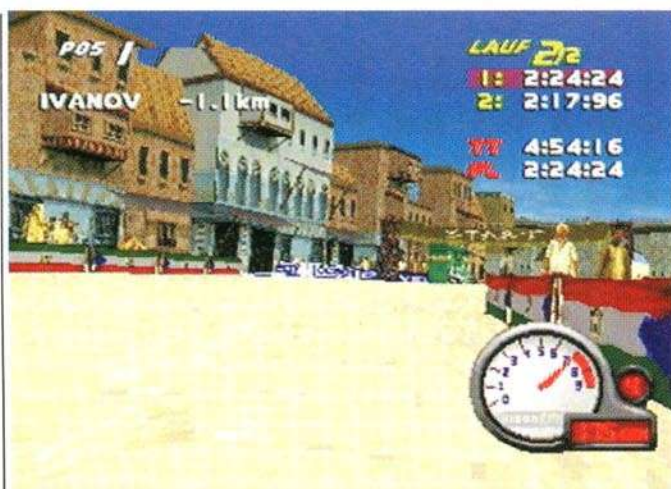
Testmuster:...Laguna

Erhältlich ab:.....Oktober

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



Speziell die Bergstrecken erinnern frappierend an V-Rally.



Die Egoperspektive vermittelt das bessere Spielgefühl, ist aber etwas schwieriger zu beherrschen.



Auf Sand ist die Traktion gewohnt mäßig. Riesige Spoiler sollen den Abtrieb erhöhen.



Der Zwei-Spieler-Modus wird via horizontalem Split-Screen ausgetragen.

haupt - ein lobenswerter Ansatz, soviel schon mal vorweg.

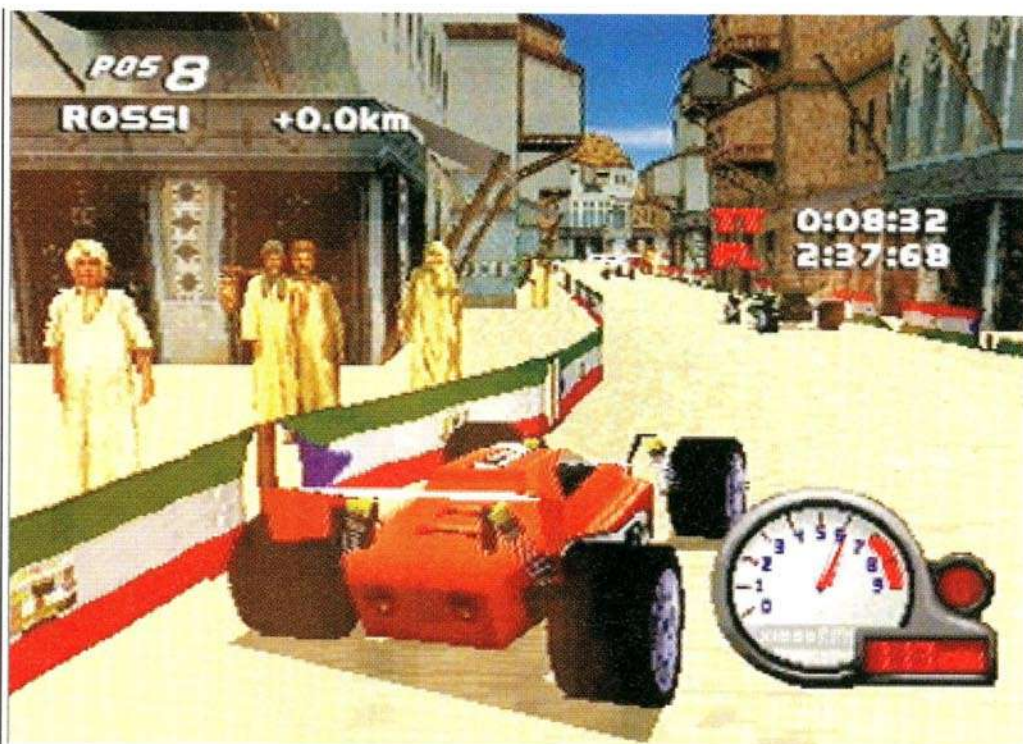
Der Spielbau lässt den erfahrenen Spieler erst mal stützen. Statt Fahrzeugwahl entscheidet man sich für einen von acht Rennställen, die für die sechs unterschiedlichen Streckenthemen je einen Wagen zur Verfügung stellen. In den Bergen Schottlands und in den Alpen sind Rallyegefährte auf ihrem Terrain, mit dickbewalzten Buggies bewältigt man die Sandstrecken der Osterinseln und Ägyptens, und auf den Straßen der beiden Großstadtmetropolen Hong Kongs bzw. Moskaus flitzen PS-strotzende Sportwagen um die Wette. Um in den nächsthöheren Level eines Kurses aufzusteigen, sechs an der Zahl sind erreichbar, muß ein Lauf siegreich beendet werden. Dem steigenden Schwierigkeitsgrad entsprechend sind die Gegner dann schneller und aggressiver unter-



Witterungseinflüsse wie Regen oder Schnee wirken sich spürbar auf das Fahrverhalten aus.

Features





Trotz schnittiger Optik fährt es sich mit den Buggies am gemütlichsten.

wegs, das Wetter verschlechtert sich, oder der Kurs muß rückwärts absolviert werden, zudem steigt das Spieltempo beträchtlich an. Und auch die Art der Wagen ändert sich. Aus Buggies werden in Stufe 3 Paris-Dakar-Geländewagen, IndyCars ersetzen die Sportwagen, und in Stufe 5 kehrt sich alles wieder zum normalen. Viel Geduld ist Voraussetzung, will man das beste Team für jede Strecke ausfindig machen, da den Wagen keinerlei Attribute bezüglich der Fahrleistungen beigefügt sind. Künstlich herbeigeführte „Langzeitmotivation“ nennt man so etwas.

► Mit zwei Perspektiven (Außen- und Cockpitsicht) muß man sich begnügen, doch sind beide sehr gut spielbar. Das Feld startet in kurzen Abständen, das eigene Fahrzeug natürlich zum Schluß. Der Abstand zum Rest des Feldes wird nicht in Zeit, sondern in Entfernung angegeben - witzig und gut! Die Art der Steuerung ist abhängig vom gewählten Controller unterschiedlich: mit dem Standardpad kommen in engen Passagen vornehmlich die L- und R-Tasten zum Einsatz, die den Wagen durch kurzes Antippen zum Ausbrechen zwingen. Wer's



Bei Karambolagen sprühen die Funken.

überdreht, dreht die Renner um die eigene Achse oder gar aufs Dach. Führt man mit einem analogen Controller, erinnert das Lenken frappierend an V-Rally, was ja mit Sicherheit kein Fehler ist. Überhaupt, Total Drivin hat viel mit V-Rally gemein, jedoch nicht die alles überragende Klasse. Die Spielbarkeit sinkt proportional zum steigendem Schwierigkeitsgrad, was sich zwar durch die Wahl des Wagens etwas

Trotzdem stößt Total Drivin durch den gewaltigen Umfang, die abwechslungsreich gestalteten Kurse und die konkurrenzlose Auswahl an Fahrzeugen problemlos in hohe Wertungsgefilde vor.

positiv

- riesiges Angebot an Wagen und Strecken
- genialer Technosound
- abwechslungsreiche Grafik mit dem besten Streckendesign aller Rennspiele
- gute Steuerung, mit Schwächen bei übermäßigem Driften
- technisch hervorragende 3D-Engine, nur marginal Slow Downs
- Witterungseinflüsse wie Regen oder verschneite Pisten
- Steuerung mit digitalem und analogem Controller ähnlich gut

negativ

- mit steigendem Schwierigkeitsgrad proportional sinkende Spielbarkeit
- langweilige Aufmachung
- gut geklaut ist halb gewonnen?
- Fahrgeräusche können qualitativ nicht mit Begleitmusik mithalten



Die Strecken sind aufwendig und abwechslungsreich gestaltet.

beeinflussen, allerdings nicht völlig beheben läßt. Am Limit fahrend werden die Drifts ab Stufe 5 zur Harakiri-Aktion, nur selten lassen sich die Kutschen dann noch gekonnt abfangen. Trotzdem stößt Total Drivin durch den gewaltigen Umfang, die abwechslungsreich gestalteten Kurse und die konkurrenzlose Auswahl an Fahrzeugen problemlos in hohe Wertungsgefilde vor.



Die Entfernungsanzeige links oben zeigt nur wenig Abstand zum Vorder- bzw. Hintermann an.

Grafik	SoundFX	RATING
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



Courier Crisis

Sascha Abb

Genre:.....Rennspiel

Hersteller:.....BMG Interactive

Entwickler:..New Level Software

Testmuster:...BMG Interactive

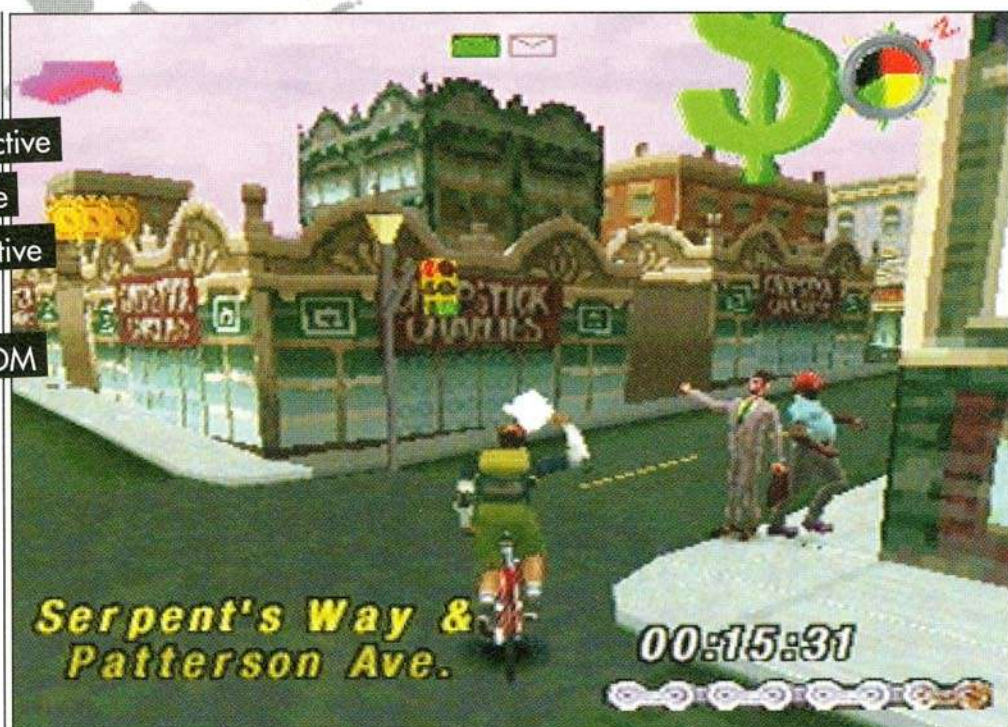
Erhältlich ab:.....Oktober

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



Courier Crisis als bürgernahes und kommunikationsfreudiges Spiel.

In unseren heutigen (Groß-) Städten, insbesondere in Ballungsgebieten, wird das Leben auf den durch Kraftfahrzeugen geprägten Straßen immer hektischer und gefährlicher. Da sorgen Bilder aus China, auf denen sich Tausende in Pedalen strampelnde Chinesen aneinanderreihen, für eine harmonische Stimmung. Und genau diesem Thema haben sich die Jungs von



Die Sendungen müssen von Person zu Person zugestellt werden.

New Level Software verschreiben: dem Fahrrad. Lange als Studentenvehikel verpöht, erzielte die Fahrradindustrie in den letzten fünf Jahren ein gewaltiges Umsatzplus, was sicherlich auch mit der technischen Weiterentwicklung zusammenhängt (neue Materialien, Rahmen, Upside-Down-Gabel usw.). Doch das pedalum mobile kann durchaus auch beruflich genutzt werden, wie man an den mittlerweile zum Stadtbild zählenden Kurierfahrern sieht. Und in die Rolle eines solchen wird man in Courier Crisis hineinversetzt. Die Aufgabe besteht darin, Sendungen von Person zu Person in einem vorgeschriebenen Zeitlimit zu befördern. Die Missionen, insgesamt 250 (!) an der Zahl, verteilen sich über 30 Level und fünf verschiedene Stadtteile. Mit der Zeit sollte man sich jedoch von seinem „alten“ Bike trennen und sein erwirtschaftetes Geld in ein besser bestücktes investieren, was übrigens Voraussetzung für das Spielen in den höheren Etagen ist. Die

Missionen werden immer umfangreicher. Aber unseren hartgesottenen Bike-Kurier, der durchaus als „athletisch begabt“ zu bezeichnen ist, stört das wenig: er kann, Eure Hilfe vorausgesetzt, plötzlich auftauchende Hindernisse, wie z.B. Rampen oder Fahrzeuge, mühelos springend oder schlicht einfach ausweichend meistern.

