

NEU!

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!



DM 12,80
ÖS 95,- SFR 12,80
LFR 310,- HFL 15,50

Das offizielle

PlayStationTM Magazin

Nr. **8** /96

Psygnosis Formel 1

Exklusiv getestet:
die deutsche Version
der ultimativen
Rennsimulation

IM TEST

Ridge Racer Revolution
adidas Power Soccer
Alien Trilogy

ANGESPIELT

Crash Bandicoot
Resident Evil
Extreme Tennis

SPEZIAL

Die 12 heißesten Spiele
für die PlayStation



Gewinnen
Sie eine **handsignierte**
PlayStation von Campino,
dem Kopf der Toten Hosen

AUF DER CD

Magic Carpet
Alien Trilogy
Pro-Pinball

Alles über die Sony-PlayStation
Hardware, Software, Zubehör.



4 394167 712804

08

empire

INTERACTIVE

RO·PINBALL



Alle Logos sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.
©1996 Empire Interactive. Exklusiv-Vertrieb durch LAGUNA.

PRO PINBALL



empire
INTERACTIVE

„Insgesamt ist Pro Pinball Grund genug, den Originalen in der Spielhalle Servus zu sagen.“ 8 von 10 Fun Generation

„Mit Pro Pinball hat Empire eindeutig die bisherige Referenz in Sachen Flipper auf 32-Bit-Konsolen geschaffen. Pro Pinball ist der Flipperspaß für Jung und Alt, für Einsteiger und Fortgeschrittene – kaufen!“
83% Video Games

Für PlayStation und Saturn bereits im Handel erhältlich.

Laguna
VIDEO GAMES

Das offizielle PlayStation Magazin

HERAUSGEBER

Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION

Michael Schmittner (ms);
verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION

Patricia Beischl (pat)

E-MAIL ADRESSE DER REDAKTION

104706.160@compuserve.com

FREIE MITARBEITER

Ursula Böhme, Artur Hoffmann, Michael
Schmithäuser, Markus L. Wiedemann

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH, Gruber Str. 46c, 85586

Poing

TITEL

Journalatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER

Michael Scharfenberger, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG

Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen

Telefon: (089) 9 91 15-0

Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG

Helmuth Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic

(verantwortlich für Anzeigen)

Mediaberatung: Christoph Knittel

Tel. (089) 9 91 15-376

und Jens Klüver, Tel. (089) 9 91 15-380

ANZEIGEN-DISPOSITION

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

PRODUKTIONSLEITUNG

Otto Albrecht

VERTRIEBSLEITUNG

Gabi Rupp

VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co.

KG

Breslauer Str. 5, Postfach 11 23

85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK

Mohndruck Graphische Betriebe GmbH

Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:

PlayStation Magazin, CSJ, Postfach 140220

80452 München

Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 138,-

Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 117,60

Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 162,-

Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80

Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:

Postbank München, BLZ: 700 100 80

Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 1.020,-

Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112

A-1070 Wien

Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben sFr 138,-

Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch

Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20

80452 München

Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen

Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger

sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.

Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen

kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion

vom Herausgeber nicht übernommen werden.

Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu be-

achten. Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der

Programme, Schaltpläne und gedruckten Schaltungen,

ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers

zulässig.

Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte

liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie

Angespielt

10 Starfighter

12 Crash Bandicoot

14 Namco Museum Vol. 1

16 Extreme Tennis

18 Resident Evil

Titelthemen

64 Psygnosis Formel 1

Die spektakuläre Renn-Simulation von Psygnosis bringt den Formel 1-Zirkus direkt in Ihr Wohnzimmer. Alle 17 Weltmeisterschaftskurse stehen Ihnen zur Verfügung, um Ihren Boliden in Richtung Siebertreppchen zu fahren. Aber Vorsicht: Verlieren Sie niemals die Konkurrenz aus dem Auge.

92 Campino's PlayStation

...haben wir zwar nicht direkt aus seinem Wohnzimmer geklaut; aber immerhin hat er eine für uns signiert. Und die können Sie gewinnen!

27 Die Spiele Top 12

Spiele sind und bleiben Geschmackssache. Trotzdem gibt es Klassiker, die sich ungebrochener Beliebtheit erfreuen. Wir haben die Games für Sie zusammengestellt, die in keiner gut sortierten Spiele-sammlung fehlen sollten.

20 Wie alles begann

Die Entwicklung der Sony PlayStation hat über ein halbes Jahrzehnt gedauert – Rom wurde schließlich auch nicht an einem Tag erbaut. Wir haben einen Blick hinter die Kulissen in Japan geworfen und präsentieren Ihnen aus sechs Seiten die spannende Entstehungsgeschichte der Konsole.

PlayTest

48 Alien Trilogy



58 Magic Carpet

62 Slam'N Jam

64 Formel 1

70 Ridge Racer Revolution

74 Battle Arena Toshinden 2

78 adidas Power Soccer

81 Descent

85 Gex

88 Wing Commander III

Auf einen Blick

4 Inhalt

4 Impressum

5 Editorial

6 News

10 Angespielt

20 Der größte Hardwarelaunch des Jahrzehnts

26 Glossar

27 Die Spiele Top 12

29 Hardwarezubehör

32 50 Jahre Sony

39 Walkman-Verlosung

40 Was macht ein gutes Videospiel aus?

48 PlayTest

92 PlayStation-Verlosung

94 Tips, Tricks, Cheats

100 Auf der CD

102 Game Over

102 Vorschau

Die offizielle PlayStation Magazin-CD

Manchmal ist weniger mehr. Das gilt auch bei unserer ersten Demo-CD. Allerdings nur, was die Menge der Spiele angeht, nicht was deren Qualität betrifft. Mit unserem Erstlingswerk liefern wir Ihnen gleich die aktuellen Top-Titel zum Testen in's Haus:

Die beiden Level aus "Alien Trilogy" wurden exklusiv für diese CD gefertigt. Sie können sie nirgendwo anders sehen, geschweige denn spielen. Sind Sie bereit?

Mit "Magic Carpet" werden Sie auf andere Weise gefordert: Welches ist der richtige Zauberspruch, um die riesigen Würmer zu erlegen? Und wie fliegt der Teppich gleich wieder schneller? Stellen Sie sich den orientalischen Herausforderungen!

Haben Sie genug von Tausendundeiner Nacht, lehnen Sie sich entspannt zurück und versuchen Sie Ihr Glück bei einer Runde "Pro-Pinball". Aber Achtung: Auch hier gilt es, die Augen offen zu halten, um hinter den Highscore Ihren Namen setzen zu dürfen...



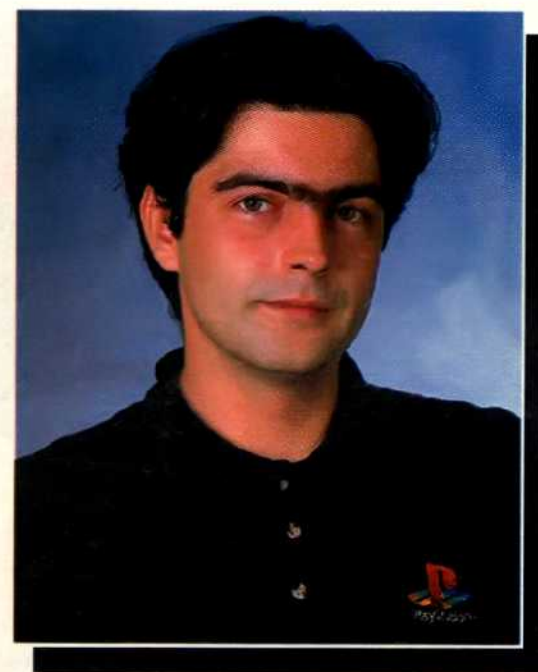
Editorial

It's not a trick – it's a **SONY**

Die meisten von Ihnen werden diesen Slogan kennen; auch wenn er nicht für die PlayStation entwickelt worden ist. Trotzdem, er bringt die Sache auf den Punkt: Häufig bleibt dem Betrachter einer PlayStation in Aktion vor Überraschung regelrecht der Mund offen. Fast schon unglaublich folgt er dem Geschehen auf dem Bildschirm – dann fällt sein Blick auf das bekannte Firmenlogo, und das Erstaunen weicht der Faszination. Es ist eben kein Trick, sondern eine PlayStation.

Als Sony vor einigen Jahren die Entwicklung einer eigenen Spielekonsole ankündigte, gab es durchaus auch kritische Stimmen. "Ein Branchenfremder will es mit Nintendo & Co. aufnehmen. Das wird mit Si-

cherheit ein Reinfall." So oder ähnlich reagierten damals viele "Fachleute". Inzwischen ist allen klar: Die Sony PlayStation hat es geschafft. Sie ist aus der heutigen Videospiel-Szene einfach nicht mehr wegzudenken. 6.000.000 PlayStations weltweit! Grund genug für uns, der erfolgreichen Hardware das offizielle PlayStation Magazin folgen zu lassen; und das einmal pro Monat.



Die Kultkonsole PlayStation und die dazugehörige Software überzeugen täglich mehr Konsumenten. Das einzige auf das PlayStation Fans warten mußten, liegt nun als gedrucktes Exemplar vor Ihnen. Vorbei ist die Zeit der neidvollen Blicke nach England, wo man es seit Weihnachten 95 bekommt. Das offizielle PlayStation Magazin "made in Germany" ist endlich da. Sony Computer Entertainment in Frankfurt am Main freut sich zusammen mit der PlayStation-Redaktion vom DMV Verlag über die Verwirklichung dieses Projekts. Ganz wie im richtigen Spiel mußten allerdings auch hier so manche Aufgaben gelöst werden, um schließlich im Endlevel den Erfolg zu sichern. Lassen Sie sich informieren und unterhalten. Erleben Sie mit dem offiziellen PlayStation Magazin und der dazugehörigen Demo-CD Monat für Monat die neue faszinierende Welt des Spielens auf der ultimativen Next Generation Konsole.

Wir wünschen allen Leserinnen und Lesern – and last but not least dem Redaktionsteam – jede Menge Spielvergnügen.

Alle vier Wochen halten wir Sie darin über die Neuheiten aus dem PlayStation-Markt auf dem Laufenden; unsere exklusive Demo-CD gibt Ihnen zudem die Möglichkeit, Spiele vor dem Kauf ausführlich zu testen.

A propos Test – ein Wort noch zu unserem Bewertungssystem. Wir haben uns dazu entschlossen, Wertungen im klassischen Schulnotensystem auszusprechen, wobei die verschiedenen Testkriterien unterschiedlich stark gewichtet werden. Eine gute "Spielidee" ist uns z.B. wichtiger als die Einzelwertungen für "Grafik" oder "Sound". In der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen das ganze Testsystem ausführlich – an Hand von Beispielen – erleutern.

Herzlichst Ihr

Michael Schmittner
Chefredakteur



Sony Computer
Entertainment Germany
Jürgen Krenz, PR Manager

update

Ridge Racer Revolution Contest 1996 im Paramount Park

And the winner is...

Bist Du der Power von PlayStation gewachsen?", war das Motto des Sony PlayStation-Wettbewerbs in unzähligen Geschäften Deutschlands während der Osterpromotion 1996.

Von mehr als 40.000 Teilnehmerinnen und Teilnehmern hatten sich die neun besten "Joypad-Artisten" (FAZ) für das große Finale qualifiziert.

"Three, two, one ... go!", hieß es am 10. Mai an zwölf interaktiven PlaySta-

tion-Displays, an denen der Contest mit dem neuen Namco Racing-Hit Ridge Racer Revolution auf dem Novice-Kurs gefahren wurde. Gleichzeitig war dies die Deutschlandpremiere eines Spiels, das erst eine Woche später in die Läden gelangen sollte.

Nach fünf gnadenlosen Ausscheidungsdurchgängen mit ausgezeichneten Rundenzeiten von kaum mehr als einer Minute (!) hatte sich schließlich Niels Pen-

ner, 17, aus Minden, gegen alle übrigen Konkurrenten durchgesetzt.

Niels Penner, der offizielle 1. Ridge Racer Revolution Joypad-Pilot 1996, nahm von Sony Computer Entertainments PR Manager Jürgen Krenz nicht nur den PlayStation-Pokal entgegen, sondern auch einen Umschlag mit dem Gegenwert eines Erlebnis-Wochenendes in London, samt Taschengeld, Besuch des Namco "Wonderpark" und weiteren Highlights.

Death noch einmal aufgewärmt

Über Discworld II, den Nachfolger des auf Terry Pratchetts Romanen aufbauenden Adventures von Perfect Entertainment, sind nun endlich die ersten Informationen verfügbar. Die erste Ausgabe von Discworld ist ein überaus originelles und witziges Adventure. Zwar etwas verwirrend und frustrierend, aber eine willkommene Neuheit für die PlayStation. Die neue Folge setzt diesen Stil

fort und versucht sogar, die komplexe Spielgestaltung des Vorgängers zu verbessern.

Verwüstung kennzeichnet die Straßen von Ankh Morpork. In dieser Episode verschwindet Death, während der unfähige Zauberer Rincewind versucht, das Schlimmste zu verhindern.

Ein Team von 50 Trickfilmzeichnern erstellte über 30.000 Animationszeichnungen,

Discworlds zweiter Auftritt

gen, die alles, was in diesem Genre bisher zu sehen war, in den Schatten stellen. Hervorragende cineastische Effekte, wie das Ein- und Ausblenden von Bildsequenzen, Kameraschwenks und Großaufnahmen ergänzen den Augenschmaus. Discworld II soll Ende des Jahres auf den Markt kommen. Sowie erste Testversionen vorliegen, liefern wir Ihnen selbstverständlich eine vollständige Preview.

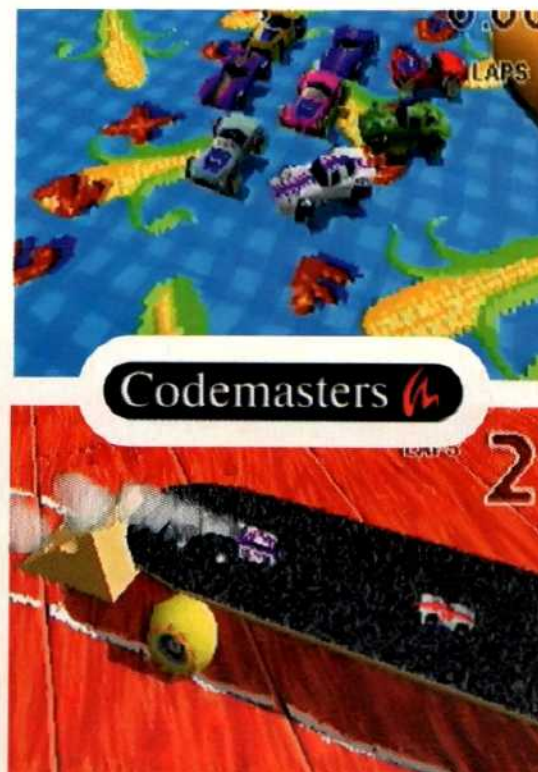


Small is beautiful

Von Liebhabern sehensüchtig erwartet: Die ersten Bilder von Codemaster's "Micro Machines 3". Die Fans dieses Spieles dürften nicht enttäuscht werden. Die zweite Folge des faszinierenden Rennspiels präsentiert sich diesmal mit 30 Turboladern, von denen jeder mit unterschiedlichen technischen Finessen ausgerüstet ist. Darunter sind Schnellboote, Kampfpanzer, Helikop-

MM3 kommt zur PlayStation

ter sowie Buggies und Sportwagen. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig mit acht verschiedenen Straßenmaschinen ihr Geschick unter Beweis stellen. Die Wettkämpfe finden auf 50 Texture-Rennstrecken statt. Laut Terminplan des Herstellers soll das Spiel gegen Ende des Jahres erscheinen. Wir hoffen, Ihnen demnächst ein vollständiges PrePlay vorstellen zu können.



Crash Bandicoot

Marios Erben

Dave Perry von Shiny Entertainment, der Produzent der Earthworm Jim Serie, Schöpfer des Plattformmeisterstücks "Aladdin" und allgegenwärtiger Industrieguru, hat "Crash Bandicoot" als das Spiel bezeichnet, das ihm auf der gesamten E3 am besten gefallen hat. Guy Pearce von Sony meinte dazu: "Ein solches Kompliment aus dem Munde des nie erreichten Plattformgurus ist fantastisch und wird hoffentlich auch alle anderen in der Branche überzeugen. Diesen Monat können Sie sich anhand eines exklusiven Previews von Crash Bandicoot Ihr eigenes Urteil bilden."



Tip für die Zukunft

Phillips hat erste Bilder seines PlayStation-Spiels "Down in the Dumps" vorgestellt. Ursprünglich für den PC entworfen, arbeiteten die Macher über zwei Jahre an diesem Spiel. Down in the Dumps ist ein Comic-Adventure für Erwachsene, das auf einer Müllhalde spielt. Es vereint schrägen Erwachsenenhumor und actionreiche Einlagen zu einem intelligenten Spielerlebnis.

Die Geschichte handelt von einer exzentrischen Familie von Miniatur-Aliens. Nach einem durch Alkohol verursachten Weltraumunfall, erleiden sie auf der Erde Schiffbruch. Aufgabe ist es nun, die überall verstreuten Teile des Raumschiffes einzusammeln und möglichst schnell wieder nach Hause zurückzukehren.

Dieses schräge Spiel stellt Anfang des

Phillips auf der Müllhalde

nächsten Jahres für die PlayStation eine interessante Ergänzung dar. Man darf schon jetzt auf das grafisch phänomenale Spiel mit den hervorragend gerenderten Charakteren und den flüssigen interaktiven und filmischen Sequenzen gespannt sein.



Liebesgrüße aus Rußland

EA wieder im Einsatz

Im Kielwasser der extrem erfolgreichen Strike-Trilogie bereitet nun Electronic Arts eine neue Folge vor. Entsprechend der technischen Fähigkeiten der PlayStation, erscheint "Soviet Strike" mit einer vollständig aufpolierten Engine und neuen detailrei-



Galaktischer Show-Down

Rennen im Weltraum

Starwinder ist ein 3D-Rennspiel von Mindscape, dessen Erscheinen für das letzte Quartal dieses Jahres erwartet wird. Irgendwo in der Milchstraße existieren gigantische Strukturen, die Rails. Diese altertümlichen Anlagen werden von galaktischen Geschwindigkeitsfreaks als riesige interstellare Rennstrecke benutzt. Als Connor Rhodes spielen Sie den ersten menschlichen Herausforderer, der an diesem Wettkampf teilnimmt.

Dieses Spiel ist eines der ersten, in dem Funktionen wie beispielsweise Rollen und Nicken zur Verfügung stehen, die normalerweise nur in Flugsimulatoren vorkommen. Ein PrePlay von Starwinder folgt in naher Zukunft.

Culture Beat Inside Out Tour 1996

PSX goes Music

Inside Out, der peppige Sony Music Ohrwurm, hat Culture Beat 1996 wieder nach oben katapultiert. Und weil zwei coole Senkrechtstarter wie Culture Beat und die Sony PlayStation gut zusammenpassen, ist die Konsole bei jedem Auftritt der Band dabei. Die nächsten Shows im August finden statt in Monheim (18.), Geldern (23.) und Dortmund (25.).

Top 10

Die Gallup-Top 10 der im Handel angebotenen PlayStation-Games. Die Plazierungen des Vormonats sind in Klammern angegeben.

- 1 (-) Adidas Power Soccer (Psygnosis)
- 2 (1) Ridge Racer Revolution (Namco)
- 3 (-) Street Fighter Alpha (Capcom/Virgin)
- 4 (2) Alien Trilogy (Acclaim)
- 5 (8) The Need For Speed (Electronic Arts)
- 6 (7) Actua Soccer (Gremlin)
- 7 (-) FIFA Soccer '96
- 8 (-) Worms (Ocean)
- 9 (10) Total NBA '96 (SCE)
- 10 (-) indiziertes Spiel (GT)

Der Geist des Samurai

Neo Geo Klassiker auf der PlayStation

Das Nebenprodukt des SNK Kampfspiels, Samurai Showdown, das durch Neo Geo bekannt gemacht wurde, kommt unter dem Namen "Samurai Spirits" nun auch auf die PlayStation. Es übernimmt die Charaktere des Spiels und überträgt sie in ein RPG-Umfeld. Erscheinen soll Samurai Spirits Anfang nächsten Jahres. Bis jetzt gab es noch keine Bilder zu sehen. Wir hoffen aber, bald die erste Screenshots an dieser Stelle zeigen zu können.



Konami stellt sich dem Kampf

Kumite kommt für die PlayStation

Konami entwickelt ein neues Kampfspiel für die PlayStation: "Kumite - The Fighter's Edge". In der Branche gehen Gerüchte um, daß dieses Spiel das bislang realistischste Kampfspiel wird, bei dem die Macher echte Kampfsportarten völlig realitätsnah in eine 3D-Umgebung integrieren. Geplant sind Kämpfe mit und ohne Waffen mit revolutionären Einstellungen, die zur Technik einen realen Bezug herstellen. Noch sind die Informationen zu dem Spiel rar. Wir konnten aber schon erste Screenshots ergattern.



Unglaublicher PlayStation-Titel in der Mache

US Gold spielt seine Green Card aus

Nach einem unglaublich erfolgreichen Start auf Super NES und Mega Drive, läßt US Gold seinen grünen Riesen auf die ahnungslose PlayStation-Gemeinde los.

Zur Zeit gibt es noch wenige, vereinzelte Details, aber es sieht relativ klar

nach einer vollständig gerenderten Version mit aktualisierter Engine des Plattform-Adventures aus. Sofern die PlayStation-Version das ursprüngliche Format in einer verbesserten Fassung übernimmt, kann dieses Spiel zu einem echten Renner avancieren.

Total NBA '96 auf der Converse 3-on-3 Tour

Run auf interaktive Games

Schon gewußt? Sony Computer Entertainment gehört zu den offiziellen Sponsoren der angesagten Converse 3-on-3 NBA-Tour 1996. Zu den großen Turnieren in Dortmund auf der YOU Jugendmesse und in Stuttgart am Daimlerstadion hatten sich jeweils über 500 Teams gemeldet, jeder über zehn Jahren konnte daran teilnehmen.

In einem Sponsorenzelt konnten nicht

nur alle gemeldeten Spieler, sondern alle, die zur 3-on-3 NBA-Tour 1996 kamen, nach Herzenslust an fünf PlayStation-Displays spielen und dabei auch noch insgesamt drei PlayStations gewinnen. Wieviel von den unzähligen Zuschauern und Spielern den Weg ins PlayStation-Zelt gefunden haben, läßt sich nur schwer schätzen, jedenfalls hatte unser Moderator Sean Michael Reed an allen Turnier-Tagen volles Haus.

Wumm! Baller! Core!

Demnächst kommt Machinehead

Fünfzehn Levels bester Shoot-em-up-Action erwarten Sie auf der PlayStation. Machinehead ist ein brandneues, explosives 3D-Adventure von Core Design, das im Spätsommer/Frühherbst erscheint. Wir haben die ersten Bilder dieses Wahnsinns-Spektakels für Sie besorgt.

Es protzt mit gewaltigen virtuellen 3D-

Landschaften, welligem 360 Grad Gelände, Tunnelsystemen und Horden mutierter Polygon-Feinden. Mit verschiedenen Waffen ausgerüstet, versuchen Sie die große Zahl von Cyberspace-Bösewichten, die Sie am Fortkommen hindern wollen, zu zerstören. Ein Preview dieser wahnwitzigen Weltraumrauferei werden wir Ihnen in baldmöglichst vorstellen.



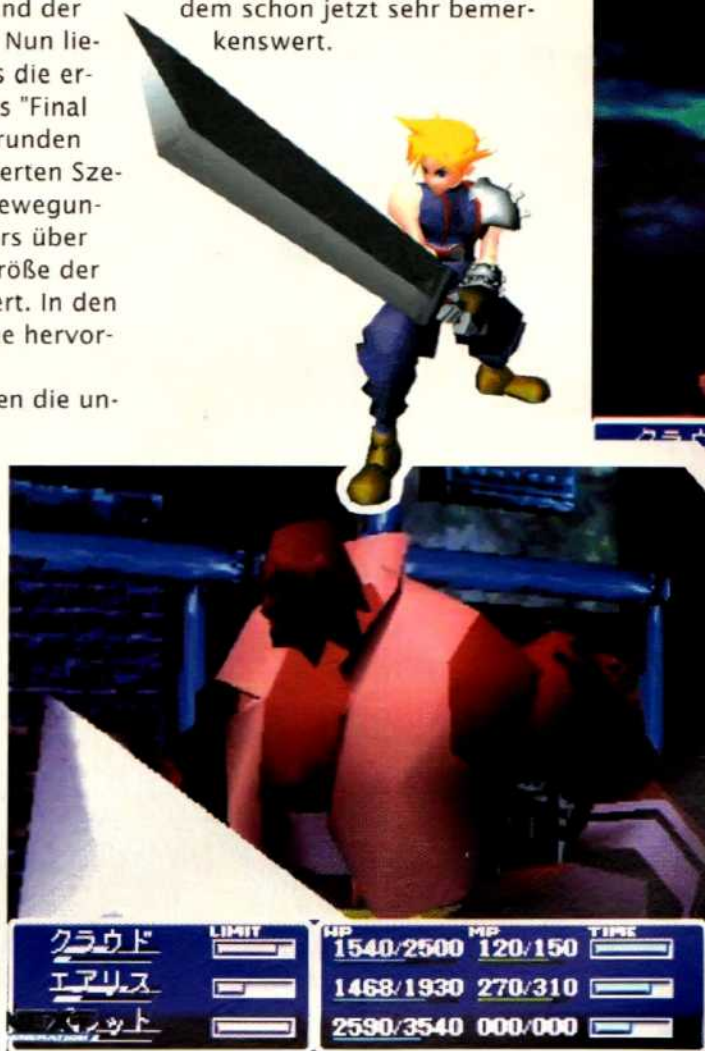
Final Fantasy nimmt Gestalt an

Square trumpft auf

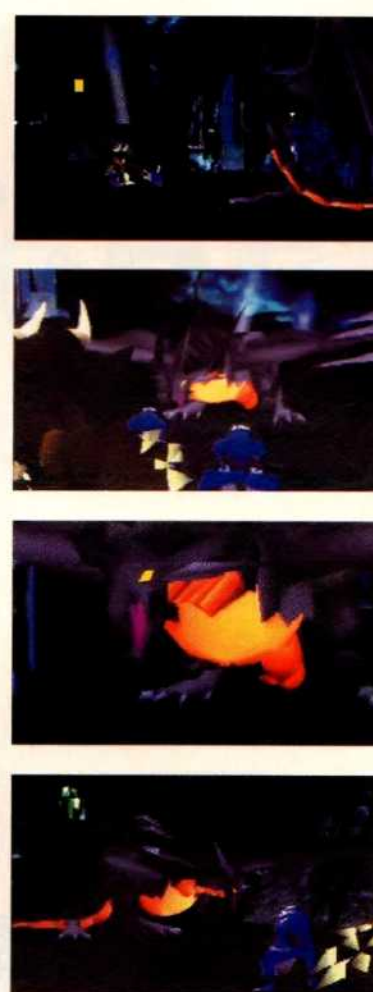
Vor einigen Monaten kursierten erste Berichte über Squaresoft's Abkehr von Nintendo und der Entscheidung für Sony. Nun liegen aus den Entwicklungsstudios die ersten Shots des Kampfsystems aus "Final Fantasy VII" vor. Die Erkundungsrunden spielen sich in großen vorgerenderten Szenarien ab. Diese rollen mit den Bewegungen des kleinen Polygoncharakters über den Bildschirm, wobei sich die Größe der Figur je nach Entfernung verändert. In den Kampfszenen bietet das Spiel eine hervorragende 3D-Qualität.

In den Actionsequenzen wirken die unterschiedlichen Effekte durch wechselnde Kameransichten äußerst dramatisch. Bei einem Angriffsversuch der Spielfigur beispielsweise wechselt die Kameransicht hinter diese und zeigt den Blickwinkel des Gegners über die Schultern hinweg. Allerdings sind diese visuellen Effekte nur kosmetischer Natur. Sie liefern die beeindruckendere Ansicht eines ansonsten traditionellen Kampfsystems. Die Entwicklung der einzelnen Spielercharaktere ist noch nicht abgeschlossen. Momentan sind zehn verschiedenen Kämpfer geplant. Das Spiel befindet sich noch in einem sehr frühen

Entwicklungsstadium. Die bisherigen Ergebnisse, sind trotzdem schon jetzt sehr bemerkenswert.



FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII



Play it, yeah - in allen HOOP-Camps!

Übung macht den Meister

In den berühmten HOOP-Camps, das sind Trainingswochen für junge Basketball-Spieler von acht bis 19 Jahren, stehen bei allen 45 Veranstaltungen Sony PlayStations mit Multitap und acht Controllern bereit. Wie uns Robert Kühne von HOOP-Camps e.V. (Tel. 06103-74775) mitgeteilt hat, werden

nach den aktiven Trainingseinheiten in der Halle sofort alle Controller belegt und bis zum Stromabschalten nicht mehr losgelassen. Interaktiv spielen die HOOP-Kids mit Total NBA '96 auf der PlayStation bei den Bulls in Chicago, den Orian Magics im Madison Square Garden ...

PlayStation Power im Bundesligastadion

Viel Aufmerksamkeit und Sympathie hat die Sony PlayStation bei den Stadion-Events in der 1. Fußball-Bundesliga bekommen. Ob Hamburg, Stuttgart, Karlsruhe oder Frankfurt - schon vor der Bundesligabegleitung wurde es spannend. Zufällig ausgewählte Publikumskandidaten, die am Joypad gegen Prominente wie zum Beispiel

Spannung schon vor Anpfiff

"Tiger" Dariusz Michalczewski oder einfach gegeneinander angetreten sind, hatten sich auf der großen Videowand PlayStation-Wettkämpfe z.B. mit Ridge Racer Revolution oder Adidas Power Soccer spannende Duelle geliefert. Gar nicht so einfach, wenn man bedenkt, daß einem jeweils 40-50.000 Zuschauer dabei zuschauen.

Pures Vergnügen

Die Macher von Total's NBA auf neuen Pfaden

Die Entwickler hinter Sony's Total NBA haben mit Pure Entertainment ihre eigene Firma gegründet. Immer noch sehr eng mit Sony verbunden, beabsichtigt das Unternehmen, einige PlayStation-Titel herzustellen. Zur Zeit entwickeln sie das gewaltige 3D-Action-Unterwasser-Strategiespiel TF-10, das nächstes Jahr erscheinen soll. Wir halten Sie natürlich auf dem Laufenden.

Harter Preiskampf?

Neue Datel-Gerätschaften

Ergänzend zu ihrem Chip-Angebot, hat Datel für die PlayStation nun auch ein 3,5 Zoll-Diskettenlaufwerk im Angebot. In den USA bietet das Unternehmen das Laufwerk für 100 \$ an. Auf jeder Diskette finden bis zu 15 Spielstände Platz. Zusammen mit dem Laufwerk liefert Datel 10 Disketten aus.



Flieger, grüß' mir die Sterne!

Sie sind auf der Suche nach einem **Flugsimulator**, bei dem so richtig **der Punk abgeht**? Dann kommen Sie; **drehen Sie mit uns ein paar Runden in Acclaims brandneuen "Starfighter"**. Von Michael Schmittner

■ HERSTELLER:	Konami
■ HERKUNFTSLAND:	Japan
■ ENTWICKLER:	Telstar
■ GENRE:	Action-Flugsimulator
■ VERFÜGBAR AB:	Juli
■ ANZAHL DER SPIELER:	1

Um es gleich vorweg zu nehmen: Das ist kein Flugsimulator für Realitäts-Fanatiker; schließlich ist die Handlung im Jahr 3037 angesiedelt. Landeklappen, Ruder und eine ausgefeilte Flugphysik werden Sie vergeblich suchen. Zum Ausgleich bietet Ihnen Starfighter viel Spaß, knallharte Action und mit Sicherheit jede Menge "Freude am Fliegen".

Als angehender Jetpilot schwingen sich ins Cockpit eines Predator

Mark-IV – eine Maschine, die sowohl für Missionen im All, als auch für Kampfeinsätze auf Planetenoberflächen konzipiert wurde. Insgesamt warten 60 Missionen auf Sie, die ersten 15 Einsätze dienen ausschließlich Ihrem Training. Sie werden in dessen Verlauf mit (fast) allem vertraut gemacht, was Ihnen später das Leben schwer machen wird: Abfangjäger, Radarstationen, SAMs, Panzer, Geschütztürme, Raumstationen, Killer-satelliten etc. Aber Vorsicht: Auch



Aus der Verfolger-Perspektive gesehen: Dieser Geschützturm macht Ihnen keinen Ärger mehr.



[1] Das Mutterschiff hat Sie abgesetzt und steigt wieder auf. Deutlich ist noch die Landebahn zu erkennen. [2] Auf der Landkarte werden potentielle Ziele durch rote Markierungen dargestellt. Und das ist nur ein Bild aus einer Trainings-Mission...



eine Übung kann schief gehen.

Das Geschehen wird wahlweise in Cockpit-Ansicht oder aus verschiedenen externen Blickwinkeln gezeigt. Eine zuschaltbare zweite Kamera ermöglicht eindrucksvolle „Fly-By“-Sequenzen. Sie kann aber auch dazu benutzt werden, einen Gegner oder den Flug einer Rakete zu verfolgen.

Bei der Darstellung der dreidimensionalen Landschaften und Objekte zeigt die PlayStation was in ihr steckt. Unter vollem Schub flitzen die aus unzähligen Polygonen zusammengesetzten Strukturen (Berge, Täler Städte, Häuser usw.) in geradezu atemberaubender Geschwindigkeit an Ihnen vorbei. Düsen Sie im Tiefflug über das Meer, erkennen Sie deutlich die Bewegung der Wellen. Auch der Sound kann sich hören lassen: Acht fetzige Tracks dienen der musikalischen Untermalung.

In der nächsten Ausgabe des PlayStation Magazins werden wir zu einem ausführlichen Testflug abheben. Wenn das Serienmodell hält, was der Prototyp verspricht, dann ist Starfighter der eindeutige Beherrscher des Luftraums über der PlayStation.



CD-ROM-Technologie, Echtzeit-3D-Grafik, über 80 Videospiele. Oder spielst du lieber Topfschlagen?



PLAYSTATION
IT'S NOT A GAME

Du drückst den Power-Knopf, und – Paw! – katapultiert dich die PlayStation mitten in die Echtzeit-3D-Action-Reality. Daß du dort nicht zur Ruhe kommst, dafür sorgen die besten Software-Gurus der Welt, die für dich ihre Werke auf CD pressen. Die besten Soundmixer und der Sound in 24-Kanal-Stereo (mit Decoder sogar Dolby-Surround!) garantieren, daß deine Ohren auch was erleben. Stellt sich nur die Frage, ob du dem ganzen gewachsen bist ...

CRASH BANDICOOT



Im Oktober schickt Sony seinen neuen Jump'n Run Star in's Rennen um den Referenzthron des Genres: Ein kleiner südostasiatischer Wüstenrennfuchs mit Namen "Crash Bandicoot". Von Patricia Beischl

PlayStation-Spiele aus dem Bereich Jump'n Run sind an sich nichts neues. Immer noch rar gesät sind dagegen die dreidimensionalen Varianten. Mit "Crash Bandicoot" wird es im Herbst ein Spiel mehr auf diesem Sektor geben.

Star der neuesten Sony-Produktion ist ein südost-asiatischer Wüstenrennfuchs, ein Bandicoot. Was der computeranimierte Vertreter seiner Gattung erlebt, erinnert teilweise stark an die Abenteuer von "Indiana Jones".

greifer noch von fleischfressenden Pflanzen und riesigen rollenden Wagenrädern unterstützt, die sich dem Bandicoot in den Weg stellen. Hilfe findet der Fuchs nur in Form von Äpfeln – hat er derer genug gesammelt, gibt's Zusatzleben. Aber die liegen nicht einfach auf der Insel herum, sondern sind gut versteckt und sicher verpackt in unzähligen Kisten untergebracht. Diese wollen durch einen gezielten Sprung zertreten oder durch eine schnelle Drehbewegung des Bandicoot zerschmettert werden. Erst

Werden diese gezielt eingesetzt, räumen sie dem Bandicoot den Weg frei. Passen Sie aber nicht genau auf, befördern Sie Ihren Hauptakteur in die ewigen Jagdgründe...

Animation par Excellence

Die Handlung an sich ist weder neu noch spektakulär. Was dieses Attribut aber verdient ist die Grafik. In bester 3D-Manier präsentieren sich Bandicoot & Co. Statt wie die Konkurrenz auf Bitmap-Figuren zurück-



[1] Ein todsicherer Trick: tanzen Sie den Gegnern auf dem Kopf herum. **[2]** Das ist beim besten Willen kein Mauerblümchen. **[3]** Beeindruckend, was man aus ein paar Polygonen so alles zaubern kann. **[4, 5]** Die 3D-Illusion ist perfekt.

Auf einer einsamen Insel erwacht der kleine knallrote Hauptakteur aus dem Tiefschlaf. Einsame Insel? – Nicht ganz. Das verträumte Eiland ist dicht besiedelt mit feindlich gesinnten Schildkröten, Affen, Skunks und anderen exotischen Lebewesen. Alle haben nur ein Ziel: Sie trachten dem Bandicoot nach dem Leben. Und als ob das nicht schon genug wäre, werden die An-

dann geben sie ihren Inhalt preis. Außer den begehrten Äpfeln gibt es von Zeit zu Zeit als Belohnung für all die Mühen auch afrikanisch anmutende Schutzmasken, die den Fuchs vorübergehend unverwundbar machen. Manchmal – in ganz seltenen Ausnahmefällen – gibt's auch ein extra Leben. Besonders hilfreich, wenn auch tückisch, verhalten sich Kisten mit Sprengstoff.

zugreifen, sind alle Akteure aus unzähligen Polygonen gebastelt. Die Bewegungen sind dabei ausgesprochen fließend. Selbst bei der von uns angespielten Beta-Version gab es keine lästigen Ruckeleien im Spielablauf. Dank dreidimensionalem Scrolling bewegen sich die Figuren nicht auf, sondern tatsächlich in dieser exotischen Welt. Abgesehen von der Tatsache, daß es

■ HERSTELLER:	Sony	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Naughty Dog	■ GENRE:	3D Jump'n Run
■ VERFÜGBAR AB:	Oktober	■ ANZAHL DER SPIELER:	1



[1] Diese Szene kennen wir alle aus Indiana Jones. Auch Crash ergreift sicherheitshalber die Flucht. **[2]** Die Kisten mit Frage- und Ausrufezeichen enthalten meistens Bonus-Items. **[3]** Wußten Sie schon, daß man auf Warzenschweinen reiten kann? Crash Bandicoot beherrscht diese Disziplin perfekt.

sich um Comic-Figuren handelt, entsteht ein äußerst realistischer Eindruck des Geschehens (die Erde ist nun mal keine Scheibe). Sie steuern die Figur aus der Verfolgerperspektive in den Raum hinein oder sehen den Fuchs bei seinen Jagden auch mal von vorn oder von der Seite. Exakt berechnete Schatteneffekte, deatilliert gerenderte Grafiken und eine eingängige Steuerung machen den Spielspaß perfekt.

Die Wege, die der kleine Held

zurücklegt, sind vorgegeben, völlig freies Bewegen im Raum ist also nach wie vor nicht drin. Nichtsdestotrotz hat Crash Bandicoot das Zeug dazu, den potentiellen Spieler zum Kauf einer Hardware zu bewegen; nur um einmal den Wüstenfuchs durch die Fantasielandschaften zu manövrieren...

Voraussichtlich in Ausgabe 10 des PlayStation-Magazins werden wir ausführlich über die Abenteuer des knallroten Südostasiaten berichten. ms



[1] Dieser Spielabschnitt ist geschafft. **[2]** Immer schön speichern...



Crash Land



[1] Crash Bandicoot spielt auf drei verschiedenen Inseln mit jeweils mehreren Leveln. **[2]** Haben Sie eine Stage erfolgreich absolviert, wandern Sie zum nächsten Spielabschnitt. Kommt Ihnen das nicht irgendwie bekannt vor?