► Enttäuschenderweise gehört Courier Crisis zu den Spielen, bei denen schon nach kurzer Zeit die zum Spielen notwendige Motivation schwindet. Das Prinzip ist einfach zu simpel: Sendung holen, Sendung liefern, Geld kassieren. Lediglich die hohe Anzahl an Missionen, die nett anzusehenden und gut steuerbaren Bikes, die zu ergattern sind, und die Möglichkeit, sich an manchen Verkehrsteilnehmern körperlich für das „Im-Wege-Stehe“ zu rächen, sorgen für etwas Abwechslung und können ein tieferes Absacken der Wertung verhindern.

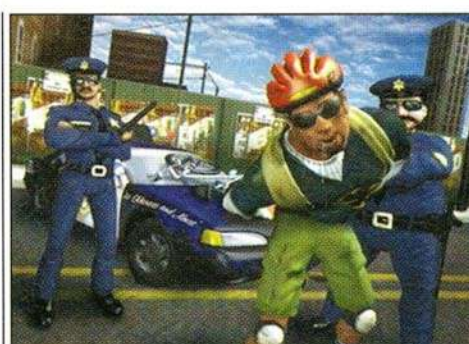


Für Flugpost gibt es leider kein Geld.

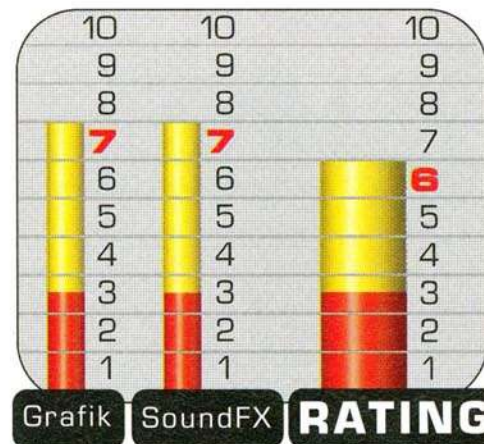
Features



Für die Zeituhr (rechts oben im Bild) sollte man immer ein Auge frei haben.



Für rüpelhaftes Fahren wird man entsprechend belohnt.



Martin Weidner

Overboard!

Genre: Action/Strategie
Hersteller: Psygnosis
Entwickler: Psygnosis

Testmuster: Psygnosis
Erhältlich ab: 24. Oktober
Preis: ca 99,-DM



Features



Die Galeone wiegt sich im Seegang und wirft ihren Schatten voraus, und eine Nebelbank zieht herauf. Nur eine Rakete, die gerade den Hauptmast emporsteigt, trübt das (friedliche) Bild.

Psygnosis legt mit Overboard! eines der schönsten Spielelemente aus Pirates neu auf: mit einer Windjammer in See zu stechen und sich mit Piraten tollkühne Schlachten zu liefern, solange die Balken tragen. Eine Breitseite aus allen Rohren ist aber noch bei weitem nicht alles, was Eure niedlich animierte Galeone hergibt. Raketen- und Flammenwerfer, Minen und Elektroblicke vom Hauptmast, um nur einige der Waffensysteme zu nennen - um originelle Ideen ist Psygnosis wirklich nicht verlegen. Dessen ungeachtet

flacht der Spielwitz nach einiger Zeit etwas ab, zu viele Durstrecken gibt es in dieser Hatz nach Landkarten und Schatztruhen, als daß sie als waschechtes Actionspiel beschrieben werden könnte. Die spärlich vorhandenen Rätsel, wie Schalter und verborgene Buchten, rechtfertigen für sich genommen aber noch nicht den Status eines reinrassigen Strategiespiels. Schade eigentlich um die durchaus ungewöhnliche Spielidee und die äußerst detaillierte Grafik. Im Solo-Modus weder Fisch noch Fleisch, demonstriert Overboard! erst im Deathmatch sein wahres Potential. Schier endlose Scharmützel sind hier geradezu vorprogrammiert, zumal sich die Extras frei variieren lassen und die Kamera stufenlos zoomt, um stets einen optimalen Überblick zu gewährleisten. Overboard! läßt sich wohl am ehesten mit Hudson Softs Bomberman-Serie vergleichen: solo auf Dauer etwas farblos, aber ein ungemein spritziges, weil unkompliziertes Party Game.



Interessante Transparenzeffekte: selbst der Grund des Wassers läßt sich erkennen.



In den zehn Multi-Player-Arenen werden die Status- und Waffenanzeigen der besseren Übersicht halber vereinfacht dargestellt.



Wann sonst, wenn nicht jetzt?

Steigen Sie jetzt ein ins Weihnachtsgeschäft!



Anzeigenschluß
play 12/97: **31.10.97**
play 01/98: **26.11.97**

Sony PlayStation:

- Ace Combat II DV89,-
- Crash Bandicoot II (Dez)89,-
- Formel 1'97109,-
- C&C II99,-
- FIFA 9889,-
- Nightmare Creatures89,-
- Resident Evil DC89,-
- Final Fantasy VII DV109,-
- Rapid Racer DV89,-
- Motoracer89,-
- G-Police109,-
- weitere Titel DV und Importe lieferbar

- Time Crisis + Gun DV159,-
- Overboard89,-
- Colony Wars89,-
- Platinum Serie49,90
- PlayStation Spiele schon ab 39,- DM einfach anrufen

Hardware / Zubehör:

- PS Silver + Memo + 2. Pad333,-
- Memory Card 360 Block79,-
- Gun + Laser119,-
- Analog Pad59,-
- RGB Kabel29,-
- Joypadverlängerung19,-
- Multiumbau+RGB Kabel99,-
- GameBuster89,-

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!!

• Internet Terminals zum surfen im Netz. • Schaut einfach vorbei!

Ladenpreise können variieren.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Lieferung per Post 9,- DM + 3,50 DM NN
Ab 300,- DM versandkostenfrei (nur Software)
Annahmeverweigerer 20,- DM Gebühr

Manga / Anime • Deutsch

- Body Hunter - The Hard39,95
- Angel of Darkness 169,90
- Imma Jojo59,90
- MD Geist 1-2je 39,95
- Record of Lodoss War 1+2je 49,95
- Streetfighter II V - Die Serie 1-269,90
- Darkside Blues49,95
- BubbleGum Crisis 1-4je 49,95
- Countdown 159,95

weitere Titel lieferbar! Just call!!
Wir führen auch N64 PAL + Import

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

Crash Bandicoot 2

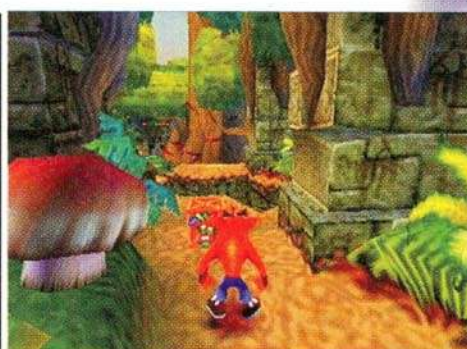
Cortex strikes back

Fabian Döhla

Genre:.....Jump'n Run
Hersteller:.....SCEE
Entwickler:.....Naughty Dog
Testmuster:....SCEE
Erhältlich ab:.....5. Dezember
Preis:.....ca. 99,-DM



Während seiner Flucht vor der Eisbärmama schaut Crash immer wieder zurück zu seinem Verfolger.



Der erste Level ist bereits in ähnlicher Form in ersten Teil enthalten gewesen.



Dieser Bildschirm gibt Auskunft über die Anzahl der gesammelten Diamanten.

Features

- 1 SPIELER MODUS
- 50 LEVEL
- 1 MEMORY CARD
- 03B 013 PASSWORT
- ABCD TEXTE DEUTSCH
- SPRACHAUSGABE DEUTSCH
- ANALOG CONTROLLER
- DOLBY SURROUND
- ab 6 USK-EMPFEHLUNG

Für Sony lief die Einführung ihres Maskottchens Crash Bandicoot wunschgemäß. Das Spiel um den Knuddelhelden erhielt durch die Bank verdient hohe Wertungen, und schon bald wußte jeder Videospieler mit dem Namen etwas anzufangen. Dies alles ungeachtet der Tatsache, daß das Spiel nicht einmal von Sony selbst, sondern von dem relativ kleinen Team Naughty Dog programmiert wurde. Man stelle sich das nur einmal vor: Nintendo läßt die nächste Mario-Episode von Argonaut programmieren. Hört sich doch etwas ungewöhnlich an. Was soll's, mag sich Sony gedacht haben, der Erfolg gibt uns Recht. Und offensichtlich war dieser dann gleich so groß, daß jetzt bereits ein zweiter Teil in die Verkaufsregale gestellt werden soll.

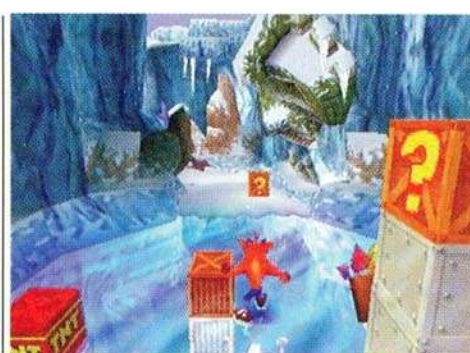
Die Story von Crash 2 setzt genau da an, wo der erste Teil aufgehört hat. Dr. Neo Cortex ist besiegt, sein Plan gescheitert, überhaupt hat er auf der Erde keinen einzigen Freund mehr. Eigentlich schade, denn der Absturz aus seinem Luftschiff beförderte ihn nicht ins Jenseits, sondern in eine diamantbesetzte Höhle, deren geheimnisvolle Energien er jetzt für seine dunklen Pläne nutzen möchte. Logische Schlußfolgerung: Wenn ich schon keine Freunde mehr habe, muß ich eben meine Feinde für mich einspannen. Hier kommt dann auch endlich unser stark behaarter Held ins Spiel. Als er sich auf den Weg macht, für den Laptop seiner Freundin Tawna einen Akku zu besorgen (Frage am Rande: warum macht sie das eigentlich nicht selbst?), beamt ihn der böse Doc auch schon mit-

ten ins Spielgeschehen. Crash findet sich in einem runden Raum mit fünf Türen wieder, die jeweils für einen Level stehen. In der Mitte des Raumes steht ein Aufzug, der den Spieler in das nächste Stockwerk bringt, vorausgesetzt man hat in jedem Abschnitt mindestens einen Edelstein gefunden und den Endgegner ins Jenseits befördert.

Kenner des ersten Teils wissen sofort wo es langgeht.



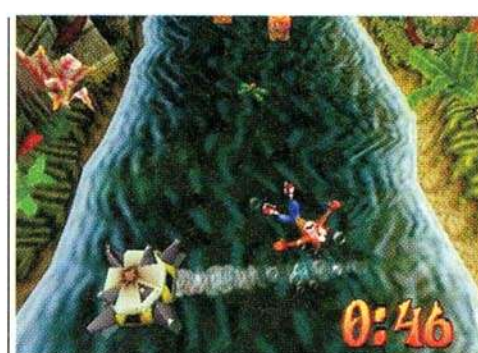
Crashes Tanzeinlage nach erfolgreich absolviertem Level ist absolut sehenswert.



Eine kleine Schlittschuhfahrt dient zur Auflockerung des Spielgeschehens.



Selbst auf dem Motorboot gibt Crash eine gute Figur ab.

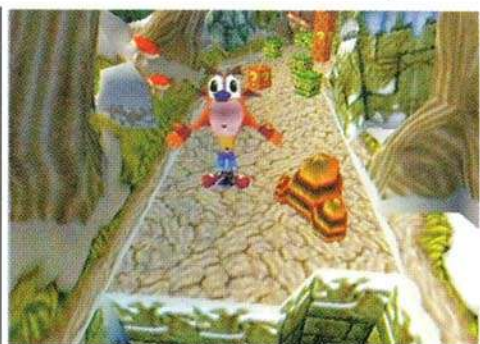


Hier ist deutlich zu erkennen, warum man die Wassermine unbedingt meiden sollte.



Mit dem Raketenrucksack geht es in diesem Abschnitt ins Bild hinein. Die Steuerung ist hier anfangs etwas gewöhnungsbedürftig.

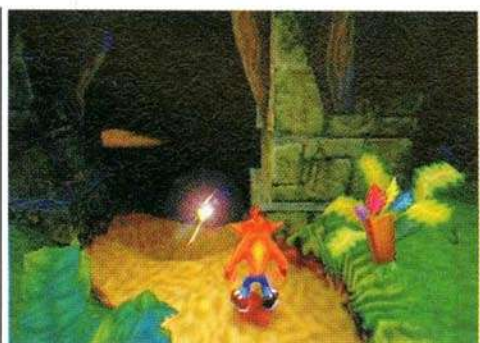
Die Steuerung ist bis auf minimale Ergänzungen identisch. Mittels Standardpad oder per Analog controller jagt man den flinken Wüstenfuchs durch die umfangreichen Spielabschnitte. Natürlich hat man es nicht bei den Standardfunktionen Laufen und Springen



Die Wespen haben Crash erwischt, wie an der leichten Schwellung seine Kopfes unschwer zu erkennen ist.



In manchen Leveln kann man unterirdisch reisen. Benutzt diese Möglichkeit als Schutz vor den aggressiven Wespen, da Ihr unter der Erde vor ihnen sicher seid.



In diesem Abschnitt bringt ein Glühwürmchen Licht ins Dunkel. Es ist jedoch Eile geboten, da die Leuchtdauer begrenzt ist.

belassen, Crash ist da wesentlich variabler. Noch immer besitzt er seine Taz-Mania-ähnliche Wirbelattacke zum Zerstören von Gegnern und Kisten. Neu ist allerdings die Fähigkeit, mit einem Bauchklatscher geheime Passagen zu öffnen oder Feinde zu plätten. Besonders hohe Passagen erreicht unser Freund durch einen Superprung, niedrige Durchgänge überwindet er auf allen vieren und besonders bösen Feinden springt er mit gestreckten Beinen

Wie schon im ersten Teil ist die komplette Grafik äußerst liebevoll gezeichnet, gerade auf Details wurde großen Wert gelegt. So spiegeln sich Crash und seine Gegner in den Eisflächen, in manchen Leveln regnet es oder man benutzt ein Glühwürmchen, um sich den Weg durch die Gefahren der Dunkelheit zu bahnen. Allein diese Effekte machen das Spiel schon sehenswert!

in den Gehäpparat. Doch damit nicht genug: Crash hat zwischenzeitlich die Fahr- und Flugschule besucht, was ihm die Möglichkeit verleiht, ein turbogetriebenes Motorboot über einen Fluß zu jagen. In späteren Levelabschnitten schnallt sich der Jungfuchs sogar einen Raketenrucksack auf den Rücken, um einige Level fliegend zu absolvieren. Traditionsgemäß kann man auch in der Fortsetzung wieder auf einem possierlichen Tierchen reiten.

positiv

- variable Steuerung
- kurzweiliges Gameplay
- technisch auf der Höhe der Zeit

negativ

- keine absolute Bewegungsfreiheit

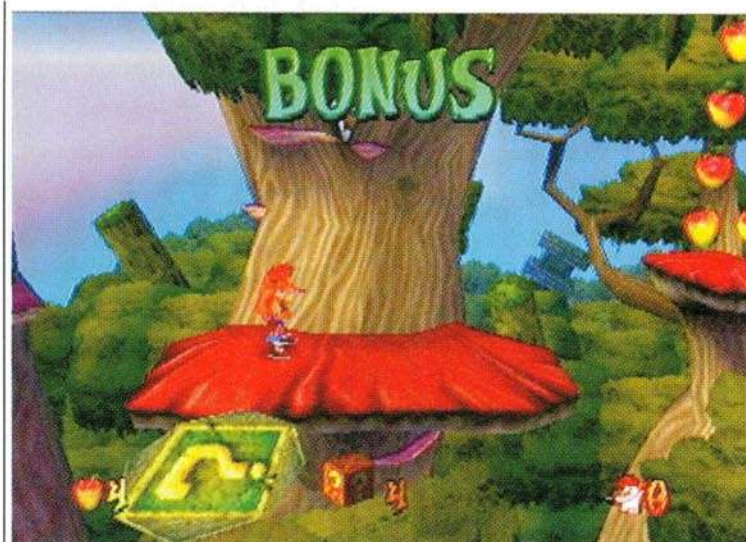
jump? run



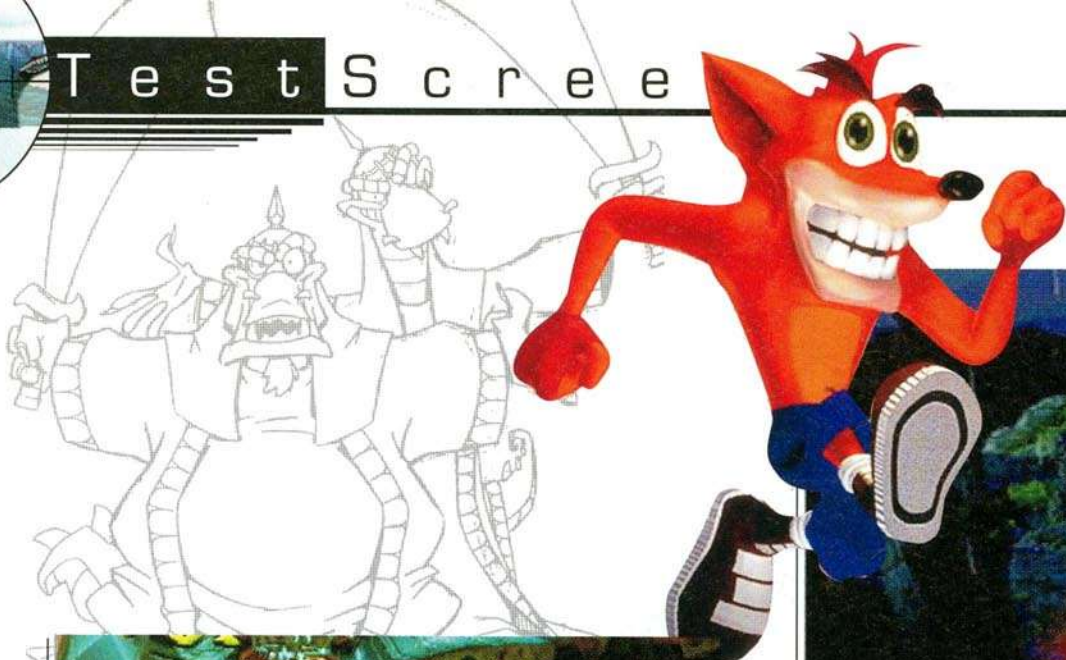
Von seiner Entführung völlig verwirrt, läßt sich Crash hier leider auf einen zweifelhaften Deal ein.

Diesmal konnte sich ein Eisbärbaby nicht schnell genug in Sicherheit bringen und wird somit als Transportmittel mißbraucht. Wie Ihr vielleicht schon merkt, wird bei CB2 versucht, Abwechslung groß zu schreiben. Natürlich basiert die Vielzahl der Level immer noch auf der Pseudo 3D-Perspektive, was, wenn man einmal von vereinzelt Abzweigungen absieht, bedeutet, daß Ihr weiterhin keine absolute Bewegungsfreiheit habt.

► Dieses Manko, soweit man es überhaupt als ein solches empfindet, wird aber durch die Vielzahl an kurzweiligen Sequenzen mehr als wettgemacht. So flüchtet Crash, aufwendig animiert, vor giganti-



Über bewegliche Plattformen gelangt ihr immer wieder in solche Bonuswelten. Nutzt sie zum Aufstocken Eurer Leben.



Ist das Wasser gelb gefärbt, so steht es unter Strom.

schen Schneekugeln oder wildgewordenen Eisbären, rast mit seinem Motorboot weltmeisterlich über Sprungschancen, umfliegt mittels Jetpack gemeine Hindernisse oder gibt eine kleine Eiskunstlaufnummer zum Besten. Doch wie das bei einem Videospiel nun mal so ist, die schönsten Ideen wirken ohne die passende grafische Umgebung farblos. Gerade bei diesem Punkt läßt CB2 nichts anbrennen. Wie schon im ersten Teil ist die komplette Grafik äußerst liebevoll gezeichnet, gerade auf Details



Benutzt diesen Vogel, um normalerweise unzugängliche Regionen der Bonuswelt zu erreichen.



Der Spiegeleffekt ist ein grafischer Leckerbissen.



Den Kontakt mit dem Feuer solltet ihr absolut meiden, da es zum sofortigen Tod unseres Helden führt.

wurde großen Wert gelegt. So spiegeln sich Crash und seine Gegner in den Eisflächen, in manchen Leveln regnet es oder man benutzt ein Glühwürmchen, um sich den Weg durch die Gefahren der Dunkelheit zu bahnen. Allein diese Effekte machen das Spiel schon sehenswert! Allerdings ist die Aufmachung nicht als Blendwerk zu verstehen, die von fehlender Spieltiefe ablenken soll. An der Steuerung gibt es nichts zu bemängeln, sie reagiert immer so, wie man es sich von einem Jump'n Run dieser Güteklasse wünscht. Analogfans dirigieren Crash mit einem solchen Controller durch die Botanik, allen anderen sei jedoch gesagt, daß es auch mit dem normalen Pad an keiner Stelle des Spiels Probleme gibt. Einfach ist Crash deswegen trotzdem nicht, ab dem dritten Stockwerk steigt der Schwierigkeitsgrad dezent aber stetig an, was sicherlich auch an der höheren Gegnerdichte und dem gesteigerten Levelumfang liegt. Apropos Gegner, hier haben die Designer wieder an nichts gespart. Crashs Feinde vollziehen eine Gratwanderung zwischen Gürteltier, wildgewordenem Holzhacker und Roboter, sogar Sonics langvermißter Bruder hat einen Gastauftritt. Neben den gerade erwähnten Typen gibt es in Crashs Umgebung natürlich auch die genretypischen Extras. In Kisten befinden sich Äpfel (für 100 Stück gibt es ein Leben), One Ups oder Schutzschilde für einmaligen Feindkontakt, der normalerweise tödlich endet. Das einzige, was jetzt

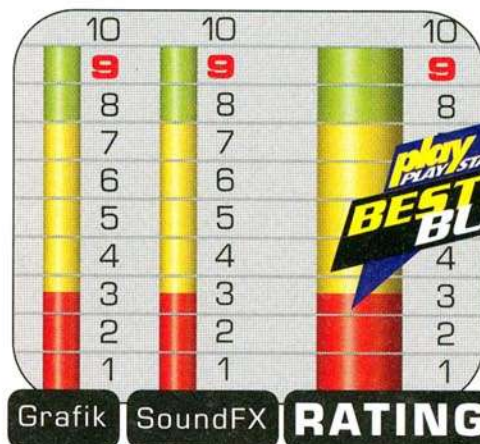
noch nicht erwähnt wurde, ist der Sound. Auch hier gibt es keinen Anlaß zur Kritik. Sowohl die Effekte, wenn man beispielsweise in einer der Bonusrunden in 20 Nitrokisten springt, als auch die Musik, die atmosphärisch gut zur grafischen Thematik paßt, sind, wie das ganze Spiel, voll auf der Höhe der Zeit.



Mit diesem Aufzug geht es nach oben, wo bereits ein Endgegner zum Duell wartet.



Der verrückte Doktor hat die Diamantenhöhle entdeckt und schmiedet sofort finstere Pläne.



Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

Tamagotchi 29,90
Dinkie Dino

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise

Importspiele Hier!