Die Hauptdarsteller

In Crash Bandicoot ist alles dreidimensional: Endgegner wie Papu Papu, Tawna (die coole Blone) oder die afrikanische Bonus-Maske. Da kommt Freude auf.



Dr. Nitrus Brio



Koala Kong



Dr. Neo Cortex



Tawna



Ripper Roo



Pinstriped Bandicoot



A bonus icon



Papu Papu

Angespielt | Namco Museum Vol. 1

Schneller, Höher, Weiter – Mit Museum Volume I schlägt Namco

diesem Zeitgeist - Motto ein Schnippchen Von Markus L. Wiedemann



Die Entwicklung von Pentium PCs, Multimedia, Internet und vor allem Video-Spielen ging in den letzten Jahren rasend schnell von statten. Besonders Video-Spiele profitierten von diesem Technologie-Schub. Namco, Ihnen als "Ridge Racer" – Entwickler bekannt, hat schon vor 16 Jahren wegweisende Spiele programmiert. Den Arcade-Klassiker „Pac Man“ entwickelte Namco 1980. Die gefräßigen kleinen Monster zogen Heerscharen von Schülern in ihren Bann und das war erst der Anfang.

Namco Museum Volume I ist keine Zusammenstellung verstaubter Software vergangener Tage. Nein, auf der CD sind ausschließlich Klassiker, die Videospiel-Geschichte geschrieben haben. Es sind zwar einfache Spiele, aber sie garantieren für Jung und Alt absoluten Spielspaß.

Mit dieser Sammlung läßt Namco viele Multimedia Produkte für PCs ziemlich alt aussehen.

Das virtuelle Museum

In einem gerenderten 3D-Film schlendert die

Namco Belegschaft in Richtung Museum. Jetzt kommen Sie ins Spiel. Sie betreten das Museum und promenieren durch die Empfangshalle, lassen die Aufenthaltsräume links liegen und biegen in die Ausstellungshallen. Sie interessieren sich ja für die Spiele und nicht für die nette auskunftsfreudige Empfangsdame. In den Ausstellungsräumen finden Sie die pure Videogames-Historie, angefangen von alten Namco-Prospekten über frühere Titelbilder der hauseigenen Kundenzeitung bis hin zu den Automaten-Platinen der ausgestellten Games. Zu den sechs Spielen stehen in den einzelnen Hallen Diaprojektoren, die Ihnen die Animationsphasen aller Helden und Gegner-Sprites an den Bildschirm werfen. Sie hören den Sound der Spiele-Jingles über eine Jukebox, während Sie von Saal zu Saal schlendern. Die Atmosphäre dieser heiligen Stätte der Videospiel Geschichte wird Sie einfangen. Aber Sie haben dieses virtuelle Museum nicht nur zu Ihrer kulturellen Weiterbildung betreten, sondern Sie wollen die Klassiker spielen! Sie gehen durch die Ausstellungsräume in die Spielhalle und dort stehen die 3D-Replika der Münzautomaten. Das offizielle deutsche PlayStation Magazin zeigt Ihnen, wie Sie im Arcade Modus spielen.

Arcade Feeling

Dies ist nicht einfach eine Simulation veralteter Münzautomaten – nein, die Münzautomaten sind echt! Sie stellen Ihren Fernseher auf den Kopf und spielen die Spiele im Coin-Op Modus und erleben dadurch das original Arcade-Feeling. Auf der PlayStation läuft der echte Spiel Code, dadurch haben Sie die selben Ladezeiten wie im Original. Sogar die Belegung der Dip-Schalter wird angezeigt, so daß Sie die Geschwindigkeit, Schwierigkeitsstufe, die Anzahl der Leben, usw. auswählen können.

Zeitlos gut

Diese Spielesammlung unter heutigen Gesichtspunkten zu beurteilen wäre ziemlich Blödsinn. Die Klassikerkollektion kann und will es nicht mit den zahlreichen Polygonen von Tekken aufnehmen. Sie werden es auch nicht über Monate spielen, obwohl hohes Spielvergnügen garantiert ist. Aber Sie werden noch nach Jahren Namco Museum Volume I



Pac Man (1980)



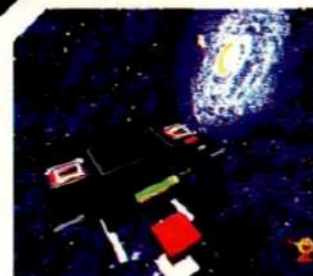
Pac Man ist ohne Zweifel das bekannteste Videospiel aller Zeiten. Bei diesem Titel bekommen sogar Jungmanager feuchte Augen; denn in Sachen Videospielen war das ihre Jugend. Die Idee ist so simpel, wie auch genial. Sie steuern eine gefräßige kleine Kugel durch ein Labyrinth und fressen Ihre Gegner, wenn diese die Farbe wechseln. Kult! Vollprofis schafften am Automaten über 30 Runden – aber nur wer den Weg kannte.



Bosconian (1986)



Das Prinzip des Spiels ist einfach: Sie zerstören die sechseckigen Raumstationen, indem Sie zuerst die Ecken vernichten, oder mit einem gezielten Schuß das Innere des Mutterschiffes treffen. Das Dilemma ist nur, daß die Aliens immer neue Abfangjäger gegen Sie losschicken. Von Runde zu Runde müssen zudem mehr UFOs erledigt werden. Bosconian war das erste Videospiel, bei dem es eine digitalisierte Sprachausgabe zu hören gab.



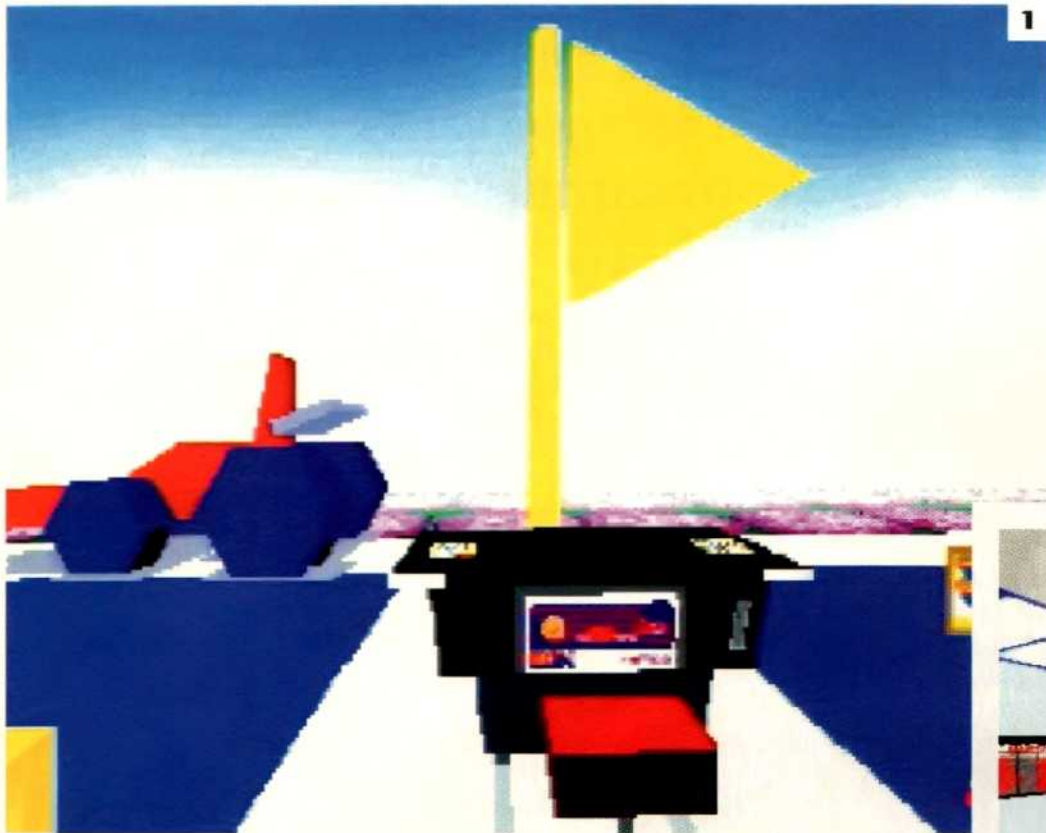
Pole Position (1982)



Das damals technisch ausgereifteste Videospiel, war das erste Rennspiel von Namco und Vorläufer von Ridge Racer. Die Grafik setzte damals Maßstäbe! Der Automat war sogar mit Lenkrad und Pedalen ausgestattet. Auf die Plätze, fertig, los! Zuerst starten Sie in der Qualifikationsrunde. Ist Ihre Zeit gut genug, geht's ab in den Grand Prix. Vor einer Kollision müssen Sie sich hüten, denn dann gibt es sofort eine Explosion.



■ HERSTELLER:	Sony	■ HERKUNFTSLAND:	Japan
■ ENTWICKLER:	Namco	■ GENRE:	diverse
■ VERFÜGBAR AB:	August	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2



[1] Jeder Spielsaal hat ein Modell von einem Münzautomaten – hier von "Rally-X". [2] Jedes Spiel hat einen eigenen Ausstellungskatalog. [3] Impressionen aus der Ausstellung zu "Pole Position".

aus dem Regal holen, in die PlayStation einlegen und einen riesigen Spaß haben.

Die Spiele

Allein die beiden bekanntesten Spiele "Pac Man" und "Galaga" haben schon Kult Status. "Galaga" das Weltraum Shoot 'em Up ist Ihnen schon als Intro von "Ridge Racer" bekannt. Aber auch mit "Pole Position", "Bosconian", "Rally X" und "Toypop" werden Sie eine Menge Freude haben. *pat*



Toypop (1986)



Einer der weniger bekannten Namco Titel. Toypop ist eine Zwei-Spieler-Kinderzimmerschlacht, halb Shoot 'em Up, halb Labyrinth, mit bunter Grafik. Sie irren durch das Labyrinth und räumen mit kunterbunten Schachteln, die mit verschiedenen Symbolen versehen sind, niedliche Spielzeug-Kobolde aus dem Weg. Das Problem im Zwei-Spieler Modus ist nur, daß Sie beide gleichzeitig sterben müssen, sonst können Sie solange zusehen bis Ihre Augen viereckig werden. Deshalb ist auch ein Ein-Spieler Modus einprogrammiert. Toypop ist zu zweit und auch allein ein richtig schönes "Gute Laune"-Spiel!



Galaga (1981)

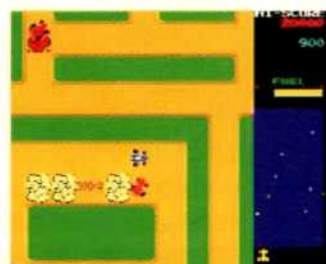
Galaga ist das Juwel dieser Klassiker-Sammlung. Bei diesem Kult Shoot 'em Up attackieren 40 Aliens in wechselnden Formationen Ihr Raumschiff. Sie pusten diese vom Bildschirm und erhalten dafür ein zweites Raumschiff. Nun geht's mit doppelter Feuerkraft weiter. Mit diesem Spiel haben ganze Schulklassen komplette Nachmittage verbracht und dabei die Hausaufgaben vergessen. Vorsicht – Suchtgefahr! Darauf sollte man normalerweise auf der Verpackung hinweisen.



Rally-X (1980)



Dieses Spiel erinnert einen ziemlich stark an "Pac Man". Sie jagen mit Ihren Rennwagen durch ein Labyrinth und sammeln dabei jede Menge gelber Fähnchen ein. Passen Sie aber auf Ihre Konkurrenten auf, diese versuchen Sie in den ewigen Rennfahrerhimmel zu schicken! Auch die Benzinuhr sollten Sie besser im Auge behalten, sonst bleibt Ihr Flitzer liegen. Das außergewöhnlich schwere Rally-X kam beim Publikum nicht so gut an und verschwand genauso schnell aus den Spielhallen, wie es gekommen war.



Angespielt | Sampras Extreme Tennis

Die spannendste und zugleich äußerst realistische Tennis Simulation dieses Sommers kommt von Codemaster. Im Mehrspieler-Modus holen Sie sich damit die Tenniscourts der Welt direkt ins Wohnzimmer. Von Markus Wiedemann



Einmal so gut wie Steffi sein. Was im richtigen Leben vermutlich nicht klappt – auf der PlayStation ist das kein Problem.

Mit "Pete Sampras Tennis" und "Brian Lara Cricket" – letzterer war der Verkaufsschlager in Großbritannien – entwickelte die kleine englische Softwareschmiede bereits zwei erfolgreiche Sportspiele für das Mega Drive. Mit ihren dort gesammelten Erfahrungen setzen sie nun zum Sprung auf die Next-Generation Plattform an. Über ein Jahr arbeitete ein siebenköpfiges Team an der PlayStation-Version. Ziel war, nicht nur eine zeitgemäße Polygon-Grafik und ein tol-

ler Sound; das Spiel selber stand im Mittelpunkt. Das heißt, während Sie ein Match spielen, wird Ihre Spielweise und Ihre Leistungsstärke ermittelt und der computeranimierte Gegner stellt sich auf Sie ein. Es gibt doch nichts Frustrierenderes als bei einem Tennisspiel ausschließlich Luftlöcher zu schlagen.

Motion-Capture Technik

Für die Motion-Capture Aufnahmen arbeitete Codemaster mit einem französischen Studio, das sonst für Disney produziert, zusammen. Das wichtigste war, die elektronischen Sensoren an den richtigen Körperteilen zu platzieren. Danach absolvierte ein Tennislehrer hunderte von Schlagbewegungen. Die daraus gewonnenen Daten wurden als dreidimensionale Koordinaten eingelesen und mittels einer speziellen Animations-Software grafisch aufbereitet. Der Bewegungsablauf der erzeugten Spielfiguren sollte genauso natürlich sein, wie die der echten Tenniscracks. Das Ergebnis läßt sich sehen.

Kurzüberblick

Bis zu vier Spieler können miteinander spielen; vorausgesetzt sie haben einen Multitap-Adapter. Soli-

sten können in acht Stadien, Barcelona, Frankfurt, New York, Moskau, Hong Kong, Melbourne, Paris und London heiße Matches ausfechten. Aus Lizenzgründen tragen die Courts andere Namen. So heißt Boris Beckers "Wohnzimmer" London Open. Aber was ist schon ein Name, Hauptsache die Bodenbeläge sind original. Wer will schon in Paris auf Gras spielen oder in New York auf Sand?

Dasselbe gilt auch für die Namen der Tennisspieler. Unter den 24 Turnierspielern werden sie nur Pete Sampras, den Weltranglisten Ersten, kennen. Dafür sind die Eigenschaften ausgeglichen repräsentiert – vom Serve- und Volley-Spieler bis zum Grundlinien-Spezialisten ist alles vertreten.

Das Spielgeschehen können Sie aus sechs Kameraperspektiven verfolgen. Nicht alle eignen sich für ernsthafte Matches. Sie sollten aber einmal in der Ego-Perspektive spielen. Diese gibt Ihnen ein richtiges „Doom“ Feeling, wenn Sie die auf Sie gezielte Filzkugel retournieren müssen. Eine überaus gelungene Option ist auch, sich als Dr. Frankenstein's Enkel zu betätigen. So können Sie die Leistungsmerkmale Ihrer Spielfigur nach eigenen Wunschvorstellungen zusammenstellen – starker Volley, hohe Beschleunigung kombiniert mit befriedigendem Grundlinienspiel und ausreichender Kondition. Im Optionsmenü können Sie noch weitere Spielparameter einstellen.

Live auf der frisch gemähten Bühne

Da „Sampras Extreme Tennis“ die erste gute Tennis-Simulation auf



[1] Die exakt berechnete Flugkurve der Filzkugel. [2] Der Meister persönlich. [3] Die Hong Kong Open werden sogar auf cantonesisch kommentiert.



[1] Die Qual der Wahl: Tennisplätze auf allen Kontinenten stehen Ihnen zur Verfügung. [2] Spielen Sie doch mal mit Ihren Freunden ein nettes Doppel.



■ HERSTELLER:	Codemasters	■ HERKUNFTSLAND:	UK
■ ENTWICKLER:	Codemasters	■ GENRE:	Sportsimulation
■ VERFÜGBAR AB:	August	■ ANZAHL DER SPIELER:	4



[1] Der Vierspieler-Modus macht besonders viel Spaß. **[2]** Paris läßt grüßen! **[3]** Mit der eingesprungenen Hechtrolle treffen Sie den Ball doch noch. **[4]** Flushing Meadows ist der einzige Tennisplatz der direkt in einer Flugschneise liegt. Dafür genießen Sie die Skyline von New York.



das Rutschen auf dem Sandplatz von Paris. Nach einem gewonnenen Match fetzt Sie der tosende Applaus so richtig an. Auf den acht verschiedenen Courts, wird in der jeweiligen Landessprache gesprochen, in Hong Kong beispielsweise cantonesisch!

Mit dieser Sport-Simulation, die Ende Juli erhältlich sein wird, ist für Sie und Ihre Freunde langanhaltender Spiespaß garantiert. Vor allem im Mehrspieler-Modus können Sie den Wettkampf vom Bildschirm live ins Wohnzimmer verlegen.



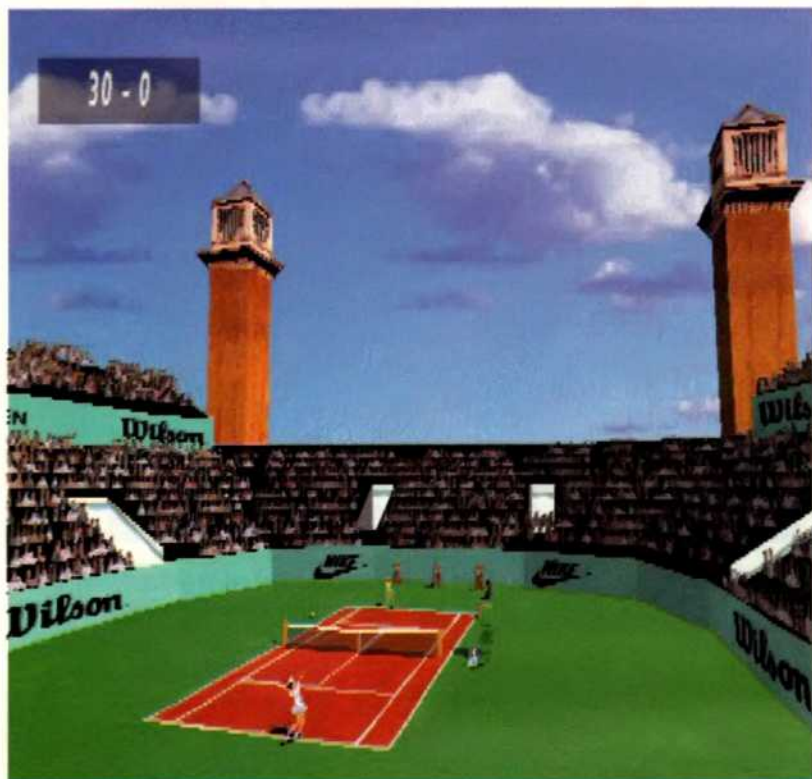
Hier können Sie einmal Doc Frankensteins Erbe antreten.

der PlayStation ist, sollten Sie zuerst ins Trainingslager gehen, bevor Sie sich in den Turnierbetrieb stürzen. Danach wird es ernst! Unter den kritischen Kommentatoren von Jim Smash, einem alten amerikanischen Tennis-Crack und Major Duffer, dem englischen Starreporter, eröffnen Sie das Tur-

nier. Der Kommentar könnte wie folgt aussehen: "Nach Anfangsschwierigkeiten fügt Sampras seinen Serve und Volley zu einer kompromißlosen Mischung zusammen, trimmt seinen Return und mit einer gehechelten Rolle macht er seinen Matchball. Mit hängenden Schultern verläßt der Gegner die frischgemähte Bühne." Bekanntlich ist das nächste Spiel immer das schwerste. Glücklicherweise haben Sie nicht mit dem Jet Lag zu kämpfen, wenn Sie morgen in New York aufschlagen. Da Sie es jetzt aber mit einem anderen Belag zu tun haben, gehen Sie mit einer anderen Taktik ins Match. Mit gefühlvollen Lobs und plazierten Passierbällen setzen Sie Ihren Gegner unter Druck. Bei jedem erfolgreich abgeschlossenen Ballwechsel applaudiert das Publikum. Setzen Sie aber Ihren Aufschlag ins Netz, dann geht ein lautes Raunen durch die Menge. Sie bringen Ihr Racket wieder in die richtige Position, drücken den Schlagbutton und sind wieder mitten im Geschehen.

Sound

Für die richtige Atmosphäre sorgt der authentische Sound. Dieser nimmt immerhin über 50 Megabyte auf der CD ein. Jeder Lob, Slice oder Volley hört sich anders an. Das Quitschen der Tennisschuhe in Frankfurt klingt genauso echt, wie



In Sampras Extreme Tennis sind alle großen Turniere der Welt vertreten – natürlich mit den korrekten Bodenbelägen: von Rasen über Sand bis hin zu Kunststoff. Na dann – viel Erfolg!



[1] Mit über 200 km/h hat Pete Sampras den härtesten Aufschlag. **[2]** Kennen Sie die "London Open"? Aus Lizenzgründen wurde Wimbledon umbenannt.

Angespielt | Resident Evil

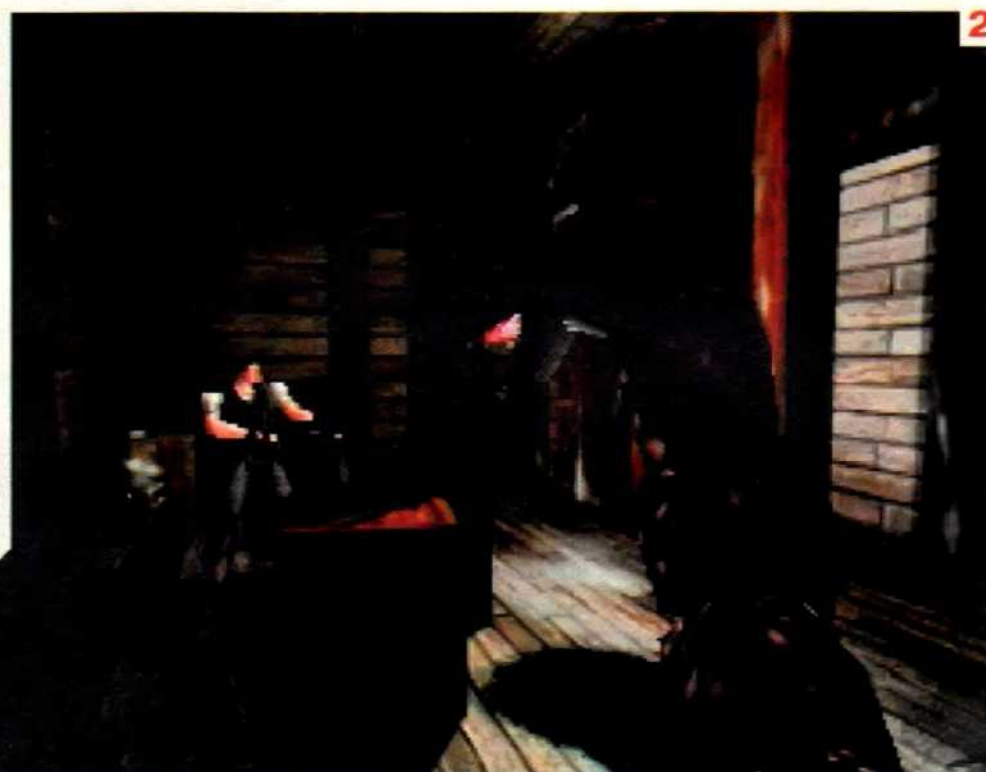


Untote, Monster Schlangen, Riesenspinnen – in Resident Evil
 hat **Hollywood's Grusel-Garde** ihren großen Auftritt.
Clive Barker ("Hellraiser") hätte seine Freude daran.
Kein Spiel für Leute mit schwachen Nerven. Von Michael Schmittner

Die Story



Das Intro ist kein "netter" Vorspann, sondern ein actiongeladener Reißer.



(1) Diese Riesenspinne ist wirklich widerlich (2) Auch die Schlange ist etwas zu groß geraten (3) Der Countdown läuft: – noch drei Minuten. (4) Schon wieder so ein Mistvieh; ein klarer Fall für die Pumpgun.

Was ist das für ein Spiel, das erwachsene Männer dazu bringt, sich im Videospiel-Forum in CompuServe öffentlich als spielsüchtig und nervlich am Ende zu "outen"? Wir haben uns die US-Fassung von Capcoms Resident Evil angesehen. Glauben Sie uns, ein neues Genre wurde geboren: das Horror-Spiel.

Schon oft haben Hersteller mit dem Etikett "Horror" versucht, die Verkaufszahlen eines Spiels in die

Höhe schnellen zu lassen. Was dann allerdings als Grusel-Game über den Bildschirm flimmerte, beeindruckte höchstens Kleinkinder – Erwachsene konnten darüber nur müde lächeln. Nett animierte Pixel-Monster und literweise Digi-Blut reichen eben nicht aus, um beim Spieler die passende Stimmung aufkommen zu lassen. Resident Evil zieht da andere Register. Ermöglicht wurde die Produktion eines solchen Reißers nicht zuletzt durch die phantastischen Video- und Sound-Möglichkeiten der PlayStation.

Lights, camera, action!

Die Vorgeschichte: Im Juli 1998 ereignen sich in Raccoon City mehrere bestialische Morde. Ganze Familien werden ausgelöscht; die Körper der Opfer teilweise verzehrt. Die Täter scheinen aus einem nahegelegenen Wald zu kommen. Eine Spezialeinheit der Polizei – das BRAVO-Team – rückt zu dem Versteck vor, doch dann bricht plötzlich jeder Kontakt ab. Ein zweiter Trupp wird entsandt – das ALPHA-Team. Schnell findet es den zerstörten Hubschrauber der ersten Einheit – doch von den Freunden fehlt jede Spur. Auf ein mal wird das ALPHA-Team aus dem Hinterhalt angegriffen. Verzweifelt feuern die Polizisten auf einen Gegner, den sie in der Dunkelheit kaum sehen können. Ihr Widerstand ist zwecklos.

Die wenigen Überlebenden des Gemetzels flüchten sich in ein Herrenhaus und wohnen sich fürs Erste in Sicherheit. Ein tödlicher Irrtum – wie sich bald herausstellt.

Mit stimmungsvollen Schwarzweißbildern aus der Lokalzeitung und dynamisch geschnittenen Videos wird der Spieler mit der Hand-



Die Zombiel lassen nicht locker. Wie man aus dem Kino weiß, sollte man immer auf den Kopf zielen...



Je nachdem, wie schnell Sie das Spiel beenden, wird ein anderer Abspann gezeigt.

lung vertraut gemacht. Im Vergleich zu manch anderen Spielen dienen Filmsequenzen in diesem Fall nicht nur der optischen Aufwertung eines ansonsten durchschnittlichen Gameplays. Bei Resident Evil wurden Videoelemente zum festen Bestandteil des Spiels selbst. Immer

■ HERSTELLER:	Virgin	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Capcom	■ GENRE:	3D Horror-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	August	■ ANZAHL DER SPIELER:	1

Kimme, Korn, Schuß!

[rechts] Es ist nicht immer alles so, wie es scheint. **[1]** Mit der richtigen Waffe ist das alles kein Problem. **[2]** Eine verborgene Treppe. Wo führt sie nur hin?



wieder setzen die Programmierer geschickt Filmsequenzen ein, um die sonst zu künstlich wirkende Szenerie mit Leben zu füllen. Ein Beispiel: Vor einem Polygon-Zombie allein hätte wohl niemand Angst. Zeigt man in einem Film, wie ein Untoter wankend näherkommt, und übergibt zur Kampfsequenz die Kontrolle plötzlich an den Spieler, hat dieser das Gefühl, live dabei zu sein. Die konstant gebliebene Soundkulisse in Film- und Spielsequenz verstärkt diesen Effekt noch. Das unheimliche Stöhnen, die schlurfenden Schritte – gleich hat er einen. Wird beim Spieler in dieser Situation noch die Munition knapp, ist Panik angesagt.

Resident Evil erinnert auf den ersten Blick an den Klassiker "Alone in the Dark". Die 3D-Grafik (wechselnde Kameraperspektiven etc.) ist ähnlich, und auch die Steuerung (Laufen, Rennen, Handhabung der Waffen) wird manchem bekannt vorkommen. Das war's dann aber

mit den Parallelen. Schon allein der Sound von Resident Evil ist wesentlich realistischer. Die Dolby Surround kodierten Audioeffekte wie z.B. das Heulen der Hunde oder das Zischeln von Schlangen lassen einem das Blut in den Adern gefrieren. Selbst die Musik wird gezielt dazu benutzt, das Stimmungsbild vollends abzurunden.

Über die Handlung dieses Gruse-Adventures wollen wir an dieser Stelle nicht zu viel verraten; in der nächsten Ausgabe des PlayStation-Magazins werden wir die deutsche Fassung von Resident Evil ausführlich testen. Laut Hersteller soll das Spiel – USK frei ab 18 – im August auf den Markt kommen. Nur so viel vorab: Sie schlüpfen in die Rolle eines Mitglieds des ALPHA-Teams. Die Situation scheint aussichtslos. Im Haus wimmelt es von Monstern, und zurück können Sie auch nicht. Doch was ist der Grund für diese Ereignisse?

pat



Gutes Teamwork: von Zeit zu Zeit spielen Sie mit einem – vom Computer gesteuerten – Partner.

Alles eine Frage des Blickwinkels



Resident Evil wartet mit einer ganzen Reihe interessanter Kameraeinstellungen auf. Eine kleine Hommage an Alfred Hitchcock (vgl. "Die Vögel") und Orson Welles.

Update

Der größte Hardware-Launch des Jahrzehnts

Sony kommt – und der Videospiele-Markt wird nicht mehr sein, was er einmal war. Wir sahen uns das Gerät, die Marktstrategien und die Leute, die hinter der PlayStation stehen, genauer an. von Ursula Böhme

Endlich war die Europa-Version der PlayStation da. Mit dem "größten Knaller seit dem Walkman" brachte Sony europaweit in hunderten von Geschäften den neuen 32-bit Spielcomputer heraus. Für gerade mal 600 Mark (heute sogar nur noch 399 Mark) inklusive Joypad, RF-Kabel und beiliegender Demo-CD dürfte die PlayStation eine neue Generation von Konsolen eingeleitet haben und damit eine ganz schöne Herausforderung für die starke Marktposition von Sega und 3DO darstellen. Um die Mitbewerber aus dem Feld zu schlagen, wurde Sony Computer Entertainment (SCE) gegründet, die sich ausnahmslos mit den PlayStation-Geschäften beschäftigt. Diese sollte nun bis Weihnachten mit einem millionenschweren Werbebudget die Konsole vermarkten.

Marketingstrategie

Der SCE Schlachtplan sah vor, den Bekanntheitsgrad und das Image des Markenzeichens am stärksten in den Vordergrund zu stellen. Abweichend von der bisher gängigen Vorgehensweise beim Marketing von Videospielen wurden in über 40 Zeitschriften – Mode- Musik und Unterhaltungsmagazinen – Anzeigen geschaltet. PlayStation-Leute tauchten regelmäßig in Nachtclubs und Diskotheken, bei Rockfestivals, VIP-Partys und anderen besonderen Events auf.

Nur falls Sie die Anzeigen nicht mitgekriegt habe – obwohl es ziemlich schwer gewesen sein dürfte, daran vorbeizugucken: man sah die Fotomontage von jemandem, dem der Kopf beim PlayStation-Spiel explodiert. Das sollte suggerieren,



Endlich – hier ist sie in ihrer ganzen Schönheit. Nach fünf Jahren Forschungsarbeit und hunderten Millionen Dollars spielt Sony jetzt auf dem Videospiele-Markt in der ersten Reihe mit. Nach erfolgreichem Launch auf dem japanischen und amerikanischen Markt bleibt jetzt nur noch abzuwarten, wie es der PlayStation auf dem europäischen Markt ergehen wird. PSM tippt auf "unverschämt gut".

daß die Grenzen Ihrer Phantasie, Wertvorstellungen und Vorurteile gegenüber Videospielen regelrecht gesprengt und Ihre Erfahrungen ins Unermeßliche expandieren könnten – und nicht etwa die Horrorgestaltung wecken, Ihr Kopf könnte tatsächlich zerbersten.

Ende letzten Jahres drückte die SCE wirklich aufs Gaspedal der Marketingmaschine und brachte in einer landesweiten

TV-Werbekampagne Spots heraus, die im August letzten Jahres in den Shepperton-Studios produziert wurden. PSM war bei den Dreharbeiten dabei. SCE hatte sieben Werbeclips unterschiedlicher Länge in Auftrag gegeben, die vom 6. Oktober bis Weihnachten täglich gesendet wurden. Thema der Werbefilme war, daß der Agent einer unbekannten Regierung – ziemlich im Stil von UNCLE aus der TV-Show – na-



[1] Dwight P. Dibley, SAPS-Agent (Society Against PlayStation) [2] Mit Gummihandschuhen und Schutzbrille untersucht er die üblen Nebenvirkungen der PlayStation. [3] Das Sicherheitsglas hätte eine Idee stärker sein können...

mens SAPS: Society against PlayStation Spokesman (Sprecher der Anti-PlayStation-Gesellschaft) den Verdacht äußerte, daß die PlayStation nicht nur unmoralisch, sondern definitiv gefährlich sei. Er unterstrich die verhängnisvolle Wirkung, die die PlayStation auf den Menschen hat: man verliert seinen Stolz und wird zur Marionette, man büßt seinen Charakter ein.

Marc Tiedermann aus Brooklyn, New York, produzierte die Werbespots. Er zeigte uneingeschränkte Begeisterung für das Projekt: "Das ganze 'Anti'-Verkaufskonzept ist in den USA sehr beliebt. Es ist der helle Wahnsinn. Ich glaube, die Kids werden es lieben, denn es spricht sie als intelligente Menschen mit Verstand an, statt ihnen zu erzählen, daß sie es kaufen sollen, weil es das coolste Ding ist. Sollen sie doch selbst rausfinden, ob's cool ist oder nicht."

Angefangen hatte Tiedermann mit der Produktion von Musikclips, unter anderem für PM Dawn und Prince. "Ich bin als Musikclip-Produzent mit Prince auf Tournee gegangen" meint er stolz. Außerdem bekennt er sich als Videospiel-Junkie und beschließt seinen Tag oft mit Abstechern in Arcade-Spielen. Aber die Aufnah-

men für den Sony Werbespot waren noch aufreibender und strapazierter als seine Nebenrolle im Geleit der Stars. "Wir hatten für unsere Dreharbeiten einen ganz strengen Zeitplan und mußten auch noch Tiere mit ins Programm nehmen" meint er mit kläglichem Lächeln, "und schließlich haben wir mit dem einzigen in ganz England verfügbaren Artisten-Schimpansen gearbeitet. Es gibt dort nur einen Schimpansen, der auch nur ungefähr darauf trainiert ist. Für SCE ist der Affe ein tolles Geschäft, aber wir sind nur ganz schwer an ihn ran gekommen, und er kostete uns ein Vermögen! Dabei hatte er recht wenig Erfahrung, aber letztendlich hat er ganz gut mitgearbeitet."

Zwar sind PlayStation Werbespots noch nicht ganz auf dem selben Niveau wie ein paar der ganz extravaganten Clips, aber dennoch sind sie sehr komplex und zeitaufwendig. "Eine der wirklich schwierigen Übungen ist es, ziemlich lange Sequenzen an einem Stück zu drehen", erklärt Tiedermann. "Wir haben Einstellungen, in denen wir tatsächlich mit einem LKW durch Mauern brechen und eine Wahnsinnsmenge an choreographischen Elementen mit einbauen müssen."

An einem bestimmten Punkt in der Passage haben wir 30 Kids, die rumlaufen und verschiedene Dinge tun müssen, dann taucht Dwight auf und zeigt das Produkt, und alles in einer einzigen Szeneneinstellung. All das richtig miteinander zu verbinden – das ist es, was so lange dauert."

Der Mann, um den es in den Werbespots geht, ist Robert Stanton, Darsteller bisher eher kleinerer Rollen, die jedoch allmählich größer werden. Er war mal Vater von Dennis und ist immer mal wieder in der US Fernsehserie Central Park West zu sehen; demnächst auch als Bagman des feisten, diplo-manischen Politikers in Demi Moores Striptease. Als humorloser SAPS-Agent ist er einfach umwerfend: mit ausdrucksloser Mine und einem Anzug, für den Robert Vaughn in UNCLE einen Mord begangen hätte. Sie werden Agent Dibley in der nächsten Zeit in den TV-Spots und in PSM noch öfters antreffen.

Ohne Zweifel ist eine riesige Anzeigenkampagne ausgezeichnet, um ein solches Produkt zu lancieren, aber um die frohe Botschaft wirklich hautnah unter die Leute zu bringen, gibt es einfach nichts besseres, als ihnen die Gelegenheit zu geben, mit eigenen Händen die Hardware zu testen. PlayStations sind über das ganze Land verteilt in allen größeren Einkaufszentren zu finden, und die allgegenwärtige Roadshow kreuzt in Urlaubs- und Feriengebieten oder bei öffentlichen Veranstaltungen mit den Produkten auf. SCE rechnet damit, daß im Verlauf des Werbefeldzuges ca. 150.000 Leute mit der Hardware gespielt haben.

Wenn man den ganzen Aufwand dieser Werbekampagne betrachtet, ist es nicht weiter erstaunlich, daß Sony bis März 96 allein in Großbritannien mit 175.000 verkauften Einheiten rechnete und bis September dieses Jahres europaweit eine Million Konsolen abgesetzt haben will. Auch sollen bis Ende 96 drei Spiele pro PlayStation verkauft werden – wenn Sie also vorhaben, nur zwei zu kaufen, bringen Sie Sonys Pläne ganz schön durcheinander.

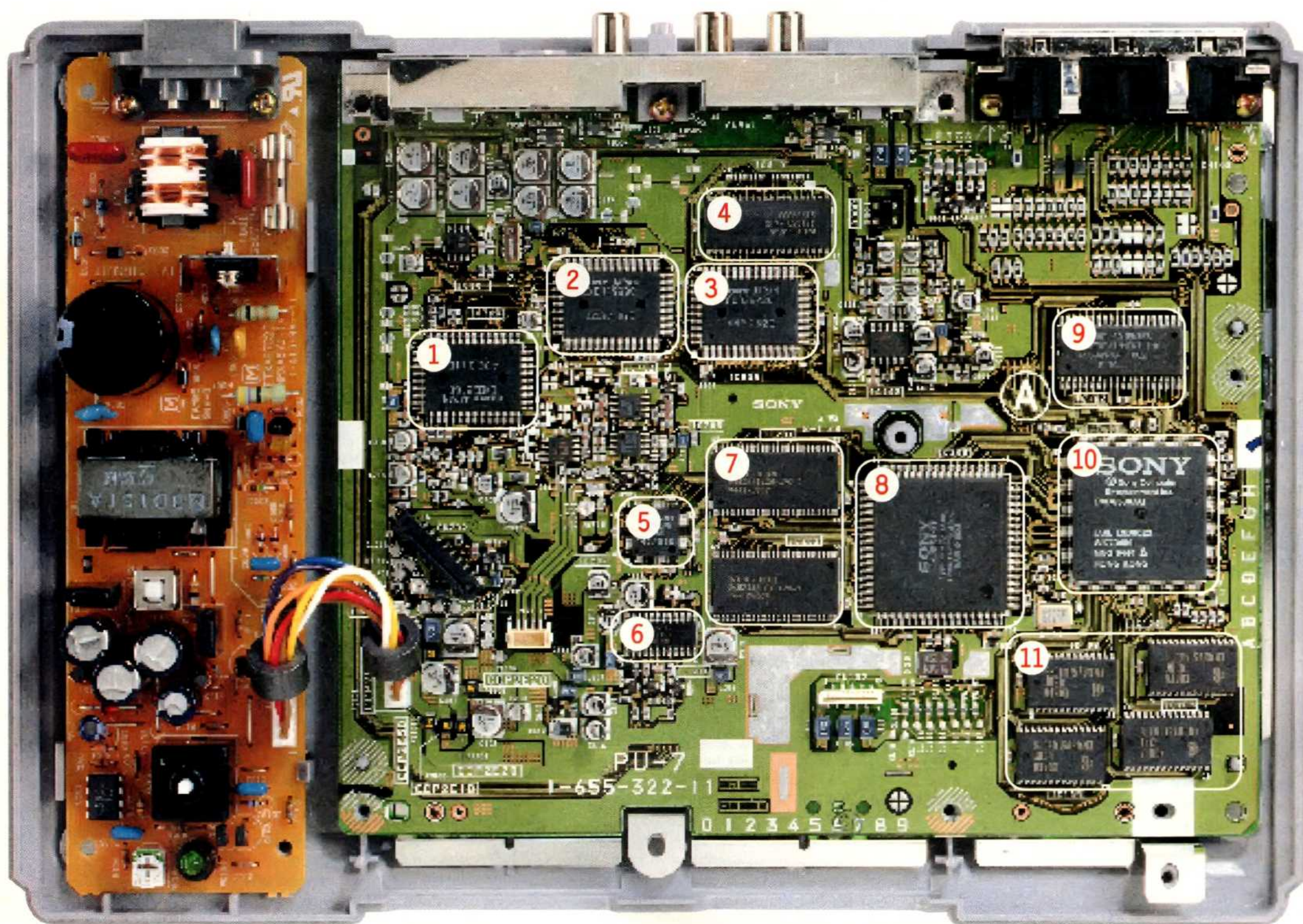
Äußerlich sieht die europäische Ausführung genauso aus wie die amerikanischen oder japanischen Geräte, nur die Joypads sind größer geworden, um sich den größeren Händen der Europäer anzupassen, und das Kabel ist gottseidank länger ausgefallen.