SNES

Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Casper	Dt	109
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	GV	109
Donkey Kong 3	Dt	129
Donald in Maui Mall.	Dt	129
Demolition Man	Dt	79
Dschungelbuch	Dt	79
Earth Worm Jim 2	Dt	49
Front Mission 2	Jp	149
FIFA Soccer '97	Dt	119
Harvest Moon	US	129
Jungle Strike	DV	109
König der Löwen	Dt	79
Lost Vikings 2	Dt	89
Lucky Luke	Dt	119
Lufia	Dt	109
Lufia 2	US	139
Mechwarrior 2	Dt	109
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 97	Dt	119
NBA Live '97	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Primal Rage	Dt	69
Pinocchio	PV	99
Super Turricon 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City 2000	Dt	119
Secret of Evermore	Dt	109
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Streetfighter Alpha 2	Dt	79
Terranigma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	79
Time Cop	Dt	109
Theme Park	Dt	99
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Worms	Dt	119
WWF Wrestlemania	Dt	79
Yoshi's Island	Dt	119

Sonstiges

Soundtracks	auf Anfr.	69
z. B. Ogre Battle		
Manga Video	auf Anfr.	28
Cheatbuch		
Players Guide	auf Anfr.	34
z. B. Tekken 2		
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	15
Game Fan		15
Fighting Gamers Buch		39
Turok		34

Sega Saturn

Albert Odyssey	US	129
Battle Station	Dt	89
Bombberman	Dt	99
Command & Conquer	Dt	99
Croc	Dt	89
Crypt Killer	Dt	94
Dawn of Darkness	US	119
Daytona Champion Ed	Dt	99

Airbrush PSX
schon ab 99,90 DM
Infos auf Anfrage

Nintendo 64

Konsole+Spiel	Dt	389
Lenkrad	Dt	149
Antennenkabel	Dt	49
Blast Corps	Dt	119
Bombberman 64	JP	189
Clayfighter 33 1/3	Dt	139
Diddy Kong Racing	Dt	99
Extrem G	US/Dt	179/149

Nintendo 64

Starfox Adapter: 49,90 DM

Umbauten auf Nachfrage

F1 Pole Position	US/Dt	179/149
FIFA Soccer 97	Dt	119
Mace the Dark Age	US	179
Memory Card	ab	29
Memory Card 1Meg	Dt	49
Memory Card 5 Meg	Dt	79
Mischief Makers	Dt	119
Mario Kart	Dt	99
Multi Racing Championship	Dt	149
NBA Hang Time	Dt	129
NFL Quarterback Club 98	Dt	149
Pad	ab	49
Superstar Soccer 64	Dt	139
Star Fox incl. Vibr.	Dt	139
Shadow of Empire	Dt	149
Tetrisphere	US	179
Top Gear Rally	US	179
Waverace	Dt	99
Wild Choppers	US	179
Turok	Pal/US	139/179
Verlängerungskabel	Dt	24
Pilotwings	Dt	119
Wayne Gretzky Hockey	US	169
Lamborghini	Dt auf Anfr.	
Sonic Wings Assault	US	179
Vibration Pack		39

Sony Playstation

Abe's Odysee	Dt	89
Ace Combat 2	US	119
Agent Armstrong	Dt	89
Analog Pad	Dt	59
mit Vibrationspack		99
Baphomets Fluch 2	Dt	99
Battlestation	DT	89
Bedlam	DT	94

Golden Eye
139,90 DM

Castlevania	Dt	89
Command & Conquer 2	Dt	99
Contra Legacy of War	Dt	89
Crow	Dt	89
Destruction Derby 2*	Dt	99
Diseworld 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
Final Fantasy Tactics	JP	149
Final Fantasy VII	US	149
Formel 1 '97 incl.		
Memory Card 1Meg NB	Dt	119
Hardcore 4x4	Dt	94
Hexen	Dt	94
Horned Owl	Dt	94
Iron & Blood	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
Nuclear Strike	Dt	89

Lost World	Dt	89
MDK	US/Dt	119/89
Magic the Gatering	Dt	89
Mechwarrior 2	Dt	94
Mega Man X 3	Dt	79
Micro Machines V	Dt	99
NBA Hang Time	Dt	89
NBA in the Zone II	Dt	99
Nascar Racing	Dt	94
Need for Speed 2	Dt	89
Ogre Battle	US	119
Power Move Wrestling	Dt	89
Pro Pinball the Web	Dt	89
Pandemonium 2	Dt	99
Pro Wrestling 2	JP	139
Player Manager	Dt	94
Porsche Challenge*	Dt	89
Powerplay Hockey	Dt	79
Power Rangers Pinnball	Dt	89
Rage Racer*	Dt	99
Rally Cross*	Dt	89
Rapid Racer	Dt	94
Rayman 2	US	119
Rebel Assault 2	Dt	94
Return Fire	Dt	59
Resident Evil Director Cut	Dt	79
Road Rage	Dt	89
Saga Frontier	JP	159
Sentient*	Dt	99
Soul Blade*	Dt/US	99/119
Speedster*	Dt	89
Spider	Dt	89
Star Trek Generation	US	119
Streetsfighter Ex	Dt	89
Suikoden	Dt	94
Superstar Soccer Pro	Dt	89
Syndicate Wars	Dt	89
Tenka	Dt	99
Test Drive*	Dt	99
Time Crisis	Dt	169
Tobal Nr. 2	JP	179
Total NBA 97*	Dt	89
Toshinden 3	Dt auf Anfr.	
Tekken 2*	Dt	109
Tomb Raider 2	Dt	99
Tilt!	Dt	89
Transport Tycoon	Dt	94
Treasure of the Deep	US	119
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
Z	Dt	89
Zero Divide 2	US	119
Alle EA-Sport Games '98	Dt	79
Control Pad	ab	29
Game Gun	ab	49
Lenkrad Mad Catz	139	
Memory Card	ab	39
Negcon Pad		89
RGB Kabel		39
Sony PSX+Tasche	Dt	299

NEUERÖFFNUNG

AB MITTE NOVEMBER

im EKZ zu den Eichen, Wittenberger Str.

PSX-Umbauchip
zum Selbsteinbau
incl. Anlgt.
nur 19,90

SPEZIALUMBAU
PSX
ohne Vorbooten
nur 49,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegefeller Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

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

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



Colony Wars

Martin Weidner

Genre:.....Space Opera

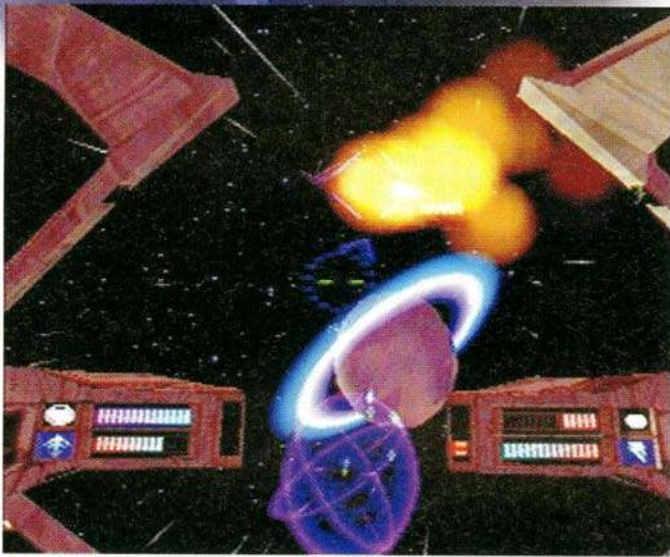
Hersteller:.....Psygnosis

Entwickler:.....Psygnosis

Testmuster:....Psygnosis

Erhältlich ab:.....14. November

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



Getroffene Schiffe trudeln rauchend ab - leichte Ziele für die Bordlaser.



Eine Fregatte im Schlepptau.

in allem lernt man 56 Schiffe kennen. Doch genug mit Zahlen jongliert...

In ferner Zukunft formiert sich mit der Liga Der Freien Welten eine Widerstandsbewegung gegen den immer enger werdenden Würgegriff des Imperiums. Auf ihrem Heimatplaneten Bennay gelingt der Rebellion das schier Unmögliche, ein erster Sieg gegen die verhasste Navy. Frischen Mutes schließen sich daraufhin immer mehr junge Rekruten der Rebellion an. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines dieser Rekruten. Soweit in Ansätzen zur Storyline. Entgegen der Wing Commander-Serie, in der dem Video footage ein ausgesprochen hoher Stellenwert eingeräumt wurde, treiben die 25 computeranimierten Sequenzen in Colony Wars lediglich die Handlung voran.

► Im Zentrum stehen rasante, Arcade-orientierte Weltraumgefechte gegen Fregatten, Zerstörer,

positiv

- technisch brillant
- sehr hohe Langzeitmotivation
- anspruchsvolle, nicht-lineare Missionen

negativ

- keine Match Speed-Funktion wie in der Wing Commander-Serie
- keine freie Auswahl unter den Schiffen

Features



DOLBY SURROUND
TIP!

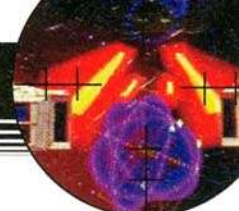
Mit Colony Wars zeigt Psygnosis der PlayStation-Entwicklergemeinschaft, wieviel aus der (betagten) Hardware herauszukitzeln ist, clevere Programmierkunst vorausgesetzt; von den Usern ganz zu schweigen. Die werden sich in Anbetracht der einzigartigen Special Effects ohnehin nur noch ungläubig die Augen reiben und zaghaft die ersten Missionen anspielen, um den schönen Schein nicht zu zerstören. Zerstört wird in Colony Wars nämlich einiges. Nicht nur



Eine Fregatte der Liga unter schwerem Beschuß.

der Glaube, bereits alles gesehen zu haben, wozu die PlayStation fähig ist, nicht nur der Glaube, daß Hires-Grafik PC-Besitzern vorbehalten ist, sondern vor allen Dingen der Glaube, daß die Wing Commander-Saga das Maß aller Dinge darstellt...

Der Spieler wird in Colony Wars daraufhin angesetzt, Frachtkonvois Begleitschutz zu gewähren, Aufklärungsflüge zu unternehmen, Jäger abzufangen oder was einem auch immer für eine Entschuldigung in den Sinn kommt, Schiffe vom Himmel zu pusten; kleine Teile eines großen Puzzles, auch Storyline genannt, das sich über 2 CDs hinwegstreckt und mit über 70, in 18 Akte gesplittete Missionen und 6 Trainingsmissionen einem Weltraumepos gleichkommt. Die Missionsstruktur ist nicht-linear aufgebaut, d.h., je nach Leistung des Spielers erwartet ihn ein anderer Handlungsstrang - mit insgesamt 6 denkbaren Outros. Im Verlauf des Spiels besteigt man 6 Schiffe, die sich in Cockpit, Handling und Waffensystemen deutlich unterscheiden - alles



In den Trainingsrunden wird man mit der Steuerung sowie den Primär- und Sekundärwaffen vertraut gemacht; angesichts des Arcade-orientierten Handlings erübrigen sich diese sechs Missionen aber fast.



Bomber, Abfangjäger und dergleichen mehr. Feindliche Jäger heften sich im Nu an das Heck der eigenen Maschine, trudeln, einmal getroffen, qualmend ab oder zerbersten in gewaltigen Explosionen, und das trotz einer

Auflösung von 512 x 256 Pixeln (PAL) mit samtweichen 30 fps. Das Front end, d.h., die Schiffs- und planetarischen Daten erstrahlen sogar im Interlaced-Modus bei 640 x 512 Pixeln. Die interstellaren Nebel, Planeten und Asteroiden sind grafisch aber nicht minder beeindruckend, lichtquellenabhängig texturiert und extrem detailliert ausgearbeitet. Da verwundert es kaum

noch, daß einige Colony Wars-Entwickler zuvor an wipEout, Lifeforce Tenka und wipEout 2097 mitwirkten. Der Funkverkehr und der pompöse Soundtrack tun ihr übriges, die Motivation des Spielers stets auf einem sehr hohen Niveau zu halten, von den anspruchsvollen, oft nervenaufreibenden Missionen ganz zu schweigen. Science Fiction- und Action-Fans stehen

Science Fiction- und Action-Fans stehen vor der Qual der Wahl: G-Police oder Colony Wars, oder beide? Um Psygnosis kommt man in keinem Fall herum, stammen doch die beiden besten PlayStation-Shooter in diesem Jahr von ein und derselben Firma.



vor der Qual der Wahl: G-Police oder Colony Wars, oder beide? Um Psygnosis kommt man in keinem Fall herum, stammen doch die beiden besten PlayStation-Shooter in diesem Jahr von ein und derselben Firma.



Ralph Neuhauser

Baphomets Fluch 2 Die Spiegel der Finsternis

Genre:.....Grafik-Adventure

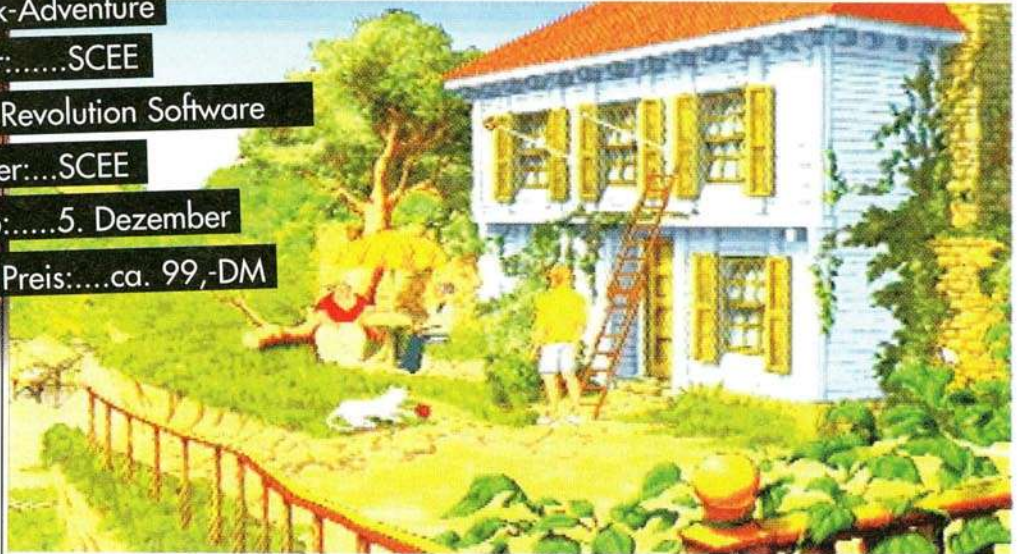
Hersteller:.....SCEE

Entwickler:.....Revolution Software

Testmuster:....SCEE

Erhältlich ab:.....5. Dezember

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



Eine sehr humoristische Szene: Wir stören die englischen Ladies während der Tea-Time!



Nico muß jetzt Ruhe und einen klaren Kopf bewahren.

bestimmten Ort zu schaffen, um eine Prophezeiung der alten Mayas nicht in Erfüllung gehen zu lassen. Denn die Voraussage beschreibt Ereignisse, die zum Untergang der Welt führen, falls Tezcatlipoca, der Gott der Finsternis, seinem Pyramidengrab während einer Sonnenfinsternis entsteigt. George und seine Freunde, einige davon sind noch aus dem ersten Teil bestens bekannt, müssen folglich wieder einmal die Erde vor dem Bösen bewahren.

► Ich habe die von diesem Adventure ausgehende Faszination schon im PreScreen in play PLAYSTATION 9/97 versucht anzudeuten. Baphomets Fluch 2 hält, was schon der Vorgänger versprach: geheimnisvolle und spannungsgeladene Abenteuer, gepaart mit französischem Esprit und trockenem englischen Humor. Und nicht nur das. Baphomets Fluch 2 beinhaltet Verbesserungen, die wesentlich kürzere Ladezeiten und aufwendiger gestaltete Vorder- und Hintergrundanimationen betreffen. Die eigentliche Faszination geht von den Charakteren aus, die sehr liebevoll in Szene gesetzt worden sind:

schon nach wenigen Spielminuten denkt und fühlt der Mensch am Controller wie der zu steuernde



Der Kopf der Schmugglerbande entledigt sich eines Lakaien.



Typisch Frau: ein neues Problem wird gerade heraufbeschworen...



Aber Mann glaubt es kaum: Frauenpower!

positiv

- liebevolle Storyline
- sehr detailliert ausgearbeitete Charaktere
- aufwendiger gestaltete Animationen
- unkomplizierte Steuerung

negativ

- grafisch nicht so toll auf die PlayStation umgesetzt

Features

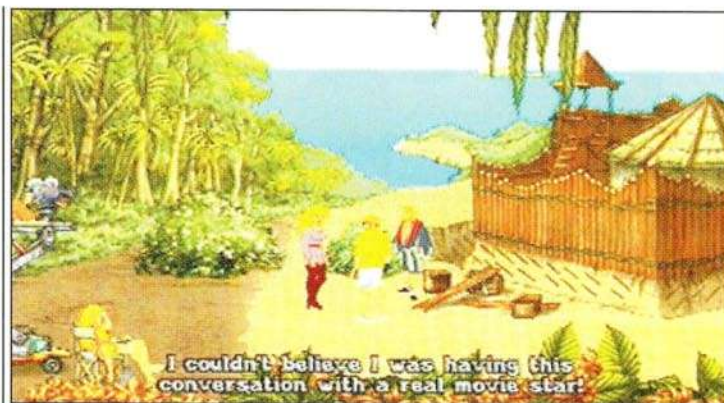




Teilerfolge garantieren ebenfalls eine hohe Motivation.



Diese drei Artefakte müssen gefunden und damit die Menschheit gerettet werden.



Hollywood ist selbst in den entlegensten Erdteilen anzutreffen.

Held. Man versinkt förmlich in der Handlung, die reelle Umgebung wird nach geraumer Zeit nicht mehr wahrgenommen. Diese Identifikation mit den Protagonisten ist absolut notwendig, denn nur allzu leicht beschwört man bei Unachtsamkeit eine lebensbedrohliche Situation im Spiel. Deswegen ist es ratsam, vor dem Betreten einer neuen Szenerie die Memory Card einzusetzen, um bereits Erreichtes zu sichern. Falls Euch bei der Lösung eines der zahlreichen Rätsel oder Situationen kein Erfolg beschieden sein sollte, so vermindert einfach die Cursorgeschwindigkeit und scannt den Bildschirm nach diversen kleinen Objekten. Denn

leider sind grafische Umsetzungsprobleme hier und dort zu erkennen. Ebenso ist es unerlässlich, mit manchen Charakteren die Konversation bis ins Unendliche zu betreiben. Aber selbst dies stellt einen spielerischen Genuß dar, weil jede Person bis ins Detail konstruiert worden ist, was sprachlichen Akzent und Handlungsweise anbetreffen. Auch die Hintergrundmusik ist auf beinahe jede Szene passend abgestimmt. Die Motivation ist ungemein hoch angesiedelt, die Spielsteuerung einfach in der Handhabung. Und wen die einfach berauschenden Zwischensequenzen immer noch nicht an die Konsole fesseln, der sollte dann doch besser den

Christbaum schmücken und auf den Weihnachtsmann warten. Also, das frohe Fest kann kommen und ein dritter Teil dieser genialen Baphomets Fluch-Saga hoffentlich bald auch!



play
PLAY STATION
BEST BUY!

GAME®

M A I L O R D E R

HARDWARE

Sony Playstation	289,00
Controller	44,00
Memory Card	39,00
Mouse	59,00
HF Adapter	49,00
Euro Scart Kabel	79,00
Link-Kabel	49,00
Multi Tap	69,00
Namco ArcadeCombat	99,00
Specialized ASCII Pad	69,00
Specialized Joystick	109,00
Analog Joystick	109,00
neGcon	89,00
Playstation Bag	89,00
Analog Controller	59,00

PSX SOFTWARE

2xtreme	89,00
Addidas P. Soccer Int.	89,00
Agent Armstrong	89,00
Bleifuss 2	89,00
Bubble Bobble 2	89,00
Command&Conquer	99,00
Command&Conquer 2	99,00
Cool Boarders	89,00
Crash Bandicoot	99,00
Crash Bandicoot 2	99,00
Destruction Derby 2	99,00
Epidemic	89,00
Fatal Fury	89,00
Flottenmanöver	89,00
Formel 1	99,00



KOSTENLOS!

Die ersten 10 Besteller bekommen die neueste Ausgabe von **PLAY PLAYSTATION** kostenlos zugesandt!

Formel 1 '97	99,00
Frogger	89,00
G-Police	99,00
Lomax	89,00
MDK	89,00
Monopoly	89,00
Monster Truck	89,00
Porsche Challenge	89,00
Rage Racer	89,00
Resident Evil - Dir. Cut	89,00
Risiko	89,00
Soul Blade	89,00
Total NBA '97	89,00
Xevious 3D	89,00



BLEIFUSS 2



FORMEL 1 '97



G-POLICE



MDK



C&C 2



RESIDENT EVIL

Alle Preise in DM inkl. 15% MwSt.

(07031) 67 52 78

Bestellzeiten: Mo. - Fr. 09 Uhr - 20 Uhr

GAME MAILORDER • Schulstraße 10 • 71034 Böblingen

Porto und Versand + NN: DM 15,-
Ab einem Bestellwert über DM 250,-
entfallen die Versandkosten.

Fighting Force

Gunter Glos

Genre:.....Beat'em Up

Hersteller:.....Eidos Interactive

Entwickler:.....Core Design

Testmuster:...Eidos Interactive

Erhältlich ab:.....November

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



Ein Sprüher wird auf frischer Tat ertappt.



Einige der Waffen.

besitzt, dieses Vorhaben zu verwirklichen. Seine Laborassistentin Snapper beschließt, seinem grausamen Treiben ein Ende zu bereiten und heuert mit Mace Daniels, Alana McKendrick, Hawk Manson und Ben „Smasher“ Jackson eine Schlägertruppe an. Leider spielt die Steuerung in diesem 3D-Prügler gerade in brenzligen Situationen nicht mit, zu träge und zum Teil sogar völlig falsch agieren die Charaktere. Wenn man sich z.B. in einem Schlagabtausch befindet, besteht eigentlich die Möglichkeit, mit der Quadrat- oder der X-Taste Hiebe auszuteilen. Mit der X-Taste lassen sich aber auch Gegenstände aufheben. Kommt man in die Verlegenheit, daß ein Gegenstand unmittelbar vor einem auf dem Boden liegt und gleichzeitig ein Gegner auf einen einschlägt, entschließt sich Ever Recke, erst einmal das Item aufzuheben, während sein Gegenüber ihm in der Zwischenzeit in aller Ruhe die Knochen bricht. Hat man es unter dem Hagel von Ohrfeigen geschafft, erfolgreich die Waffe



Der Raketenwerfer in Aktion. Schießt auf das Auto und wirft die herumliegenden Teile auf die Gegner!



Von Gegnern umzingelt.



Einer von Smashers Special Moves.



Für Action wird gesorgt. Motorräder, Lieferwagen und Hubschrauber tauchen aus allen Richtungen auf.



Packt Euch einen Gegner oder eine der herumliegenden Kisten und wirft diese in die Menge, um besser agieren zu können.



In Kisten befinden sich oft Extras wie Medi-Packs.

emporzuheben, wird sie einem sofort wieder aus der Hand geschlagen. Ein weiteres Manko besteht darin, daß Eure Spielfigur, wenn sie eine Pistole aufhebt und das Magazin leer schießt, anschließend nicht einfach die Pistole wegwerft, sondern man sich ihrer mit einem langen Druck auf die Quadrat-

positiv

- vier Charaktere
- die Hintergrundgrafik wird ins Spiel miteinbezogen

negativ

- träge, unlogische Steuerung
- nicht sonderlich umfangreich
- Kameraperspektiven zum Teil unpassend

Features





Waffen ziehen einen blauen Schweif hinter sich her.



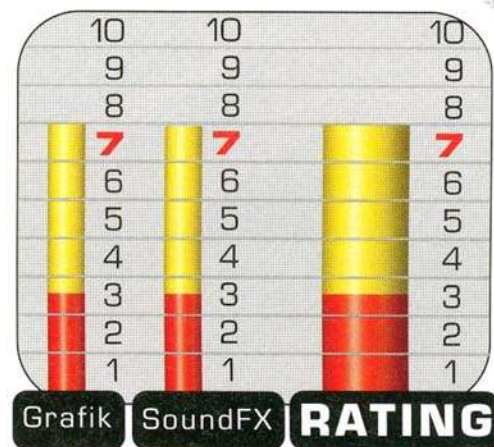
Technisch gesehen kann Fighting Force durchaus überzeugen.

Taste entledigen muß. Währenddessen fehlt Euch einer der beiden Schläge, die ebenfalls auf dieser Taste liegen. Des weiteren kann nur eine Waffe getragen werden, d.h., Pistolen müssen z.B. eine nach der anderen aufgehoben und leer geschossen werden. Zumindest das Demolieren von Autos läßt diebische Freude aufkommen, und mit Feuerlöschern, Auspuffrohren, Motorblöcken, Fässern, Reifen, Kisten und Baseballschlägern las-

sen sich alle möglichen Gegenstände als Waffen mißbrauchen.

► Fighting Force hat durchaus gute Ansätze zu bieten, die aber leider nicht konsequent genug umgesetzt wurden. Insbesondere im Zwei-Spieler-Modus hätte man sich mehr Gedanken bezüglich der Übersichtlichkeit machen sollen. Die Kameraperspektiven sind darüber hinaus zum Teil recht unpassend gewählt worden und sonderlich umfangreich fällt

Core Designs 3D-Prügler im übrigen auch nicht aus.