Bei einigen Spielen erscheinen am

Im Preis enthalten



Demo 1 – die PlayStation-Beipack-CD: Auf ihr sind eine Vielzahl eindrucksvoller Demosequenzen sowie Spieledemos von Total NBA '96, Toshinden und WhipEout enthalten.



Damit Sie nicht Ihre PlayStation auseinandernehmen müssen, zeigen wir Ihnen, was im Inneren geschieht:
(1) Verarbeitet die Signale der CD **(2)** Sortiert all die unterschiedlichen Impulse, die gleichzeitig von der CD kommen. **(3)** Erzeugt Sound-Effekte und Musik **(4)** 512 K Speicher für Sounddaten **(5)** Kümmt sich um die Sound-Signale **(6)** Sendet das Bild an den Monitor **(7)** Speichert Videobilder auf 1Mbyte RAM **(8)** Handhabt das, was auf dem Bildschirm erscheint **(9)** Kick-Starter für das System **(10)** Die CPU mit dem brillanten 3D-Graphik-Chip und Video-Playback-Hardware **(11)** Speichert die Spiel-Daten im 2Mb RAM.

oberen und unteren Bildschirmrand schwarze Balken. Derzeit unternimmt man große Anstrengungen, um PAL-spezifische Titel zu codieren, die über den ganzen Bildschirm gehen, aber die ersten Spiele waren noch umgeschriebene japanische Versionen und für NTSC Standard TV-Geräte gedacht, die ein Bild aus 525 horizontalen Linien aufbauen. Das europäische PAL-System (Phase Alternative Line) hat 625 Linien. Es muß also 50 Linien schwarzen Rand, dann 525 Linien Spiel und wieder 50 Linien Rand übersetzen. Dadurch entsteht ein etwas zusammengedrücktes 'Breitwandeffekt'-Bild. Die in Großbritannien codierten Spiele wie WipEout oder Destruction Derby begrenzen die Ränder auf ein Minimum, und erfreulicherweise sind die Geschwindigkeitsunterschiede unbedeutend.

Als Beipack findet sich bei der Konsole auch eine Demo-CD von Sony mit Spieleclips, mit denen man ausprobieren kann, was alles machbar ist: mit ein paar Sequenzen Videospielproben und einer

eindrucksvollen Demonstration, wie leistungsfähig die PlayStation ist. Es gibt drei spielbare Demos auf der CD: Total NBA, die realistische und detailgetreue Basketball-Simulation, Destruction Derby als Vertreter der Rennspiele und nicht zuletzt WipEout, das dynamische futuristische Actionspiel. Diashows stellen die phantastischen virtuellen Möglichkeiten von Tekken, Starblade a, Ridge Racer, Rapid Reload, Jumping Flash, Warhawk und Twisted Metal heraus.

Es ist zwar nichts Außergewöhnliches, aber auch diese Demo-CD hat eine vibrierende Lightshow als Musikbegleitung. Legen Sie einfach eine Ihrer Lieblings-CDs ein und genießen Sie den Schauer, der durch Ihren Körper läuft, wenn der Bildschirm den Rhythmus der Musik in pulsierende Lichteffekte umsetzt. Jetzt könnte man natürlich bössartigerweise spotten, daß diese Art von Feature unter Einfluß von – sagen wir mal – Alkohol besser zu ertragen sei, aber das könnte dann so interpretiert werden, als würden wir derar-

tige Aktivitäten gutheißen. Und nichts liegt uns ferner!

Das Beeindruckendste zum Schluß: wir haben noch zwei Highlights an Bildschirmanimation auf der Demo-CD. Die erste ist ein Manta-Rochen, der majestätisch in einem Fischeschwarm über den Bildschirm gleitet, und die zweite der schon fast legendäre T-Rex. Dieser Tyrannosaurus aus Jurassic Parc streicht mit seinem gefräßigen Riesenmaul herum, klappert mit den Zähnen, klimpert mit den Augen, grinst und bewegt den Kopf – alles in Echtzeit und auf Ihren Befehl. Wenn Sie Ihre Kumpels mit ihren 16-bit-Maschinen mal so richtig beeindrucken wollen, dann legen Sie doch mal diese Demo ein und beobachten Sie, wie sich deren Wangen vor Aufregung röten – oder vor Neid erblassen?

Von Anfang an

Seit rund fünf Jahren läuft das PlayStation-Projekt, und Sony hat in dieser Zeit hunderte von Millionen Dollars investiert: Für

Verbesserungen und um sicherzustellen, daß die Maschine ausgeklügelter, leistungsstärker, leichter zu programmieren und kostengünstiger ist als alle anderen. Es scheint, als wäre es ihnen gelungen. Zugegeben, wir sind ein offizielles PlayStation-Magazin, und deshalb sollten wir das wohl sagen. Aber wir waren in der Lage, alle anderen Spielekonsolen wirklich gründlich auszutesten, und die PlayStation ist einfach in jeder Hinsicht die eindrucksvollste Konsole, unter einem visuellen, akustischen und auch rein ästhetischen Blickwinkel betrachtet. Der erste Grundstein für Sonys Interesse an interaktiver 3D Graphik wurde schon 1983 gelegt, als man in der Produktentwicklung von System G involviert war – ein professionelles Echtzeit-3D-Graphik-System für Fernsehsender. Es war der Höhepunkt von mehreren verschiedenen Forschungsprojekten über Fernseh- und digitale Bildverarbeitung, und die ersten Resultate einer mehr als 20-jährigen Forschungsarbeit.

Mit System G bot sich zum allerersten Mal in der TV-Geschichte die Möglichkeit, graphische Darstellungen für Live-Sendungen in Echtzeit zu manipulieren. Ein wichtiger Aspekt, denn die bis dahin verfügbaren Systeme, wie beispielsweise Quantel, basierten auf aufgezeichneten Sequenzen, die, Bild für Bild animiert und dann wieder zusammengefügt, ausgesendet wurden.



Unser Held. Erfinder der PlayStation und Home-Cinema-Freak, Ken Kutaragi. Der Generaldirektor der japanischen R&D Abteilung, ist seit rund 20 Jahren bei Sony. Rechts daneben: Kutaragi mit seinem "Baby" – der superstarken Hauptplatine der PlayStation.

Und noch'n Bild der "coolsten Konsole im ganzen Land" daneben der "Negacon". Das Analog-Joypad von Namco eignet sich besonders gut für Rennspiele wie "Ridge Racer" oder "F1".



GameActivity 1/2 1c							
Deutschland		Österreich		Schweiz			
Mo-So 11-21 Uhr		Mo-So 11-21 Uhr		St. Gallen			
Non Stop		0664-336 71 71		079 - 406 85 45			
0172-373 51 51				CD-ROM'S			
GAME ACTIVITY							
Game Activity • Now on Internet • www.bitcom.ch/game-activity/							
PlayStation-Universal-Umbau 129,- DM (1199 öS)							
PlayStation NTSC	DM	sFr.	öS	Sega Saturn NTSC	DM	sFr.	öS
Tekken 2	136,90	99,-	989,-	Nights	119,90	89,-	899,-
K1-(Kickboxen)	136,90	99,-	989,-	Alien Trilogy	119,90	89,-	899,-
Tobal No. 1	136,90	99,-	989,-	Samurai Shodown 3	119,90	89,-	899,-
Overblood	136,90	99,-	989,-	Fatal Fury 3	136,90	99,-	989,-
Project Overkill	109,90	89,-	899,-	usw... RUFT AN!!			
Samurai Shodown 3	136,90	99,-	989,-				
Rock'n'Roll Racing	109,90	89,-	899,-				
Olympic Games	136,90	99,-	989,-				
PlayStation PAL							
Resident Evil	87,-	76,-	680,-				
X-Men	87,-	76,-	680,-				
Skeleton Warriors	87,-	76,-	680,-				
usw... RUFT AN!!							
PlayStation PAL	399,-	339,-	2990,-				
incl. 1 Pad, 1 Demo-CD							
Die Importprodukte sind Wechselkursabhängig! NEU - Auch Computer CD-ROM's ! Händleranfragen erwünscht !							

Endlich !

NINTENDO 64 zum Tiefstpreis!

Super Mario 64 & Pilot Wings 64

110,4%
Seite 1

Von der Konzeption zur fertigen Konsole...



Die Zeichnungen auf dem Außenrand dieser Seite zeigen bisher unveröffentlichte Originalskizzen des Sony Corporation Design Centre. Man sieht die unterschiedlichen Entwicklungsschritte bis hin zu der eleganten endgültigen Form. Das Foto rechts zeigt alle Versuchs-Joypads, die gebaut wurden, bis man mit der endgültigen Version absolut zufrieden war. Die Abbildungen in der Mitte zeigen die derzeitige Palette aller Add-ons (im Uhrzeigersinn von oben links = Zusatz-Joypad, Negcon, Memory Card, Scart-Kabel, Maus, Verbindungskabel und Standard-RF-Kabel).

Einer der wesentlichsten Impulsgeber und allgemein anerkannter Vater der PlayStation ist Ken Kutaragi – Elektronik-Guru und, wie er sich selbst bezeichnet, fanatischer Anhänger von Home-Entertainment. Der freundliche Generaldirektor der R&D Abteilung von SCE Japan ist schon seit 20 Jahren bei Sony und war an der Konzeption und der Entwicklung zahlreicher Komponenten, die sich unter der kühlen grauen Oberfläche der PlayStation verbergen, maßgeblich beteiligt. 1985 stieß Kutaragi in den Forschungs-Labors von Sony Corporation zu dem System G Projekt-Team.

Als das System G Projekt fast abgeschlossen war, stellten Kutaragi und sein Team Überlegungen an, wie diese Technologie wohl zu einer neuen Anwendung ausgebaut werden könnte. Bald schon konzentrierten sich ihr Interesse und ihre Phantasie auf eine Spiele-Konsole mit verbesserter 3D-Graphik. "Die ursprüngliche Idee war ein Synthesizer für Graphiken", meint er, "etwas, das eine Grundgraphik nimmt und dann schnell und komfortabel verschiedene Effekte hinzufügt. Ich wollte eine Maschine entwickeln, mit der es problemlos möglich ist, ausgeklügelte Effekte herzustellen. Das ist uns gelungen.

Nach mehreren Jahren der Planung und Vorarbeit begann 1990 die gezielte Arbeit an dem PlayStation Projekt – damals verdoppelte sich das Team, die Mitarbeiterzahl stieg auf zehn, vornehmlich

durch Hinzuziehen von engagierten Chip-Konstrukteuren und Hardware-Profis. Als die Hardware 1993 fertig entwickelt war, bestand das Team aus rund 50 Leuten. Ende 1993 war das Produkt technisch ausgereift, und im Laufe des Jahres 1994 wurden Hardwaredesign und Produktionsablauf auf den Punkt gebracht.

Der Preis zählt

"Unser Ziel war es, ein leistungsfähiges, kostengünstiges Videospiel-System zu entwickeln, für das das Spieleschreiben leicht von der Hand geht" sagt Kutaragi-san. "Wir wollten viele Softwarefirmen dazu bringen, Spiele für uns zu programmieren, deshalb mußten wir ein sehr kleines und sehr ausgefeiltes Betriebssystem entwickeln, und auch Software-Bibliotheken zur Unterstützung der Programmierer erstellen. Dadurch konnten diese schneller und einfacher Spiele entwickeln, d.h. in kürzerer Zeit qualitätsstärkere Spiele kreieren. Diese drei Anforderungen waren letztendlich in der Ausführung die schwierigsten."

Ein ganz wesentlicher Faktor im Herstellungsprozeß ist die Tatsache, daß die Konsole zu einem niedrigen Preis hergestellt werden sollte. Ein Gerät mit phantastischer Spitzenleistung zu produzieren, ist kein Zauberwerk, das kann fast jeder. Es aber mit einem Preisschildchen, das

auch wirklich jeden positiv überrascht, auf den Markt zu bringen, das ist der eigentliche Trick. Und die Massenfabrikation ist eine echte Spezialität von Sony: die Entwicklung von Chips, die halbwegs billig in der Herstellung und höchst zuverlässig im Gebrauch sind, ist eine Wissenschaft für sich. Natürlich war es ein großer Vorteil für Sony, daß die schwierige Frage der Chipentwicklung intern gelöst werden konnte. Die meisten Chips wurden von Sony-Technikern entwickelt; nur einige – wie z.B. die R3000 RISC CPU – wurden eingekauft.

Nachdem die Hardware technisch ausgereift war, war das Sony Corporate Design Center an der Reihe, das Outfit der PlayStation zu entwerfen. (siehe S. 24).

Über 450 Lizenznehmer stehen derzeit unter Vertrag, um PlayStation-Spiele zu schreiben. Aber wie bei allen Konsolen braucht es einfach etwas Zeit, um aus der Hardware das Beste rauszuholen, darüber sind sich Kutaragi und sein Team im Klaren. "Wir lassen weiterhin von unseren Softwareentwicklern neue Bibliotheken schreiben, um die Hardware noch besser zu nutzen und noch phantastischere Möglichkeiten einzubauen. Wir entwickeln auch Bibliotheken, die die Hardware weiter pushen, als man das bisher je gesehen hat. Und wer weiß, wo es mit einem derart hochentwickelten System noch hingehet?"

pat



Phil Harrison, Pressesprecher bei SCE. Phil bekam den PSMP-"Top Fella"-Preis, als er sein nagelneues Auto um einen Baum gewickelt - und überlebt - hat.

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

PlayStation	389,95	NBA Live '96	89,95	Williams Arcade Greatest	69,95
Actua Golf	dt 99,95	Need for Speed	dt 89,95	Wing Commander III	dt 89,95
adidas Power Soccer	dt 99,95	NFL Game Day	dt 99,95	Worms	dt 99,95
Alien Trilogy	dt 89,95	NHL Face Off	dt 89,95	WWF Wrestlemania	dt 49,95
Alone in the Dark	dt 89,95	Olympic Games*	dt 79,95	X-Men*	dt 79,95
Blazing Dragons*	dt 59,95	Panzer General	da 99,95	RGB Kabel	dt 39,95
Bust a Move 2*	dt 99,95	Philosoma	dt 79,95	Game Buster	dt 89,95
Chessmaster	dt 89,95	Poed*	da 79,95		
Chronicles of Sword*	dt 89,95	Powerplay Hockey*	dt 89,95		
Cyberia	dt 89,95	Pro Pinball	dt 89,95		
D	da 89,95	Primal Rage	dt 89,95		
Darkstalkers*	da 89,95	ran Soccer (kompl.deutsch)	dt 59,95		
Defcon 5	dt 89,95		89,95		
Descent	dt 79,95	Return Fire*	dt 99,95		
Destruction Derby	dt 89,95	Resident Evil	dt 84,95		
Discworld (kompl. deutsch)	dt 89,95	Road Rash	dt 89,95		
Earthworm Jim 2	dt 89,95	Shell Shock	dt 89,95		
Fade to Black	dt 59,95	Shockwave Assault	dt 89,95		
FIFA Soccer '96	dt 99,95	Slam 'N Jam	da 79,95		
FIA Formel 1*	dt 89,95	Space Hulk	da 89,95		
Gunship 2000	da 89,95	Streetfighter alpha	dt 99,95		
Impact Racing*	dt 49,95	Streetfighter Wars*	dt 79,95		
Jupiter Strike	dt 79,95	Syndicate Wars*	dt 89,95		
Krazy Iwan	dt 84,95	Theme Park	dt 89,95		
Lemmings 3D	dt 99,95	Tilt*	dt 89,95		
Magic Carpet	dt 89,95	Tohshinden 2	dt 84,95		
Mickey Mouse	dt 99,95	Total NBA	da 99,95		
NBA In the Zone	dt 49,95	Track & Field	dt 99,95		
NBA Jam T.E.		True Pinball	dt 79,95		
		Twisted Metal	dt 79,95		
		View Point	da 89,95		
		Virtual Golf	dt 59,95		
		Warhawk			

Resident Evil
99,95*

Saturn 444,-

Super Nintendo

Chrono Trigger
149,95

Donald in Maui Mallard*
129,95

Mario RPG
139,95

Theme Park
89,95

Ridge Racer
99,95

Lenkrad für Playstation
159,95

030-627 09 154

Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

In der Spielebranche wimmelt es geradezu von Fachausdrücken. So ist auch die Redaktion des PlayStation-Magazins nicht davor gefeit, hier und da einen (einfach unheimlich professionell klingenden) „neudeutschen“ Ausdruck oder die eine oder andere Abkürzung (aus Platzgründen) zu verwenden. Damit Sie nicht nur „Bahnhof“ verstehen, hier ein kleiner Exkurs in Sachen Szene-Slang.

von Michael Schmithäuser

3D-Grafik

Von echter 3D-Grafik spricht man, wenn sich eine virtuelle Kamera sozusagen frei um den Ort des Geschehens bewegen kann (Tekken, Toshinden), oder wenn der Spieler die Umgebung aus der Ich-Perspektive sieht und völlige Bewegungsfreiheit genießt (z.B. Alien Trilogy, Descent).

Animation

Die fließende Bewegung eines Spielobjektes, das aus mehreren Einzelbildern in verschiedenen Bewegungsstufen zusammengesetzt ist. Je mehr Einzelbilder für eine Aktion - wie z.B. den Sprung eines Männchens - verwendet werden, desto weicher und realitätsnäher wirkt die Bewegung.

Arcade

Dieser Begriff steht eigentlich für eine Spielhalle, doch auch alle "spielhallenmäßigen" Titel werden als "Arcade-Games" bezeichnet. Klassiker wie "Galaga", "Pac Man" (Namco Museum) oder "Galaxians" stellen die Urväter aller Arcade-Spiele dar. Arcade-Games zeichnen sich meist durch kurze Spieldauer und eine actionorientierte Handlung aus. Das Gegenteil zu Arcade-Games sind alle Arten von Simulations-Spielen.

Beat-'em-up

Prügel- oder Kampfsportspiel, in dem es primär darum geht, den Gegner mit Faustschlägen, Fußtritten und abenteuerlichen Spezial-Aktionen zu Boden zu bringen. Meist von fernöstlichen Fantasiegestalten (Tekken, Toshinden) oder rauen Schlägertypen (Street Fighter) inspiriert.

Dolby Surround

Mit mindestens fünf Lautsprechern ausgestattetes Sound-System, das ein räumliches Sound- und Musikerlebnis vermittelt.

Full-Motion-Video (FMV)

Die meisten Intros und interaktiven Spielfilme machen Gebrauch von der FMV-Technologie. Dabei handelt



es sich um ins digitale Format übertragene Videosequenzen. Das können sowohl Computeranimationen als auch Real-Filme sein.

Intro

Der Vorspann eines Spiels. Hier zeigen die Grafiker mittels gerenderten Filmsequenzen, was sie draufhaben. Die Intro-Grafik übertrifft die eigentliche Spielgrafik in der Regel um Faktor 10 und mehr.

Joypad

Steuerelement für Spielkonsolen. Ausgerüstet mit einem Steuerkreuz für die Richtungswahl und acht Drucktasten (salopp »Feuerknöpfe« genannt) für verschiedene Aktionen wie Hüpfen, Schießen, etc.



Joystick

Steuerelement für Spielkonsolen, verwendet im Gegensatz zum Joypad statt einem Steuerkreuz einen Steuerknüppel für die Richtungswahl.

Jump and Run

Die Genre-Bezeichnung sagt alles: Jump and Run heißt »Hüpfen und Laufen«. Und damit ist man in einem solchen Spiel die meiste Zeit beschäftigt. Das Geschehen spielt sich meist in einem mehrere Bildschirme großen, von links nach rechts zu durchwandernden Areal ab. Extras sorgen für Abwechslung, fiese Gegner machen der Spielfigur das Leben schwer.

Parallax-Scrolling

Verleiht einer eigentlich "flachen" Spielwelt einen dreidimensionalen Touch, indem weiter vorne angeordnete Objekte beim Scrolling schneller bewegt werden als weiter hinten liegende. Parallax-Scrolling beginnt bei zwei oder drei Ebenen und läßt sich prinzipiell bis auf unendlich viele Ebenen ausdehnen, so daß die Raumwirkung perfekt simuliert wird.

PSX

Gängige Abkürzung für die Sony PlayStation

Rendern

Die faszinierenden Intro-Sequenzen von PlayStation-Spielen werden meist in leistungsstarken Grafik-Computern mit speziellen 3D-Programmen vorberechnet. Diesen Prozess nennt man Rendering, man spricht von "gerendeter Grafik".

Scrolling

Als Scrolling bezeichnet man das Bewegen der Spielgrafik über den Bildschirm. Besonders bei Shoot-em-ups und Jump and Runs wird diese Technik verwendet, da immer nur ein Ausschnitt einer großen Spielwelt auf dem Bildschirm zu sehen ist. Man unterscheidet zwischen horizontalem, vertikalem und diagonalem Scrolling.

Shoot-'em-up

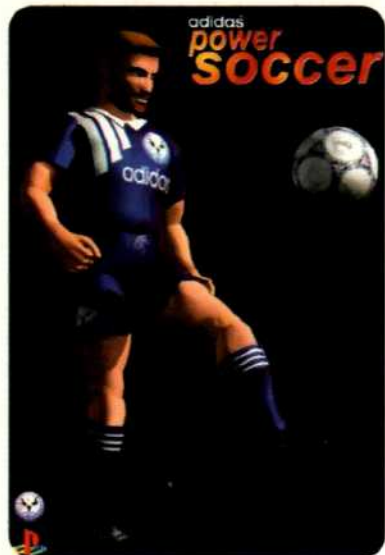
Klassisches Ballerspiel, meist im Weltraum angesiedelt. Ein kleines Raumschiff bekämpft in einem horizontal oder vertikal scrollenden Bildschirm Horden von Angreifern. Zu Anfang wird meist mit einfachen Laserstrahlen geschossen, im späteren Spielverlauf kommen wirkungsvollere Extrawaffen zum Einsatz.

Simulation

Simulationen bemühen sich um eine möglichst realistische Wiedergabe eines bestimmten Ereignisses. Das können sowohl Sport-Events (FIFA Soccer, Total NBA) als auch militärische Auseinandersetzungen (Enemy Unknown, Panzer General) oder wirtschaftliche Vorgänge (Theme Park) sein. Simulationen erfordern einigen Lernaufwand und nehmen meist viel Zeit in Anspruch.

Sound

Der Sammelbegriff "Sound" vereint alle akustischen Elemente eines Spiels, also Musik, Geräusche und Sprache. Meistens werden für Spiele eigene Musikstücke (Soundtracks) komponiert. pat



Das grandiose Dutzend

Hier sind sie – die Spiele, die in keiner gut sortierten PlayStation-Sammlung fehlen dürfen. Zwölf zeitlose Evergreens, die Standards gesetzt haben und auch noch nach Monaten grenzenlosen Spielspaß versprechen. Von Michael Schmithäuser



Wipeout

Psygnosis verlegt den Formel-1-Zirkus in die ferne Zukunft. Blitzschnelle Gleiter fegen mit irrwitziger Geschwindigkeit durch acht knifflige Parours. Die Steuerung der fliegenden Rennsportgeräte ist komplex, aber effektiv. Wenn Sie einmal den Bogen raushaben, dürfen Sie mit rasender Geschwindigkeit um 90-Grad-Kurven fegen und allen Gegnern die Rücklichter zeigen. Und will sich ein besonders hartnäckiger Konkurrent einfach nicht überholen lassen, helfen Schwerkräftfeld oder Zielsuchrakete. Die rasante Grafik läßt Sie binnen Sekunden in

einen echten Geschwindigkeitsrausch verfallen – die treibenden Techno-Rhythmen tun ihr übriges dazu. Ein Muß für alle Hochgeschwindigkeits-Fanatiker.

Genre: Rennspiel/Action

Highlights: Rasante Grafik & cooler Techno-Sound

Nebenwirkungen: Geschwindigkeitsrausch & Magenkrämpfe



Ridge Racer

Mit 250 Sachen durch die Stadt – diesen Traum eines jeden Hobby-Rennfahrers erfüllt Namco mit dem furiosen Rennspiel Ridge Racer. Es wird zwar nur eine einzige Strecke in zwei Variationen geboten, doch Langeweile kommt bestimmt nicht auf. Dafür sorgen schon die knallharten Gegner und der hinterlistige Streckenverlauf. Das Fahrverhalten des eigenen Flitzers glänzt durch hohen Realismus – so können Sie mit dem nötigen Geschick im »Gasfinger« Ihren Boliden gekonnt um enge Kurven

schlittern lassen. Bis es jedoch soweit ist, stehen einige Übungsfahrten in grafisch perfekter Umgebung mit motivierender Techno-Beschallung an.

Genre: Rennspiel

Highlights: Realistisches Fahrverhalten und anspruchsvolle Gegner

Nebenwirkungen: Bußgeldbescheid wegen zu schnellen Fahrens nach Ridge-Racer-Genuß



Magic Carpet

Bullfrogs Fliegender-Teppich-Simulator beeindruckt neben seiner gelungenen 3D-Grafik durch ein ausgeklügeltes Spielkonzept. Sie schlüpfen in die Rolle eines Zauberers, der sich mit bis zu drei Kollegen um die raren Mana-Vorkommen in den abwechslungsreichen Levels balgt. Dieses Mana erscheint in Form von bunten Kugeln, die es mit Hilfe von Heißluftballonen einzusammeln gilt. Unter Verwendung der darin enthaltenen Zauberkraft bauen und er-

weitern Sie – wie die anderen Zauberer auch – ein mächtiges Schloß. Erreicht dieses seine maximale Größe, steht der Weg in das nächste Level offen. Neben den Magiern machen Ihnen zahllose Monster das Leben schwer, doch Sie haben ja einige spektakuläre Zaubersprüche in der Hinterhand...

Genre: Action/Strategie

Highlights: Schnelle 3D-Grafik und tolles Gameplay

Nebenwirkungen: Kopfschmerzen durch x-maliges Ausprobieren von neuen Strategien in ein und demselben Level

Alien Trilogy

Schlüpfen Sie in die Haut von Commander Ripley – dank der Filmrechte an der erfolgreichen Alien-Trilogie hat Acclaim aus Versatzstücken der Originalfilme ein atmosphärisch dichtes 3D-Ballerspiel zusammengebastelt. In dieser hervorragenden Alternative zum mittlerweile indizierten DOOM tasten Sie sich durch spärlich beleuchtete Gänge, erforschen Geheimgänge und machen unangenehme Bekanntschaft mit immer wieder aus dem Hinterhalt auftauchenden Aliens. Verschiedene Waffensysteme helfen Ihnen beim Niedermachen der außerirdischen Brut. Mit blindem Ballern kommen Sie allerdings nicht an's Ziel; viele Levels verlangen einiges an strategischer Vorausplanung. Die düstere, unheimliche Grafik und der beängstigende Hintergrund-Sound machen Alien Trilogy zu einem nervenaufreibenden 3D-Spektakel. Nichts für schwache Nerven.



Genre: 3D-Action

Highlights: Stimmungsvolle Kino-Atmosphäre und klasse Sound

Nebenwirkungen: Beklemmende Angstgefühle in dunkeln Räumen, dauerhafte Schlaflosigkeit

Descent

Mit Descent hat Interplay das bislang komplexeste 3D-Spiel für die PlayStation auf die Beine gestellt. Mit Ihrem Mini-Raumschiff durchforschen Sie ein verwinkeltes Minensystem nach dem anderen, um Geiseln zu befreien, Gegner zu pulverisieren und letztlich den Hauptreaktor zu zerstören. Nach diesem finalen Schuß bleiben Ihnen magere 40 Sekunden, um wieder zum Ausgang zu finden – Hektik pur.

Da sich das Raumschiff völlig frei um alle Achsen drehen kann und die Tunnelsysteme sehr komplex sind, erfordert die Steuerung all Ihre Konzentration. Hinzu kommen unangenehme Schwindelgefühle beim schnellen Durchfliegen der Minen. Ein echter 3D-Knüller, der perfekt die Waage zwischen Action und Strategie hält.



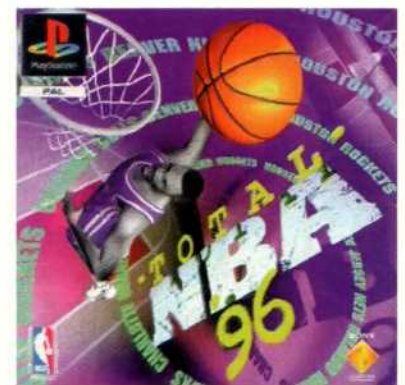
Genre: 3D-Action/Strategie

Highlights: Konsequente Ausnutzung der 3D-Steuerung, rasante Grafik, Zweispieler-Option per Linkkabel.

Nebenwirkungen: Klaustrophobische Anfälle und Schwindelgefühle

Total NBA

Der Preis für die realistischste Präsentation in einem Sportspiel gebührt ohne Frage der Basketball-Simulation Total NBA von Sony. Die butterweich animierten, großen Spielfiguren spiegeln sich im Parkettboden, das Publikum wogt begeistert bei jedem 3-Punkte-Wurf mit, das Scrolling und die Kameraschwenks vermitteln den Eindruck einer Fernsehübertragung. Hinzu kommt die geniale Sounduntermalung mit Lautsprecherdurchsagen, Publikums-Anfeuerungen und sogar dem Quietschen der Schuhsohlen. Spieltechnisch ist alles geboten, vom gezielten Paß über unfaire Stoßaktionen bis hin zum medienwirksamen Slam-Dunk. Die echten Spieler- und Team-Namen sind das Sahnehäubchen in Sachen Realitätsfaktor.



Genre: Sportsimulation

Highlights: Superbe Animation & realistischer Sound

Nebenwirkungen: Rhythmische Dribbelbewegungen der rechten Hand

Die besten PlayStation-Spiele



Wing Commander III

Ist es ein Film oder ist es ein Spiel? Wenn die Protagonisten dieses interaktiven Spielfilms die Handlung mit ihren Dialogen vorantreiben, wähnt man sich direkt ins Kino versetzt. Der dritte Teil der erfolgreichen PC-Serie „Wing Commander“ setzt auch auf der PlayStation Maßstäbe. Sie als Spieler schlüpfen in die Rolle des Raumjägerpiloten Blair, der auf einem großen Kampfkreuzer der irdischen Allianz seinen Dienst verrichtet. Die Menschheit wird von der katzenartigen Rasse „Kilrathi“ bedroht, und Sie sind mitten drin im alles entscheidenden Schlachtgetümmel. Natürlich darf auch gespielt werden – in vor Waffen strotzenden Raumjägern düsen Sie durchs dreidimensionale All und schicken gegnerische Katzenpiloten ins Jenseits.

Genre: Interaktiver Film / 3D-Ballerei

Highlights: Hollywoodreife Filmsequenzen & spannende Story
Nebenwirkungen: Plötzlich auftretende Katzenallergie



FIFA Soccer 96

Bei den Fußball-Simulationen kämpfen bereits vier Konkurrenten um den Thron der Referenz. Electronic Arts hat die Trumpfkarte im Ärmel: FIFA Soccer 96 kann als einziges PlayStation-Spiel mit den echten Teams inklusive der Spielernamen aufwarten. Die Grafik ist zwar eher zweckmäßig, doch das erfrischend realistische Gameplay läßt diesen kleinen Makel schnell vergessen. Traumpässe, Flankenangriffe, Standardsituationen, Fallrückzieher, Kopfball-Tore – FIFA Soccer vereint all diese Kickertricks zu einem faszinierenden, actionorientierten Fußballfest. Hinzu kommt eine wirklich beeindruckende Soundkulisse mit tobendem Publikum und treffenden Kommentaren in Dolby Surround.

Genre: Sportsimulation

Highlights: Gelungene Steuerung, fast alle wichtigen Fußball-Teams der Welt mit Originalnamen vertreten
Nebenwirkungen: Unkontrollierte, lautstarke „Klinsi!“-Ausrufe



Worms

Was gibt es schöneres als Schadenfreude – diesen Umstand macht sich Worms von „Team 17“ zu Nutze und lädt ein zur fröhlichen Mehrspieler-Schlacht. Auf einer zufällig generierten Insel werden Teams von maximal vier menschlichen Mitspielern ausgesetzt. Diese niedlich aussehenden Würmer sind in Wahrheit knallharte Kampfmaschinen, die mit Bazookas ebenso gut umgehen können wie mit Splittergranaten, Uzis und Dynamitstangen. Die Aufgabe der Spieler ist nun, unter Einsatz all dieser Waffensysteme das jeweilige andere Team

zu schwächen und letztendlich von der Bildfläche zu tilgen. Worms bietet mit Abstand die unterhaltsamste Mehrspieler-Action – wenn sich ein paar PlayStation-Fans zusammenfinden, ist stundenlanger Spielspaß garantiert.

Genre: Mehrspieler-Strategie

Highlights: Niedliche Grafik, viele Waffensysteme
Nebenwirkungen: Grenzenlose Schadenfreude (erfolgreicher Angreifer) und animalische Wutausbrüche (Angegriffener)

Battle Arena Toshinden

Auch im Kampfsport-Bereich kloppen sich mehrere Titel um den ersten Platz. Battle Arena Toshinden beeindruckt mit der schönsten Präsentation, den interessantesten Charakteren und der spektakulärsten 3D-Grafik. In den optisch attraktiven Arenen bekriegen sich sechs Männer und zwei Frauen bis aufs Blut – mit Handkantenschlägen, Luftsprüngen und einer Reihe von interessanten Spezialaktionen. Schwerer verschleudern Lichtblitze, Stöcke verwandeln sich in tödlich rotierende Propeller und Peitschen schwächen den Gegner mit elektrischen Schlägen. Die Steuerung ist eingängig, neben zahlreichen Angriffsvarianten gibt es auch eine ganze Reihe von Ausweich- und Blockaktionen. Nur für die Spezialattacken bedarf es einiger Übung mit dem Joypad.



Genre: Kampfsport-Action

Highlights: Tolle 3D-Grafik, viele Spezialattacken
Nebenwirkungen: Steigende Rauflust und unartikulierte Schreie

Theme Park

Im Bereich »Planen & Bauen« gibt es auf der PlayStation leider noch nicht sehr viel Auswahl. Bullfrogs Theme Park legt jetzt die Konvertierung einer der erfolgreichsten PC-Simulationen vor. Ihre Aufgabe ist der Aufbau und die Verwaltung von Vergnügungsparks à la »Disneyworld«. Dazu stehen Ihnen diverse Erlebnis-Attraktionen, Imbißbuden und Ladengeschäfte zur Verfügung. Wege müssen gebaut werden, Absperrungen vermeiden Besucherstaus, und emsige Angestellte sorgen für einen reibungslosen Tagesablauf. Jeder Gast denkt sich seinen Teil über die Qualität Ihres Parks und teilt es Ihnen auch per Sprechblase mit. Die Erfüllung der Besucherwünsche erfordert in Verbindung mit den logistischen Geschäften und den ständigen Bauvorhaben Ihre ganze Konzentration. Toll: Sie können Ihren Park auch selbst besuchen und ihn in einer 3D-Ansicht durchwandern.

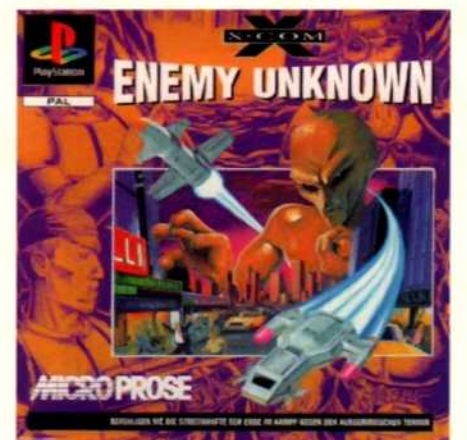


Genre: Simulation

Highlights: Zahllose Regulierungsoptionen, nette 3D-Spaziergänge
Nebenwirkungen: Ständiges Herumnörgeln an der miserablen Organisation von „Euro Disney“

Enemy Unknown

Ufos greifen die Erde an! Doch diesmal müssen Sie nicht wie wild drauf los ballern, sondern die Aliens mit Strategie und Köpfchen vertreiben. Sie avancieren zum Kommandeur der weltweit operierenden Abwehrtruppe »X-COM« und dirigieren Raumschiffe, Kampfeinheiten und wissenschaftliche Teams. Wann immer ein UFO in der Nähe eines Ballungszentrums ausgemacht wird, schicken Sie eine Eliteeinheit zum Ort des Geschehens. In einer isometrischen 3D-Ansicht befehligen Sie die einzelnen Mitglieder des Einsatzkommandos und versuchen so, die außerirdischen Bösewichte dingfest zu machen. Fällt ein UFO in Ihre Hände, wird es sogleich von Wissenschaftlern zerlegt, um die daraus gewonnenen Erkenntnisse in eigene Waffensysteme einfließen zu lassen. Immer neue taktische Herausforderungen und die ständige Verbesserung der eigenen Technologie fesseln den Spieler nächtelang an den Bildschirm.



Genre: Taktik

Highlights: Anspruchsvolle Missionen, eingängige Steuerung
Nebenwirkungen: Ständiges Absuchen des Firmaments nach verdächtigen Lichtspiegelungen

Anschluß gesucht

Die **PlayStation-Konsole** ist ein kontaktfreudiger **Geselle**. Nicht weniger als **zehn verfügbare**

Hardware-Erweiterungen sorgen für mehr **Spielkomfort**, **bessere Darstellungsqualität** und **spannende Mehrspieler-Action**. Von Michael Schmithäuser



legt jeder Spielstand einen Block, und auch die Daten von Spieleinstellungen nehmen jeweils einen in Beschlag. Da es sich bei den Memory Cards um sogenannte »nichtflüchtige« Speicherelemente handelt, bleiben die gespeicherten Daten auch nach der Entnahme der Karte erhalten. Eine Memory Card kostet rund 50 Mark und wird in einer praktischen Hülle mit selbstklebenden Etiketten zum Beschriften geliefert.

Memory Card

Definitiv die wichtigste Komponente im Peripherie-Reigen. Zwei Slots an der Vorderseite der PlayStation nehmen die praktischen Speicherkarten auf. Nahezu alle Softwaretitel nutzen Memory Cards, um Spielstände und Grundeinstellungen abzulegen. Auf jeder Karte finden 15 Informationsblöcke Platz. Im Durchschnitt be-

Specialized asciiPad

Ein echter Daumenschoner präsentiert sich mit dem Specialized asciiPad. Alle acht Feuerknöpfe lassen sich auf automatisches Dauerfeuer umschalten. Darüber hinaus bietet das Alternativpad auch noch einen Zeitlupen-Modus, der jedes Spiel in besonders hektischen Phasen auf Knopfdruck verlangsamt. Dank des rundlichen Designs und der deutlich größeren R- und L-Tasten verzeichnet das ca. 70 Mark teure asciiPad einen leichten Ergonomie-Bonus gegenüber dem Standard-Controller.



Specialized JoyStick

Für echte Spielhallen-Atmosphäre sorgt der robuste Specialized JoyStick zum Preis von knapp 120 Mark. Dank Mikroschalter-Bestückung hält der griffige Joystick auch den härtesten Action-Bewährungsproben stand. Die großen Feuer Tasten lassen sich auf stufenlos regulierbares Dauerfeuer umschalten. Mit der »Auto-Funktion« feuert der Specialized JoyStick gar völlig ohne Ihr Zutun. Wie das asciiPad verfügt auch der Joystick über eine Zeitlupenfunktion zum Abbremsen des Spielflusses in brenzigen Situationen.



Controller

Leider liegt der PlayStation in der Grundausstattung lediglich ein Joypad bei. Um in den Genuß von spannenden Duellen mit einem menschlichen Gegner zu kommen, bedarf es eines zweiten Controllers. Dieses Steuerelement kostet knapp 60 Mark und ist identisch mit dem qualitativ hochwertigen Standard-Joypad. Besonders Sport- und Kampfspiele bieten Modi für das simultane Spiel auf einem Bildschirm an. Achten Sie hierbei beim Softwarekauf auf das Icon »1 or 2 Players«.



ders Sport- und Kampfspiele bieten Modi für das simultane Spiel auf einem Bildschirm an. Achten Sie hierbei beim Softwarekauf auf das Icon »1 or 2 Players«.



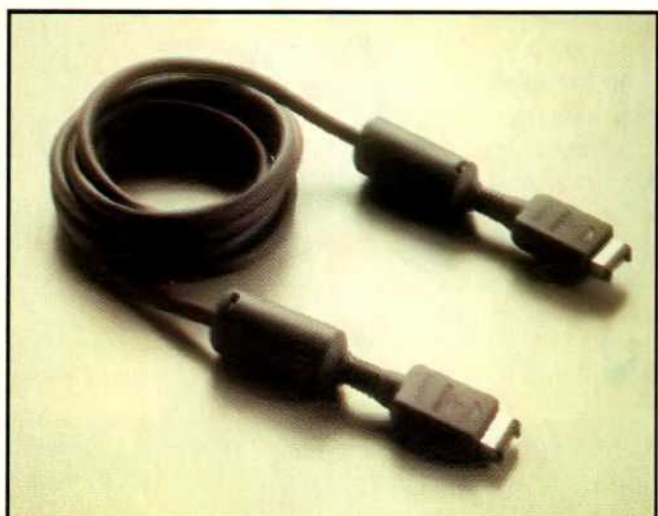
Mouse

Manche Strategie- und Tüftel-spiele wie 3D-Lemmings oder Theme Park lassen sich mit Joypad oder -Stick nur leidlich exakt steuern. Hier springt die PlayStation-Maus in die Bresche. Dank pixelge-nauer Kontrolle mit Rollkugel und zwei Drucktasten ma-chen weniger hektische Spiele gleich doppelt so viel Spaß. Angesichts der zu er-wartenden Taktik-, Strategie- und Rollenspiel-Welle könnte

sich die Anschaffung der rund 60 Mark teuren Sony-Maus bereits heute lohnen.

Euro Scart Kabel

Die Bildqualität der PlaySta-tion läßt sich steigern, wenn Sie statt des Standard-Vi-deoeingangs den an nahezu allen TV-Geräten vorhande-nen RGB-Scart-Anschluß ver-wenden. Dann werden die Farbanteile und das Synch-ronisationssignal getrennt über geschirmte Leitungen über-tragen, was sattere Far-ben und ein schärferes Bild zur Folge hat. Das PlayStation-Kabel kostet im Fach-handel knapp 80 Mark.



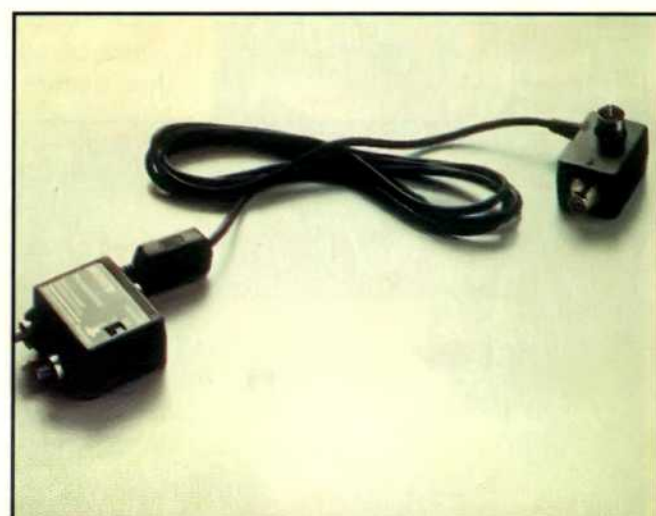
Link-Kabel

Zwei PlayStations, zwei Bild-schirme und zwei Spieler – diese höchste Form des Wett-streits ermöglicht das Link-System der Sony-Konsole. Mit dem ca. 50 Mark teuren Link-Kabel verbinden Sie zwei PlayStations zwecks Da-tenaustausch miteinander. Der Aufbau einer solchen Multiplayer-Umgebung ist zwar recht aufwendig, doch

der daraus resultierende Spielspaß ist unschlagbar. Natürlich benötigen Sie für ein zünftiges Duell auch zwei Exemplare des mit dem Logo »Link Cable – 2 Consoles« gekennzeichneten Softwaretitels.

HF Adapter

Wer über ein etwas älteres Fernsehgerät ohne speziel-len Videoeingang verfügt, kommt um den Kauf des rund 50 Mark teuren HF-Ad-apters nicht herum. Damit wird das Videosignal der PlayStation über den her-kömmlichen Antennenein-gang in den Fernseher einge-speist. Doch auch für Spielefreaks, die PlayStation-Titel auf dem Campingplatz am portablen TV-Gerät genießen möchten, ist dieser Adapter trotz reduzierter Bildqualität eine überlegenswerte Anschaffung.



Multi Tap

Artur ist der rechte Außen-verteidiger, Michael über-nimmt die Libero-Position, Georg kümmert sich um die Manndeckung im Mittelfeld und Patricia geht mit der Sturm-spitze auf Torjagd. Sol-che Multiplayer-Aktionen er-möglicht das MultiTap, an-daß sich bis zu vier Control-ler anschließen lassen. Be-sonders Sportspiele wie FIFA

Soccer oder Total NBA machen regen Gebrauch von die-ser genialen Mehrspieler-Lösung. Unterstützt wird der rund 70 Mark teure Multiplexer von Titeln mit der Kenn-zeichnung »MultiTap Adaptable«.

neGcon

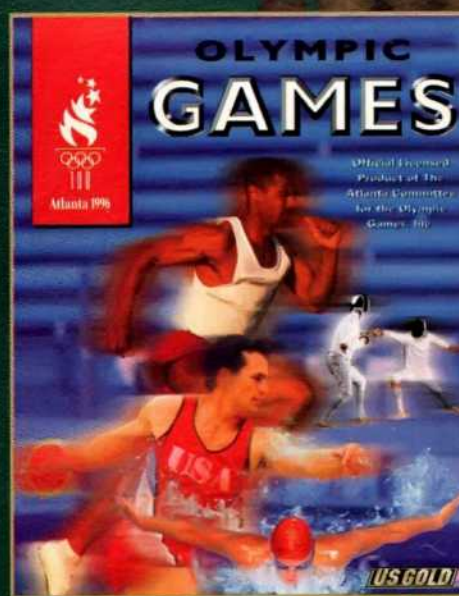
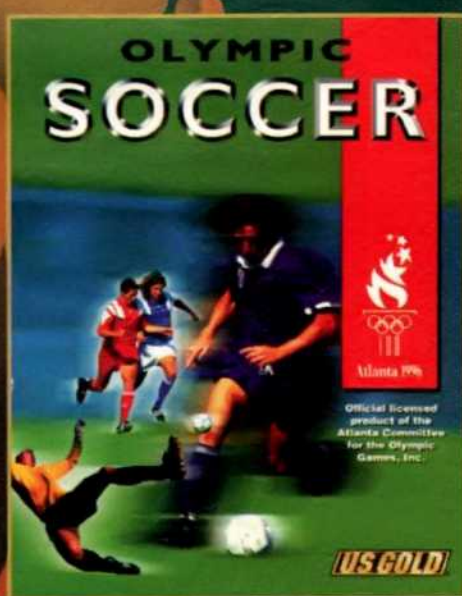
Namco hat mit dem neGcon ein speziell für Rennspiele optimiertes Joypad heraus-gebracht. Die beiden Hälften des NeGcon lassen sich gegeneinander verdrehen. Die Stärke dieser Drehung wird analog und damit stu-fenlos an die PlayStation übertragen. Somit lassen sich Bildschirm-Fahrzeuge sehr exakt lenken. Ein wei-teres Feature sind die drucksensitiven, ebenfalls analog ausgelegten Feuerknöpfe, mit denen Sie Gas und Bremse exakt dosieren können. Spiele, die das rund 100 Mark teure Steuerelement unterstützen, tragen das Symbol »Analog Joystick Compatible«. Dazu gehören unter an-derem Namco's Ridge Racer und WipEout von Psygnosis.



Zuschauen ist Silber, Spielen ist Gold!



Atlanta 1996®



Atlanta '96 – die besten Sportler der Welt haben sich Jahre auf die Olympischen Spiele vorbereitet. Die 40 Entwickler von Silicon Dreams auch. Das Ergebnis: 100% Fun, unterstützt durch extrem flüssige 3D-Grafiken in Echtzeit und verschiedene Spielmodi. Fernsehreife Kameraperspektiven, super Soundtracks und echte Stadionsgeräusche sorgen für eine eindrucksvolle Live-Atmosphäre. Das Spielgeschehen bei **Olympic Soccer** wird von Johannes B. Kerner (SAT1 / ran) mit rund 2.000 verschiedenen Sätzen kommentiert. Bis zu 8 Spieler ermitteln simultan in den **Olympic Games** unter 15 Disziplinen ihr Gold.



US GOLD

PC
CD-ROM

PlayStation

SEGA
SATURN

Special

Sony – 50 Jahre Unterhaltung

S



SONY

Geben Sie es zu: Hören Sie den Namen **Sony**, denken Sie an **Fernsehgeräte, Videorecorder** und – selbstverständlich – an die **PlayStation**.

Dabei hat das **zweitgrößte Elektronikunternehmen der Welt** weitaus mehr zu bieten, als nur **“Braune Ware“**. Anlässlich dieses **runden Firmenjubiläums** lassen wir die letzten **50 Jahre** Revue passieren und werfen gleichzeitig einen **Blick in die Zukunft**. Von Artur Hoffmann



Der Name “Sony” ist auf der ganzen Welt zum Begriff geworden. Er steht für Innovation, Kontinuität und Zuverlässigkeit. Wer allerdings den tieferen Sinn hinter diesen vier Buchstaben sucht, wird enttäuscht: Der Ausdruck Sony hat – in keiner Sprache der Welt – irgendeine Bedeutung.

Als das Unternehmen im Jahre 1946 von den beiden Japanern “Akio Morita” und “Masaru Ibuka” gegründet wurde, lautete der Firmenname noch “Tokyo Tsushin Kogyo” (Tokioter Telekommunikations Gesellschaft). Dieser Name erschien

den Besitzern bereits nach kurzer Zeit als zu wenig aussagekräftig und als Markenname völlig ungeeignet. Aus diesem Grunde sollte die Firma in “Tokyo Teletech” umbenannt werden – leider gab es bereits ein amerikanisches Unternehmen mit ähnlichem Namen. So wurde auch dieser Plan fallengelassen. Eine weitere Überlegung ging sogar soweit, ein einfaches Logo (Prince bzw. Symbol läßt grüßen) als Signet zu verwenden. Das war’s aber auch nicht. Ibuka und Morita waren auf der schier unmöglichen Suche nach einem Wort, das zwei Aufgaben in sich vereinen sollte.

Aussagekräftiger Firmenname und schlagkräftiges Markenzeichen. Einem Wort, daß jeder Mensch auf der ganzen Welt problemlos aussprechen und vor allem wiedererkennen würde. Da Sony zur damaligen Zeit stark im Audio-Business involviert war, geisterte urplötzlich das Wort “sonus” (lateinisch für Sound) durch das Firmengebäude.

Ein weiterer möglicher Hinweis ist auch das bekannte japanische Faible für amerikanische Slangausdrücke. Morita und sein Team nannten sich z.B. des öfteren “Sonny Boys”. Falls Sie nun glauben, endlich das Rätsel gelüftet zu haben,

sollten Sie noch erfahren, daß der Ausdruck Sonny in Japan "Sohn-nee" ausgesprochen wird und "Geld verlieren" bedeutet. Wahrlich kein überragender Name für ein Unternehmen das den Elektroniksektor revolutionieren will. Oder? Endlich hatte Morita die grandiose Idee, einfach ein "n" zu kürzen – SONY war geboren. Allerdings zuerst noch als reines Markenzeichen. Das erste Produkt das sich im Jahre 1955 damit schmücken durfte, war ein Transistorradio. Mit zunehmenden Erfolg entschloß sich Morita dann im Januar 1958 endgültig für die Umbenennung von Tokyo Tsushin Kogyo in Sony. Die Legende begann.

Die einzigen Atombomben die während des Zweiten Weltkrieges abgeworfen wurden, trafen die beiden japanischen Metropolen Nagasaki und Hiroshima. Sie brachten das sofortige Ende aller Kampfhandlungen und zwangen Japan zur bedingungslosen Kapitulation. Damit hatte Japan das erste Mal einen Krieg verloren. Die Folgen waren

Kiosk-Imperium und einem billigen Reiskocher war die Rede. Allerdings wurde keiner dieser Vorschläge jemals realisiert. Erst der Boss höchstpersönlich hatte die zündende Idee: Eine Art Erweiterungsset, um die herkömmlichen Radios in Kurzwellensender zu verwandeln. Dieser Gedanke machte durchaus Sinn, da das Abhören fremdländischer Sender während des Krieges mit drastischen Strafen geahndet wurde. Dieser Zusatz wurde ein Achtungserfolg und füllte die Kassen der TTR mit dem nötigen Startkapital. Morita wiederum verfolgte die Entwicklung der Tokyo Telecommunications Research mit sehr großem Interesse. Ein Jahr später stieg auch er ein.

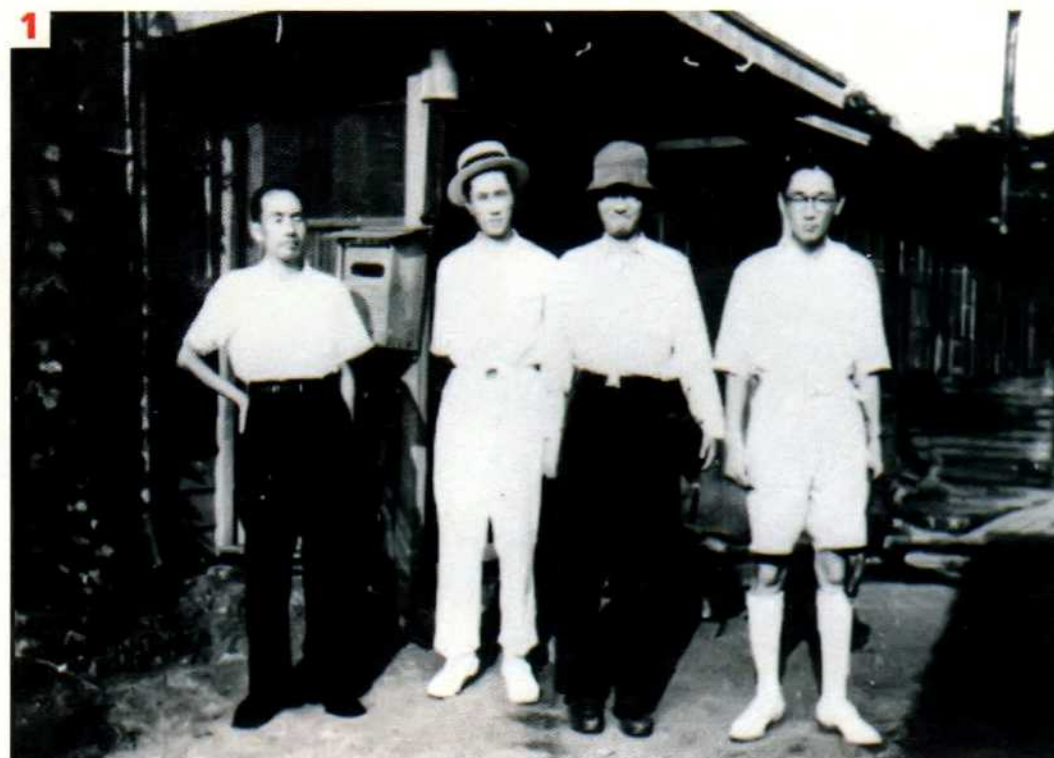
Im Mai 1946 gründeten beide schließlich die eingangs erwähnte "Tokyo Tsushin Kogyo". Ganze 20 Mitarbeiter und ein – heutzutage lächerliches – Startkapital vom 500 US-Dollar (im letzten Jahresbericht weist Sony einen Umsatz von 44,7 Milliarden US-Dollar aus) standen zur Verfügung.

Zum Zeitpunkt der Firmengründung hatte das Unternehmen 20 Angestellte und 500 Dollar Eigenkapital

– neben den schrecklichen Zerstörungen und dem unendlichen Leid der Bevölkerung – Desorientierung, Unsicherheit und eine Besetzung durch amerikanische Truppen. In jene dunkle Phase der japanischen Geschichte fällt die Gründung von Sony.

Der Marineoffizier Morita und der Direktor eines Maschinenbaubetriebes Ibuka trafen sich erstmals im Jahre 1943 in einem militärischen Forschungszentrum. Nach Beendigung des gemeinsamen Projektes verloren sie sich aus den Augen. Erst durch Zufall kreuzten sich die Wege der beiden nochmals. Morita nahm eine Dozentenstelle an einer tokioter Hochschule an. Beim Versuch Ibuka zu kontaktieren erfuhr er, daß sein Partner in spe die Schule verlassen hatte um sein eigenes Unternehmen zu gründen – "Tokyo Telecommunications Research (TTR)". Sieben Angestellte versammelten sich in einem zerbombten Einkaufszentrum, sammelten mehr oder weniger skurrile Ideen und suchten nach der Marktlücke. Von einer Minigolfkette, einem

Die ersten Projekte waren nicht gerade ein Zeichen von Innovationsgeist. Kleinstmotoren und Tonabnehmer für ältere Plattenspieler standen auf dem Programm. Die Entwicklung moderner Systeme wurde anderen, finanzkräftigen Gesellschaften überlassen. Allerdings ist der betriebswirtschaftliche Hintergedanke fast schon genial. Im Japan der Nachkriegszeit konnte sich ohnehin kein Mensch einen neuen Plattenspieler leisten. Gefragt waren Ersatzteile, um bereits vorhandenes Equipment wider flott zu machen. Folgerichtig bescherte dieser Nischenmarkt die ersten größeren Einnahmen die ausreichten, um eine bescheidene Expansion zu gewährleisten. Der zweite Streich war die Auslieferung eines Studio-Mixers. Während der Auslieferung dieser Geräte besuchte Ibuka auch die Radiostation "NHK" – ein von der US Army geleiteter Sender, ähnlich AFN. Hier sah Ibuka zum ersten Mal einen Casettenrecorder. Dieser erschien ihm wie eine Offenbarung, wie ein auf die Erde gebeamtes, außerirdi-



Sonys Gründungsmitglieder.

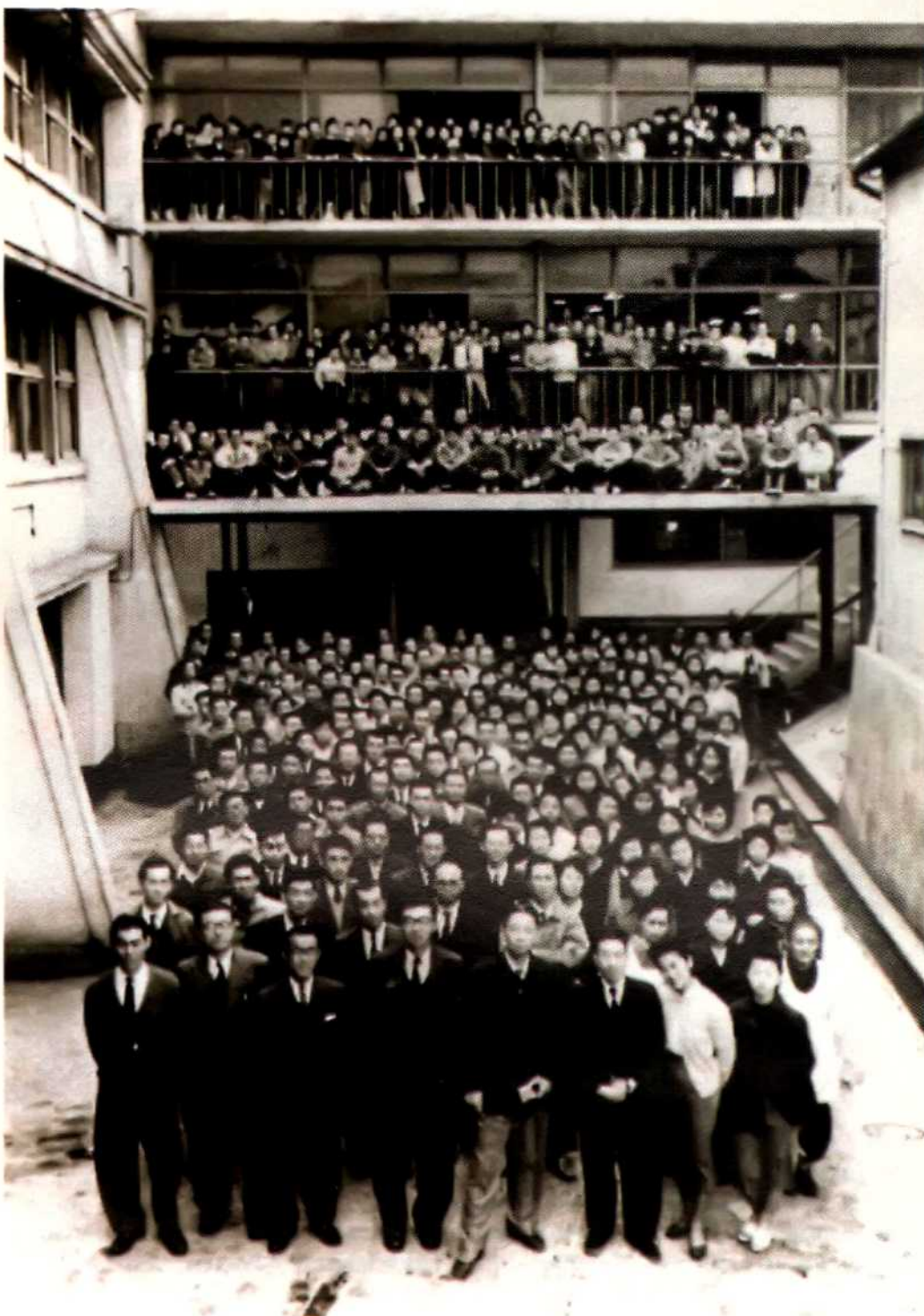


Das allererste Stammhaus in Tokio.





Die heutige Führungsriege (von links nach rechts): Akio Morita, Masaru Ibuka, Norio Ohga (Aufsichtsratsvorsitzender) und Nobuyuki Idei (Vorstandsvorsitzender).



Im Jahre 1956 beschäftigte Sony gerade mal 483 Personen.

schies Gerät. Er und Morita dachten fortan an nichts anderes mehr, als an ein eigenhändig konstruiertes Gerät. Allerdings machte ihnen die Rohstoff-Knappheit den einen oder anderen Strich durch die Rechnung. Die ersten Bänder die in den Prototypen getestet wurden, waren zentimeterlange Papierstreifen denen in Handarbeit eine ferromagnetische Schicht aufgebracht wurde.

Der große Moment kam 1950. Die erste Eigenentwicklung kam auf den Markt. Allerdings war dieser Cassettenrecorder so groß wie ein Aktenkoffer, wog einiges und kostete nicht gerade wenig. Nimmt man diese drei Attribute zusammen, ist es nicht verwunderlich, daß das Gerät zum Flop wurde. Die mangelnde Kenntnis betriebswirtschaftlicher Vorgänge tat ihr übriges.

Zur Ehrenrettung sei noch erwähnt, daß die Bevölkerung wahrscheinlich noch nicht reif für diese neue Technologie war. Ähnliches passierte auch dem Telefon, dem Automobil und sogar dem Fernseher. Ein schwacher Trost, schließlich saßen die beiden nun auf rund 50 unverkauften Geräten. Die Rettung nahte in Form des Obersten japanischen Gerichtshofes, der über einen Mangel an qualifizierten Stenographen klagte und deshalb 20 der neuartig anmutenden Maschinen orderte. Eine weiterentwickelte und vor allem verkleinerte Version verkaufte sich dann auch an Schulen, die diese Recorder als Hilfe im Fremdsprachenunterricht benutzten. Möglicherweise rüstete Sony damit die allerersten Sprachlabors der Welt aus.

Ein positiver Nebeneffekt war die Tatsache, daß Morita und Ibuka mit jedem Verkauf ein wenig mehr über die Wünsche der Kunden erfuhren. Immer kleiner, gleichzeitig leistungsfähiger und vor allem billiger sollten die Geräte werden. Sony richtete sich nach diesen Wünschen, obwohl zu dieser Zeit nicht ein Gedanke an einen Massenmarkt verschwendet wurde.

1952 brach Ibuka zu einer Art Spionagerreise in die Vereinigten Staaten auf. Seiner Meinung nach befand sich der Nabel der technischen Innovationen in den USA. Besonders die Erfindung des Transistors empfand er als ungeheuren Fortschritt. Ein Wissenschaftler namens William Shockley entwickelte 1946 in den Labors des Telekommunikationsimperiums "Bell" ein elektronisches Bauteil, das in der Lage war, das unhandliche Relais (als Schal-

ter) und die anfälligen Röhren (als Verstärker) zu ersetzen. Allerdings wurden die Möglichkeiten des Transistors fast schon fahrlässig unterschätzt. Selbst in den Augen des Patentinhabers "Western Electric" taugte der Transistor nur zum Einsatz in Hörgeräten. Am Rande sei noch erwähnt, daß Transistoren heute die Hauptbestandteile eines jeden Prozessors sind.

Ibuka erkannte sofort das Potential dieser Neuerung und versuchte eine Lizenz zu ergattern. Seine Vision war ein Radio, so klein, daß es jedermann in der Hosentasche spaziertragen konnte. Bereits drei Jahre später präsentierte Sony das erste selbstentwickelte Transistorradio der Welt. Dies war auch das erste Produkt, das das inzwischen weltbekannte Logo zierte. Kaum zwei Jahre später schrieb Sony mit der Vorstellung des ersten wirklichen Taschenradios endgültig Geschichte. Nach dem überwältigenden Verkaufserfolg wurde das Markenzeichen endgültig auch zum offiziellen Firmennamen.

Nach diesem Coup wuchs das Ansehen der Firmengründer – allerdings nur in Japan. Die restliche Welt belächelte die japanischen Produkte nach wie vor. Besonders der Westen währte die technische Entwicklung Nippons um Jahre hinter der amerikanischen. Diese Hochnäsigkeit ging sogar soweit, daß Sony einmal vom amerikanischen Zoll gerügt wurde weil das Label "Made in Japan" zu klein war. Dieser Vorfall war Sony mehr als peinlich, schließlich verband der Westen damit Kimonos, papierene Regenschirme und falschen Schmuck. Diese Einstellung änderte sich allerdings mit jeder neuen Entwicklung, technischen Verbesserung oder dem Vorantreiben der Miniatürisierung. An dieser Entwicklung hatte – und hat – Sony einen maßgeblichen Anteil. Damals wie auch heute reinvestiert das Unternehmen sechs Prozent der Einnahmen in die Entwicklung. Das erste greifbare Ergebnis dieses Engagements waren die Einführung des ersten transistorbetriebenen Fernsehgerätes und die darauffolgende Gründung der "Sony Corporation of America" im Jahre 1960.

Dieser eigenständig operierende Unternehmensbereich wurde recht schnell auf die Arbeit einer Firma namens "Ampex" aufmerksam. Diese stellte technisch einzigartige Videorecorder für den professionellen Einsatz in Fernsehsendern her. Morita und



Ibuka erkannten die Möglichkeiten, die ein solches Gerät eröffnet. In Sonys Augen hatten die Ampex-Geräte nur ein klitzekleines Manko: die enormen Abmessungen. Wie nicht anders zu erwarten, überraschte Sony den Markt mit einer abgespeckten Version. Diese war für den Home-Bereich zwar noch unerschwinglich, zwei Fluggesellschaften konnten allerdings als Kunden gewonnen werden. Rastlos wurde weiter experimentiert. Kleinere Cassetten brachten die Wende und bereits 1965 erblickte der erste wohnzimmertaugliche Sony-Videorecorder das Licht der Welt.

Nachdem man bereits auf dem TV- und Videosektor recht erfolgreich war, wandte sich Sony neuen Aufgaben zu. Der Grundgedanke: Fernsehen ist zwar nett, das wirkliche Leben ist aber farbig. Auch hier war die Konkurrenz wieder einmal schneller. Die Umsetzung war aber nach Meinung der Sony-Ingenieure nicht unbedingt berauschend. Weder das von "RCA" bevorzugte shadow-masking-System, noch die Lösung

seiner Stereoplanlage verbringen konnte, trug er ständig eine Mini-Anlage inklusive klobiger Kopfhörer mit sich herum. Das ist kein Witz! Als sein langjähriger Wegbegleiter Morita davon erfuhr, berief er einige Ingenieure zu sich um die technischen Hürden die ein solches Produkt mit sich bringen würde zu diskutieren. Als Anschauungsobjekt diente Sonys damaliges Flaggschiff unter den tragbaren Cassettenrecordern – der Pressman. Teil für Teil wurde entfernt – die Aufnahme-Einrichtung fiel einem speziellen Mini-Verstärker zum Opfer. Die Anwesenden waren mit dem Ergebnis mehr als zufrieden. Lediglich der Chef-Ingenieur war der Ansicht, daß ein solches Gerät über eine Aufnahme-Funktion verfügen müsse, um sich gut zu verkaufen. Akio Morita – ganz hemdsärmeliger Selfmademann – zitierte den Zweifler auf den Firmenparkplatz, zeigte auf die Automobile und fragte, wie viele dieser Autos wohl über ein Cassettenabspielgerät verfügten. Damit war der Fall klar, die

Das 1955 vorgestellte Transistor-Radio war das erste Produkt, das den neuen Sony-Schriftzug trug.

von "CBS" schienen der richtige Weg zu sein. Sony Antwort hieß "Trinitron". Dieses Prinzip wurde so erfolgreich, daß Sony bis zum heutigen Zeitpunkt über einundert Millionen Trinitron-Bildröhren an den Mann bringen konnte. Mit dieser Innovation festigte sich Sonys Ruf als Technik-Trendsetter und Marketing-Spezialist. Die weiteren markanten Entwicklungen im Stenogramm: Einführung der CD, des Walkman, des 8mm-Camcorder und nicht zuletzt der PlayStation.

Der Walkman ist eines der erfolgreichsten Consumer-Electronics-Produkt aller Zeiten und zugleich mehr ein Utensil des täglichen Lebens, denn ein Elektrogerät. Seit der ersten Markteinführung im Jahre 1979 wanderten mehr als 100 Millionen Geräte über den Ladentisch. Vor allem der quietschgelbe Sports Walkman ist der absolute Verkaufsschlager. Die Idee einer Disco am Ohr haben wir wieder einmal Mr. Ibuka zu verdanken. Der Boss liebt Musik über alles. Da er in seiner exponierten Position nicht den ganzen Tag vor

Arbeit begann. Ein erster Prototyp wurde rasch entwickelt und der Geschäftsführung zur Genehmigung vorgelegt. Diese gab grünes Licht.

Als Mr. Morita von einer Reise nach Japan zurückkehrte, war das brandneue Produkt bereits fertig zur Auslieferung. Selbst der Name stand schon fest. Walkman sollte der Mini-Cassettenrecorder nach Ansicht des Design-teams heißen. Morita war von diesem Namen nicht sehr angetan, seiner Meinung nach sollte ein grammatikalisch korrekter Name wie z.B. "Walking Stereo" gewählt werden. Gott sei Dank war es aber zu spät, da die Anzeigenkampagnen bereits in Druck gingen und sich der Verkaufstart auf keinen Fall verzögern durfte. Also doch Walkman. Aus heutiger Sicht – nachdem Walkman ebenso ein feststehender Ausdruck wie Tempo oder Maggi geworden ist – war die Entscheidung richtig. Trotzdem konnte sich der Boss mit dem Namen nicht anfreunden. Die Abneigung ging sogar soweit, daß Sony das gute Stück in England als "Stow



Bild 1: Zum Vergleich: Sonys erster tragbarer Fernseher und das aktuelle 16:9-Gerät.

Bild 2: Der erste Walkman und das heutige Spitzenmodell.

Bild 3: Die Entwicklung der tragbaren Radios war nicht aufzuhalten.

Bild 4: Auch tragbare CD-Player wurden immer leistungsfähiger.





Das gesamte Spektrum von Sony heute: [1] Die Kinokette "Sony Theatre" ist in den USA sehr erfolgreich. [2] Das IMAX in New York mit über 600 Plätzen. [3] Auch der Soundtrack zu "Forrest Gump" lief über Sony. [4] Sony Pictures Entertainment ist erfolgreich im Filmgeschäft tätig. [5] Mariah Carey ist bei Sony Music die absolute Nummer 1. [6] Sony Music Entertainment (Japan) vertritt a.u. Künstler wie die Band TUBE. [7] In Südamerika betreibt SONY den Fernsehkanal "HBO Ole", [8] in Skandinavien "TV1000". [9] Auch am deutschen Musikkanal "VIVA" ist Sony beteiligt.

Away", in den USA als "Sound About" launchen wollte. Zum Schluß siegte der weltbekannte Markenname aber doch über die grammatical correctness des Herrn Morita.

Die Geschichte der PlayStation beginnt bereits in den siebziger Jahren, als Sony viel Zeit und Geld in die Verbesserung der digitalen Bildbearbeitung steckte. Das Ergebnis war das sogenannte "System G". Was auf den ersten Blick wie der Name einer Techno-Gruppe aussieht, ist in Wirklichkeit ein hochprofessionelles Echtzeit 3D-Tool, das häufig in Fernsehsendern zur Anwendung kommt. Damit lassen sich spektakuläre Effekte – ähnlich Kai's Final Effects – erzeugen. Einige Mitglieder des System-Teams begeisterten sich nebenbei sehr für die damals modernen Videospiele (pixelige Rechtecke versuchen ein pixeliges Quadrat in eine pixelige Öffnung zu boxen). Ein Teammitglied, "Ken Kutaragi", entdeckte vage Zusammenhänge zwischen den Bildmanipulations-Routinen der Hardcore-Anwendung System G und dem primitiven Charme des damaligen Referenz-Spiels "Space Invaders" (wer kennt es nicht?). Falls Ihnen dieser Schluß arg abwegig erscheint, sollten Sie bedenken, daß beide Vorgänge auf einer Beeinflussung digitaler Eigenschaften beruhen. Kutaragi war von dieser Analogie so begeistert, daß er während der achtziger Jahre gespannt die Entwicklung des Spielmarktes verfolgte. Gegen Ende dieser Dekade entschloß er sich, sein angesammeltes Wissen und seine Erfahrung auf dem Gebiet der Special-Effects zu nutzen, um eine Konsole zu bauen.

Etwa zur selben Zeit bekundete "Nintendo" Interesse an der Anbindung eines CD-Laufwerkes an die 16bittige Konsole "SNES". Daraufhin gewährte Sony dem Konkurrenten einen Blick auf Kutaragis Prototypen. Nintendo war von der technischen Ausführung so begeistert, daß eine längerfristige Zusammenarbeit vereinbart wurde. Die von Sony produzierte CD-Einheit sollte als Add-on zu Nintendos Produkt vertrieben werden, im Gegenzug durfte Sony die All-in-one-Lösung unter eigenem Namen als "PlayStation" anbieten.

Bereits kurze Zeit später waren die ersten 200 Geräte und das erste Spiel "Fortezza" fertig. Die Muster warteten nur noch auf die Auslieferung als der Deal buchstäblich in letzter Sekunde platzte. Bis heute hat keine der beiden

Seiten eine offizielle Stellungnahme zu diesem Split abgegeben. Dementsprechend rumort es in der Abteilung Gerüchteküche. Eine ziemlich einleuchtende Erklärung ist, daß der Vertrag eine strikte Trennung der Interessengebiete vorsah. Nintendo wollte den kompletten Spielmarkt für sich, Sony sollte den Non-Game-Sektor abdecken. Leider fiel Nintendo erst nach der Unterzeichnung auf, daß diese auf den ersten Blick vorteilhafte Aufteilung mehr als kurzsichtig ist. Spielfilme, Enzyklopädien und Musik wären demnach Sonys Domäne gewesen. Vielleicht wurde der Vertrag deshalb gekündigt.

Wie gesagt, das ist nur Spekulation. Die reine Wahrheit ist allerdings, daß sich Ken Kutaragi über die Trennung freute. Nun war der Weg endlich frei, um eine Konsole zu entwickeln, die den engen Rahmen der 16bit sprengt und somit völlig neue Dimensionen eröffnet. Es bedurfte nur geringer Überzeugungsarbeit, um die zuständigen Entscheidungsgremien für diesen Plan zu gewinnen. Das Abenteuer PlayStation Mark 2 konnte beginnen.

Im Sommer 1993 lud Sony die weltweit führenden Software-Entwickler zu einem Meeting ein. Nach Unterzeichnung der – im Software-Business üblichen – Stillhaltevereinbarung bekamen die Entwickler die allerersten Testmuster zu sehen. Das Ergebnis war überwältigend. Nun war sich auch der letzte Zweifler bewußt, was für eine technologische Trumpfkarte man mit dieser Hardware in der Hand hielt. Nach dieser Preview gingen die ersten Exemplare der PlayStation an japanische Software-Publisher. Diese waren zwar genauso beeindruckt wie der Rest der Szene, voll überzeugen konnte sie die Konsole allerdings nicht. Schließlich kontrollierte Nintendo den japanischen Spielmarkt mit einem monopolartigen Marktanteil von 97 Prozent. Zudem wurden Drittanbieter mittels regelrechten Knebelverträgen dazu gezwungen, ausschließlich für SNES zu programmieren. Kein Produzent konnte es so riskieren, mit einem Konkurrenten in Verbindung gebracht zu werden.

Sony mußte also schwerere Geschütze auffahren und zog alle Register der Schönfärberei. Mehr als eine Million PlayStations wollte man angeblich bereits im ersten Jahr allein in Japan an den Mann bringen. Zudem wollte Sony Produkte von Drittanbietern bis zu 66 Prozent billiger verkaufen als



Nintendo. Die daraus resultierenden steigenden Gewinnmargen bzw. die sinkenden Verkaufspreise waren für die geknechteten Produzenten enorm.

Weitaus stressloser verlief die europäische Vorführung im Dezember 1993. Bis auf die Tatsache, daß das Vorführgerät zwanzigmal größer als das verkaufsfertige Produkt war, gab es keinerlei unvorhersehbarer Vorkommnisse.