PLAYSTATION

Ace Combat 2	89,90
Abe's Odysee	89,90
Baphomets Fluch 2 [Dez]	89,90
C & C 2 [15.11.]	99,90
Colony Wars [14.11.]	89,90
Constructor	89,90
Crash Bandicoot 2 [Dez]	89,90
Croc	89,90
Discworld 2	89,90
Exhumed	79,90
Formel 1 '97	109,-
Fighting Force	89,90
Frogger [Nov.]	89,90
G-Police	109,-
Hercules	89,90
Final Fantasy VII	109,-
Int. Superstar Soccer Pro	89,90
Jurassic Park - Verg. Welt	89,90
Lifeforce Tenka	89,90
MDK [15.11.]	89,90
Monster Trucks	89,90
Motor Racer	89,90
Need for Speed II	89,90
NHL '98	89,90
NHL Powerplay Hockey	79,90
Nightmare Creatures	89,90
Overboard	89,90
Pandemonium 2	89,90
Player Manager	89,90
Rage Racer	94,90
Rapid Racer	89,90
Real Bout Fatal Fury	79,90
Resident Evil D.C. [Nov.]	89,90
Road Rash	49,90
Rosco Mc Queen	89,90
Stadt der verlorenen Kinder	89,90
Star Gladiator	59,90
Streetf. EX Alpha + [Nov.]	89,90
Suikoden	89,90
Super Puzzle F. II Turbo	69,90
Swagman	89,90
Syndicate Wars	89,90
Ten Pin Alley	69,90
Tombrader II	89,90
Transport Tycoon	89,90
V-Rally	89,90
Vandal Hearts	94,90
Warcraft II	79,90
Wing Commander IV	89,90

Multimedia Corner

PLAYSTATION HARDWARE

Analog Controller	49,90
Controller Original	39,90
Controller programmierbar	69,90
Gamebuster	79,90
Joypadverlängerung	19,90
Joystick Logic-3	59,90
Lunar Gun	59,90
Laseraufsatz Lunar Gun	29,90
Memory Card Original	34,90
Memory Card 360 Blöcke	79,90
Memory Card 720 Blöcke	99,90
Namco Arcade Stick	99,90
NegCon	79,90
Pro Fighter 8 Joystick	59,90
RGB-Kabel	29,90
V3 Lenkrad	139,-

Top Gear Rally	138,-
Wayne Gretzky Hockey	128,-
WCW Wrestling	139,90

NINTENDO 64 HARWARE

Antennenkabel	44,90
Controller Farbige	49,90
Controller Pak	34,90
Joypad-Verlängerung	19,90
Memory-Karte 5 MEG	69,90
Universaladapter	49,90

N64-Titel immer rechtzeitig vorbestellen!!!

Versand & Laden
Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Str. 431
47178 Duisburg-Walsum (88)
Tel.: 0203 / 4791607, 478650
Fax.: 0203 / 4792255
Mo. - Fr 10-19 Uhr
Sa. 10-13 Uhr

NINTENDO 64

Blast Corps	109,-
Bomberman 64	109,-
Clayfighter 63 1/3	139,90
Dark Rift	138,-
Diddy Kong Racing	109,-
Extreme G	139,90
GRASP	139,90
Grand Prix F1	139,90
Int. Superstar Soccer	139,90
Lamborghini	139,90
Lylat Wars	128,-
Mischief Makers	109,-
Multiracer Champ.	129,90
NBA Hangtime	119,90
NFL Quarterb. Club [Nov.]	139,90
Robotron X	129,90
Shadows of the Empire	128,-

PLAYSTATION-HIT TIPS



89,90



89,90



89,90

PLAYSTATION-HIT TIPS

Jetzt auch in Goch! Am Steintor 4-8, 47574 Goch Tel.: 02823 / 877957

Versand: Post-NN 9,90 DM, VK [Scheck o. Bar] 7,- DM Kreditkarte 12,- DM - Ausland [nur VK] 18,- DM

0203 / 4791607, 478650



play **PLAYSTATION** und **SCEE**
präsentieren:

G e w i n n s p i e l



P A R T W O



3X Rapid Racer
PlayStations
3X Sony Analog
Controller

2

Schickt eine Postkarte an:
play **PLAYSTATION**
Stichwort: „Aktion Schöner Zocken (part two)“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

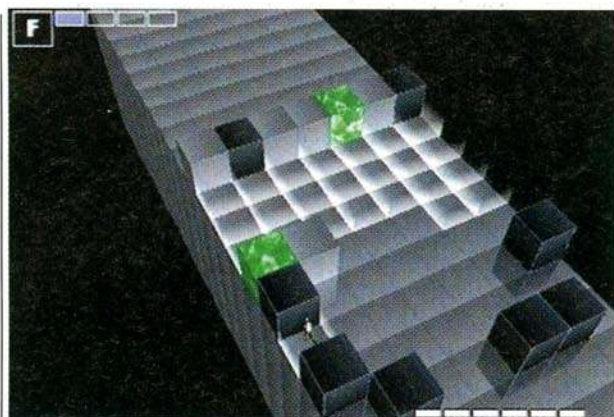
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen,
Einsendeschluß ist der 10. November 1997,
die Gewinner werden in Ausgabe 12/97 bekanntgegeben.

Sascha Abb

Kurushi

Genre: Denkspiel
Hersteller: SCEI
Entwickler: G-Artist

Testmuster: SCEE
Erhältlich ab: 24. Oktober
Preis: ca 89,-DM



Das Finale ist alles andere als ein Zuckerschlecken.

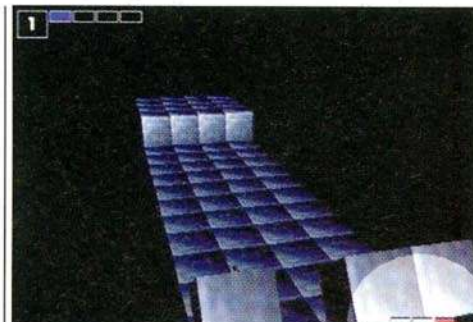
Features



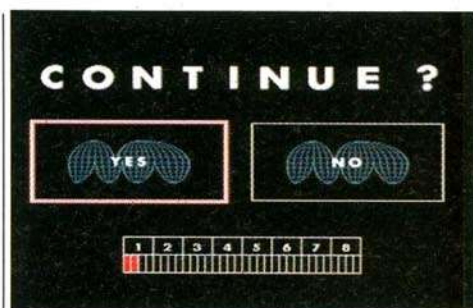
Wie in der letzten Ausgabe versprochen, bekommt Ihr nun den Test zu G Artists Puzzlespiel Kurushi (Originaltitel: I.Q - Intelligent Qube) zu Gesicht, da uns die PAL-Version rechtzeitig zum Testen vorlag.

Gleich zu Beginn fällt die schlichte und düstere Grafik auf, die den Grafik-Feinschmeckern nicht gerade überbeansprucht, und auch die ersten vorsichtigen Schritte sind ein wenig gewöhnungsbedürftig.

Doch was die Preview-Version schon an Positivem versprach, konnte die PAL-Fassung sogar noch überbieten. Selten habe ich eine so angenehme Überraschung erlebt, wie beim Anwählen des im Option-Screen untergebrachten Fensters „Rules“. Dort werden in drei unterschiedlichen Videos mit deutscher Sprachführung die Regeln zu Kurushi ausführlich und vorbildlich erklärt. Lediglich die immer wieder gleich auftauchenden Konstellationen der Würfelreihen bei erneutem Levelstart und der in den späteren Leveln recht hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad, der nur einen Lösungsweg vorzuschreiben scheint, bremsen den Spiel Spaß ein wenig. Insgesamt jedoch ist Kurushi für alle Tüftler und für die, die es noch werden wollen, ein höchst empfehlenswertes Vergnügen, und zeigt außerdem, daß weniger manchmal doch mehr ist.



Die im Spiel integrierten Regel-Videos sind gut gelungen.



Dank einer Levelleiste (unten im Bild) kann man seine Fortschritte begutachten.



play
PLAY STATION
BEST BUY!

November 1997

second to none

Tel. 07171- 928892

Computer- und Videospiele Ab 2 Spielen liefern wir Versandkostenfrei!



SONY PLAYSTATION

SONDERANGEBOTE

SOFTWARE

Amored Core (us)*	115.-
Ace Combat 2 (us)	115.-
Broken Helix (us)	115.-
Bushido Blade (us)	115.-
Cart World Series (us)	115.-
Castlevania (us)	115.-
Clock Tower (us)	115.-
Deathtrap Dungeon (us)*	115.-
Fighting Force (us)*	115.-
Final Fantasy 7 (us)	129.-
Golden Nugget (us)*	115.-
Magic:Gathering (us)*	115.-
Marvel S. Heroes (us)*	115.-
Moto Racer (us)*	115.-
NHL Breakaway (us)	115.-
Nightmare Creat. (Us)*	115.-
Director's Cut (us)	99.-
SF2 Collection (us)*	115.-
SF Ex + (jp)	139.-
Time Crises +Gun (us)*	169.-
Tobal No.2 (jp)	139.-
Warcraft 2 (us)	115.-

Abe's Oddysee (dv)	85.-
Agent Armstrong (dv)	85.-
Baphomets Fluch 2 (dv)*	85.-
Colony Wars (dv)*	85.-
Crash Bandicoot 2 (dv)*	85.-
Croc (dv)	85.-
Discworld 2 (dv)*	85.-
Fifa 98 (dv)*	85.-
Fighting Force (dv)*	95.-
Final Fantasy 7 (dv)*	99.-
Formel 1 97 (dv)	97.-
G-Police (dv)*	99.-
Lost World (dv)	85.-
Magic:Gathering (dv)*	85.-
Moto Racer (dv)*	85.-
NBA Live 98 (dv)*	85.-
Nuclear Strike (dv)*	85.-
Overboard (dv)*	85.-
Pandemonium2 (dv)*	89.-
Rapid Racer (dv)*	85.-
Super Pang Coll. (dv)*	85.-
Time Crisis+Gun (dv)*	149.-
Tombrailer 2 (dv)*	89.-
V-Rally (dv)	85.-
War Gods (dv)*	85.-
Warcraft 2 (dv)	85.-

HARDWARE

Playstation (dv)	289.-
Playstation Multi RGB	350.-
PSX Value Multi RGB	389.-
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

Blast Chambers (us)	50.-
Descent 2 (dv)	50.-
Destruction Derby 2 (us)	50.-
Hexen (dv)	50.-
NBA Jam Extreme (us)	50.-
NBA Live 97 (us)	50.-
NHL Face Off 97 (us)	50.-
Overblood (us)	50.-
Power Move Pro Wrestling (dv)	50.-
Rush Hour (us)	50.-
Space Jam (us)	50.-
Street Racer (dv)	50.-
Tigershark (us)	50.-
Wing Commander 4 (dv)	50.-
WWF in your House (us)	50.-

und viele mehr !!!

Händlerfax:
07171-928898

Ladenlokale

07171-928892	GAME OVER!	07171-928892
73525 SCHWÄBISCH Gmünd		
07802-91460	PLAYBASE	07802-91460
77704 OBERKIRCH		

Spiel
des Monats
Tomb 2 89.- 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 Gebühr
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! können abweichen!
Inh.: Greter/Stubenvoll - 2nd2none GbR - Postgasse 9 - 73525 Schwäb. Gmünd

November 1997

Castlevania

Symphony Of The Night

Martin Weidner

Genre: Jump'n Run, Action-RPG
Hersteller: Konami
Entwickler: Konami

Testmuster: Konami
Erhältlich ab: November
Preis: ca 99,-DM



Eine alte Bekannte: Maria Renard, die Richter Belmont vor fünf Jahren half Graf Dracula zu besiegen und nun auf der Suche nach ihm ist.

Anlässlich des zehnjährigen Jubiläums ihrer Castlevania-Saga veröffentlicht Konami einen „brandneuen“ Teil exklusiv für die PlayStation. „Brandneu“ insofern, als Symphony Of The Night thematisch nahtlos an Dracula X anknüpft und fast vollends im Retro-

Stil gehalten ist. Auf den ersten Blick ist man versucht zu glauben, ein PC-Engine- bzw. Super Nintendo-Emulator würde hier insgeheim seinen Dienst verrichten, wird jedoch angesichts des CD-Soundtracks eines besseren belehrt. Das spielerische Potential erschließt sich einem ohnehin erst später, dafür um so nachhaltiger, obwohl bereits die Storyline sehr tiefgehend ist und manch überraschende Wendung bereithält. Beim ersten Durchspielen ergeben sich fast zwangsläufig 30 Stunden effektive Spielzeit, auch wenn man nur auf einen Bruchteil der Secrets, wie Waffen, Reliquien und Magie, stoßen sollte. Apropos Secrets: die schier endlose Auswahl an Items und deren Kombinationsmöglichkeiten begeistern den Spieler bei jedem aufgefundenen Gegenstand aufs Neue. Es könnte ja sein, daß dieser wie geschaffen für ein Item ist, das man bereits besitzt. Zaubersprüche in Hülle und Fülle und „Familiars“, d.h., Charaktere, die an der Seite

Eures Helden Alucard mitstreiten, lassen die Zeit im Nu vergehen, zumal die Steuerung pixelgenaue Sprünge und Attacken zuläßt. Ob die breite Masse der Videospieler es jedoch zu schätzen weiß, daß Konami unverdrossen an 2D-Tugenden festhält, sei dahingestellt... Von der effektiven Spielzeit und der Tiefe eines Castlevania-Kalibers können Crash, Fargus, Nikki & Co. jedenfalls nur träumen!