Zur selben Zeit als die europäische Entwickler-Riege noch einen Prototypen begutachtete, wurden in Japan bereits die ersten Entwicklungssysteme verteilt. Einige Monate später ging Sony auch an die Öffentlichkeit, um mitzuteilen, daß man den Markt in Kürze mit einer 32bit-Konsole beglücken werde. Als Day X wurde der 3. Dezember 1994 angegeben. Auch über die erwartete Anzahl der abgesetzten Einheiten gab man sich überraschend auskunftsfreudig. Stolz 100.000 Exemplare wollte man am ersten Verkaufstag in Japan loswerden. Die Ver-

Spielkonsole ziemlich gut, 100.000 verkaufte Exemplare allein am ersten Wochenende sprechen für sich.

Sony startete vor 50 Jahren mit einem Stamm von 20 Mitarbeitern und einem Grundkapital von 500 US-Dollar. Im Jahresabschluß 1995 präsentiert man stolz einen Umsatz von 44,7 Millionen US-Dollar. Damit setzt Sony zehnmal soviel um wie "Nintendo" und sogar zwölfmal soviel wie "Sega". 60.000 Mitarbeiter in rund 1.000 Niederlassungen wollen diese stolze Summe noch erhöhen.

Das Unternehmen teilt sich dabei in zwei große Bereiche auf: Elektronik und Unterhaltung. Die Umsätze sind dabei mit 80,5 Prozent (Elektronik) und 19,5 Prozent (Unterhaltung) ziemlich ungleich verteilt. Allerdings besteht der Elektroniksektor bereits seit – richtig geraten! – fünfzig Jahren. Der Unterhaltungssektor ist erst durch den Kauf des Medienkonglomerats "CBS" (1988 für 2 Milliarden US-Dollar gekauft) sowie der Traumfabrik "Columbia Pictu-

Im abgelaufenen Geschäftsjahr 1995 stieg der Umsatz von Sony auf stolze 44,758 Million Dollar an.

schiffung der Entwicklungssysteme für die Vereinigten Staaten und Europa sollte im Mai stattfinden, das endgültige Konsolendesign wurde für den August angekündigt. Im November überzog eine breit angelegte Werbekampagne die Hügel und Täler Nippons. Jeder Interessent konnte sich ein Video-Tape mit einer Vielzahl von Demos der ersten Spiele bestellen. Knapp 300.000 potentielle Kunden machten von diesem Angebot Gebrauch. Am großen Tag gab es mit 100.000 verkaufte Exemplare tatsächlich Business as usual. Der Monat 12 brachte insgesamt 300.000 Kunden. Die vollmundig angekündigte Million wurde allerdings nicht nach einem Jahr erreicht, sondern bereits nach sechs Monaten. Als Summe steht bis heute die unglaublich hohe Anzahl von 2,5 Millionen fest. Ziemlich viel, wenn man bedenkt, daß Japan gerade mal 125 Millionen Einwohner hat. Das PlayStation-Virus traf die Vereinigten Staaten am 9. September, Europa war zwanzig Tage später dran. Auch hier verkaufte sich die

res" (1989 für 3,4 Milliarden US-Dollar akquiriert) quasi nebenbei entstanden. Diese beiden Abteilungen sind selbstverständlich in zahlreiche Unterbereiche gegliedert. Auf der Elektronikseite sind dies Audio, Video, TV und Computer. Die Division Unterhaltung ist getrennt in Musik und Bild. Vor allem Sonys Engagement auf dem TV- bzw. Kinosektor ist in unseren Breiten eher unbekannt, obwohl in diesen Studios bereits einige Kassenschlager gedreht wurden. Unsere heißgeliebte PlayStation steckt im Jahresbericht zwischen Monitoren und Disketten, da sie selbstverständlich zur Computer-Abteilung gehört. Immerhin wurde die Konsole im letzten Jahresbericht als Produkt beschrieben, welches durch seinen Erfolg einen großen Beitrag zum Gesamtumsatz geleistet habe.

Falls Sie über einen Zugang zum Internet verfügen, können Sie sich unter "<http://www.sony.com/>" selbst ein Bild von den einzelnen Unternehmensbereichen von Sony machen.

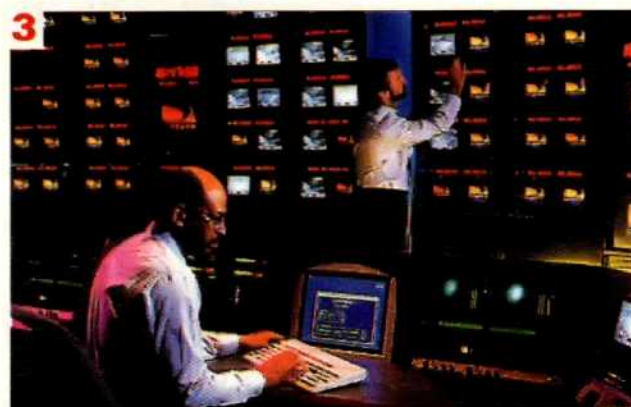
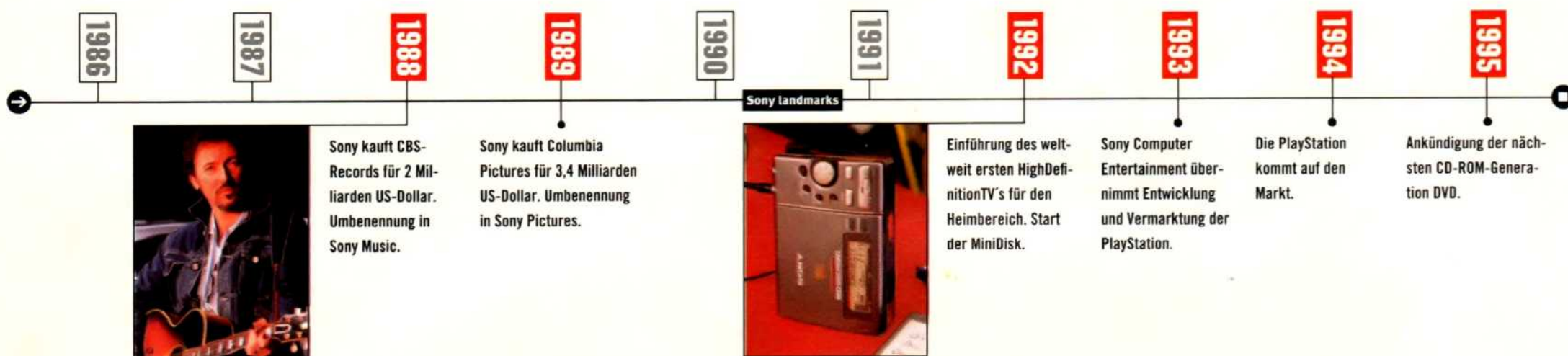


Bild 1: Widescreen-Fernseher mit eingebautem Videorekorder.
Bild 2: Der Personal Intelligent Communicator (nur in USA erhältlich).
Bild 3: Ein Sendestudio voller Sony-Equipment.
Bild 4: Kleiner geht's nimmer! Ein Watchman inklusive Videorecorder.
Bild 5: Das Satelliten-Navigationssystem PYXIS.
Bild 6: Eine digitale Videokamera – das Videoband entfällt.
Bild 7: Zwei Programme in einem – der neue 16:9-Fernseher.
Bild 8: Für die Kleinsten: die Produktlinie "My First Sony".



Is cool, Man!

Das Quiz:

Sie sind jetzt bestens über Sony's Firmengeschichte informiert? Und Sie brauchen dringend einen neuen Walkman, weil Ihr alter nur noch ein mühsames Krächzen zustande bringt? Wir bieten Ihnen nagelneuen Ersatz: Das neue High-End-Gerät von Sony, das auf kleinstem Raum alles vereint, was sich in Sachen Technik und Design heute realisieren läßt. Mit technischen Features, deren Beschreibung diese Seite füllen würden. Inklusive Kopfhörer, Ladegerät und Akku.

Sie wollen es haben, dieses kleine Design- und Technik-Wunder? Dann sollten Sie unverzüglich die nachstehenden Fragen beantworten und uns das Lösungswort mitteilen. Einfach über E-Mail (104706.160@compuserve.com) oder Fax (089/99115-177). Stichwort: "50 Jahre Sony".

Wenn wir Ihre Antwort bis spätestens 16. August 1996 bekommen, nehmen

Sie an der Verlosung teil; kommt Ihr Lösungswort später, lachen wir einmal herzlich darüber und basteln dann Papierflieger daraus.

Wie üblich ist der Rechtsweg für alle, die Teilnahme an dem Quiz darüber hinaus für unsere Kollegen und deren Angehörige, ausgeschlossen.

Gewinnen Sie den kleinen Kühlen im Chromdesign.



Die Fragen:

1. Wann war die erste öffentliche Vorführung einer PlayStation?

- m) 1993
- e) 1991
- k) 1994

2. In welchem Jahr produzierte Sony das erste Transistorradio?

- h) 1948
- n) 1962
- a) 1955

3. Wie heißen die beiden Gründer von Sony?

- s) Abiku und Omrita
- z) Ibaku und Marito
- g) Ibuka und Morita

4. Wann wurde "Sony" der Firmennamen?

- d) Mit Einführung der PlayStation
- i) 1958
- p) 1972

5. Was bedeutet das japanische "Sohn-nee" auf Deutsch?

- m) Geld gewinnen
- c) Geld verlieren
- w) fröhlich

Name

Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Special

Was ist ein gutes Videospiel?

Speed

JURASSIC PARK

Innovation



Qualität ist das beste Rezept!

Was sind das für geheimnisvolle Zutaten, die **Spiele** so fesselnd machen, daß Sie sich regelrecht dazu zwingen müssen das **Haus** zu verlassen, um das **reale Leben** jenseits des Fernsehschirms zu erleben? Auf den folgenden

Seiten haben wir das **Videospiel** im **allgemeinen** einmal in seine **Einzelteile** zerlegt und diese einer **Analyse** unterzogen.

Also dann, das erste was **jedem Spieler** ins Auge sticht ist... Von Artur Hoffmann



Die Grafik

Obwohl ein alter Test-Grundsatz besagt, daß eine gute Grafik allein noch kein gutes Spiel ausmacht, so gibt es doch eine ganze Reihe von Sonderfällen.

Eine außergewöhnliche Grafik kann z.B. aus einem durchschnittlichen Spiel ein wahres Referenz-Werk machen. Der bekannte Racer „WipEout“ ist ein sehr gutes Beispiel dafür. Obwohl das Spiel selbst schon

gut umgesetzt ist, wäre es ohne die faszinierenden Hi-Tech-Grafiken und die perfekten Full-Motion-Videos wohl nur ein weiteres, einigermaßen anständiges Rennspiel.

Die ständig steigende Qualität und die realistische Darstellung der Spiele haben außerdem viel dazu beigetragen,

Der Idealfall wäre natürlich eine Musik-kulisse, die Synchron zum Spielgeschehen ihre Intensität, Geschwindigkeit und Tonlage ändern würde.

auch ältere Benutzer für den Spielmarkt zu begeistern. Die Entwicklung der Videospiele hilft vielleicht sogar, diejenigen zurück zu erobern, die das Interesse bereits in den 8-bittigen Zeiten eines Spectrum ZX oder C64 verloren haben. Es scheint, daß der Ruf des Infantilen – der den Videospieleleuten teilweise heute noch anhaftet – daher

kommt, daß sich viele Erwachsene nur schwer mit runden italienischen Klempnern oder blauen Stachelschweinen identifizieren können. Die PlayStation schafft es, Brücken in die Vergangenheit zu schlagen, um auf diese Art und Weise die verloren geglaubte Phantasie wieder zu entdecken. Es bedarf lediglich der grafischen Aufmachung von „Ridge Racer“ bzw. „Hi-Octane“ oder der fast schon genialen Introsequenz von Krazy Ivan, um falsche Vorurteile bezüglich Infantilität im Nichts aufzulösen.

Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit ist bei modernen Videospieleleuten zweifelsohne von essentieller Bedeutung. Bei einem nervigen Gekrieche von weniger als 25 fps (= frames per second = Bilder pro Sekunde) wird vor allem der erwachsene Spieler schnell das Gefühl des Eintauchens in diese andere, virtuelle Welt verlieren. Schließlich gibt es in der Realität auch keine 3-Sekunden-Unterbrechungen, wenn Sie Ihren Kopf zur Seite drehen.

„Tekken“ sieht deshalb so unglaub-



(1, 2) Eine zu plötzlich auftauchende Hintergrundgrafik zerstört jede Illusion. (3) Die Jungs von „Designer Republic“ sind für die futuristische Gestaltung von Wipeout (4) verantwortlich. (5) Tekken ist ein gutes Beispiel für ein Programm, bei dessen Entwicklung mehr Wert auf Geschwindigkeit als Grafik gelegt wurde. (6, 7) Wipeout und Hi-Octane besitzen ein ähnliches Gameplay. Auf Grund der besseren Grafik ist das Spielgefühl bei Wipeout wesentlich intensiver.

lich realistisch aus, weil die Bewegungen der Kämpfer sechzigmal in der Sekunde neu berechnet werden. Das

macht sich nicht nur in weicher Animation sondern auch in der raschen Umsetzung der Steuerungssignale bemerkbar. Der Grundsatz hierbei lautet: Weniger ist oft mehr. Verzichte lieber auf exzessiven Gebrauch von Polygonen, Bitmaps oder Sprites, nur um die Bewegungen so flüssig wie möglich zu gestalten. Der Spieler wird sonst mit jedem Ruckler daran erinnert, daß er doch nur ein gemeines Videospiel konsumiert.

Selbstverständlich gibt es auch Games, für die der Faktor Geschwindigkeit nicht lebenswichtig ist: Adventure- oder Strategie-Spiele sind meistens nicht wirklich auf hohe Bildwiederholraten angewiesen, da das Bildschirm-Geschehen ohnehin oft durch intensives Kartenstudium, Truppenverschiebungen und vor allem ausgiebiges Kratzen der Denkerstirn unterbrochen wird.

Die PlayStation schafft es, Brücken in die Vergangenheit zu schlagen, um auf diese Art und Weise die verloren geglaubte Phantasie wieder zu entdecken.

Full Motion Video

Ein Vorteil der fortschreitenden Entwicklung auf dem Grafik-Sektor ist die Verwendung von Full-Motion-Video (FMV). Obwohl diese Art der Ausschmückung nicht gerade mit offenen Armen empfangen wurde – viele

Kritiker nahmen an, es würde zu Lasten der Spielqualität gehen – ist dies ein Schritt in die richtige Richtung. In vielen Videospieleleuten sind FMVs mittlerweile integriert: Entweder als fester Bestandteil des Spiels (wie bei Acclaims bemerkenswertem „D“ oder dem Grusel-Adventure „Resident Evil“), bzw. in Form von üppig gerenderten Intros (z.B. „Krazy Ivan“).

Das Problem mit FMV als Grundlage einer Spielidee ist die Tatsache, daß es bei wiederholtem Spielen schnell langweilig wird, die selben Szenen wieder und wieder im Film zu sehen. Darüber hinaus hat der Spieler meist sehr wenig Kontrolle über den eigentlichen Spielablauf, da dieser in hohem Maße abstrahiert vom eigentlichen Spiel abläuft. Aus diesem Grunde sind viele dieser interaktiven Spielkonzepte stark verbesserungsbedürftig.

Mit ähnlichen Problemen haben auch die Intros zu kämpfen. Einerseits hilfreich, um die Atmosphäre eines Games treffend zu vermitteln, sinkt die Aufnahmebereitschaft des Spielers nach mehrmaliger Betrachtung ins Bodenlose. Das Resultat ist ein nervöser Daumen, der nur darauf wartet den zeitraubenden Langweiler wegzuklicken. Das führt zur Schlußfolgerung, daß die Wochen, die darauf verwendet wurden, solche Intros zu rendern, besser genützt gewesen wären, um dem eigentlichen Spielverlauf einige Feinschliffe zu verpassen.

Geräte wie die PlayStation haben die nötigen technischen Voraussetzungen, um höchst überzeugende Grafikwelten in Echtzeit zu erstellen. Natürlich ist das Vorhandensein einer Realtime-Engine

Das Problem mit FMV als Grundlage einer Spielidee ist die Tatsache, daß es bei wiederholtem Spielen schnell langweilig wird, immer wieder die selben Szenen zu sehen.

keine Garantie dafür, vollendete Software zu produzieren. Während es aber zahlreiche, qualitativ hochwertige Realtime-Spiele gibt, geht kaum ein einziges interaktives Spiel über das Mittelmaß hinaus. Bestes Beispiel: "Creature Shock". Die beste Art um FMV gewinnbringend zu nutzen, ist die handlungsabhängige Einblendung

von Filmsequenzen, wie z.B. in "Philosoma" und natürlich in "Krazy Ivan". Auch die Titel der nächsten Generation von Electronic Arts implementieren FMV auf eine

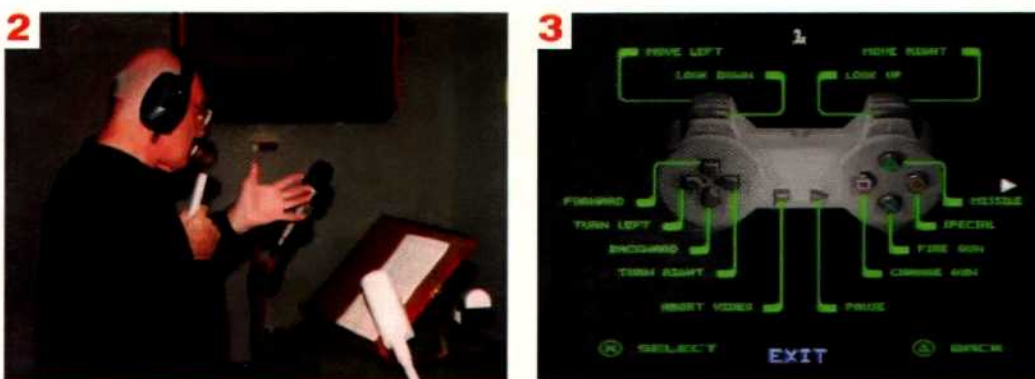
positive, den Spielablauf verbessernde Art. Das virtuelle Stadion von "FIFA Soccer 96" wirkt durch seinen riesigen Jumbotron-Monitor, auf welchem am Ende jeder Halbzeit Spielausschnitte von klassischen Fußball-Begegnungen ablaufen, sehr viel realistischer. Liebe zum Detail kann also viel dazu beitragen, das Gefühl der aktiven Teilnahme am Geschehen zu verstärken und so das Erlebnis des "Mittendrins-Seins" erzeugen.

Sound

Authentische Geräusche und passende Soundtracks sind ein oftmals vernachlässigter Part der Software-Entwicklung. Dabei haben gute akustische Kulissen einen nicht unerheblichen Anteil am eigentlichen Spielerlebnis. In den alten 8bit-Tagen verließen sich Softwarefirmen fast ausschließlich auf externe Komponisten wie Ron Hubbard oder Martin Galway, um mit innovativen Musikstücken aufwarten zu können. Das Problem mit diesen Meisterwerken war, daß sie auf Bestellung in extrem eng bemessenen Zeiträumen gefertigt wurden.



[1-18] Das zur Zeit vielleicht beste Spiele-Intro stammt aus dem Psygnosis-Titel "Krazy Ivan". Die perfekt gemachte Mischung aus Realfilm und vorberechneter Animationen ist wirklich beeindruckend.



[1, 2] Psygnosis Formel 1 - ein gutes Beispiel für die gelungene Kombination von Grafik und Sound. [3] Bei vielen Spielen kann sich der Benutzer seine bevorzugte Steuerbelegung selbst aussuchen. Ein Muß bei den komplexeren 3D-Spielen.

Die Komponisten hatten dabei lediglich eine vage Idee, wofür sie eigentlich schrieben; was Sie ausdrücken wollten. Das hatte zur Folge, daß der Soundtrack nur selten in einer tieferen Beziehung zum Bildschirm-Geschehen stand.

Heutzutage entschließen sich viele Software-Entwickler für eine – im eigenen Hause angesiedelte – Musikabteilung, damit das Zusammenspiel von Spiele-Entwicklern und Musikern klappt. Der Idealfall wäre natürlich eine Musikkulisse, die synchron zum Spielgeschehen Ihre Intensität, Geschwindigkeit und Tonlage ändern würde.

Auch die Sprachausgabe ist ein nicht zu unterschätzender Faktor. Gerade die Sports Spiele sind auf diesem Sektor die Vorreiter. Sie haben zuallererst damit begonnen, prominente Kommentatoren einzubinden um dem Spieler eine fernsehähnliche Kulisse zu vermitteln. Allerdings kann diese nur aufkommen, wenn die – Fußballspiele in der jeweiligen Landessprache kommentiert werden.

Zwingen Sie den Spieler auch nur für eine Sekunde auf das Joypad zu schielen um die Controls auszuloten, ist die Verbindung zur Phantasiewelt auf der Stelle verloren.

Schließlich blickt der stolze PlayStation-Besitzer im Gespräch mit seinem PC-Pendant pikiert auf den Boden, wenn die Sprache auf EA's "Fifa Soccer 96" kommt. Auf der einen Seite die mäßige englische Sprachausgabe eines – in deutschen Ländern – völlig unbekannten Marktschreiers auf dem PC dagegen die exzellenten Kommentare von Wolf-Dieter Poschmann.

Control-System

Der vielleicht wichtigste Bestandteil eines jeden klassischen "Telespiels" ist das Control-System, also die Schnittstelle zwischen Spieler und Spiel. Die Steuersysteme müssen deshalb so konzipiert sein, daß sie nach einer gewissen Anlernphase zum verlängerten Arm des Spielers werden. Nur so kann der Eindruck entstehen, man sei mitten im Geschehen. Zwingen sie den Spieler auch nur für den Bruchteil einer Sekunde dazu, auf das Joypad zu schielen um die Controls auszuloten, ist die Verbindung zur Phantasiewelt auf der Stelle verloren.

Ein intuitives Control-System zu haben ist schön und gut. Es bedarf aber auch der Unterstützung durch Charaktere, die sofort auf Controller-Befehle reagieren – und diese Kommandos auch pixelgenau umsetzen. Fehler im Steuer-

System eines Games können den Ruf eines als Killer-Applikation angekündigten Spieles sehr schnell ruinieren. Denken Sie nur an all die Jump'n'Runs, die dadurch kaputtgemacht wurden, daß man zum Sprung die up-Taste drücken mußte, anstatt direkt den Jump-Button anzusprechen.

Der Lernmodus

Die besten Spiele verfügen über einen ausgewogenen Lernmodus, der es dem Spieler erleichtert in die Action einzusteigen und ihm gleichzeitig die Grundlagen für das Überleben in späteren Herausforderungen vermittelt. Den

Der vielleicht wichtigste Teil einer guten Gameplay-Struktur ist die ausgiebige Verwendung von Continues, Passwörtern und Save-Punkten.

Spieler zu früh mit komplexen oder ausgesprochen schwierigen Spielabläufen zu konfrontieren, führt zu Frustrationen und einem Nachlassen der Motivation. Es ist interessant, daß von dem ersten Arcade-Game "Computer Space" angenommen wurde, es



könnte aufgrund seiner Komplexität einschlagen wie eine Bombe, während tatsächlich das simple "Pong" auszog, um die Welt zu erobern.

Hier haben die hohen Software-Preise die positive Folge, daß ein gutes Spiel annehmbare Langzeit-Herausforderung bieten muß, um ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis abzugeben. Was gebraucht wird, ist Tiefe und Variationsbreite im Spiel und ein Schwierigkeitsgrad, der es schafft die hauchdünne Linie zwischen Herausforderung und Frustration zu meistern. Auch die Ankündigung versteckter Levels, neuer Waffen oder geheimer Räume fesselt einen Spieler an den Fernseher bis er auch das letzte Rätsel gelöst hat. Namco ist derzeit Meister dieser Disziplin.

Die Struktur

Während die gute audiovisuelle Ausarbeitung und eine eingängige Steuerung das Fundament eines Games bilden, sind eine gut entworfene Gameplay-Mechanik und eine homogene Struktur der Rest des Gebäudes. Die Mechanik ist praktisch der Rohbau eines Spiels – der Rahmen, um den alles andere programmiert wird. Ein gutes Spiel hat sorgfältig gestaltete Levels, die Neugierde belohnen, herausfordernde aber faire Feind-Angriffs-Muster, sowie eine fehlerfrei rechnende Kollisionsabfrage. "Nova-

Pat Phelan

Creative Manager, Gremlin Interactive

Pat Phelan ist zuständig für alle kreativen Elemente eines Spieles: Design, Soundeffekte, Musik, Sprachausgabe etc.

Das Produzieren von Spielen ist eine vielschichtige und ziemlich undurchsichtige Aufgabe. PRÄSENTATION: Es reicht nicht aus, am äußeren Erscheinungsbild eines Spiels zu feilen. Vielmehr muß auch die Spielbarkeit und die Komplexität verfeinert werden. **SOUND:** Spezialeffekte müssen sich an die Atmosphäre und die jeweilige Situation anpassen, sonst verpuffen sie wirkungslos. Ähnlich verhält es sich mit der Musikuntermalung. Die Kombination dieser beiden Elemente kann ein Spiel entscheidend prägen – im positiven wie im negativen Sinn. **KONZEPT:** Es ist nicht unbedingt nötig, immer neue Gameplays zu erfinden. Ein klares Spielprinzip, ein frisches Design und die Liebe zum Detail reichen aus, um ein Spiel aus der Masse herausragen zu lassen. **FIRMENSTRATEGIE:** Das Festhalten an bereits bewährten Spielprinzipien kann auch seine Vorteile haben. Eine Firma die z.B. ausschließlich 3D-Shooter programmiert, sollte die Finger von tiefgehenden Strategiespielen oder Adventures lassen.



[1, 2] Anzeigen für "Wipeout" und "Destruction Derby". Funktionierende Werbung kann ein Spiel erfolgreich machen. [3] Johnny Bazookatone – die Anforderungen an den Spieler steigen zu schnell an. [4] "Super Mario IV" das Referenz-Spiel des Genres.

storm" ist ein klassisches Beispiel für einen Titel, der in allen drei Punkten gründlich versagt!

Die Mechanik muß auch so logisch sein, daß der Spieler aus seinen Fehlern lernt. Schließlich ist das eine der Herausforderungen beim Spielen. Als Belohnung triumphieren Sie über einen Endgegner, den Sie anfangs als unbesiegt eingeschätzt haben. Allerdings kann auch der Zufall sein Gutes haben – zum Beispiel das Raumschiff, daß sich just in dem Moment bewegt, in dem Sie es am wenigsten erwarten. Das trägt dazu bei, den Spieler sogar dann bei der Stange zu halten, wenn er das Spiel schon fast auswendig kennt.

Eine gute Gameplay-Struktur beinhaltet viele Funktionen, die den Spieler zum Erforschen neuer Levels anregen. Diese können FMV-Cuts, Power-Ups, Bonus-Räume, geheime Level, bessere Charaktere, schnellere Fahrzeuge oder

Den Spieler zu früh mit komplexen oder ausgesprochen schwierigen Spielabläufen zu konfrontieren, führt zu Frustrationen und einem Nachlassen der Motivation.

ähnlich Features beinhalten.

Hierbei gilt: Je höher das Risiko, daß der Spieler eingeht, desto höher muß auch die Belohnung sein. Gier ist eben doch der beste Spieltrieb.

Der vielleicht wichtigste Teil einer guten Gameplay-Struktur ist die ausgiebige Verwendung von Continues, Passwörtern und Save-Punkten. Letztere sind bezüglich ihrer Positionierung ein heikles Element: sind sie zu weit auseinander oder gar nicht vorhanden, so setzt rasch Frustration ein – sind sie hingegen zu nahe beisammen kann sogar der Durchschnittsspieler das Game schnell fertig spielen. Die Super-Mario-Reihe vereint alle Attribute guter Game-Struktur in sich. Geheime Levels, verschwenderische Bonuspunkte und fortschreitende Levels – PlayStation-Programmierer Augen auf!

Das Marketing

1996 gehört schon einiges dazu, um einen echten Klassiker zu schaffen. Das Gameplay alleine reißt keinen mehr vom Hocker. Für einen Vertriebsprofi ist die Definition eines guten Spieles einfach: gut ist, was sich oft verkauft. Ein Spiel mit einem riesigen Marketing-Budget auszustatten ist oftmals der Weg zum Erfolg. Sehen Sie sich nur den Erfolg von "Rise Of The Robots", diesem abgrund-

tief schlechten Spiel an. Die Software-Schnäppchen-Tische sind übersät mit großartigen Spielen, die aus dem einen oder anderen Grund nicht so gut vermarktet wurden, wie sie es hätten werden können. Selbst Sonys Katalog ist ein gutes Beispiel dafür. Zwei der meistverkauften PlayStation-Titel sind "WipEout" und "Destruction Derby". Es gehen Gerüchte um, daß allein für diese beiden Titel ein Marketing-Budget von über 2 Mio. Mark zur Verfügung stand. Und das nur für Europa! Keiner bestreitet, daß diese Titel technisch innovativ waren, aber das war "Jumping Flash" auch und dieses Spiel wurde bekanntermaßen ein verkaufstechnischer Flop. Wenigstens teilweise kann dieser relative Mißerfolg auf das Manko an Werbung zurückgeführt werden.

Ein besorgniserregender, aktueller Marketing-Trend ist die Taktik des Schockierens: WipEout verwendet blutende Tekkno-Kids, Virgin wirbt mit dem Diktator des Grauens, bei Striker ist es Selbstmord, Destruction Derby buhlt mit

Der Anteil von Lizenzen populärer TV-Serien und Kinofilmen hat im Vergleich zu den 16-Bit-Geräten stark abgenommen.

leicht bekleideten Frauen. Videospiele verkaufen sich scheinbar nur mit Sex und Gewalt. Auch der Trend zum grafischen Gebrauch von Blut ist genau kalkuliert: Es scheinbar gibt nichts, das in den Leuten mehr das Verlangen nach speziellen Spielen weckt, als die Warnungen vor denselben.

Lizenzdeals

Heutzutage wendet sich der ältere Videospieleler entweder der PC CD-ROM oder den 32bit-Konsolen zu. Der Anteil von Lizenzen populärer TV-Serien und Kinofilmen hat im Vergleich zu den 16-Bit-Geräten stark abgenommen. Nicht ganz unberechtigt verbindet man mit Lizenz-Software entweder unansehnliches Gameplay oder gar abgedroschene

Game-Engines früherer Lizenzen. Zur Ehrenrettung der Software-

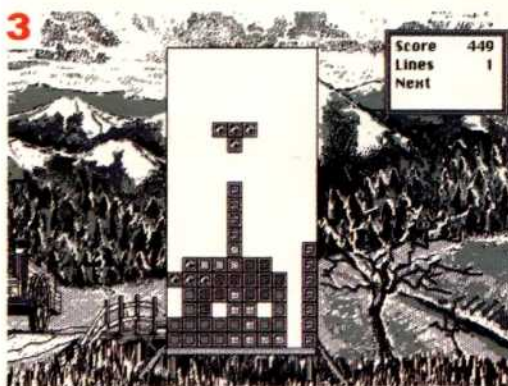
Produzenten muß allerdings gesagt werden, daß ein

Großteil der Schuld in den strengen Termin-Vorgaben der Lizenzgeber liegt. Nicht selten muß ein Spiel in wenigen Wochen programmiert werden. Schließlich muß das Game auf der Welle des öffentlichen Interesses schwimmen, die von dem Programm oder dem Film auf dem es basiert, ausgeht. Natürlich gibt es die Alternative, altes aber berühmtes Material zusammenzupacken. Es scheint, als habe Acclaim mit seiner Lizenz der "Alien"-Trilogie einen Knüller an der Hand – glücklicherweise

Andy Braybrook Programmierer, Graftgold

Andy Braybrook programmiert bereits seit den Goldenen Tagen des C64. Seine beiden Spiele "Paradroid" und "Uridium" zählen immer noch zu den Besten des Genres.

Die primäre Aufgabe eines Spieles ist es, zu unterhalten. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Optik gut oder der Sound schlecht ist – Hauptsache der Spieler fühlt sich wohl dabei. Jedes Spiel kann auf verschieden Art und Weise gespielt werden und es liegt an den Vorlieben der Spieler, was sie erwarten. Je mehr ein Spiel diesen Erwartungen gerecht wird, desto höher ist der Erfolg. Nach Jahren der verzweifelten Suche nach den Zutaten des ultimativen Videospieles bin ich zu der Überzeugung gekommen, daß ein gutes Spiel mit einem Wort zu beschreiben ist: SPASS! Dabei sind allerdings die Geschmäcker so verschieden, daß des einen Freude des anderen Leid ist. Wenn Ihnen ein bestimmtes Spiel Spaß macht, genießen Sie es.



[1, 2] Bekannte Gesichter und Logos spielen bei der Kaufentscheidung eine wichtige Rolle. [3] Komplexität ist nicht immer wichtig – Tetris ist dafür das beste Beispiel. [4, 5] Manche Videospiele (z.B. "Lone Soldier") sind weder innovativ noch besonders phantasievoll.



ist auch das Spiel selbst exzellent.

Vielen jüngeren Spielern gefallen die Wiederaufführungen der Heldentaten von Bildschirm- oder Comic-Helden. Der anhaltende Erfolg von unglaublich einfach gestrickten Game-Serien (z.B. den "Power-Rangers" oder anderen Lizenzierungen) legt diesen Schluß nahe. Man sollte aber auch in Betracht ziehen, daß laufend junge Kunden hinzukommen. Ein weiterer Grund dafür, daß diesen neuen Videospielern gefällt, was bei vielen von uns ein müdes Lächeln auslöst, ist auch die Tatsache, daß für sie Videogames noch immer eine neue Erfahrung sind.

Innovationen

Wie bei vielen Entertainment-Medien war an den frühen Videospielen das Element des Neuen ein wichtiger Faktor dafür, daß ihnen der Status "Klassiker" zuteil wurde. Heutzutage wird nicht ein-

Videospiele verkaufen sich scheinbar nur mit Sex und Gewalt. Auch der Trend zum grafischen Gebrauch von Blut ist genau kalkuliert.

mal der jüngste Spieler auf die Idee kommen, sie als Neuheit zu bezeichnen. Was kann also getan werden, um ein Niveau an Unterhaltung und Interesse zu schaffen, das sich mit dem messen kann, das Spiele wie Pong oder Space Invaders über diese ganzen vergangenen Jahre hinweg erzeugten? Die richtige Antwort lautet sicherlich Innovation. Viele der erfolgreichsten und populärsten Spiele waren diejenigen, die die herkömmlichen Formen mit innovativen Features sprengten: die Power-Ups von "R-Type", "Street Fighters" Spezial-Moves und "Tetris" mit seinem brillant simplen Spielablauf.

Wenn das Konzept nicht originell ist, dann kommt der innovativen Ausführung ein entscheidender Stellenwert zu. Es gab bereits lange vor "Theme Park" Wirtschaftssimulationen, "DOOM" war auch nicht der erste 3D-Shooter und selbst die Multi-Player-Idee von "Micro Machines" ist nicht wirklich neu. Der Erfolg dieser drei Spiele liegt vielmehr in der geschickten Kombination von alten Tugenden und innovativen Features.

Worauf steuern wir als nächstes zu? Ist es wichtig, neue Gameplay-Ideen und -Genres zu erfinden oder sollten sich die Produzenten mehr darauf konzentrieren, das zu verfeinern was schon da ist? Die Antwort scheint – wie so oft – ein wenig von Beidem zu sein.

Evolution

Worauf steuern wir als nächstes zu? Ist es wichtig, neue Gameplay-Ideen und -Genres zu erfinden oder sollten sich die Produzenten mehr darauf konzentrieren, das zu verfeinern was schon da ist? Die Antwort scheint – wie so oft – ein wenig von Beidem zu sein.

Die PlayStation-Verkaufsschlager sind neue Variationen alter Themen: Tekken, Krazy Ivan, Destruction Derby und Lone Soldier sind in Wirklichkeit alles 3D-Versionen in die Jahre gekommener Gameplay-Styles. WipEout's Spielschema sah man zuerst als "Powerdome" und "Loaded" ist eine 90er-Jahre-Version von "Robotron". Be-

zeichnenderweise verkaufte sich der innovativste PlayStation-Titel Jumping Flash eher mäßig. Pure Innovation ist zwar eine Garantie für den Hit-Status, am besten verkaufen sich aber sichere, auf den Massenmarkt ausgelegte Titel, die mit der Zielsetzung gefertigt wurden, ein echter Breitenerfolg zu werden. Wer erinnert sich schließlich heute noch an die großen klassischen Vorreiter wie "Virus", "The Sentinel", "Mercenary", "I Robot", "Stunt Car Racer", "Conqueror", "Nebulus"...? Die Liste der vergessenen Konzepte könnte endlos fortgesetzt werden.

3D

Sieht man sich die meistverkauften PlayStation-Titel des Jahres an, könnte man meinen, daß die Zukunft des Video-Games 3D lautet. Bis auf ein, zwei Ausnahmen (zumeist Beat 'em ups) gingen sogar die besten traditionellen 2D-Spiele weniger oft über den Ladentisch als die polygonlastigen Titel. Beim direkten Ver-

Die Verkaufsschlager sind nur Variationen alter Themen. Tekken, Krazy Ivan, und Destruction Derby sind in Wirklichkeit alles 3D-Versionen in die Jahre gekommener Gameplay-Styles.

gleich zwischen 3D und 2D zieht die Zweidimensionalität immer den kürzeren: Bei 3D haben die Spieler eine größere Bewegungsfreiheit, die Grafik ist beeindruckender und das Erlebnis, sich Mitten im Geschehen zu befinden, ist für den Spieler viel stärker.

An einem Punkt wird die Entwicklung der Konsolen ihr Ende erreicht haben: Wenn ein Gerät die echte Welt sauber reproduzieren kann (24bit-Grafik mit Hunderten von Millionen Polygonen pro Sekunde, jedes einzeln belichtet, schattiert und mit Textur in Hi-Color-Auflösung überzogen), gibt es nichts mehr zu verbessern. Dieses theoretische Limit wird als "Broadcast-Auflösung" bezeichnet und ist gegeben, wenn die Bilder, die Ihr Spielgerät erzeugt, nicht mehr von Real-Life TV-Bildern zu unterscheiden sind. Beim der-

Martyn Chudley

MD, Bizarre Creations

Martyn Chudley arbeitet am Feinschliff zu 'Psygnosis' Top-Rennspiel "F1" mit.

„Das perfekte Spiel wird wohl niemals geschrieben werden. Schließlich ist gerade das Gameplay sehr stark vom persönlichen Geschmack abhängig. Jeder Spieler stellt sich ein ideales Game anders vor. Um einen wirklichen Klassiker zu schaffen, müssen die Entwickler den schmalen Grat zwischen zuviel und zuwenig meistern. Die Quintessenz liegt wohl im Erzeugen eines gewissen Suchtfaktors, frei nach dem Motto: nur noch eine Stufe. In unseren Augen sind die besten Spiele-Entwickler diejenigen, die auch selbst gerne spielen, wie z.B. die Bullfrog-Crew oder Geoff Crammond. Die Impulse kommen schließlich nicht nur von den eigentlichen Spieledesignern, sondern auch von den Programmierern, Schauspielern und Musikern. Niemand kann dir die Kunst des guten Gameplays beibringen – es ist alles eine Sache des Testens und der Auswertung des Feedbacks.“



(1) Nicht alle 3D-Spiele werden Verkaufsschlager. "Jumping Flash" wurde ein ziemlicher Flop – obwohl das Spiel selbst innovativ und witzig war. (2) Was gibt es schöneres, als gegen einen anderen Menschen zu spielen?



zeitigen Stand der Technik könnte diese Broadcast-Auflösung innerhalb der nächsten zehn Jahre erreicht werden – möglicherweise sogar noch früher. Die

natürlich Technik des menschlichen Auges kann z.B. nicht viel mehr als die 24bittige 16 Millionen Farben-Palette wahrnehmen, die von derzeitiger Software verwendet wird.

Auch die enormen Entwicklungen in der CD-Technologie – wie die DVD Disks, welche 4,7 GByte Daten pro Seite aufnehmen können – versprechen HiFi-Audio, Full-Screen-Darstellung und ein Video-Playback in Laserdisc-Qualität. Bereits auf der diesjährigen Computermesse "CeBIT 96" konnte man sich ein gutes Bild von der aktuellen Entwicklung machen.

Nach dem derzeitigen Stand der Technik könnte die angestrebte Broadcast-Auflösung schon innerhalb der nächsten zehn Jahre erreicht werden.

Multiplayer-Games

Es ist allgemein bekannt, daß Multiplayer-Games ein Schritt in die richtige Richtung sind. Die PlayStation steht dabei an der Spitze der 2-Spieler-Titel. Auch die zunehmende Anzahl Multi-Tap-kompatibler Games läßt hoffen. Das Verbindungskabel ist zwar theoretisch eine brillante Idee (Sie haben nicht richtig gespielt, bevor Sie nicht gegen einen Partner in Formel 1 gefahren sind), aber jemanden mit einer PlayStation, einem transportablen Fernseher und einem weiteren Game-Modul zu finden, ist leichter gesagt als getan. In den nächsten



Monaten werden sich jedoch immer mehr Leute zum Kauf einer PlayStation plus Verbindungskabel entschließen. Die Software-Firmen sind somit gezwungen, Ressourcen in 2-Player-Verbindungs-Optionen zu stecken. Wir könnten sogar in den Genuß eines Modems kommen, das es zwei oder mehr PlayStation-Besitzern erlaubt, gemeinsam über das Internet zu spielen.

Trotz den Schwierigkeiten, die bei der Umsetzung von 2-Player-Games auftreten, gibt es immer mehr Verbesserun-

gen im Bereich der künstlichen Intelligenz. Diese Entwicklung trägt dazu bei, die Spielfreude und die Genugtuung zu steigern, die man empfindet, wenn man den Computer besiegt. Bisher erzielte Verbesserungen im Bereich der Künstlichen Intelligenz ähneln dem menschlichen Intellekt. Die Pixel-Spieler in "Extreme Tennis" sind zum Beispiel mit einer KI ausgestattet, die es ihnen erlaubt, aus ihren Fehlern zu lernen.

Dynamische Spielveranlagung

Dynamische Spielveranlagung (DPA, engl. Dynamic Play Assessment) ist ein weiterer Bereich, dem man erwartungsvoll entgegesehen darf. Dieses Feature überwacht permanent die Leistung des Spielers, um ihm einige neue Hindernisse in den Weg zu legen, wenn dieser zu gut spielen sollte. Entsprechend

Einige Fachleute sind der Meinung, daß Features wie DPA (Dynamische Spielveranlagung) nicht notwendig sind, um ein gutes Game zu programmieren.

sorgt es für den Rückgang des Schwierigkeitsgrades, wenn ein etwas ungeübter Gegner vor dem Fernseher sitzt.

Umgehen können Sie diese Form der Künstlichen Intelligenz nach wie vor: Simulieren Sie einen untrainierten Spieler, erkennt das Spiel nicht Ihre eigentlichen Profiquantitäten. Und senkt folglich das Niveau. So kommen Sie leicht durch problematische Passagen. Capcoms "Super Street Fighter II" ist ein klassisches Beispiel dafür. Im Einzelspieler-Modus überwacht



der Computer die Leistung des Spielers in der ersten Runde und verwendet in den folgenden Level nur die Moves, die der Spieler in Runde eins entsprechen. So war es für den Akteur ein leichtes, die erste Runde zu gewinnen, um dann in der zweiten zu einem absoluten Monster-Fighter zu werden.

Einige Fachleute sind der Meinung, daß Features wie DPA nicht notwendig sind, um ein gutes Game zu schaffen. Das beste Einsatzgebiet wäre möglicherweise in einer den Spieler überraschenden Form. Titel wie Ridge Racer könnten von so einem Feature profitieren: Mit nur einem Track flacht die Spielfreude schnell ab. Stellen Sie sich jedoch vor, das Spiel mit DPA zu spielen, wobei die gegnerischen Racer sich von Runde zu Runde steigern, ist eine dauerhafte Motivation garantiert.

Andy Smith Product Acquisition Manager, Codemasters

Andy Smith ist Journalist, Spieledesigner und Betatester in einer Person. Zur Zeit durchkämmt er die Kontinente auf der Suche nach Software, die sein Arbeitgeber lizenzieren kann.

Es gibt eine ganze Reihe von Elementen, die richtig eingesetzt nur ein Ziel haben: die Einbeziehung des Spielers. Diese teilt sich in zwei Bereiche, den körperlichen und den emotionalen. Beide hängen zwar unteilbar zusammen, der physische ist aber insofern wichtiger, als er dem Spieler eine Art Manipulation erlaubt – egal ob er dabei bunte Bälle bewegt oder einen Rennwagen steuert. Ein gutes Spiel bringt dem Benutzer mehr Spaß, der die verschiedenen Parameter besser interpretieren kann. Macht und Kontrolle sind die Wurzeln des emotionalen Aspekts. Ein wirkliches Top-Spiel gibt dem Anwender die Möglichkeit, sich durch Lösen immer schwererer Aufgaben zu beweisen. Jedes Spiel – ob "Tetris" oder "Descent" – dreht sich um Kontrolle und Macht. "Ridge Racer" ist, sobald man gewinnt, ein nettes Solospiel. Es macht aber weitaus mehr Spaß, gegen einen anderen Menschen aus Fleisch und Blut zu spielen, da man dabei wieder seine Macht unter Beweis stellen kann.



[1] In der "Street Fighter"-Serie wurden bereits DPA-Elemente (Dynamic Play Assessment = "Dynamische Spielveranlagung") eingesetzt, um die Anforderungen an den Spieler variabel gestalten zu können. [2] Das schon etwas in die Jahre gekommene "R-Type" ist immer noch ein anschauliches Beispiel für ein gut entworfenes Spiel. [3, 4] Seitdem sich Spieler in der dritten Dimension bewegen, wird das Benutzerinterface immer komplexer. Neue Controller sind ergonomisch und besitzen mehrere Steuerelemente.



Game-Controller

Mit dem Einzug der Videogames in die dritte Dimension, werden Spieler innovative neue Controller benötigen, um besser mit der Silikon-Welt interagieren zu können. Sonys offizieller PlayStation-Controller ist eine mögliche Antwort auf diese Forderung und sein angenehmes, ergonomisches Design trägt viel dazu bei, den Spieler in die Game-Welt zu entführen. Trotzdem ist er noch nicht wirklich für die Steuerung von 3D-Umgebungen gestaltet. In Zukunft wird der Markt noch radikalere Controller-Designs bereitstellen. Diese werden zweifelsohne mit analogen Inputs arbeiten (Namcos Negcon), um dem Spieler die für den Erfolg nötigen Präzisions-Bewegungen zur Verfügung zu stellen. Natürlich ist das ultimative User-Interface der VR-Bodysuit, der den Spieler inmitten eines virtuellen Universum plziert und ihm damit das Gefühl gibt, ein direkter Teilnehmer und nicht nur ein unbeteiligter Zuschauer zu sein.



Mit dem Einzug der Videogames in die dritte Dimension, werden Spieler innovative neue Controller benötigen, um mit der Silikon-Welt interagieren zu können.

Die Zukunft

Das Videospiel hat noch einen weiten Weg vor sich, bis sein gewaltiges Potential restlos ausgeschöpft ist.



Aber die Elemente, die dem ersten Mario-Game seinen Spielspaß verliehen, sind heute immer noch genauso wichtig wie damals in den Achtzigern: Das Game-Erlebnis muß

mit einigen Herausforderungen aufwarten (was soll das Ganze sonst?), eine fortlaufende Erzählung beinhalten (was passiert als nächstes?) und den Spieler in die virtuelle Welt hineinziehen.

Bis jetzt hat die PlayStation gezeigt, daß sie begeisternde 3D-Grafik auf den Bildschirm zaubern kann; der nächste Schritt ist die Einarbeitung echter Tiefe in das Spiel für das ultimative dreidimensionale Game-Erlebnis. Eins ist sicher. Doch bis es soweit ist, wird noch sehr viel Zeit vergehen. Wir laden Sie dazu ein, diese spannende Phase der Entwicklung gemeinsam mit uns zu verfolgen. pat





[1] Ein dunkles Kapitel... [2] Achtung! Feindliche Roboter eröffnen das Feuer.

Alien Trilogy

Es war einmal, ein kleines Tier, das eines Tages aus irgend einem Bauch sprang. Einige fanden das so witzig und drehten darüber drei Filme. Und dann schrieben sie noch ein Spiel ... Von Markus L. Wiedemann

Viele von Ihnen spielten zu Weihnachten „Doom“, verpaßten dabei den neuen James Bond und andere Kleinigkeiten, die Festtage so mit sich bringen. Was machen Sie zur Zeit? Für James Bond ist es zu spät und für „Resident Evil“ leider noch zu früh. Wir hätten da ein Spiel für Sie, das Ihnen den Thrill zurückbringt.

Alien, der Film

Sie machen sich einen gemütlichen Fernsehabend und essen dabei ein halbes Hähnchen. Im Nachtprogramm läuft gerade ein Science Fiktion Klassiker mit einer be-



Mit Ihrem gut ausgestatteten Waffenarsenal blasen Sie diese roten Jungs aus dem Bildschirm.

THEO KRANZ VERSAND

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11 & 68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

PlayStation



Adidas Power Soccer



Resident Evil



Ridge Racer Revolution



Toshinden 2

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern.

SONY PLAYSTATION 389,-

ACTION REPLAY/GAME BUSTER	89,-
ANTENNENKABEL	45,-
MEMORY CARD	49,-
MEMORY CARD 8 MEGA	79,-
MEMORY DISC DRIVE	159,-
neGcon CONTROLLER	99,-
CONTROL PAD JT-401	29,-
STEERING WHEEL (LENKRAD)	149,-
A-TRAIN	99,-
ACTUA GOLF	89,-
AD&D FORGOTTEN REALMS	99,-
ADIDAS POWER SOCCER	89,-
AIR COMBAT	89,-
AQUANAUTS HOLIDAY	99,-
BAPHOMETS FLUCH (SEPT)	99,-
BEYOND THE BEYOND	99,-
BUBSY 3	89,-
BLAZING DRAGONS (AUG)	89,-
CHESSMASTER 3D	99,-
COMPLETE ONSIDE SOCCER (SEPT)	89,-
CRONICLES OF SWORD (SEPT)	99,-
CYBERIA	89,-
DARKSTALKERS	89,-
DEADLY SKIES	89,-
DESCENT	94,-
DESTRUCTION DERBY	94,-
DISCWORLD	89,-
EARTHWORM JIM 2 (AUGUST)	89,-
ECSTASIA (SEPT)	99,-
EXTREME GAMES	89,-
FACE OFF	99,-
FADE TO BLACK	99,-
FORGOTTEN REALMS	99,-
FORMEL 1 (SEPT)	99,-
GALACTIC ATTACK	99,-
GALAXIAN 3	89,-
GAME DAY (FOOTB.)	79,-
GEOM CUBE	89,-
GEX	89,-
GUNSHIP	99,-
IRON MAN X/O (AUG)	89,-
INTERNAT. CHAMPION SOCCER	89,-
INTERNAT. TRACK & FIELD	89,-
JACK IS BACK - ALONE I.T.D. 2	109,-
JEWELS OF THE ORACLE	89,-
LEGACY OF CAIN (SEPT)	99,-
LEMMINGS 3D	89,-
LEMMINGS PLAY PAINT	94,-
MAYHEM (SEPT)	99,-
MUSEUM PIECE 1	94,-
NBA LIVE 96	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL FACE OFF	99,-
NOVASTORM	99,-
OLYMPIC GAMES	84,-
OLYMPIC SOCCER	84,-
ONLINE SOCCER	89,-
PETE SAMPRAS TENNIS	99,-
PO'ED (AUG/SEPT)	89,-
POWERPLAY HOCKEY	89,-
PRIMAL RAGE	89,-

RAGING SKIES	89,-
RAYMAN	89,-
RETURN FIRE (AUG/SEPT)	89,-
RETURN TO ZORK	89,-
REVOLUTION X	84,-
RESIDENT EVIL (JULI/AUG)	89,-
RIDGE RACER REV.	94,-
RISE 2: THE RESURRECTION	84,-
ROAD RASH	89,-
RUN SOCCER	89,-
SHELL SHOCK	84,-
SHOCKWAVE ASSAULT	89,-
SIM CITY 2000 KMPL. DT.	99,-
SKELETON WARRIORS	89,-
SLAM'N'JAM	89,-
SLAYER	89,-
SPACE HULK	89,-
SPOT GOES TO HOLLYW.	99,-
STARBLADE ALPHA	89,-
STARFIGHTER 3000	99,-
STRIKER 96 (ACCLAIM)	89,-
STREET FIGHTER ALPHA	89,-
SYNDICATE WARS (MITTE 96)	99,-
TEKKEN	99,-
TEKKEN 2 (SEPT)	99,-
TENNIS	99,-
THE HIVE	89,-
TIME COMMANDO	89,-
TILT	84,-
TOSHINDEN 2	99,-
TOTAL NBA 96	94,-
TOP GUN FIRE AT WILL (AUG)	99,-
TRANSPORT TYCOON (SEPT)	99,-
TRUE PINBALL	89,-
VIEWPOINT	89,-
VIRTUAL GOLF	89,-
WARHAMMER Fant. B.	89,-
WAR HAWK	89,-
WATERWORLD	94,-
WETLANDS	89,-
WIPE OUT	89,-
WORMS	89,-
X-MEN	84,-

Sega Saturn

SEGA SATURN (s.o.)+SEGA RALLY	479,-
6 PLAYER ADAPTER	59,-
BACKUP MEMORY CARD (8MB)	89,-
MEMORY CARD	99,-
MPEG-KARTE	319,-
VIDEOFILME AUF ANFRAGE	
JOYPAD (SEGA)	44,-
LENKRAD	119,-
ACTION REPLAY	89,-
UNIVERSAL ADAPTER	44,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
ALIEN TRILOGY (AUG/SEP)	99,-
ATHLETIC KNIGHT (AUG)	89,-
BLACKFIRE	99,-
BLAZING DRAGONS	94,-
CLOCKWORK KNIGHT II	99,-
DAYTONA USA	109,-
DEADLY SKIES	99,-
DESCENT	99,-
DESTRUCTION DERBY	89,-
DISCWORLD	84,-
EARTHWORM JIM 2	89,-
EURO SOCCER 96	89,-
EXHUMED (AUG.)	89,-

F1 CHALLENGE	99,-
GEX	99,-
GUARDIAN HEROES	89,-
GUN GRIFFON	84,-
IRON MAN (AUGUST)	89,-
JACK IS BACK (A.I.T.DARK 2)	99,-
JEWELS OF THE ORACLE	89,-
MYSTERY MANSION (DEUTSCH)	119,-
MYSTARIA - R. OF LORE	99,-
NBA ACTION BASKETBALL (AUG)	99,-
NEED FOR SPEED	89,-
NIGHT WARRIORS	99,-
OLYMPIC GAMES	84,-
OLYMPIC SOCCER	84,-
PANZER DRAGOON 2	89,-
PISTOLE (FUR VIRTUA COP)	79,-
POWER PLAY HOCKEY	89,-
PRIMAL RAGE	89,-
PRO PINBALL THE WEB	84,-
RETURN TO ZORK	99,-
REVOLUTION X	89,-
RISE 2: THE RES.	84,-
ROAD RASH	99,-
ROCK'N'ROLL RACING 2	99,-
SEGA TENNIS	99,-
SHELLSHOCK	89,-
SHOCKWAVE ASSAULT	84,-
SHINING WISDOM	89,-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	99,-
SKELETON WARRIORS	79,-
SLAM'N'JAM	99,-
SPACE HULK	99,-
SPOT 3	89,-
STARFIGHTER 3000	99,-
STREET FIGHTER ALPHA	89,-
STREET RACER	89,-
STORY OF THOR 2 (AUG)	84,-
THREE DIRTY DWARFS (AUG.)	89,-
TOHSHINDEN REMIX	84,-
THUNDERHAWK 2	89,-
VIRTUA COP MIT PISTOLE	139,-
VIRTUA FIGHTER 2	99,-
VIRTUA FIGHTER 1	49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	69,-
WATERWORLD ACTION	89,-
WORMS	89,-
WWF WRESTLEMANIA	99,-
X-MEN (AUGUST)	84,-

TOP-NEUHEITEN

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
JETZT AUCH FÜR
UNSERE KUNDEN
IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2
TAGEN**

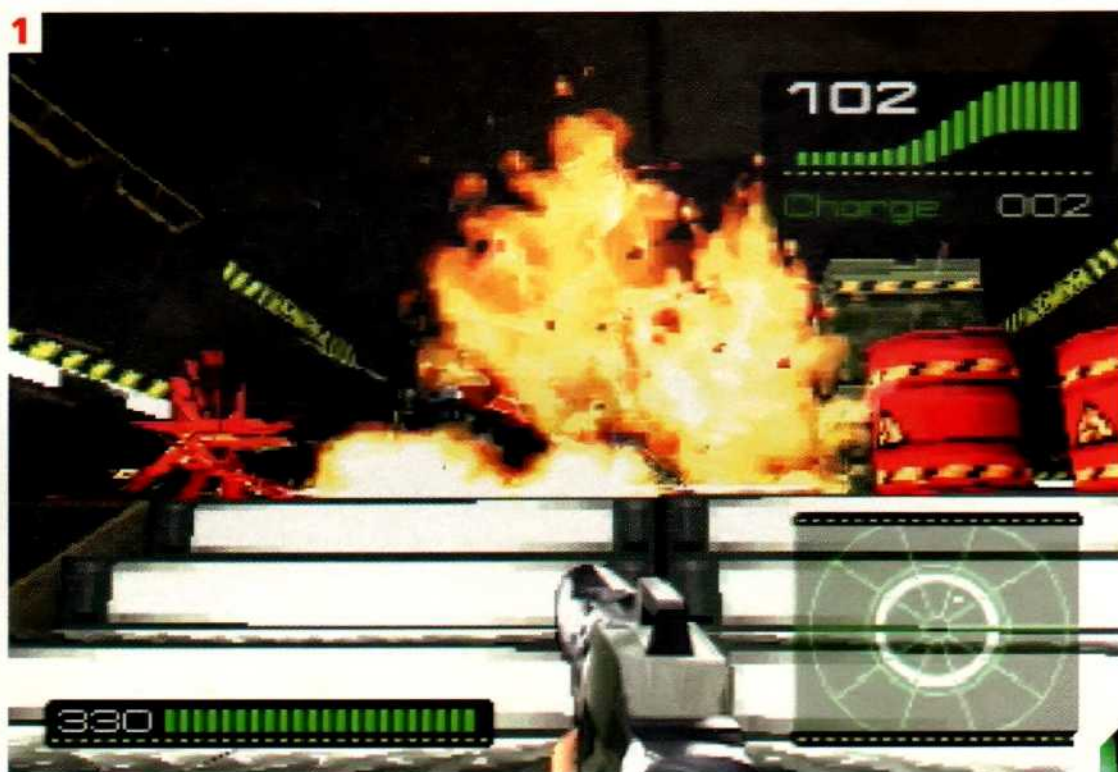
**TEL: 0049
85 17 37 77**

NEU:
VERSANDKOSTEN 6,90 DM,
UMRECHNUNG 1 DM = 7 ÖS

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

09 31 / 57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06



[1] Rollen Sie die Fässer weg, oder Sie jagen sie in die Luft. **[2]** Ein Face Hugger auf dem Weg in Ihr Gesicht. Blasen Sie dieses außerirdische Biest um. **[3]** Ein Feind quält sich im Kugelhagel. **[4]** Ein grüner Schatten verhüllt alles.

kannten Schauspielerin, die auch schon einen Dreh' unter Gorillas hatte. Es verspricht ein so richtig schöner ruhiger Abend zu werden. Und während Sie genüsslich an Ihrem Hähnchenschenkel nagen, springt ein, vom Schweizer Künstler H.R. Giger entworfenes, kleines blutverschmiertes Tierchen aus einer Bauchhöhle und hüpfte gefräßig über den Bildschirm. Sie lassen den Schenkel fallen und schwören, nie wieder ein Hähnchen zu essen. Ridley Scott, der Regisseur dieses Meisterwerks, hat es geschafft. Er hat Ihnen mit diesem Film eine so verdammte Angst eingejagt, daß Sie nach diesem Nervenkitzel süchtig werden und auch die beiden Fortsetzungen mit Begeisterung sehen. Nur Hähnchen haben Sie seitdem nicht mehr gegessen. Bevor Sie noch länger auf den geplanten (Achtung: Gerüchteküche!) vierten Teil warten, holen Sie sich das von „Probe“ entwickelte „Alien Trilogy“. Die besten Szenen aus den drei Filmen wurden für dieses Videospiel verarbeitet. Dabei hätte schon jeder einzelne Teil genug Stoff für ein Spiel geliefert. Spätestens jetzt entscheiden Sie sich dafür, überhaupt nie mehr etwas zu essen...



Alien Trilogy, das Spiel

Nach einem kurzen Vorspann, in dem Ihre Kollegen zu Alien-Snacks verarbeitet wurden, erhalten Sie ein Missions-Briefing. Meistens müssen Sie so viele Aliens wie möglich erledigen oder irgendwelche Gegenstände finden. Und vergessen Sie nie den Ausgang, sonst bleibt Ihnen das nächste Level verwehrt. Solange Sie suchen, jagen, Türen öffnen, geheime Räume betreten oder die Bewaffnung aufstocken, verdienen Sie sich Ihre Lorbeeren. Der entscheidende Unterschied zwischen „Doom“ und Trilogy ist der Bewegungsmelder. Er zeigt Ihnen mit weißen Punkten, die in Ihrer Nähe befindlichen Aliens an. Leider aber nur die, die sich bewegen. Dafür ist er bei den Face Huggern – kleinen schrecklichen Viechern – die sich in Ventilationsschächten verstecken, um Ihnen im nächsten Augenblick ins Gesicht zu springen, extrem hilfreich. Mit diesen kleinen Biestern haben Sie die meisten Auseinandersetzungen. Es ist ein erhebendes Gefühl diese Biester, solange mit Blei vollzupumpen, bis



Im Weltraum hört Dich niemand schreien!

Einige der Räume sind ziemlich dunkel, schalten Sie das Licht ein. In den Brutkästen finden Sie manchmal Batterien – es können aber auch Face Huggers auf Sie warten.



Schießen Sie mal auf das Glasfenster. Die Splitter fliegen Ihnen nur so um die Ohren; auch die Soundeffekte sind einfach genial. Mut ab!



[1] Zwei Treffer, und er fällt wie ein nasser Sack. **[2]** Diese riesen Drachen sind verdammt schwierig zu erledigen. **[Mitte]** Oh, meine schwindsüchtige Tante. **[3]** Falls es hart wird, helfen Ihnen ein paar Granaten. **[4]** Mit einem kleinen Dauerfeuer sprengen Sie die Wand. **[5]** Dieser „Star Wars“-Ritter ist wohl im falschen Film.

aus diesen grüne Soße quillt. Wehe diese Kreaturen landen in Ihrem Gesicht, dann ist – wenn überhaupt noch möglich – nur noch Flucht angesagt.

Das wichtigste ist natürlich, daß Sie sich ein ordentliches Waffenarsenal zulegen. Sie starten mit einem Revolver; doch mit dem allein fangen Sie bestimmt keinen einzigen Alien... Die würden Sie nur höchst amüsiert betrachten, um Sie dann genüßlich zu verspeisen. Mit einem Flammenwerfer ist das Vergnügen dagegen ganz auf Ihrer Seite.

Um die einzelnen Level zu lösen, müssen Sie die Türen aktivieren; teils ist Ihnen dabei ein Akku oder eine Batterie behilflich. Häufig sind jedoch die düsteren Gänge mit Fässern blockiert, die Sie kurzer Hand mit Ihrem Flammenwerfer abfackeln. Außer verkohlten Holzplanken verstellt Ihnen dann nichts mehr den Weg ins nächste Level. Sie sehen, bei Alien Trilogy wird sehr großer Wert auf Detailtreue gelegt. In späteren Levels wird es noch filigraner, da können Ihnen schon mal die Holzsplitter um die Ohren fliegen.

Die Entwickler von Probe haben sich wirklich allergrößte Mühe gegeben. So gibt es zum Beispiel eine Szene, in der Sie am Besten die Musik ausschalten und nur noch den Sound-Effekten lauschen. Sie kommen an den Erholungsräumen vorbei und sehen einen Swimming Pool. Nach all der Anstrengung erliegen Sie der Versuchung ins Wasser zu gleiten. Splash, Sie tauchen ein und der Sound ist phantastisch. Oder in einem späteren Level sehen Sie Glasscheiben. Schießen Sie darauf und lauschen Sie! Aufgrund dieser Authentizität ist Alien Trilogy ein wahres Meisterwerk dieses Genres.

Doom ist die Sorte von Spiel, bei der Sie einen leichten Schlag auf dem Kopf spüren. Es haut Sie um, aber es gibt Ihnen genug Zeit wieder auf die Füße zu kommen. Bei Alien Trilogy sind Sie schon nach wenigen Augenblicken das erste Mal am Ende. Sie betreten den ersten Gang und schon stürzt sich ein Face Hugger auf Sie, und Sie wissen nicht, wie Ihnen geschieht. Durch die ersten zehn Level von Doom schlendern Sie, bei Alien Trilogy schleichen Sie nach dem dritten Level nur noch durch die



ALIEN WAR



Wenn Ihnen „Alien Trilogy“ zuwenig unterhaltsam ist, dann machen Sie einen kurzen Abstecher nach London. Gehen Sie zur Alien War Show, diese ist direkt neben dem „Trocadero“. Sigourney Weaver hat sie eröffnet. Dort sehen Sie Originalteile der Film-ausstattung.



[1] Im Dunkeln sehen Sie einen verlassenen Panzer. **[2]** Sie feuern auf einen angreifenden Wachhund. **[3]** Ein Face Hugger auf dem Kriegspfad **[4]** Der Feuerrost schwächt Sie. **[5]** Ein kleiner Face Hugger.

Ihr Gegner ist verletzt, noch ein paar Kugeln und Sie haben ihn erledigt. Seine leuchtenden Stifte, öffnen Ihnen dann den Zugang zum nächsten Level.



Korridore. Es ist verdammt schwer. Sicher, Doom hat 59 Spielstufen, Alien Trilogy dagegen nur 35 – aber die haben's wirklich in sich.

Die Levels sind ziemlich ausgeglichen. Einige dauern eine halbe Ewigkeit, während andere nach knapp einer Minute beendet sind – dies ist genau die Zeit, die Sie benötigen sich aufzurüsten und Ihre Haut in Sicherheit zu bringen. Die Grafik von Alien Trilogy ist genauso, wie Sie es von einem guten ScienceFiction-Spiel erwarten. Strömender Wasserdampf aus zerberstenden Rohren wechselt sich mit diversen Brandherden ab. Ein Highlight ist sicher das Untergrund Gebiet der Cocoons.

Durch die Musik von Alien Trilogy, die je nach Situation von düster nach fetzig wechselt, erfahren Sie einen ordentlichen Motivationsschub. Vor allem die Soundeffekte unterstreichen dieses Feature; angefangen vom Öffnen der Hydraulik-Türen bis hin zu den Schußgeräuschen.

Nachdem Doom so oft erwähnt wurde. Ist Alien Trilogy besser als sein Vorbild? Die Frage kann nicht mit einem Wort beantwortet werden. Obwohl beide das selbe Genre abdecken, sind sie doch zu verschieden. Es macht einfach Spaß, als Lt. Ripley durch die dümmrigen Gänge zu schleichen, vorsichtig die nächste Halle zu erkunden und bei Munitionsmangel in heillosen Panik die Flucht anzutreten. Alien Trilogy ist ein extrem spannendes Videospiel, das Sie nächtelang vor den Fernseher fesseln wird.

pat



In allen drei Filmen gab es nur zwei Autos, den Daihotai Traktor (oben) und den APC.



Der finsterste der drei Filme ist David Fincher's "Alien 3". In diesem starben alle drei Hauptdarsteller, sogar Lt. Ripley. David Fincher setzte letztes Jahr mit "Sieben" seinen Erfolg fort.



Alles eine Frage der Ausrüstung



Von der Automap-Funktion, den 9 mm Revolver über die Pump Gun bis hin zu wirklich schlagkräftigen Argumenten. Sie müssen sich alles erarbeiten.

Alien Trilogy

Alien Trilogy hat absolutes Suchtpotential! Die grafische Abwechslung mit den feinen Texture-Mappings und die brillanten Soundeffekte erzeugen eine überaus dichte Atmosphäre. Genial ist auch die Musik, die die unheimliche Stimmung so richtig rüberbringt. Mit feuchten Händen schleicht man durch die Gänge und die plötzlich auftauchenden Gegner verursachen regelrechte Herzattacken. Nichts ist bei Alien Trilogy so schlimm wie ein Angriff aus dem Hinterhalt.

Besonders die intelligenten Gegner verursachen so manches Kopfzerbrechen. Richten Sie die Waffe auf die kleinen Biester gehen diese sofort in Deckung; auch ein angeschossenes Alien kann noch ziemlich unangenehm werden. Deshalb: stellen Sie nie das Feuer ein, bevor Sie nicht ganz sicher sind, daß das Biest hinüber ist. Vor allem die unterschiedlichen Levels garantieren kurzweilige Tage. Wer auf der Suche nach einem bleihaltigen First-person Game ist: Best Buy!

■ PRODUKT:	Alien Trilogy
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ DISTRIBUTOR:	Acclaim
■ VERKAUFSPREIS:	ca. 100 DM

■ SPIELIDEE:	3	■ MOTIVATION:	1
■ GRAFIK:	2	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	2		
■ GAMEPLAY:	2		

GESAMTWERTUNG:

2,10



Wähl dir einen Wagen. Wähl dir einen Kurs. Und dann sei voll konzentriert, denn jetzt bretterst du durch Tunnels, am Strand lang, Pässe hoch, Pässe runter, durch die Stadt, an der Konkurrenz und am Publikum vorbei durchs Ziel. Oder gegen die erste Leitplanke ...

Spiele-Hotline:

D 069-66 54 34 00

CH 157 11 33
(86 RP./Min)

Hey! Wenn dir Ridge Racer Revolution zu schnell ist, dann spiel doch hiermit!



PLAYSTATION
IT'S NOT A GAME



Magic Carpet

Fliegen Sie wie Aladin auf dem Teppich durch Tausendundeine Nacht. Von Markus L. Wiedemann

Mit überragenden Konvertierungen sind die Zeiten, daß PlayStation-Besitzer auf PC Spiele spielen mußten, endlich vorbei. Im November 1994 brachte Bullfrog "Magic Carpet" auf den Spiele-Markt. Das Spiel räumte sämtliche Trophäen und Ehrungen, die es für PC Spiele gibt, in Windeseile ab. Aber ob es sich um einen außergewöhnlichen Flugsimulator, oder um ein packendes 3D-Shoot 'em Up – Adventure Spiel handelt – diese Frage können Ihnen selbst die Entwickler nicht beantworten.

Der größtenwahnsinnige Magier Huxley versucht sich die Welt unter den Nagel zu reißen. In seiner Besessenheit geraten ihm dabei ein paar Zaubersprüche außer Kontrolle. Leider hatte dies für die Erdlinge fatale Folgen – mit dem Urknall vergleichbar zerbarst Huxley's heile Welt in zahlreiche Archipele. Ehrgeizige Magier und Scharlatane kömpfen auf jeder Insel um die Herrschaft. Wie sooft in Märchen ist auch hier der Retter entweder ein alter weiser Mann oder ein unschuldiges Kind. Bei Magic Carpet ist es der Zauberlehrling Aladin, der mit seinem fliegenden Teppich die Welt rettet. Dieser Nachwuchsmagier sind Sie! Lassen Sie sich in eine fremde, spannende aber auch gefährliche Welt entführen und lauschen



"Lebe nicht in Luftschlössern" Mutters Weisheit hat auch hier ihre Gültigkeit. Wasserschlösser sind einfach sicherer.

Eingehüllt in betörende orientalische

Flötenmusik. Es dauert nicht lange und

Sie tauchen ganz in diese fremde,

aufregende und gefährliche Welt ein



Verdrehen Sie nicht den Kopf – Sie nehmen nur gerade die Kurve mit Ihrem Teppich. Gerade jetzt stiehlt ein gegnerischer Zauberer Ihr Mana. Der Füllbalken zeigt seine Stärke an.

Sie den betörenden Klängen orientalischer Flötenmusik.

In diesem Spiel dreht sich alles um Mana. Wie das im Alten Testament nährt es Sie und läßt Sie wachsen bis Sie so groß und mächtig sind, daß Sie die Inselwelt wieder vereinigen können. Mana ist pure Energie! Es liegt herrenlos in der Gegend herum, steckt in verwunschenen Wesen oder in unheimlichen Monstern. Mit Feuerbällen und einem passenden Zauberspruch bewaffnet, begeben Sie sich auf die Jagd. Mit den Feuerbällen beschießen Sie die hinterlistigen Monster, bis diese im Flammen-Inferno verenden und aus den toten Körpern Mana in Form von goldenen Kugeln rollt. Färben Sie es mit Hilfe des entsprechenden Zauberspruchs in Ihrer eigene Farbe ein. Jetzt sind Sie stolzer Besitzer reiner Energie. Vorsicht! Vorbei surfende Magier verfärben mit eigenen Sprüchen Ihr Mana und jagen es Ihnen so wieder ab. Fliegen Sie deshalb auf dem kürzesten Weg nach Hause und sichern Sie Ihren Energievorrat.

Um das Mana in Sicherheit zu bringen, müssen Sie zuerst eine Burg bauen. Frei nach dem Motto "My home is my castle" suchen Sie sich einen netten Bauplatz für

Die Story...





[1] Das Mana liegt in einem magischen Steinzirkel und wartet darauf, eingesammelt zu werden. **[2]** Die ekelhaften Würmer müssen mit einem Feuerball gezielt getroffen werden, bevor sie das Mana preisgeben. **[3]** Durch diesen Spiegel gelangen Sie an einen anderen Ort. **[4]** Zivilisten wandern durch die Landschaft. Sie lebt!

Ihre zukünftige Sammelstelle. Als richtiger Burgherr hissen Sie Ihre Fahne und melden somit Ihren Besitzanspruch an. Aus Ihrer Burg steigt ein Heißluftballon auf, der Ihnen auf der Suche nach Mana behilflich ist. Mit der eingesammelten und erbeuteten Energie bauen Sie Ihre Burg zu einer wahren Festung aus. Es macht richtig Laune, wenn Sie im Laufe des Spiels Ihr Besitztum förmlich wachsen sehen. Drei vollgeladene Mana-Ballons können auf einer großen Festung gleichzeitig landen.

Im Kampf gegen rivalisierende Zauberer und sonstige Gegner – Drachen, Sandwürmer, Skelettarmeen und Bienenschwärme – sind Zaubersprüche Ihre Waffen. Neben Kampfzaubersprüchen gibt es noch zeitlich begrenzte Schutzschild- und Geschwindigkeitszauber, wichtige Heilungssprüche und zu guter Letzt auch noch Naturkatastrophenzauber. Auf der Reise durch die verschiedenen Welten suchen Sie die 24 Zaubersprüche und werden mächtiger und mächtiger. Sie finden diese verborgenen magischen Wörter in roten Vasen. Aber Sie können nur zwei

Sprüche gleichzeitig anwenden. Überlegen Sie gut, mit welchen Sprüchen Sie Ihre Feuertasten belegen. Sie bekommen verdammt feuchte Hände, wenn Sie mit einem Bienenschwarm kämpfen und keinen Feuerball zur Hand haben. Es kommt Ihnen wie eine Ewigkeit vor, in dieser Situation die Feuertasten neu zu belegen, während die Bienen über Sie herfallen.

Mit Ihrem fliegenden Bettvorleger surfen Sie von Insel zu Insel. Auf Ihrer Reise setzen Sie die gefundenen Zaubersprüche gezielt gegen riesige Ungeheuer und sonstige merkwürdige Wesen ein. Sie begegnen nicht nur Monstern, sondern auch Soldaten, Handwerkern und Nomaden. Segnen Sie die Dörfer, Zelte und Städte mit dem Mana-Zauberspruch, hissen die neuen Untertanen Ihre Fahne und stehen ab sofort im Kampf gegen das Böse an Ihrer Seite. Wehe Sie werfen mit Feuerbällen nach Ihnen, dann wird Ihr Teppich mit Pfeilen durchlöchert. Das bekommt selbst einem Magier nicht.

Bevor Sie sich ins Schlachtengetümmel stürzen, ist es ratsam, sich mit den Flugeigenschaften vertraut zu machen. Sie nehmen den Teppich und surfen durch die Landschaft. Da die Erde keine Scheibe ist, scrollt auch bei Magic Carpet die Landschaft endlos vorbei. Falls Sie die Orientierung verlieren, blenden Sie einfach die Landkarte ein. Auf dieser ist alles Freundliche und Feindliche exakt verzeichnet.

Am ergiebigsten auf der Mana Jagd sind Sandwürmer und Drachen, die Sie mit Feuerbällen mühelos erledigen. Vergessen Sie nie den Mana-Zauber anzuwenden, sonst war es verlorene Liebesmüh.

Nicht jeder Lagerplatz ist geeignet! Bauen Sie zu nahe an einem Felsen, können Sie Ihre Burg nicht mehr



[1] Die riesigen Drachen sind relativ leicht zu erledigen. **[2]** Wem wohl diese große Festung gehört?



Fliegen Sie mit Ihrem Teppich durch faszinierende Landschaften. Die rote Vase enthält einen Zauberspruch.



Der Vorspann zu Magic Carpet ist äußerst spektakulär. Mit tiefer Stimme spricht ein Zauberer zu Ihnen und berichtet, wie das magische Mana mißbraucht wurde. Nur der Zauberlehrling auf dem fliegenden Teppich kann die Welt jetzt noch retten.



[1] Achtung! Mit rasender Geschwindigkeit steuern zwei Schafswollkneuel auf den Teppich zu. Mit einer scharfen Linkskurve bringen Sie sich in Deckung. **[2]** Der farbige Balken zeigt Ihnen die Energie Ihres Gegners. **[3]** Eine schießende Soldaten-Horde.



Die Farbenpracht des Himmels ist spektakulär; aber vergessen Sie vor lauter Bewunderung den Drachen nicht.

erweitern. Errichten Sie Ihre Festung in Küstennähe, werden Sie beliebtes Angriffsobjekt übler Zeitgenossen.

Den Schloßbauzauber setzen Sie im Kampf gegen Bienen, Bogenschützen, Skelette und Geier ein. Aber auch mit listiger Taktik versetzen Sie stärkere Gegner in Angst und Schrecken. Sie suchen eine Gruppe von Würmern und Drachen und locken diese zur Festung des mächtigeren Zauberers. Während Sie sich aus dem Staub machen, erledigen die Würmer das Schloß und Sie müssen nur noch das herrenlose Mana einsammeln.

Zuerst zur Steuerung. Der Teppich läßt sich erstaunlich leicht kontrollieren, vorbei sind die PC Zeiten wo der Spieler hektisch Maus und Tastatur benutzen mußte. Sie haben jetzt die totale Kontrolle trotz größerer Schlachtenhektik. Die PlayStation Konvertierung hat zehn Level mehr, das macht summa summarum 50 Level und 25 Scheinwelten, die Sie noch entdecken müssen. Ab dem 12. Level wird Magic Carpet ganz schön haarig. Das garantiert Ihnen kurzweilige Nachmittage und langanhaltendes Spielvergnügen.

Ihr Teppichritter fliegt durch echte 3D-Landschaften, bei der sich der Horizont im Nebel verbirgt. Burgen, Dör-

Werfen Sie einen Blick auf das, was Sie gerade angerichtet haben. Macht es macht Spaß, einen Wald mit Brandbomben abzufackeln?



[1] Ein Wurm greift Sie mit Feuerbällen an. **[2]** Dieser wackere Kämpfer gehört zu Ihren Verbündeten.