Features



Der Einsatz von Gegenständen zehrt an der Herzenenergie.

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

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

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,-	Nightmare Creature dt.	89,90
Pad	44,90	Supersoccer Pro. dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider 2 dt.	99,90
Negcon dt.	89,90	Wing Com. 4 dt.	89,90
Memorycard	39,90	Rosco McQueen dt.	89,90
Memorycard 360	99,90	Suikoden dt.	99,90
Link-Kabel	39,90	Fifa Soccer 98 dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Wild Arms us.	119,90
Gamebuster dt.	89,90	Hercs Adv. us.	119,90
Lenkrad + Pedale	149,90	Hercules dt.	vorb.
Ace Combat 2 dt.	89,90	Final Fantasy 7 dt.	109,90
Overboard dt.	89,90	NFL Madden 98 dt.	89,90
Rebel Assault dt.	99,90	Comand&Conq. 2 dt.	vorb.
Pandemonium 2 dt.	89,90	Micro Mach. 3 dt.	99,90
The Note dt.	89,90	Warcraft 2 dt.	89,90
Croc dt.	vorb.	Overblood dt.	89,90
Abe's Odyssey dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Agent Armstrong dt.	89,90	Moto Racer dt.	89,90
FORMEL 1-97 dt.	109,90	Z dt.	vorb.
Need for Speed 2 dt.	89,90	Syndicate Wars dt.	89,90
Transport Tycoon dt.	89,90	Time Crises+Gun dt.	159,90
Resident E. d. Cut dt.	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Nuclear Strike dt.	89,90	Fighting Force dt.	99,90
Baphomets Fluch 2 dt.	89,90	Deathtrap Dungeon dt.	99,90
Lost World dt.	89,90	Testdrive 4 dt.	89,90
G-Police dt.	109,90	Monster Trucks dt.	99,90
NHL 98 dt.	89,90	Courier Crises dt.	89,90
NHL Breakaway 98 dt.	89,90	Vandal Hearts dt.	99,90
V-Rally dt.	89,90		
Rapid Racer dt.	89,90		
Colony Wars dt.	89,90		
Crash Bandicoot 2 dt.	89,90		
Tenka dt.	99,90		
Discworld 2 dt.	89,90		
Soulblade dt.	99,90		
Rage Racer dt.	99,90		

N 64

N 64 dt.	299,-
Extreme G dt.	149,90
Diddy K. Racing dt.	vorb.
Goemon dt.	149,90
Turok engl. Pal	139,90
Superstar Socc. dt.	149,90
Lylat Wars dt.	139,90
Blastcorps 64 dt.	119,90
F1 Pole Position 64 dt.	vorb.
Multi Racing Ch. dt.	149,90
Gretzky Hockey dt.	139,90

Goldeneye PAL-Version
ab Oktober lieferbar !!!
Diverse PAL Spiele aus England
lieferbar !!!

E3 Messe - Video

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

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

SEGA SATURN und Spiele

lieferbar !!!

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

Tel. 09674 - 1279
Fax 09674 - 1294
hotline news - 8405

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

T-Online: Okay#
eMail: Okaysoft@T-Online.de
DAS KOMPLETTE ANGEBOT im WWW
<http://www.Okaysoft.de>

neu: Playstation Konsole
Silver Value 329,-
incl. 2 Controller & Mem. Card 15 Blöcke
Playstation Cheat Book 21,90
LÖSUNGSHEFTE ab 9,90

BESTSELLER

1 Formel 1 '97	DV	96,90
2 Abe's Odyssey	DV	78,90
3 Resident Evil Directors Cut	DA	79,90
4 Nightmare Creatures	DA	82,90
5 Vergessene Welt	DV	78,90
6 Nuclear Strike	DV	79,90
7 Warcraft 2	DV	78,90
8 NHL '98	DV	79,90
9 Wing Commander 4	DV	78,90
10 P. Sampres Extreme Tennis	DA	49,90
11 Tomb Raider 2	DV	89,90
12 Syndicate Wars	DV	78,90
13 Croc	DA	79,90
14 Resident Evil 2	DV	a.a.
15 V-Rally	DV	84,90
16 Tomb Raider	DV	82,90
17 Resident Evil	DV	82,90
18 Command & Conquer	DV	89,90
19 C + C 2 - Alarmstufe Rot	DV	89,90
20 Baphomets Fluch 2	DV	82,90

PSX Hardware

Konsole, incl. Controller	289,00
Playstation Bag	79,00
- incl. Memory Card & Controller	
Boot-Chip	19,90
Game Buster (Action Replay)	78,00
HF-Adapter (neue Konsole)	33,90
MadCatz Lenkrad	135,00
Namco Arcade Combat Stick	99,90
NeGcon Joypad	79,90
Analog Controller	55,90
Mouse mit Mousepad	52,90
Controller	43,90
Infrarot Pad - Doppelpack	88,90
Memory Card farbig 1 MB	29,00
Memory Card 15 Blöcke	38,90
Memory Card 120 Blöcke	49,00
Memory Card 360 Blöcke	67,00
Memory Card 720 Blöcke	89,00

Nintendo 64

Nintendo 64 Konsole	299,00
Controller	56,00
Memory Card 5 Meg	69,00
Mario Kart	87,90
Blast Corps	105,90
Extreme G	129,90
Lylat Wars	123,90
Multi Racing Champion Chip	134,90
F 1 Pole Position	139,90

4-4-2 Fußball DA 65,90 Moto Racer DV 79,90
Abe's Odyssey DV 78,90 Nascar '98 DV 79,90
Ace Combat 2 DA 82,90 NBA '98 DV 79,90
Actua Golf 2 DA 83,90 NBA Hangtime DA 89,90
Actua Icehockey DV 84,90 Need for Speed 2 DV 78,90
Actua Tennis DA 84,90 NHL 97 DV 69,90
Agent Armstrong DV 82,90 NHL Breakaway '98 DA 79,90
Arcades Greatest Hits DA 69,90 NHL Powerpl. Hockey '98 DA 82,90
Ark of Time DV 78,90 NHL Open Ice DA 89,90
Auto Destruct DV 79,90 Nuclear Strike DV 79,90
Ayrton Senna 2 DV 78,90 Overboard DA 82,90
Ball Blazer Champions DA 84,90 Pandemonium 2 DV 82,90
Battle Sports DA 75,90 Panzer General 2 DV 85,90
Blasto 'DA DV 74,90 Parappa the Rappa DA 74,90
Bleifuß 2 DV 74,90 Peakperformance DA 82,90
Break Point Tennis DV 85,90 Perfect Weapon DV 77,90
Broken Helix DA 89,90 PGA Tour 98 DV 79,90
Bubble Bobble 2 DV 79,90 Populous: the 3rd Coming DV 83,90
Bust a Move 3 DV 65,90 Power Rangers Pinball DA 89,90
Caesars Palace DV 78,90 Power Soccer 2 DA 82,90
Carnage Heart DA 76,90 Rapid Racer DV 82,90
Cart: Indy Car DA 74,90 Ray Storm DA 74,90
Casper DA 82,90 Ray Tracer DA 74,90
Chronicle of the Sword DU 82,90 Rebel Assault 2 DV 89,90
Cool Boarders 2 DV a.a. Revolution X DA 82,90
Constructor DV 89,90 Riot DV 82,90
Contra: Legacy of War DA 89,90 Risiko DV 82,90
Crash Bandicoot 2 DV 82,90 Rock'n Roll Racing DA 84,90
Creation DV 77,90 Rosco McQueen DA 82,90
Crown: City of Angels DV 79,90 Sentient DA 89,90
D.V. DV 78,90 Shadow Master DA 82,90
Descent DV 78,90 Soul Monkeys DV 79,90
Devils Deception DV 78,90 Soviet Strike DV 78,90
Discworld 2 DV 82,90 Spider DV 77,90
Dynasty Warriors DA 85,90 Steel Reign DA 74,90
Dragonheart: Fire & Steel DA 78,90 Streetfighter Ex Plus DV 82,00
Earthworm Jim 2 DA 82,90 Suikoden DA 89,90
Epidemic DV 76,90 Super Puzzle Fighter 2 DA 65,90
Everbody's Golf DV 75,90 Tekken 2 DA 89,90
Excalibur DA 89,90 Tempest X3 DA 83,90
Exhumed DV 77,90 Ten Pin Alley DA 78,90
Explosive Racing DA 84,90 Test Drive 4 DV 79,90
Fatal Fury DA 74,90 Tetris Plus DA 75,90
Fifa 98 - WM Qualifik. DV 78,90 The Note DV 77,90
Fighting Forces DV 89,90 Theme Hospital DV 79,90
Final Fantasy VII DV 96,90 Tiger Shark DA 89,90
Flottenmanöver DV 82,90 Tilt DV 75,90
Frogger DA 82,90 Tomb Raider 2 DV 89,90
G-Police DA 96,90 Tschindens 3 DA 82,90
Havens Gate DA 81,90 Total NBA 97 DA 74,90
Hardwar DA 83,90 Total Driving DA 64,90
Hercules DA 82,90 Transport Tycoon DA 82,90
Herz Adventure DV 84,90 Trash It DA 89,90
Iron Man / X-D Manowar DV 78,90 Vandal Hearts DA 89,90
John Madden 98 DV 78,90 War Gods DA 89,90
King of Fighters DA 74,90 Wipeout 2097 DA 89,90
Kurushi DA 74,90 Wrecking Crew DV 79,90
Legacy of Kain DV 77,90 WWF in your House DA 79,90
LifeForce Tenka DV 89,90 WWF Wrestlingmania DA 45,90
Little Big Adventure DV 78,90 X2 DA 65,90
Lost Vikings 2 DV 78,90 Xvelous 3D DA 74,90
Lucky Luke DV 85,90
Machine Hunter DA 83,90
Magic Carpet DV 78,90
Magic the Gathering DV 79,90
Manic Karts DV 75,90
Marvel Super Heroes DA 81,90
Mass Destruction DA 85,90
MDK DV 85,90
Mechwarrior 2 DV 85,90
Megaman 8 DV 85,90
Micro Machines V3 DV 89,90
Monopoly DV 82,90
Monster Truck DA 82,90

Platinum:

Alien Trilogy	DA	45,90
Bust a Move 2	DA	45,90
Destruction Derby	DA	45,90
Fade to Black	DA	45,90
Fifa Soccer 96	DA	45,90
Gremlin's Actua Soccer	DA	45,90
Ridge Racer	DA	45,90
Ridge Racer Revolution	DA	45,90
Road Rash	DA	45,90
Tekken	DA	45,90
True Pinball	DA	45,90

Stammkunden (nach der 3. Bestellung)
werden gegen Rechnung beliefert. Versand er-
folgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

SERVICE SEIT 1989

Preiseneckung geben wir sofort weiter,
bei Preiserhöhung werden Sie informiert.
Vorbuchungen ändern, bei uns kein Problem

Newman Haas

Work In Progress Racing

Stephan Girlich



Aufgrund von Einzelverträgen sind zwar nicht alle Fahrer, jedoch alle wichtigen, wie bspw. Michael Andretti, im Spiel enthalten.

lich geartet wie Formel 1 '97, ist es das vorrangige Ziel, die Präsentation des Titels auf ein noch höheres Niveau zu bringen. Die ersten Features lesen sich verheißungsvoll: Original-Motorengeräusche, differenzierte Fahrzeugcharakteristiken mit unterschiedlichen Motoreinstellungen sowie variabler Fahrwerksbalance und, in der IndyCar in taktischer Hinsicht mit am wichtigsten, realistische Boxenstops werden anvisiert. Bis zum Frühjahr '98 müssen wir uns noch gedulden, die vorliegenden Screenshots stammen von der PS-Version!