[1] Ihr kleines Anfangsschloss. [2] Das große haben Sie sich redlich erstritten. Jetzt können Sie sich mit angeschwelter Brust ins nächste Level stürzen. [3] Fackeln Sie die Bäume ab und aus den Boxen dringt ein brillanter knistern-der Sound.



fer und Zelte bestehen aus Polygonen und der Himmel ist mit sanften Wolken verhangen. Der Bildaufbau ist nicht der schnellste, dafür fließend.

Der Sound ist Spitze! Betörende Flötenmusik versetzt Sie in Tausendundeine Nacht. Fliegen Sie an Dörfern vorbei, fühlen Sie sich wie in einem arabischen Bazar. Gera-



ten Sie in eine gefährlichen Situation, ertönt sphärische Musik, die dem faszinierenden orientalischen Ambiente den letzten Kick gibt.

Magic Carpet ist ein absolutes Muß für PlayStation Besitzer. Dieses Spiel ist wunderbar spannend und von der Idee her so außergewöhnlich und innovativ, daß Sie alles um sich herum vergessen werden. Spielspaß für Tausendundeine Nacht. pat



Die Zaubersprüche



FIREBALL Die wärmende Glut des Feuers zügelt den ersten Appetit der Zerstörung.



POSSESS Der Mana-Zauberspruch, der die goldenen Kugeln in Ihrer Farbe einfärbt.



SPEED-UP Der Beschleunigungs-Zauberspruch katapultiert Sie aus der Gefahrenzone.



SHIELD Der Schutzschild-Zauberspruch behütet Sie vor gegnerischen Attacken.



RAPID FIREBALL Mit diesem Spruch entledigen Sie sich Ihrer hartnäckigsten Feinde.



STEAL MANA Hiermit anneklieren Sie das Mana Ihrer Konkurrenten.



FIREWALL Alles was sich Ihnen in den Weg stellt, äschern Sie für immer und ewig ein.



METEOR Bomben Sie alles in die Endzeit!



LIGHTNING STORM Mit großer elektrischer Energie können Sie punktgenau angreifen.



INVISIBILITY Wollten Sie nicht schon immer wissen, was andere über Sie denken? Dieser Zauber ermöglicht es.



SKELETON ARMY Mit der "Armee der Skelette" treten Sie gegen Ihre Mitstreiter an.



EARTHQUAKE Die Luftschlösser Ihrer Gegner zerfallen zu Schutt und Asche.



GLOBAL DEATH Der Terminator unter den Zaubersprüchen. Alles in Ihrer Nähe fällt ihm zum Opfer.



CASTLE Mit dem Helmwerker-Set für unterwegs bauen Sie überall Ihre Festung und können Ihr erbeutetes Mana sichern.



HEAL Dies ist Ihre mobile Intensivstation, die Sie vor dem Tod bewahrt.



REVERSE Wenn Sie flüchten müssen und das am Besten rückwärts, dann ist das Ihr Spruch.



BEYOND SIGHT Dieses magische Auge zeigt Ihnen die verborgenen Rivalen.



MANA MAGNET Dieser Spruch ist eine echte Arbeitserleichterung auf der Mana Jagd.



LIGHTNING Spektakuläre Blitze dringen in jedes Haus und zerstören alles.



DUEL TO THE DEATH Mit diesem Spruch müssen zwei andere Zauberer bis zum bitteren Ende kämpfen und Sie haben einen Gegner weniger.



REBOUND Wie bei den guten Tom & Jerry Comics adressieren Sie die gegnerischen Geschosse zurück an den Sender.



TELEPORT Beam me up Scottie! So oder ähnlich bringt Sie dieser Spruch zu Ihrem Schloß zurück.



CRATER Zuerst zerstören Sie ein beliebiges Ziel, dann werfen die Schallwellen Ihre Gegner vom Teppich.



VOLCANO So wie der gute alte Vesuv Pompei unter sich begrub...

Magic Carpet

Die außergewöhnliche Spiel-idee ist der Hit. Es macht richtig Spaß zu orientali-scher Musik mit dem Teppich durch die Gegend zu surfen und nebenbei die Gegner zu verzaubern. Leider gibt es einige Wermutstropfen: Die Auflösung der Grafik ist im Vergleich zur PC-Fassung viel zu pixelig. Auch der Nebel am Horizont senkt sich viel zu schnell über das Spielgeschehen. Das hat die PlayStation wirklich nicht verdient, sie kann viel mehr leisten. Hier hätten die Pro-

grammierer wesentlich mehr aus der Konsole herausholen können. Der zweite große Kritikpunkt: Auf dem Computer war und ist Magic Carpet das Netzwerkspiel schlechthin. Magier gegen Magier – was kann es schöneres geben? In der PlayStation Konvertierung gibt es nicht einmal die Link-Option. Trotzdem garantiert der innovative Teppichsimulator lang-anhaltendes Spielvergnügen; auch im Einzeler-Modus. Mein Tip: Magic Carpet müssen Sie besitzen!

■ PRODUKT:	Magic Carpet
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ DISTRIBUTOR:	Kingsoft
■ VERKAUFSPREIS:	ca. 90 DM

■ SPIELIDEE:	1	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	2	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	3		
■ PRÄSENTATION:	1		
■ GAMEPLAY:	2		

GESAMTWERTUNG: **1,75**

Slam'N Jam '96

Magic Johnson gibt sich die Ehre: **Hetzen Sie** den Basketball-Superstar in **Crystal Dynamics'** brandneuer Action-Simulation über's Parkett und verhelfen Sie ihm zu **spektakulären Slam-Dunks** und atemberaubenden **3-Punkte-Würfen**. Von Michael Schmithäuser

Total NBA, NBA Jam und NBA Live sind nur einige grandiose PlayStation-Titel im heiß umkämpften Basketball-Segment. Ist Ihnen etwas aufgefallen? Jedes Programm schmückt sich mit dem Kürzel der »National Basketball Association«, dem offiziellen amerikanischen Basketball-Dachverband. Und nun traut sich BMG, mit Slam'N Jam 96 einen weiteren Titel ohne die begehrte NBA-Lizenz auf den Markt zu bringen. Was bedeutet: Der Basketball-Enthusiast muß auf seine lieb gewonnenen, offiziellen Vereinslogos verzichten. Dafür hat sich BMG einen echten Superstar als Zugpferd geangelt: Magic Johnson persönlich soll die Basketball-Fans verzaubern.

Basketball, die Fünfte

Kaum einer anderen Sportart wurden so viele PlayStation-Umsetzungen spendiert wie der Hatz nach den Körben. Mit NBA Jam Tournament stellte sich Anfang des Jahres eine gelungene Adaption des 16-Bit-Hits für Sega Mega Drive und Super Nintendo vor. Mit Realismus hat NBA Jam wenig am Hut, dafür gibt es in der Zwei-gegen-Zwei-Variante jede Menge atember-



[1] Magic Johnson setzt zum Wurf gegen die All Stars an. **[2]** Nummer 42 scheint ein wenig desorientiert zu sein.



[1] Hoch die Beine! Beim spektakulären Slam-Dunk freut sich das Publikum und ärgert sich der Gegner. **[2]** Schöne Grafikdetails: Reflexionen auf dem Parkettboden.



raubende Spezialaktionen wie 15-Meter-Sprünge und magische 3-Punkte-Würfe aus der eigenen Spielfeldhälfte. Kurz darauf brachte Sony mit Total NBA den absoluten Basketball-Überflieger für die hauseigene Konsole. Ein Grafik-Festival mit realistischen Spielzügen und umwerfenden Animationssequenzen.

Dritter im Bunde ist Konamis NBA: In the Zone. Merkmale: Flüssiges Gamplay, aber viel zu einfache Korbwürfe. Später bereicherte Electronic Arts mit NBA Live den Reigen der Basketball-Simulationen. Die verwendete »Animation«-Technologie, die auf realen Filmaufnahmen von Spielern basiert, konnte jedoch kaum überzeugen; und auch das lahme Gameplay trug dazu bei, daß EA's NBA-Titel das Schlußlicht in Sachen Spielspaß darstellt.

Da scheinbar jede erdenkliche Variation des Korb-

spiels mit den vier bereits erschienenen Titel abgedeckt scheint, stellt sich die Frage: Was kann Slam'N Jam dem verwöhnten PlayStation-Sportler bieten?

Spielergrößen

Trotz der fehlenden NBA-Lizenz ist die Spielerauswahl nicht auf die beiden Stars Magic Johnson und Kareem Abdul-Jaber begrenzt. Jede Menge professionelle Basketballer geben sich in die Ehre – besonders in der nahezu unbesiegbaren Aufstellung »All Stars«.

Das Spiel selbst ist eine Konvertierung des 3D0-Titels »Slam'N Jam 95«. Herausragend sind die Kommentatortexte von CNN-Sportreporter Van Earl Wright. Ebenso gelungen sind die Spielergrafiken: Slam'N Jam darf die Auszeichnung »Größte Spieler-Figuren auf der PlayStation« für sich in Anspruch nehmen. Trotz der großen Charaktere sind die Animationssequenzen sehr flüssig, wenn sie auch nicht die superbe Qualität von Total NBA erreichen. Und da die Konkurrenz von Sony auch die realistischste Simulation des Sports bietet, tat BMG gut daran, das Spiel von der Actionseite her aufzuziehen. Und so sind wilde Sturmaktionen von Korb zu Korb an der Tagesordnung. Das Paßsystem ist ausgeklügelt, und somit können auch ungeübte Spieler schnell zu hohen Ergebnissen kommen.

Schön anzuschauen ist das Manöver, in dem ein Spieler den Ball hinter seinem Rücken entlangrollen läßt, um dann zum Paß oder zum entscheidenden Wurf anzusetzen. Die voreingestellte 3-D-Ansicht aus Spielerperspektive kommt dem actiongeladenen Spektakel sehr zu gute. Als Alternativen stehen auch Seitenansichten des Feldes zur Verfügung. Die Grafik ist gelungen, wobei sie ein wenig in Richtung Comic tendiert.

Unterm Strich ist Slam'N Jam eine gute Mischung aus Action und Simulation. Wem Total NBA zu realitätsnah und NBA Jam zu verspielt ist, der kann getrost zugreifen. Johnson, gimme' five! pat



Let's Dunk: Slam'N Jam ist reich an verschiedenen Ballversenkungsvarianten.



Tolle Filmsequenzen in Full Motion Video



Solche Filmsequenzen machen zwar ein Spiel nicht besser, sind aber nett anzusehen und schaden auch nicht.

Slam'N Jam '96

Mensch, Leute, es gibt noch so viele Sportarten, die man noch nicht auf der PlayStation nachspielen kann; bei Federball angefangen über Schlammcatchen bis hin zum Dauerjodeln - warum bringt ihr dann die fünfte Basketball-Simulation heraus? Eins vorweg: Wer schon einen der bereits verfügbaren Titel sein Eigen nennt, kann sich die Neuinvestition in Slam'N Jam '96 sparen. Dazu bietet das BMG-Produkt zu wenig Innovationen. Wer dagegen noch auf der Suche

nach der passenden Korbhatz ist, sollte mal einen Blick auf den jüngsten Sproß der Basketball-Fraktion werfen. Große Spielfiguren, tolle Paß-Aktionen und der richtige Mix aus Action und Simulation lassen Slam'N Jam die goldene Mittelposition zwischen dem actiongeladenen NBA Jam und dem detailverliebten Simulations-Knüller Total NBA einnehmen. Damit ist die Daseinsberechtigung für dieses Spiel geklärt - doch bitte: Laßt es damit gut sein, liebe Entwickler!

■ PRODUKT:	Slam'N Jam 96		
■ HERSTELLER:	Crystal Dynamics		
■ DISTRIBUTOR:	BMG		
■ VERKAUFSPREIS:	ca. 100 DM		
■ SPIELIDEE:	4	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	2	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	2		
■ GAMEPLAY:	2		
			GESAMT

GESAMTWERTUNG: **2,50**



Jetzt anrufen und bestellen: **(0 24 03) 211 88**
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

SONY PLAYSTATION

Basisgerät normal	399,99
Multinorm-Basisgerät	569,99

(ermöglicht das Abspielen von US und Japan Importen)

SONY-ZUBEHÖR

Action Replay (Game Buster)	V	83,99
ASCII-Pad	V	45,99
Controller	V	53,99
Cyclone Gamepad 8 Feuerknöpfe	V	59,99
Euro-Scart Kabel für RGB	V	69,99
HF-Adapter	V	45,99
Lenkpad mit Pedalen (Mad Catz)	V	149,99
Link-Kabel	V	45,99
Memory Card	V	45,99
Memory Card groß	V	69,99
Mouse	V	53,99
Multi Tap	V	61,99
neGCon	V	87,99
PC-Link	V	75,99
Specialized ASCII Pad	V	61,99
Specialized ASCII Stick	V	105,99
SONY-Bag	NEU	V 94,99

(Tasche für Playstation + 1 Controller + 1 Memory-Card)

SONY-SPIELE

A.I.V.Evolution	in Vorb.
Aaron vs. Ruth	87,99*
AD&D Slayer	87,99*
ADIDAS Power Soccer	99,99
Aftermath	99,99*
Agile Warrior	85,99
Air Combat	87,99
Alien Trilogy	NEU 79,99
Alone in the Dark (Jack is back)	109,99
Assault Riggs	87,99

Athanos	in Vorb.
Battle Arena Toshinden	87,99
Battle Arena Toshinden 2	NEU 99,99
Beyond the Beyond	in Vorb.
Big Hurt Baseball	73,99*
Blades of Rage	in Vorb.
Blazing Dragons	73,99*
Bubsy 3	in Vorb.
Bust a Move 2: The Arcade	NEU 73,99



Casper	81,99*
Chaos Control	91,99*
Chessmaster 3D	87,99
Chronicles of the Sword	E/A 74,99*
Constructor	in Vorb.
Criticom	85,99
Cyberia	81,99*
Cybersled	87,99
Cyberspeed	73,99
D - Der Horrorthriller	73,99
Darkstalkers	85,99*
Deadly Skies	85,99*
Defcon 5	87,99

Descent

Destruction Derby	95,99
Die Insel des Dr. Moreau	in Vorb.
Die Stadt der verlorenen Kinder	in Vorb.
Discworld dt. Untertitel	87,99
Discworld dt. Version	87,99
Dream 1.8 Golf	87,99*
Earthworm Jim 2	85,99*
Endorfun	in Vorb.
Extreme Pinball	in Vorb.
Extreme Games	87,99
Fade to Black	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Final Fantasy	in Vorb.
Forgotten Realms	in Vorb.
Formula 1	in Vorb.
Galaxian 3	in Vorb.
Galaxy Fight	in Vorb.
Gex	89,99
Goal Storm	99,99
Gunship	in Vorb.
Hardball 5	in Vorb.
Hebereke	89,99
Hi Octane	89,99
Horned Owl	in Vorb.
Impact Racing	85,99*
International Championship Soccer	89,99*
International Moto X	74,99*
Johnny Bazoorkatone	74,99
Jupiter Strike	83,99
Jumping Flash	87,99
Kileak the Blood	87,99
Krazy Ivan	87,99
Lemmings 3D	87,99
Lemmings Play Paintb.	in Vorb.
Lone Soldier	91,99
Lost Vikings 2	in Vorb.
Magic Carpet	89,99
Marvel 2099	87,99*
Mega Race	87,99
Mickey's Wild Adventure	87,99
Motor Toon Grand Prix 2	in Vorb.
Museum Piece I	in Vorb.
Myst	99,99
NBA - In the Zone	81,99
NBA - Jam Tournament Edition	89,99
NBA Live 96	87,99*
Nectrodrome	89,99
Need for Speed	NEU 95,99
NFL Game Day	NEU 73,99*
NFL Quarterback Club	95,99
NHL Face Off	87,99
Novastorm	74,99*
Olympic Games	74,99*
Olympic Soccer	74,99*

NEU 81,99

Onside Soccer	in Vorb.
Off World Interceptor	in Vorb.
Panzer General	NEU 87,99
Parasite	73,99
Paradise Deluxe	91,99
PGA Golf '96	89,99
Philosoma	87,99
Pitball	in Vorb.
Po'ed	87,99*
Powerplay Hockey	74,99*
Powerserve	89,99*
Primal Rage	91,99
Pro Pinball	73,99*
Psychic Detective	89,99
Raiden Project	83,99
Ran Soccer	89,99
Rayman	91,99
Raven Project	87,99*
Rapid Reload	87,99

NEU 89,99

NEU 87,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

NEU 89,99

Resident Evil	85,99*
Return Fire	87,99
Revolution X	73,99
Ridge Racer	95,99
Ridge Racer Revolution	NEU 95,99
Rise of the Robots 2 - The Resurrection	83,99
Road Rash	89,99
Rock'n Roll Racing 2	in Vorb.
Safecracker	in Vorb.
Sentinent	in Vorb.
Shellshock	NEU 85,99
Shockwave Assault	89,99
Silverload	in Vorb.
Skeleton Warriors	74,99*
Slam'n Jam	73,99*
Space Hulk	89,99
Starblade Alpha	87,99
Starfighter 3000	in Vorb.
Starwinder	87,99*
Steel Harbinger	87,99*

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

in Vorb.

Streetfighter - The Movie	81,99
Streetfighter Alpha	85,99
Street Racer	91,99*
Striker 96	61,99
Supersonic Racer	87,99*
Syndicate Wars	89,99*
Tall Ship	87,99*
Tekken	104,99
Tekken 2	in Vorb.
The Story of Poplokrois	in Vorb.
Theme Park	89,99
Thunderhawk 2 - Firestorm	85,99
Tilt	74,99*
Time Commando	89,99*
Top Gun	in Vorb.
Total Eclipse Turbo	73,99
Total NBA	95,99
Transport Tycoon	in Vorb.
True Pinball	99,99
Twisted Metal	87,99
UFO	79,99
Viewpoint	NEU 89,99
Victory Boxing	85,99*
Virtual Golf	85,99*
Virtual Open Tennis	NEU 73,99
Virtual Snooker	in Vorb.
VR Baseball	in Vorb.
Warhawk	87,99
Warhammer	87,99*
Waterworld Action	in Vorb.
Wing Commander 3	NEU 99,99
Wipe Out	95,99
World Cup Golf Professional Edition	85,99
Worms	99,99
WWF Wrestlemania	81,99
X - Men: Children of the Atom	73,99*
X-Com Enemy Unknown	67,99
Zero Divide	99,99

SONY-DIREKTIMPORTE

Resident Evil	US-Version 129,99
Tekken 2	Japan-Version 144,99
Top Gun	US-Version 119,99

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachname. Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartegebühr DM 3,-. Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Achtung: Ladenpreise können abweichen.

Formel 1

Mit **Psygnosis Formel 1** holen Sie sich die knisternde Atmosphäre des größten **Rennzirkus** in Ihr Wohnzimmer. Schnallen Sie sich an und machen Sie sich bereit für eine der **spektakulärsten Simulationen** aller Zeiten. Von Michael Schmithäuser



Psygnosis Formel 1 beeindruckt vor allem durch seine detailreiche und imposante Grafik. Die Fahrzeuge und Rennstrecken entsprechen ihren realen Pendanten. Verschiedene Kameraperspektiven erzeugen die Atmosphäre einer spannenden TV-Übertragung.



In atemberaubendem Tempo und unter ohrenbetäubendem Lärm zischt der Benetton Ford von Michael Schumacher an der TV-Kamera vorbei. Damon Hill in seinem Williams Renault FW 17 klebt am Heck von Schumachers Boliden, als wären die beiden mit einem unsichtbaren Seil verbunden. Plötzlich und unerwartet schert Hill zum Überholmanöver aus. Doch er schätzt den Abstand zwischen den Pneus der beiden Fahrzeuge nicht richtig ab. „Ich bin sicher, daß es eine Berührung zwischen beiden Fahrzeugen gegeben hat!“ kommentiert Rennfahrer-Legende Jochen Maas aus dem Off. Metallteile und Gummistücke fliegen durch die Luft, eine dichte Rauchwolke zeugt vom Zusammenstoß der beiden ewigen Kontrahenten. Hill gerät ins Trudeln und kann seinen Wagen gerade noch im Grünstreifen zum Stehen bringen. Schumacher dagegen rast mit 200 Stundenkilometern Richtung Bande...

„Unser Schumi“ wird im Herbst dieses Jahres hunderte, wenn nicht tausende solch tragischer Unfälle erleiden müssen. Zur Beruhigung der treuen Fans: Nicht

Rennsportfans kommen nicht um die Anschaffung dieses Softwarejuwels herum.

Michael Schumacher selbst, sondern sein digitales Alter Ego wird die spektakulären Crashes über sich ergehen lassen. Denn er gehört zu den 35 Piloten von insgesamt 13 Teams, unter denen der Hobby-Rennfahrer in der brandneuen Simulation Formel 1 wählen darf.

Die Sony-Tochter Psygnosis hat sich die Lizenz der weltweiten Rennsport-Vereinigung FIA einiges kosten lassen; die Rede ist von Lizenzgebühren im siebenstelligen Bereich. Angesichts der horrenden Investition ist es nicht verwunderlich, daß die emsigen Programmdesigner im



englischen Liverpool jedes noch so kleine Detail in ihre „Killer Application“ integrierten. Mit „Killer Application“ ist gemeint, daß F1 zu dem Spiel für die PlayStation werden soll – also zu einem Kaufanreiz für potentielle Sony-Kunden und zum Alptraum für die Konkurrenz. Eins vorweg: Formel 1 hat alle Anlagen dazu.

Akribisch – dieses Attribut kommt dem Anspruch der Entwickler am nächsten, wenn man die Fülle an Details betrachtet. Für die Konstruktion der 17 Rennstrecken haben sich die Grafiker vom Veranstalter die Original-Streckenpläne schicken lassen. Das bedeutet: Jeder Kurs entspricht in Sachen Ausdehnung, Länge und Bodenbeschaffenheit exakt dem Original. Die drei bis sieben Kilometer langen Strecken wurden mit Hilfe von Hochleistungs-Grafikcomputern in bis zu 90.000 geometrische Einzelteile (Polygone) zerlegt – die Bodenwelle auf Streckenkilometer 4,4 läßt grüßen. Was wäre der schönste Kurs ohne die ihn umgebende Infrastruktur samt Gebäuden. Auch an diese wichtigen Punkte haben die Psygnosis-Entwickler gedacht und jedes Bauwerk, jede Tribüne und jeden einzelnen Baum digital rekonstruiert. Besonders eindrucksvoll kommt diese Detailtreue beim Stadtkurs von Monaco mit seinen zahlreichen Gebäuden zur Geltung. Auch die unterschiedlichen Landschaften wurden liebevoll nachgebaut – schöne Beispiele dafür sind die dichten Nadelwälder rund um den Hockenheimring und die hügelige, abwechslungsreiche Umgebung der japanischen Rennstrecke.

Als „Sahnehäubchen“ wurde auch die Bandenwerbung originalgetreu übernommen. Über die Höhe der Sponsorenzuschüsse schweigt sich Psygnosis beharrlich aus... Auch was die Fahrzeuge betrifft, haben Grafiker und Programmierer ganze Arbeit geleistet. Videoaufnahmen und Fotomaterial standen Pate für die digitalen Pendanten der PS-Boliden. Von der Form des Fahrzeuggrumpfs bis hin zur Anordnung der Abtriebs-Flügel stimmt jedes Detail. Natürlich rundet die originalgetreue Farbgebung und die korrekte Lage der Sponsoren-Werbe-flächen die digitalen Replikas ab. Macht unter Strich rund 160 Polygone pro Fahrzeug

– und die benötigen zusammen mit den Elementen der Umgebung eine ganze Menge Rechenpower – hier zeigt die PlayStation, was sie kann. Wenn die Start-Ampel auf grün schaltet und sich der Fahrzeugtross in Bewegung setzt, merken Sie schnell, daß die Entwickler die technischen Ressourcen der PlayStation-Hardware wie ihre Westentasche kennen und perfekt auszunutzen wissen. Trotz der detailreichen Grafik rauschen Bäume, Werbetafeln und auch nahezu bildschirmfüllende Tribünen und Gebäude in einem Affenzahn am eigenen Rennwagen vorbei. Das Beste an der furiosen Animation ist die Tatsache, daß die hohe Geschwindigkeit (im Schnitt 30 Bilder pro Sekunde) nicht zu Lasten der grafischen Auflösung ging. Und so ver-

wandeln sich heran-nahende Steinmauern, Werbebotschaften und Baumkronen nicht in unförmige Pixelmonster, sondern glänzen auch noch in der höchsten Vergrößerungsstufe durch feine Strukturen und hohen Detailreichtum. Grafische Gags, wie der Funkenflug am Heck der Fahrzeuge, das Hinterlassen von schwarzen Bremsstreifen und weiße Rauchwolken beim Durchdrehen der Grips runden die perfekte grafische und animationstechnische Gestaltung ab.

Was die Spieldiefe betrifft, werden selbst eingefleischte Formel-1-Fanatiker zufriedengestellt. Zu Beginn kämpfen Sie sich durch eine Vielzahl von Options-Bildschirmen, die – wie wäre es anders zu erwarten – eine echte grafische Augenweide sind. Grundsätzlich stehen zwei Modi zur Verfügung: Arcade oder Simulation. Ersterer verlangt nur wenige Einstellungen und führt schnell zur Rennstrecke. Hier wirkt sich auch Schumacher's Banden-Rendezvous nicht allzu schlimm aus: Nach einem Crash verlieren Sie lediglich ein wenig Zeit und dürfen weiterhin fröhlich Ihre Runden drehen. Wie bei den Spielhallen-Vorbildern rasen Sie im Kampf gegen die Zeit über einen beliebigen Kurs. Haben Sie bestimmte Streckenabschnitte erreicht, wird dies mit einem Zeitbonus belohnt. Ungeübten Fahrern kommt der Arcademodus entgegen, in dem das Fahrzeug immer wie von Geisterhand dem ungefähren Kurvenverlauf folgt und somit nur noch kleinere Lenkkorrekturen erforderlich sind.

Der Simulationsmodus mit der Bezeichnung „Grand Prix“ geht natürlich wesentlich mehr in die Tiefe. Hier kann man zwar auch einzelne Rennen fahren, doch die große Herausforderung ist die erfolgreiche Absolvierung der gesamten 95er-Saison. Trainingsrunden, Qualifikation und Rennen auf 17 Kursen fesseln jeden Rennsport-Fan tage- und nächtelang vor den Bildschirm.

Tüftler können die Flügel des Fahrzeuges justieren, die Bremskraftverteilung manipulieren und die Reifenab-

Freie Auswahl: 17 Teams und 35 Fahrer sorgen dafür, daß jeder Rennsportfan in die Haut seines persönlichen Idols schlüpfen kann. Leider dürfen Sie Schumi nicht im knallroten Ferrari antreten lassen – den steuerte in der 95er Saison noch Jean Alesi.



[1] Augenweide: Rasend schnell fliegen Tribünen, Gebäude und Werbebotschaften an den Boliden vorbei. **[2] Auch in hohen Vergrößerungsstufen lösen sich die grafischen Details nicht in undefinierbare Pixelansammlungen auf.** **[3] Wie im Fernsehen:** Ein Duell aus Sicht einer TV-Kamera.



[1] Ein McLaren bei der Einfahrt in die Box. [2] Die Lackierung der Fahrzeuge entspricht – wie die Anbringung der Sponsoren-Signets – dem Original.





[1] Unverkennbar ein Ferrari: Der rote Flitzer fegt am Tribünenkomplex vorbei. **[2]** Die Zigarettenwerbung wurde als einzige aus dem Spiel genommen. Welche Marke es wohl war... **[3]** Schumi übernimmt in seinem blauen Ford die Führung.



nutzung beeinflussen. Auch das Abschalten der Getriebeautomatik und der Lenkunterstützung kommt echten F1-Enthusiasten entgegen. Doch aufgepaßt – ohne diese unterstützenden Maßnahmen landet man schnell in der Wiese oder überdreht den Motor bereits vor dem Start-Signal.

Da sich Formel-1-Rennen meist über ganze Nachmittage hinziehen, läßt sich das Geschehen per Schieberegler auf wenige Runden komprimieren. Völlig Uner-schrockene können den Regler auf die 100-Prozent-Marke hochziehen und somit ein komplettes Rennen mit 30 und mehr Runden in Echtzeit durchspielen. Feuchte Hände und Daumenschmerzen sind damit vor-programmiert. Besonders dann, wenn man ein volles Rennen gegen einen menschlichen Mitspieler austrägt.

Für zünftige Mehrspieler-Duelle steht ein Linkmodus für zwei PlayStations zur Verfügung. Auf eine Split-Screen-Option zum gleichzeitigen Spielen auf einem Bildschirm wurde zugunsten einer besseren Grafikdarstellung verzichtet.

Da das Standard-Joypad mit seinen digitalen Signalen für die Fahrzeugsteuerung nicht unbedingt das Optimum darstellt, unterstützt Formel 1 auch den analogen "neGcon" von Namco und eine noch im Entwicklungsstadium befindliche Lehrad/Pedal-Kombination für das ultimative Fahrgefühl.

Was das realistische Fahrverhalten und die Reaktionen der computergesteuerten Konkurrenten angeht, ist F1 ebenfalls ungeschlagen. Unebenheiten im Bodenbelag machen sich durch deutliches Rumpeln bemerkbar, Abstecher in die Wiese quittiert das Fahrwerk mit höchst ungünstigen Lenkeigenschaften, und eine zu hohe Kur-

vengegeschwindigkeit endet mit Sicherheit außerhalb des Streckes. Die persönlichen Eigenschaften der gegnerischen Fahrer wurden in das Spiel implementiert – ein Hauch von künstlicher Intelligenz. So verhalten sich manche Gegner durchaus vorsichtig und zurückhaltend, während andere durch ihre rücksichtslos aggressive Fahrweise auffallen. Unterm Strich spielt sich F1 sehr flüssig – vorausgesetzt man lernt, mit den PS-starken und unberechenbaren Boliden umzugehen.

Unter den verschiedenen Kameraperspektiven ist für jeden Geschmack etwas dabei – sei es nun die Fahrerperspektive, die Rückansicht des Rennwagens oder die leicht nach oben versetzte Schrägansicht. Spektakuläre Crash-Szenen oder riskante Überholmanöver lassen sich aufzeichnen und aus diversen TV-Kameraeinstellungen analysieren.

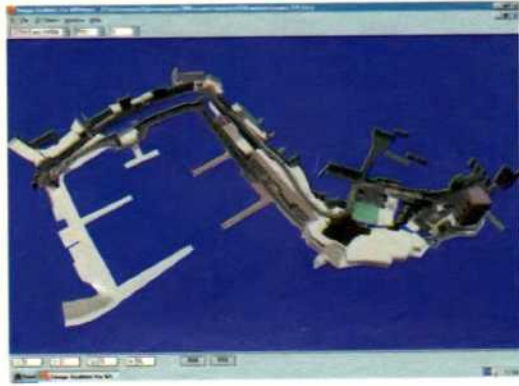
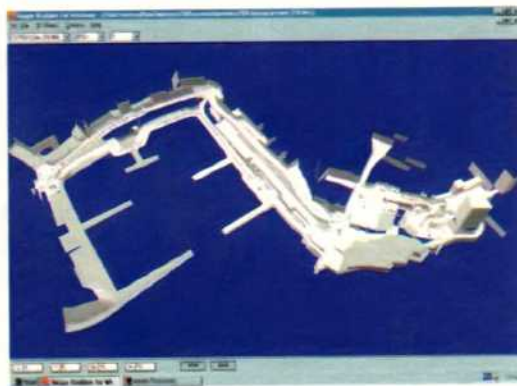
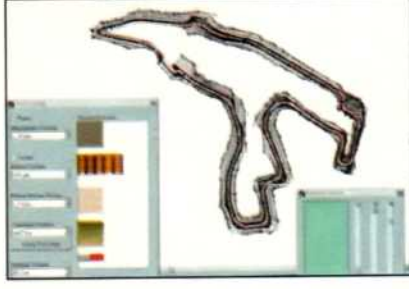
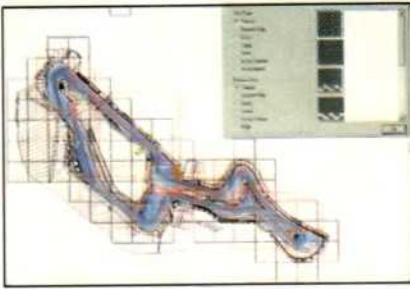
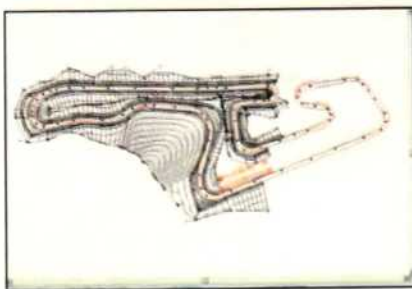
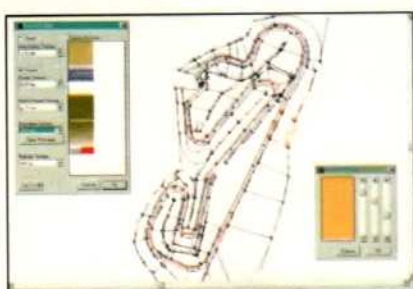
Wer schon mal einem Formel-1-Rennen beiwohnen durfte, weiß, welchen ohrenbetäubenden Lärm die Motoren der Rennwagen produzieren. Gottseidank sind die Entwickler in diesem Punkt von ihrer strikten Detailtreue abgewichen und produzierten eine eindrucksvolle und ausgewogene Soundkulisse. Im Optionsbildschirm können die drei Klangelemente Motoren, Kommentar und Umgebung nach Ihren persönlichen Vorstellungen abgemischt werden. Neben den stimmungsvollen Umgebungsgeräuschen wie Vogelgezwitscher, dem Rauschen des Winds und Sprachfetzen aus den Boxenstops, überzeugt vor allem der Kommentator. Die Unart vieler Sport-simulationen, ab und an eine völlig unpassende Floskel einzustreuen, wurde bei Formel 1 weitgehend vermieden. Der deutsche Kommentator Jochen Maas hat immer

Das Standard-Joypad mit seinen digitalen Signalen für die Fahrzeugsteuerung nicht unbedingt das Optimum darstellt, unterstützt Formel 1 auch den analogen "neGcon" von Namco und eine noch im Entwicklungsstadium befindliche Lehrad/Pedal-Kombination für das ultimative Fahrgefühl.



[1 - 3]. Die Piloten und ihre Fahrzeuge werden vor den Rennen eingehend beschrieben. Das ist Realismus pur!

Das Streckendesign



Die Rennsport-Dachorganisation FIA stellte den Entwicklern im Rahmen der Lizenzvereinbarung detaillierte Originalpläne aller 17 Kurse zur Verfügung. Das Kartenmaterial wurde gescannt, in ein dreidimensionales Drahtgittermodell verwandelt und in mühevoller Kleinarbeit mit Oberflächentexturen versehen. Abschließend wurden Gebäude, Schilder, Streckenbegrenzungen und Vegetation eingearbeitet. Auch die Landschaften geben exakt den Charakter des jeweiligen Landes wieder.



Spiele-Hotline:

D 069-66 54 34 00

CH 157 11 33
(86 RP./Min)

Woomm tschackk boom und nichts wie weg ... Bei Battle Arena Toshinden 2 kannst du mit Fäusten, Füßen, Schwertern, Peitsche, Lanze, Sense, Nunchakus und weiterem Gerät mächtig austeilen – wenn du kannst. Wenn nicht, bettel um Gnade!



**Oh Mann!
Wenn
dir Battle
Arena Toshinden 2 zu
hart ist, dann spiel
doch hiermit.** →



PLAYSTATION
IT'S NOT A GAME



Da freuen sich die Reifenhersteller! In F1 lösen sich Tonnen von Gummi in weißem Rauch auf.



den passenden Spruch auf den Lippen. In ereignislosen Phasen informiert er über die aktuelle Rangfolge der Fahrer, bei Fahrfehlern zieht er den Spieler mit kritischen Anmerkungen auf. Bei Zusammenstößen hält er die Spannung mit Ausrufen wie "Es ist Schumacher...er rast gegen die Bande!" aufrecht.

Formel 1 ist eine echte Bereicherung für jede gut sortierte Spielesammlung. Rennsportfans kommen sowieso nicht um die Anschaffung dieses Softwarejuwels herum; doch auch weniger vom Schumi-Virus infizierte Zeitgenossen werden von dieser spektakulären Formel 1-Simulation begeistert sein. *pat*



Soundstark

Wer sich im Options-Bildschirm bis zum Menüpunkt "Sound" durchklickt, erlebt eine Überraschung: Vier Sound-Modi lassen keine Wünsche offen.

1. Mono: Wer nur über einen Mono-Fernseher verfügt, sollte sich schleunigst ein Stereo-Gerät anschaffen oder die PlayStation mit der HiFi-Anlage verbinden – es lohnt sich! 2. Stereo: Besonders eindrucksvoll kommen die Stereoeffekte von F1 bei den TV-Kamerafahrten zur Geltung: Die PS-Boliden melden

sich links außen lautstark zu Wort, fegen akustisch durch die Bildschirmmitte und verlassen das Wohnzimmer auf der rechten Seite. Beeindruckend.

3. QSound: Surround-Effekte ohne Dolby-Decoder. Dank einer speziellen Spatialschaltung lösen sich die Soundeffekte von den Lautsprechern und hüllen den Spieler regelrecht ein. Die gesamte Soundkulisse wirkt wesentlich plastischer als im Stereo-Modus.

4. Dolby Surround: Stolz Besitzer einer Heimkino-Anlage können sich auf ein wahrhaftiges Klangspektakel freuen. Die fünf

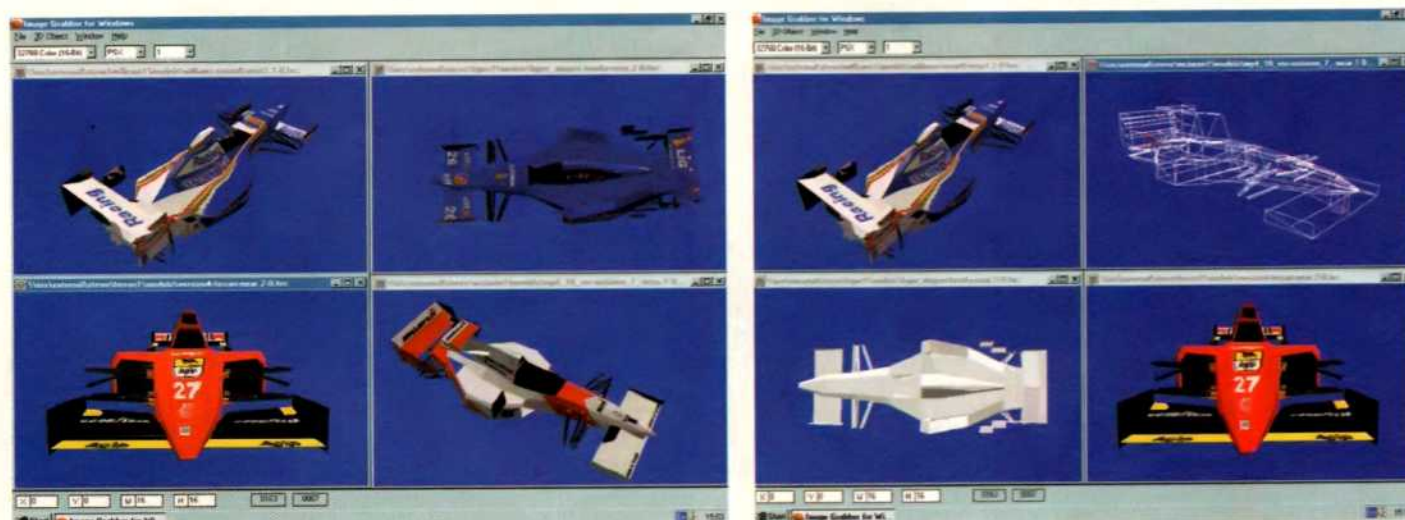
Lautsprecher einer Surround-Anlage werden von der F1-Akustik kräftig ausgenutzt. Der Kommentator bedient sich des Center-Lautsprechers, die Schallanteile von den hinteren Boxen sorgen für kaum zu überbietenden klanglichen Realismus in Sachen Publikumsjubiläum und Motorengeräusch. Einfach Phänomenal!