Was die Formel 1 für die Europäer, ist die IndyCar-Serie für die Amerikaner. Auf 15 unterschiedlichen Kursen, angefangen bei verschlungenen Stadtstrecken, die keinen Fahrfehler verzeihen, über Ein-Meilen-Rundkurse, bei denen das Überholen zum Lotteriespiel wird, bis hin zu Hochgeschwindigkeitsovalen mit überhöhten Kurven, die Dauergeschwindigkeiten jenseits der 300 km/h-Grenze ermöglichen, jagen die Fahrer in rasend schnellen Turbo-Boliden über den flimmernden Asphalt. Mit Newman Haas stellte Psygnosis dem Entwicklerteam das Top-Team der amerikanischen Cart-Serie zur Seite, um ein aufregendes und zugleich authentisch wirkendes Rennspiel zu realisieren. Zwar ähn-



Trotz Unfall grüne Flaggen - der Fahnschwenker muß besoffen sein!



information

- Genre Rennspiel
- Spieler 1-2
- Hersteller Psygnosis
- Entwickler Psygnosis
- Testmuster Psygnosis
- Erhältlich ab: 1998

Cool Boarders 2

Sportspiel
SCEE/UEP Systems

Passend zur nahenden Winterzeit schickt Sony das Sequel zu Cool Boarders auf den Markt. Der zweite

Teil gibt sich deutlich umfangreicher und ambitionierter als das Original. Im Championship-Modus sind Sprungakrobatik und Abfahrkünste gleichermaßen gefragt, um sich einen Spitzenplatz zu sichern. Die Strecken sind anspruchsvoll inszeniert, sogar durch einen Wald versucht man sich zu schlängeln. Technisch gesehen ist Cool Boarders 2 wohl keine Offenbarung, der Test in der nächsten play wird's zeigen.

Erhältlich ab: Januar.



TOY SHOP

Ace Combat 2	89,90 DM
Actua Golf 2	89,90 DM
Actua Tennis	89,90 DM
Agent Armstrong	89,90 DM
Auto Destruct	94,90 DM
Aytron Senna Kart Duell 2	89,90 DM
Ballblazer Champions	89,90 DM
Baphomets Fluch 2	89,90 DM
Bleifuss 2	89,90 DM
Broken Helix	99,90 DM
Bug Riders	79,90 DM
Bust a Move 3	69,90 MD
C&C Alarmstufe Rot	104,90 DM
Colony Wars	89,90 DM
Constructor	94,90 DM
Cool Boarders 2-jp.	139,90 DM
Crash Bandicoot 2	89,90 DM
Croc	94,90 DM
Devil's Deception	89,90 DM
Discworld 2	89,90 DM
Dreams	94,90 DM
Dynasty Warriors	99,90 DM
Explosive Racing	89,90 DM
Fantastic 4	89,90 DM
Final Fantasy 7-us	139,90 DM
Final Fantasy VII	109,90 DM
Formel 1 '97	99,90 DM
Frogger	89,90 DM
Front Mission II jp-englische menüs	139,90 DM
G-Police	104,90 DM
Gradius Gaiden-jp.	134,90 DM
Hardcore 4X4	89,90 DM
Heaven's Gate	89,90 DM
Herc's Adventure	89,90 DM
Hercules	89,90 DM
ISS PRO	99,90 DM
Joe Blow	99,90 DM
Jurassic Park 2	94,90 DM
Lost World	94,90 DM
Machine Hunter	94,90 DM
Magic the Gathering	89,90 DM
MDK	94,90 DM
Megaman 8	99,90 DM
Metal Slug-jp.	134,90 DM
Motor Mash	89,90 DM
Namco Museum 4	89,00 DM
Nascar 98	94,90 DM
NHL Breakaway 98	89,90 DM
Nuclear Strike	94,90 DM
Oddworld Abe's Odyssey	89,90 DM
Pax Corpus	94,90 DM
Peak Performance	89,90 DM
Poy Poy us.	119,90 DM
Rapid Racer	89,90 DM
Rebel Assault 2	94,90 DM
Redident Evil Director's Cut	89,90 DM
Rosco McQueen	89,90 DM
Soul Blade	99,90 DM
Streetfighter Ex Plus Alpha	89,90 DM
Tekken 2	104,90 DM
Tenka	94,90 DM
Tetris Plus	84,90 DM
The Note	89,90 DM
Total Driving	99,90 DM

Wir führen auch Software für Nintendo 64, Sega Saturn und PC DK ROM.

Toyshop Versand GmbH
Ulmer Straße 41, 73037 Göppingen
Telefon: 0 71 61 / 9 64 40-25
Telefax: 0 71 61 / 9 64 40-11
e-Mail: PostToyshop.de
Internet: <http://www.Toyshop.de>

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 250,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von 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. Infos / Preislisten auch per FAX oder frankiertem Rückumschlag.

**Besser als das Original?****Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot**
Echtzeit-Strategie total**Mega-Babe im Mega-Spiel****Tomb Raider II Starring Lara Croft**
Test + Player's Guide**Logisch?****Discworld 2**
Rincewind zum zweiten...**und CART Indy Car,**
Deathtrap Dungeon,
Treasures Of The Deep, NASCAR 98,
NHL Face Off 98, Steel Reign,
Poy Poy, NHL Powerplay 98...**play PLAYSTATION 12/97:**
ab 26. November überall erhältlich.**CyPress**
Verlags-gesellschaft mbH**play PLAYSTATION**Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 0931 / 4043711
Elektropost: cypress@mainfranken.deChefredakteur:
Stephan Girlichstellv. Chefredakteur:
Martin WeidnerArt Direction:
Wolfgang MüllerLayout:
Wolfgang MüllerTextkorrektur:
Rabea LehrFreie Mitarbeiter:
Sascha Abb, Fabian Döhla, Gunter Glos,
Sebastian Lessig, Ralph Neuhauser,
Mischa Strecker, Pascal Schmidt,
Alexander Schneider, Claudia Sontheim,
Markus WeirichTitel: Virgin,
play PLAYSTATIONGeschäftsführer:
Wolfgang HartmannAnzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 4043729Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb**So können Sie play PLAYSTATION abonnieren:**Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.netABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 UhrNachdruck: © 1997 by play PLAYSTATION, Nachdruck
nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.**Verlag:**CyPress VerlagsGmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 HöchbergAnzeigenpreise: Anzeigenliste
Nr. 1 vom 1.8.1997Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahn-
hofs-buchhandlung): 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 91-853Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und
alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.
Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift
aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht
geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf
Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernom-
men. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers
gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion ledig-
lich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser
Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie
Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-
drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich
eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient
gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet
zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung
Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die
Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play
PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und
Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler ent-
halten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden.
Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATION erfolgen
ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes,
auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien
Verwendung benützt.**VOGEL**
Medien Gruppe**CyPress**
Verlags-gesellschaft mbH**play**
PLAY STATION

Theo Kranz Versand

0931 / 3545222

.....oder 0180 / 5211844



Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezialversandhändler 1998 auf der E3N-Messe in Nürnberg

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION - NORMAL	289,-
DT., INKL. CONTROL-PAD, SCART-KABEL, DEMO-CD	
LIMITIERTE AUFLAGE:	
SONY PLAYSTATION - SILVER	333,-
DT., 2 CONTROLLER + MEMORY CARD	
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,-
MAD CATZ LENKRAD + PEDALE	119,-
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,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME GAMES	79,-
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	89,-
ACE COMBAT 2 (NOV)	89,-
ACTUA TENNIS	89,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS	74,-
AUTO DESTRUCT (DEZ)	89,-
BALLBLAZER CHAMPIONS	89,-
BAPHOMETS FLUCH 2 (NOV)	89,-
BROKEN HELIX	99,-
BUBBLE BOBBLE 2	79,-
BUGRIDERS (NOV)	84,-
BUST A MOVE 3	59,-
CART INDY CAR (DEZ)	89,-
CASTLEVANIA	94,-
COLONY WARS (NOV)	89,-
COMMAND & CONQUER 2 (NOV)	99,-
CONSTRUCTOR (NOV)	89,-
COOL BORDERS 2 (JAN)	109,-
COURIER CRISIS (NOV)	89,-
CRASH BANDICOOT 2 (DEZ)	89,-
CROC	89,-
DISCWORLD 2 (NOV)	89,-

DREAMS (NOV)	89,-
EXPLOSIVE RACING (NOV)	89,-
FIFA '98 WM-QUALIFIKATION (NOV)	89,-
FIGHTING FORCE (NOV)	99,-
FINAL FANTASY VII (NOV)	109,-
FORMEL 1 97	109,-
FORMULA KARTS	99,-
FROGGER (NOV)	89,-
G-POLICE	109,-
HEAVEN'S GATE	89,-
HERC'S ADVENTURE (NOV)	89,-
HERCULES	89,-
JERSEY DEVIL (NOV)	94,-
KICK OFF 97	99,-
KURUSHIL	84,-
LUCKY LUKE (NOV)	94,-
MADDEN NFL '98	89,-
MAGIC THE GATHERING (NOV)	89,-
MARVEL SUPER HEROES (NOV)	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MDK (NOV)	89,-
MEGA MAN 8 (NOV)	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE	89,-
MICRO MACHINES V3	79,-
MIDNIGHT RUN	99,-
MONOPOLY	89,-
MONSTER TRUCKS	89,-
MOTO RACER	89,-
MOTOR MASH (NOV)	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5 JE	79,-
MYST 2 - RIVEN	94,-

NASCAR '98	89,-
NBA LIVE 98 (NOV)	89,-
NBA HANGTIME	99,-
NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY 98	84,-
NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY '98 (NOV)	89,-
NIGHTMARE CREATURES	89,-
NOTE	84,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
OVERBOARD	89,-
PANDEMONIUM 2 (NOV)	84,-
PARAPPA THE RAPPER	79,-
PAX CORPUS	94,-
PERFECT WEAPON	89,-
PGA TOUR 98	89,-
POWER SOCCER 2 (DEZ)	89,-
POWERSLIDE	89,-
RAPID RACER	89,-
RESIDENT EVIL DIRECT.CUT (NOV)	84,-
RISIKO (NOV)	89,-
ROCK 'N' ROLL RACING	89,-
ROSCO MC QUEEN	89,-
SHADOW MASTER (DEZ)	89,-
SIGN OF THE SUN	84,-
STREETFIGHTER EX PLUS (NOV)	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP	94,-
SUPER PANG COLLECTION (NOV)	94,-
SUPERSONIC RACERS 2XS (OKT)	94,-
THEME HOSPITAL (DEZ)	89,-
TENNIS ARENA (NOV)	89,-

TEST DRIVE 4 (NOV)	89,-
TETRIS PLUS	79,-
TIGER SHARK	79,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)(NOV)	139,-
TOCA TOURING CAR CHAMP.(NOV)	99,-
TOMB RAIDER	84,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOMB RAIDER 2 (NOV)	99,-
TOSHINDEN 3	85,-
TOTAL DRIVING	79,-
TOTAL NBA 97	79,-
TRANSPORT TYCOON	89,-
UEFA CHAMPIONSLEAGUE (NOV)	79,-
V-RALLY	89,-
VMX RACING (NOV)	89,-
WARCRAFT II	89,-
WING COMMANDER IV	84,-
WRECKING CREW	99,-
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM(DEZ)	84,-
Z (DEZ)	79,-

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	59,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM	49,-
EXHUMED	59,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 97	69,-
GREMLINS ACTUA SOCCER-PLATIN	44,-
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM	44,-
IRON & BLOOD	69,-
KONAMI OPEN GOLF	44,-

NBA LIVE 97	69,-
NHL 97	49,-
PANDEMONIUM	79,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	54,-
STARWINDER	39,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
WORMS - PLATINUM	44,-

SATURN

SEGA MAXI SET	299,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE	
SEGA MEGA SET	333,-
WIE MAXI SET + STORY OF THOR 2	
LAST BRONX	89,-
SEGA TOURING CAR (NOV)	109,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
BOMBERMAN 64 (NOV)	89,-
DIDDY KONG RACING (NOV)	89,-
EXTREME G	144,-
F1 POLE POSITION	149,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

FINAL FANTASY VII
(PLAYSTATION)
109,-



COMMAND & CONQUER 2
(PLAYSTATION)
99,-



PANDEMONIUM 2
(PLAYSTATION)
84,-

CRASH BANDICOOT 2
(PLAYSTATION)
89,-



TOMB RAIDER 2
(PLAYSTATION)
99,-



Austria Express - PORTO ÖSTERREICH: 6,90 ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR
Bestell-Hotline: Tel: 0049 / 85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

Laden Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Internet: <http://www.logon.de/kranz>

Laden Bahnhofstraße 28
94032 Passau

Fahren Sie zur Hölle!

AUTO DESTRICT™

Setzen Sie strategisches Know-how und fahrerisches Können im Kampf gegen den höllischen Kult ein.