Trotz der detailreichen Grafik rauschen Bäume, Werbetafeln und auch nahezu bildschirmfüllende Tribünen und Gebäude in einem Affenzahn am eigenen Rennwagen vorbei.



Hoppla, die Fahrbahn ist ja zu Ende – Abstecher in die Grünflächen und spektakuläre Crashes gehören bei Formel 1 zum Alltag.

Die Fahrzeuge



In der Konstruktionsphase achteten die Entwickler auf jedes Detail. Am Anfang standen Drahtgittermodelle, die grob die Grundform des Fahrzeugs skizzierten. Aus diesen wurden dann komplexere Drahtmodelle mit allen nötigen Rundungen abgeleitet. Nächster Schritt war die Berechnung eines Volumenmodells mit grauem "Grundierungslack". Auf diesen wurden dann im letzten Arbeitsschritt die unterschiedlichen Lackfarben und die Werbesignets aufgebracht.



Künstliche Intelligenz



Alle computergesteuerten Fahrer haben von den Entwicklern persönliche Profile verpaßt bekommen. So zeichnen sich Superstars wie Hill und Schumacher durch höchst aggressive Fahrweisen aus, während sich andere Fahrer vornehm zurückhalten. Die Bilder geben einen ungefähren Eindruck von der schwierigen Realisierung dieser Form von künstlicher Intelligenz. Jeder virtuelle Fahrer reagiert auf eine ganze Reihe von Umgebungsparametern, die unter Berücksichtigung der Profildaten ausgewertet und in konkrete Aktionen umgesetzt werden.

Von der Form des Fahrzeugrumpfs bis hin zur Anordnung der Abtriebs-Flügel stimmt jedes Detail.

Laborbericht

Teamwork in den Liverpools Entwicklungslabors von Bizarre Creations. Im Auftrag von Psygnosis waren sieben Programmierer und fünf Grafiker monatelang mit dem Studium von Streckenplänen, dem Durchchecken von Bebauungsplänen und dem Analysieren von Fahrzeugformen beschäftigt. Die Mühe hat sich gelohnt. Formula 1 ist ein tolles Spiel geworden.



Fleißige Detailfanatiker: Das Entwicklerteam von Bizarre Creations



Psygnosis Formel 1

Was dem Fußballfan sein FIFA Soccer 96, ist dem Rennsport-Enthusiasten sein Formel 1: Dank der FIA-Lizenz dürfen Sie in den Rennanzug eines Michael Schumacher, Damon Hill oder Jean Alesi schlüpfen. Erfreulicherweise haben sich die Entwickler bei Psygnosis nicht auf ihrer millionenschweren Lizenz ausgeruht, sondern ein durch und durch gelungenes Spiel auf die Räder gestellt. Kompliment! Die grafische Präsentation sucht ihresgleichen, die Soundkulisse über-

zeugt auf ganzer Linie und das Gameplay stimmt bis ins letzte Detail. Die PS-Boliden schlittern realistisch durch enge Haarnadelkurven, zuviel Gas kann schnell in einem Rendezvous mit der Bandenwerbung enden, und Überholmanöver wollen aufgrund der geschickten Fahrweise der Computergegner wohl überlegt sein. Anfänger bietet F1 einen interessanten - wenn auch erleichterten - Einstiegsmodus; gut gut die Motivation. Formel 1 ist bislang das beste Rennspiel.

■ PRODUKT: Psygnosis Formel 1

■ HERSTELLER: Psygnosis

■ DISTRIBUTOR: Sony

■ VERKAUFSPREIS: ca. 110 DM

■ SPIELIDEE: 3

■ MOTIVATION: 1

■ GRAFIK: 1

■ PREIS/LEISTUNG: 2

■ SOUND: 1

■ PRÄSENTATION: 1

■ GAMEPLAY: 1

GESAMTWERTUNG:

1,65



[1] Das wollen wir sehen: Ein Spiel mit riesigen, rosa Hub-schraubern.
[2] Ein Marken-zeichen von Revolution: die pal-mengesäumte Straße am Strand. Hübsch.
[3] Der neue, verbesserte Powerslide ist noch schwieriger zu meistern.



Ridge Racer Revolution

Namcos Nachfolger des originellen Autorennens ist der Versuch etwas wirklich Neues zu bringen. Hat sich das Warten auf Nummer 2 gelohnt? Von Klaus Weber



Was für eine idyllische Szene. Die Sonne scheint durch die Frontscheibe, der goldene Sand, die grünen Palmen, der türkisfarbene Ozean, der - graue Asphalt...

Endlich ist er da. Der Nachfolger des bei Presse und PlayStation-Fans beliebtesten Spiels überhaupt; inklusive Link-up-Modus für zwei Geräte, einer neuen Strecke, plus dem Kurs des Vorgängers für ebenfalls zwei Spieler. Na, dann... Auf geht's zur Probefahrt

Um es gleich ganz offen zu sagen: Der erste Eindruck ist enttäuschend. Wir hatten auf eine durchgreifende Runderneuerung von Ridge Racer gehofft, aber alles sieht mehr nach einer Wiederholung aus. Die neue Strecke besitzt wieder das typische Ridge-Racer-Flair (Großstadt, Tunnel, Strand, Tunnel), die gleichen Autos scheinen am Start zu stehen und auch der Sound – obwohl neu abgemischt – klingt doch sehr vertraut.

Was sich außerdem beim Probespielen auf Messen schon abzeichnete, ist der hohe Schwierigkeitsgrad von Revolution, was vor allem an der extrem kurvigen Strecke und den aggressiven Fahrern liegt. Um es mal deutlich zu sagen: Der neue Kurs ist beinhart – voller Haarnadelkurven, Engpässen und Schikanen. Auf den wenigen Geraden kann man zwar richtig aufs Gas gehen, aber nur für einen kurzen Moment. Sofort heißt es wieder Anker auswerfen,



Im Tunnel ist die Soundkulisse besonders beeindruckend.



[1] Der Rückspiegel ist nützlich, wenn man die Aggressivität der Computergefahrer bedenkt. **[2]** Fahrt durch den Geistertunnel. **[3]** Auf dem riesigen Monitor tauchen altebekannte Namco-Figuren auf.



PAL gegen NTSC



Beschwerden über Geschwindigkeit. Wieder einmal hat Namco einfach der loyalen PAL-Kundschaft den schwarzen Peter zugeschoben, ohne auch nur zu versuchen, ein Vollbild oder mehr Speed herauszuholen. **[2]** Ein Bild mit schwarzen Rändern ist das Ergebnis. Außerdem läuft das Spiel spürbar langsamer als die NTSC-Version **[1]**. Enttäuschend.



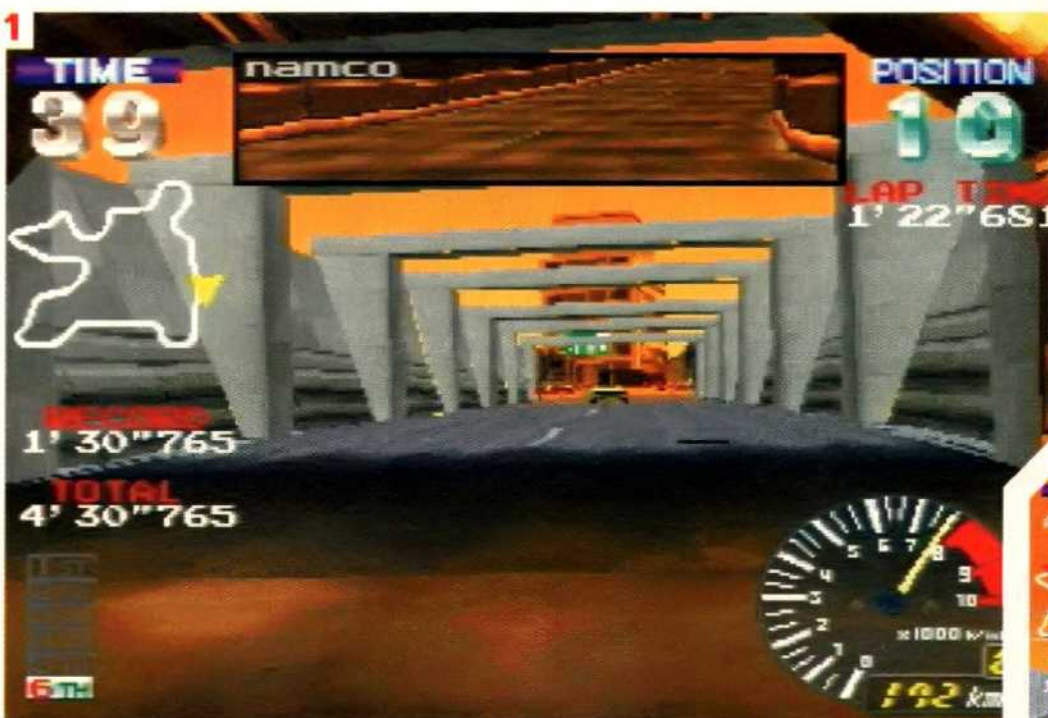
Ach Autos stehen normalerweise zur Verfügung. Aber sind das wirklich alle...?

Wer Ridge Racer Revolution öfters spielt, merkt daß der zweite Teil auch Neues zu bieten hat

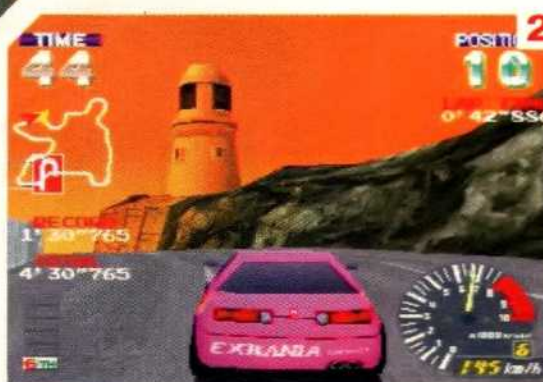
sonst ist die nächste Kurve nicht zu schaffen. Abgesehen vom Strand, am dem Palmen stehen, ist die Straße an beiden Seiten wie zugemauert. Das bedeutet, daß von herankommenden Hindernissen selten viel zu sehen ist. Außerdem bringt es einen gewissen Klau-stopobie-Effekt ins Spiel. Der Extended-Kurs durch einen Mini-Canyon ist diesbezüglich der Höhepunkt. Die wesentlich engere Straße und die unverwundlichen Computergefahrer lassen jedes Überholmanöver zu Schwerstarbeit ausarten. Wie man es schon aus dem ersten Teil kannte, bedeutet jede Berührung der Gegner oder von Hindernissen, daß man gnadenlos an Speed verliert und dann dem Feld hinterherfährt bis endlich mal wieder eine geeignete Überholstrecke auftaucht. Ein wirklich Überholmanöver kann somit alle Chancen auf einen Sieg zerstören. Namco hat es sogar gewagt, an dem Powerslide herumzubasteln. Nachdem man sich als Spieler mit viel Nerven und Übung eine Meisterschaft im Um-die-Kurve-driften erarbeitet hat, genügt es im Ridge-Racer-Nachfolger bereits ein klein wenig vom Gas zu gehen und schon



Nach dem Tunnel (noch im Rückspiegel zu sehen) geht's in ab die Berge.



[1] Der berühmte Brückentunnel aus Betonpfeilern. **[2]** Leuchtturm im Abendrot. **[3]** Wer es noch nicht wußte:: Tekken 2 gibt es auch zu kaufen. (Immer diese nervige Werbung)



wie unzählige versteckte Extras. Das Gameplay wurde generell etwas beschleunigt und die 3D-Grafik weist deutlich weniger Fehler auf.

Entscheidend ist letztendlich, daß Revolution schwer zu knacken ist. Nicht einmal erfahrene Highscore-Spezialisten können behaupten, das Spiel sei zu leicht.

Nachdem wir die japanische Original- sowie auch die internationale Version von Ridge Racer locker durchgezockt haben, war Revolution ein echt harter Brocken. Beim leichtesten Schwierigkeitsgrad war ein Sieg auf der Strecke ein Kinderspiel. Auf mittlerer Stufe haben wir bereits erheblich kämpfen müssen und im Expert-Modus hat es uns komplett aufgerieben. Für lange Zeit war kaum etwas besseres als ein dritter Platz drin und auf der umgekehrt gefahrenen Strecke hat man so gut wie keine Chance. Ein klarer Fall für Profis.

Revolution komplett durchzuspielen ist hochgradig schwierig, wenn nicht gar unmöglich. Die gesamte Rennatmosphäre ist extrem hektisch und es kommt schnell die kalte Aggression hoch – die Grafik glänzt meist stahlgrau, die Computerfahrer sind gnadenlos und die Sprüche des Ansagers lassen das Gefühl aufkommen, in diesem Spiel haben es alle auf einen abgesehen. Sorry Namco, aber da kommt kein echter Spaß auf.

Den Sieg gilt es sich in vielen zermürenden Runden zu erkämpfen, indem man die Strecke auswendig lernt und seine Endzeit sekundenweise verbessert, bis man irgendwann Erster wird. Wer dann den Siegerpokal heben darf, fühlt sich hauptsächlich erleichtert und selten wirklich begeistert.

pat



Zwei-Spieler Modus



Den ultimativen Kick verspricht der Wettbewerb mit einem Freund. Nachdem man mal eben einen zweiten Fernseher ins Zimmer gestellt und beide PlayStations aufgebaut und verkabelt hat, kann es endlich losgehen.

Das beste dabei ist, daß man zusätzlich die Strecke aus dem original Ridge Racer spielen kann. Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades des Nachfolgers werden das viele Spieler begrüßen. Vorab läßt sich einstellen, wieviel Verkehr auf der Strecke herrscht, und daß erfahrene Spieler in einem schlechteren Auto antreten müssen als Anfänger. Der Zwei-Spieler-Modus ist nett, aber man sollte ihn nicht überbewerten. Manchmal kommt es zu wirklich spannenden Kopf-an-Kopf Rennen bis über die Ziellinie, aber genauso häufig setzt sich ein Fahrer gleich zu Beginn an die Spitze und bleibt bis zum Ende des Spiels uneinholbar. Ziemlich langweilig, oder?

Diese Option ist demnach nicht mehr als eine Zugabe, die sicherlich nicht zur Kaufentscheidung beiträgt. Oder wie oft spielen Sie in dieser Konstellation mit einer zweiten PlayStation?

Nervige Sprüche

Der Kommentator, der uns schon im Vorgänger Ridge Racer durch seine Sprüche genervt hat, wurde auch diesmal wieder eingebaut. Diesmal ist er sogar noch gesprächiger. Sein Vokabular umfaßt ca. 30 Sprüche von "3, 2, 1... Go!" bis zu "Du nimmst Dir aber Zeit. Was ist los, Motorschaden?"

Hier noch ein paar der neuen Kommentare:

"Exzellente Kurventechnik"
"Vorsicht! – Hinter Dir!"
"Los, abblocken!"
"Angriff starten!"
"Ziel erfaßt!"
"Jetzt nicht feige werden!"
"Großartige Arbeit!"
"Bleib' dran!"
"Da fliegen die Funken!"
"Auf geht's!"
"Laß sie nicht entkommen!"
"Du hast sie!"
"Mach' sie platt!"
"Okay, das letzte Stück – halt durch!"
"Das war's. Du bist der Sieger!"

Und zum Abschluß der sicherlich gemeinste aller Sprüche: In der letzten Runde – kurz vorm Ziel – wird man von einem Pulk Gegner überholt und der Ansager kreischt: "Ha-Haaa! Du bist zu langsam!" In dem Moment möchte man ihn einfach nur würgen.



Wie das Original, so spielt auch Revolution zu verschiedenen Tageszeiten. Diesmal sind sogar die Farben korrekt.



Ridge Racer Revolution – Eine Rundfahrt

Die Fahrt durch die Stadt ist der schwierigste Teil der Strecke. In den scharfen Kurven ist die erkämpfte Position ständig in Gefahr.



Wer das Stadtgebiet verläßt, fährt ins gleißende Licht des Strandabschnitts mit weißem Sand, unzähligen Palmen und langgezogenen Kurven.



Dann geht es hoch in die Berge, wo die Kurven wieder schärfer werden. Hier verengt sich die Strecke und es bleibt kaum Platz zum Überholen.



Nachdem das Felsental passiert wurde, geht es durch eine ganze Reihe von Unterführungen. Ein enger Abschnitt ohne viel Szenerie.

Es steckt doch mehr in Revolution als man denkt...



Die einfachste Methode, alle Raumschiffe in "Galaga '88" zu beseitigen, ist der Laser. Alles klar?

Eine echte Verbesserung gegenüber dem Vorgängerspiel ist das scheinbar unerschöpfliche Arsenal an versteckten Extras. In Revolution gibt es bereits bekannte Tricks wie Superautos und die spiegelverkehrte Strecke.

Während des Rennens können Sie den Rückspiegel ganz nach Belieben an- und abschalten, außerdem läßt sich die Position in der externen Sicht leicht verändern (Zoom in, Zoom out).

Ein weiteres Extra-Feature ist der „Drift Contest“, den man vom Bildschirm „Time Trial“ aufruft. In scharfen Kurven tauchen dann an manchen Stellen die Worte „Spinning Zone“ auf. Dort gilt es Dreher um 360, 720 oder gar 1080 Grad zu vollführen, wobei man Punkte für die Ausführung erhält. Neben-

bei ist man natürlich trotzdem noch damit beschäftigt, das Rennen zu gewinnen oder einen Highscore zu erreichen.

Der Sieg über die galaktischen Angreifer im Ladespiel "Galaga '88" ist wesentlich einfacher, wenn man den Laser anstatt Raketen nimmt. Das erlaubt es Ihnen weiterhin mit den sogenannten Rally-X-Autos zu fahren. Dabei sind alle Fahrzeuge scheinbar zusammengestaucht und mit riesigen Reifen versehen! Auch die Stimme des Ansagers ist in dieser witzigen Spielvariante auf Mickey Maus getrimmt.

Die Gerüchte über einen Split-Screen-Modus können wir noch nicht bestätigen, vielleicht ist er ja gar nicht eingebaut worden.

Race Tracks

In Revolution gibt es viele neue Musikstücke inklusive einiger Neuabmischungen von bekannten Tracks. Hier ist die komplette Liste:

- 01) Drive U 2 Dancing
- 02) Grip
- 03) Over The Highway
- 04) ...Dat Dan Day... A
- 05) Lords Of Techno
- 06) Maximum Zone
- 07) Rare Hero 2
- 08) Feeling Over Remix
- 09) Rotterdam Nation 94
- 10) Speedster Overheat
- 11) Rhythm Shift Remix



Röhr, dröhn, braus...



Sollten Sie die externe Sicht vorziehen (kann hart werden), läßt sich in der Nachfolger-Version einstellen, wie der Wagen zu sehen ist. Es ist zwar noch nicht Virtual Racing, aber immerhin...

Powerdrifting um Punkte

Ein spezieller Modus ist der Drift Contest, der beim Zeitfahren eine zusätzliche Chance darstellt. In bestimmten Kurven erscheint die Meldung „Spinning Point“ und dann gilt es einige spektakuläre Dreher hinzulegen. So sammelt man Punkte und Popularität.



Alternative Spiele

Ridge Racer

Wipeout

Ridge Racer Revolution

Need For Speed

Off-World Interceptor

Road Rash

Hi-Octane

Ridge Racer Revolution

Es wurde mit Spannung erwartet, das neue Rennspiel aus dem Hause Namco. Ob man den Nachfolger haben muß oder nicht? Über diese Frage haben wir in der Redaktion lange und intensiv diskutiert. Fact ist, daß das Sequel nicht soviel Neues bietet, als daß eine Anschaffung unumgänglich wäre. Andererseits, das Original ist ein Klassiker, und die "Revolution"-Variante wurde durchaus ein wenig verbessert und vor allen Dingen etwas schwerer. Das heißt, wer

die ursprüngliche Variante nicht besitzt, ist mit der Anschaffung der neuesten Produktion sicher gut beraten. Haben Sie den ersten Teil schon im Schrank stehen, sollten Sie das Geld getrost in ein anderes Produkt investieren. Wer normalerweise Rennspiele (zu) schnell durchzockt wird an Revolution seine Freude haben - die neue Fassung ist alles andere als leicht. Der Zweispieler-Modus ist zwar unterhaltsam, aber beim besten Willen nicht überlebenswichtig.

■ PRODUKT:	Ridge Racer Revolution
■ HERSTELLER:	Namco
■ DISTRIBUTOR:	Sony
■ VERKAUFSPREIS:	ca. 110 DM

■ SPIELIDEE:	3	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	2	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	3		
■ GAMEPLAY:	1		

GESAMTWERTUNG:

2,20

Battle Arena Toshinden 2

Fortsetzung folgt:
Sony wirft den offiziellen Nachfolger zum PlayStation-Prügelklassiker **Battle Arena Toshinden** in's Rennen um den **Beat-em-up-Thron**. Kann das Sequel den hohen Qualitätsstandard des Originals überbieten? Von Michael Schmithäuser



Battle Arena Toshinden (oder kurz B.A.T.) war im Herbst '95 eines der ersten verfügbaren Spiele für die damals noch taufrische Sony PlayStation. Seinerzeit standen (noch) unentschlossene Kaufinteressenten mit offenen Mündern vor den Demoverversionen der rasenten 3D-Prügelei – die schnellen Kameraschwenks und die meisterhaften Charakteranimationen demonstrierten eindrucksvoll die enormen Grafikfähigkeiten der neuen Konsole. Mittlerweile schreiben wir das Jahr 1996, und die Kundschaft ist aufgrund der großen Anzahl an verfügbaren Titeln mit 3D-Kapriolen allein nicht mehr hinterm Ofen hervorzulocken. Nun kommt es mehr auf's Gameplay als auf eindrucksvolle Kamerafahrten an; außerdem bläst dem Klassiker der schneidende Wind der Konkurrenz (sprich: Tekken) ins Gesicht. Folge: ein verbesserter Nachfolger mußte her. Dieser liegt nun in Form von "Battle Arena Toshinden 2" vor.

Gerteu dem Motto der niedlichen Tänzerin Ellis – „I never give up!“ – hat Sony's Entwicklerteam alles daran gesetzt, der Konkurrenz mit überarbeiteter Grafik, neuen Charakteren und einem Plus an Geschwindigkeit die Stirn zu bieten.

Zunächst zu den neuen Kämpfern. „Chaos“ ist ein hochgewachsener und imposanter Krieger aus Sri Lanka. Besonders auffällig ist sein ausgefallener Kleiderstil und seine furchteinflößende Waffe: Chaos kämpft mit einer



Brachialer Keulenschwinger gegen geschickten Speerträger – wer wird diesen ungleichen Kampf für sich entscheiden?



Das "kleine Mädchen" sollten Sie besser nicht unterschätzen.



[1] Der Energiebalken sinkt gefährlich ab. [2] Duke beeindruckt die Gegner mit seinem Schwert. [3] Eine gemeine Spezialattacke.



rasiermesserscharfen Sense. Darüber hinaus verwirrt er seine Gegner mit dem nervigsten Kichern der ganzen Videospiel-Geschichte, und sein ständiges Geschnatter treibt die Spieler schier in den Wahnsinn.

Im Zuge der Emanzipation hat eine weitere Power-Frau Einzug in den Reigen der edlen Kämpfer gehalten. Tracy beherrscht den Stockkampf aus dem Effeff. Der Knüppel dient nicht nur zum brachialen Austeilen von Schlägen, sondern auch zum Verabreichen von schmerzhaften Elektroschocks.

Der dritte Neue im Bunde ist eine teuflische Reinkarnation des Endgegners aus B.A.T. 1, Gaia. Sein imposantes Schwert richtet mit nur einem Hieb mehr Schaden an, als Bruce Lee es mit einem Dutzend Handkanten-schlägen zu tun vermochte.

Neu sind auch die Overdrive-Aktionen. Diese verheerenden Schläge können allerdings nur angebracht werden, wenn der Gegner zuvor durch kontinuierliche Angriffe stark geschwächt worden ist. Na ja – das war's dann mit den News aus der Arena. Gut, die Kämpfe finden nun zu verschiedenen Tages- und Nachtzeiten statt,



3 [1] Feuer & Wasser – Die Auswirkungen der Keulen-Spezialattacke sind ebenso faszinierend wie schmerzhaft. [2] Tracey's Schlagstock dient auch zum Verteilen von Elektroschocks. [3] Erschöpft wartet Fo auf den letzten Schlag durch Duke's Schwert. [4] Nur nicht in's Wasser fallen!



[5] Das Intro, eine Mix aus Realfilm und Animationen. [6] Mit ihren Beinen kann Sofia den Gegner nicht beeindrucken. [7] Indiana Jones würde vor Neid erblassen. [8] Fo versucht's mit Feuer [9] Die flüssigen Animationen verleihen Toshinden eine ungeheure Dynamik.



[1] Gnadenlose Kämpfe vor der betörenden Kulisse des amerikanischen Westens: Mondo hebt ab und läßt eine Feuerball-Attacke auf den keulenschwingenden Rungo los. **[2]** Ellis und Tracy fechten ihre Rivalitäten auf dem Marktplatz aus. **[3]** Mit dem Kommando "Fight!" gibt der virtuelle Ringrichter den Kampf frei.



Die Peitschen-Lady hat ihren großen Auftritt.

Alternative Spiele

Tekken

Toshinden

Toshinden 2

Criticom

Zero Divide

und ein paar neue Hintergrundgrafiken sorgen für etwas mehr Abwechslung. Doch im Grunde ist Toshinden 2 nur ein marginal verbesserter Aufguß des ersten Teils.

Die meisten Neuerungen erfolgten bei der grafischen Gestaltung der Arenen. Mondo kämpft zum Beispiel in einem prunkvollen Marmor-Saal, während es die Peitschen-Lady Sofia in die Diskothek verschlagen hat: Die russische Blondine läßt ihre Peitsche jetzt auf einer bunten Tanzfläche mit Gitzerkugel-Ambiente sprechen. Spektakulär auch die schwankende Kampffläche inmitten meterhoher Sturmwellen.

Auch die anderen Austragungsorte sind nicht weniger beeindruckend: Rund um eine goldenen Tempelanlage hat sich ein religiöses Grüppchen versammelt, welches begeistert applaudiert und besonders gelungene Schläge der Kämpfer mit erstaunten Ausrufen quittiert. Rund um die Tempel-Arena spendieren flackernde Laternen stimmungsvolles Licht. Die Wüstenlandschaft im amerikanischen Westen wird durch einen rauschenden Fluß verziert, und ab und zu kommt ein einsamer Strohhallen dahergerollt. Die imposante Großstadtkulisse mit ihren Wolkenkratzern wird von sporadisch aufflackernden Autoscheinwerfern belebt. Da kommt Stimmung auf.

Neben den attraktiven Hintergrundgrafiken kann auch die butterweiche Animation und die detailreiche

Ausarbeitung der Spielfiguren überzeugen. Kame-raschwenks und Zoom-Effekte demonstrieren die beeindruckenden Grafikfähigkeiten der PlayStation-Hardware und sorgen für ein dynamisches Ambiente. Auch die zahlreichen Soundeffekte haben ein dickes Extralob verdient. In kaum einem anderen Spiel machen die Hauptdarsteller derart lautstark und abwechslungsreich auf sich aufmerksam.

All diese netten optischen und akustischen Gags können jedoch nicht über die mangelnden spielerischen Innovationen hinwegtäuschen. Wer also bereits B.A.T 1 besitzt, kann getrost auf die Anschaffung des Sequels verzichten. Wer dagegen noch kein Beat-em-up sein Eigen nennt, sollte den zweiten Teil einmal probieren.



Battle Arena – Toshinden 2

Zwischen dem Team des englischen PlayStation-Magazins und der deutschen Redaktion ist eine heftige Kontroverse entbrannt: Welches Beat-em-up bietet mehr Spaß und Vergnügen? Die Jungs von der Insel schwören auf Tekken, wir auf dem Festland bevorzugen Toshinden. Objektiv betrachtet kann B.A.T einige Pluspunkte gegenüber der Tekken-Konkurrenz für sich verbuchen: Schöner Hintergrundgrafiken, spektakulärere Kame-raschwenks und ein viel dynamischeres Game-

play. Gegenüber der turbulenten Action von Toshinden wirkt Tekken etwas plump. Was den zweiten Teil von Battle Arena Toshinden betrifft, herrscht dagegen deutsch/britische Einigkeit: Die grafischen Verbesserungen und die wenigen neuen Kämpfer rechtfertigen noch keine Fortsetzung. Für sich allein betrachtet, stellt Toshinden 2 zwar die Krönung der Kampfspiel-Riege dar, doch Besitzer des ersten Teils können getrost auf die Neuanschaffung verzichten.

■ PRODUKT:	Battle Arena Toshinden 2
■ HERSTELLER:	Sony
■ DISTRIBUTOR:	Sony
■ VERKAUFSPREIS:	ca. 100 DM

■ SPIELIDEE:	3	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	1	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	2		
■ GAMEPLAY:	1		

GESAMTWERTUNG: **2,00**

Tel. 089/546 0300
Playcom GmbH

Sony PSX

A-Train dt * 99.00

A-Train us 120.00
Aaron vs. Ruth dt * 89.00
Actua Golf dt * 89.00
AD&D Forgot. Realm dt * 94.00
Adidas PS Soccer dt 94.00
After Shock dt * 89.00
Aftermath dt * 94.00
Agile Warrior F111 dt 89.00



Alien Trilogy dt 79.00

Alien Trilogy uk 79.00

Alien Virus dt * 89.00
Alone in the Dark 2 dt 99.00
Aquanaut's Holiday dt * 99.00
Assault Rigge dt 89.00

Battle Arena Tosh.2 us 119.00

Battle Arena Toshind jp 89.00



Battle A. Toshinden 2 dt 94.00

Battleground dt * 89.00
Beyond the Beyond dt * 94.00
Blazing Dragons dt 89.00
Bloodfist dt * 89.00
Broken Sword dt * 99.00
Casper dt * 84.00
Centre Court dt 89.00
Cheesy dt 99.00

Chessmaster 3D dt 89.00

Chronicles o.t. Sword dt * 94.00

Converse Hard Core H dt * 99.00
Criticom dt 89.00

Cyberia dt 89.00



Cybersled dt 84.00
D (Dining Table) dt 84.00
Dark Crusaders dt * 89.00
Darkstalkers dt * 89.00
Darkstalkers us 109.00
Deadly Skies dt 89.00
Defcon 5 dt 89.00



Descent dt 84.99
Destruction Derby 2 dt * 99.00
Destruction Derby dt 94.00
Die Hard Trilogy dt * 89.00
Die Horde dt 89.00
Dimm & Witt dt * 89.00
Discworld kp.dt. dt 89.00
Double Dragon dt * 89.00
Dream 18 Golf dt * 89.00
Dr. Need for Speed dt 89.00
Earth Worm Jim 2 dt 89.00
Ecstasica dt * 99.00
Endorfun dt * 89.00
Entomorph dt * 89.00
Epsilon Indi dt 89.00
ESPN Extreme Games dt 89.00
Extreme Pinball dt 89.00

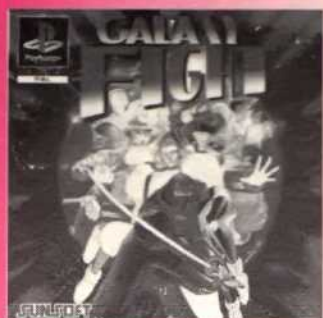
F1 dt * 99.00



Fade to Black dt 89.00

Frank Thomas Baseb. dt 84.00
G-Police dt * 99.00

Galaxian 3 dt * 89.00



Galaxy Fight dt 89.00
Geom Cube (Blockout) dt * 89.00
Gex dt 89.00
Goal Storm (Konami) dt 94.00
Gunship 2000 dt 99.00
Hebereke's Popoitto dt 89.00
Hi Octane (DA) dt 83.00
Horned Owl dt * 94.00
Hyperblade dt * 94.00
Impact Racing dt * 89.00
Int. Superstar Soccer dt * 99.00
Intern. Motocross dt 89.00
Iron Man XO dt * 89.00
Jewels of the Oracle dt * 89.00

John Madden 96 dt 89.00

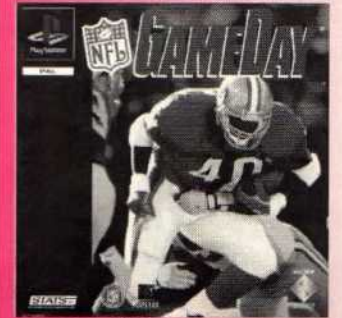


Johnny Bazoookatone dt 79.00
Jumping Flash 2 dt * 99.00
Jumping Flash dt 89.00
Kileak the Blood dt 89.00
Konami Open Golf dt * 99.00
Crazy Ivan dt 89.00

Legacy of Cain dt * 89.00
Lemmings Play Paint. dt * 94.00
Lone Cyborg dt 89.00
Lost Vikings 2 dt * 94.00
Magic Carpet dt 89.00
Mayhem dt * 89.00
Mega Race dt 89.00
Mickey's Wild Adven. dt 89.00
Monster Truck dt * 99.00
Myst dt * 94.00

Namco Museum 1 dt * 94.00

Namco Museum 2 dt * 99.00
Basketball 3D dt 99.00
NBA Live 96 dt 89.00
NCAA Basketball dt * 89.00
NCAA Football dt * 89.00



NFL Game Day dt 94.00
NFL Quarterback '96 dt * 84.00
NHL Face Off dt 99.00
NHL Hockey 97 dt * 94.00
Novastorm dt 89.00

Jetzt bestellen per Internet
Infos unter E-Mail-Adresse:
INFO@PLAYCOM.DE

Off World Intercept. dt 79.99
Olympic Soccer dt 84.00
Olympic Games dt 84.00
Onside Soccer dt * 89.00



Panzergeneral dt 89.00
Parasite dt * 94.00
Parodius Deluxe dt 89.00
PGA Tour Golf 96 dt 84.00
Philosoma dt 89.00
Pinball (Ocean) dt * 99.00
Plades of Rage dt * 99.00
Poed dt 89.00
Pool Champion dt 89.00
Powerplay Hockey us 109.00
Powerplay Hockey dt 84.00
Powerserve Tennis dt 89.00
Primal Rage dt 89.00
Prime Goal Ex dt * 99.00
Pro Pinball the Web dt 84.00
Probotector dt * 99.00
Prowler dt * 89.00
Psychic Detective dt 84.00
Raiden dt 85.00



Ran Soccer dt 89.00
Rapid Reload dt 89.00
Raven Project dt 89.00

Rayman dt 89.00
Razor Wing dt * 89.00
Resident Evil us 120.00
Resident Evil dt * 89.00
Return Fire us 111.00

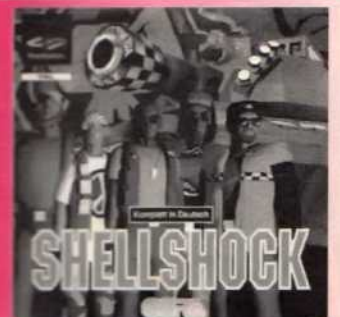
Return Fire dt 89.00
Return to Zork dt * 89.00



Ridge Racer Revol dt 94.00



Rise of the Robots 2 dt 84.00
Road Rash dt 89.00
Rock 'n Roll Racing 2 dt * 94.00
Roll Cage dt * 99.00
Sampras Ext. Tennis dt 89.00
Sentient dt * 94.00



Shell Shock dt 84.00

Shock Wave Assault dt 89.00
Sidewinder dt * 99.00
Silverload dt * 94.00

Sim City 2000 kp.dt. dt * 94.00

Skeleton Warriors dt 84.00
Skeleton Warriors us 119.00
Slam 'N Jam dt 89.00



Space Hulk dt 89.00

Spot Goes to Hollywo dt * 89.00
Starblade Alpha dt 89.00
Starfighter 3000 dt 89.00
Starwinder dt * 89.00
Steel Harbinger dt 89.00

Street Racer dt * 99.00



Streetfighter Alpha dt 89.00
Supersonic Racer dt * 89.00
Syndicate Wars dt * 89.00

Tekken dt 99.00
Tekken 2 dt * 99.00
Tekken 2 jp 149.00
Tennis dt * 99.00
The City o.t. lost ch dt * 99.00
The Hive dt * 89.00
Theme Park dt 84.00
Thunderhawk 2 dt 79.00
Tilt dt * 84.00
Time Commando dt * 89.00

TMHT (Turtles) dt * 99.00
Top Gun us 109.00
Top Gun dt * 89.00
Total Eclipse Turbo dt 84.00
Total NBA 96 dt 94.00



Track & Field dt 99.00

Transport Tycoon dt * 99.00



True Pinball dt 89.00
Twisted Metal dt 89.00
Victory Boxing dt * 89.00
Vidgrid dt * 89.00



Viewpoint dt 89.00

Virtual Snooker dt * 94.00
Virtual Golf dt 89.00
Virus dt * 89.00
VR Baseball dt * 94.00
Warha. Fantasy Bat. dt * 89.00



Warhawk dt 89.00
Waterworld Action dt * 94.00
Wetlands dt * 89.00
Whizz dt * 99.00
Wing Commander 3 dt 94.00
Wipe out 2097 dt * 99.00
Wipe out dt 89.00
World Cup Golf Prof. dt 79.00
Worms dt 89.00
Wrecking Crew dt * 89.00
X-Com Enemy Unkn. dt 79.00

X-Men: Children o.t.A dt * 84.00

Zero Divide dt 89.00
Zork Nemesis dt * 89.00

Sony PSX-Sonderangebote

Air Combat dt 69.00
Battle A. Toshinden 1 dt 69.00
Bust a Move 2 Arcade dt * 69.00

Cyberspeed dt 49.00
Fifa Soccer 96 dt 69.00
Jupiter Strike dt 69.00
Lemmings 3D dt 49.00
NBA Jam Tournament dt 59.00



Ridge Racer 1 dt 69.00
Streetfighter Movie dt 49.00
Striker 96 dt 69.00
Williams Arcade Gre. dt 64.00
WWF Arcade dt 59.00

Sony PSX-Zubehör

8 Meg Memory Card dt 79.00
Action Rep. PC-Link dt 79.00
Action Replay 1 PSX dt 54.00
Antennenkabel PSX dt 45.00
Sidewinder Joystick dt 89.00
Arcade Joystick dt 89.00
Arcade Joypad Sony dt 39.00
ASCII Joypad Autof. dt 59.00
ASCII Joypad PSX dt 44.00
ASCII Joystick dt 109.00
CD Reiniger dt 19.00
Euro-Scart Kabel dt 69.00
Fighting Co.2 Joypad dt 59.00
Game Buster dt 89.00
Hyper Joypad PSX dt 39.00
Infrarot Joypads PSX dt 89.00
Joypad Innovation dt 34.00
Joypad Sony PSX dt 54.00
Joypad SV-1102 Sony dt 44.00
Verlängerung Joypad dt 24.00
Just a Joypad dt 34.00
Link-Kabel PSX dt 45.00
Mad Catz Lenkrad dt 149.00
Maus Sony PSX dt 54.00
Memory Card PSX dt 49.00
Memory Disk Drive dt 169.00
Multi Tab Sony Plays dt 59.00
NeGcon Joypad PSX dt 84.00
Netzkabel für PSX dt 9.00



Performer Lenkrad dt 119.99
Programm Joypad Sun dt 59.00
Propad SV-1100 Sony dt 64.00
Race Con Joypad dt 59.00
Racing Joypad dt 103.00
RGB-Scart Kabel Sony dt 39.00

Sony Playstation dt 399.00

Super Pad SV-1103 dt 36.00
Memory Card & Joyp. dt 84.99

Ladenverkauf, Kein
Versand, Preise variieren

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

• Versand Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0300
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** mit vielen weiteren Titeln an.
Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar
Versandkosten per Post DM 7,- / OS 50,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- / OS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0300
Fax 089/546 0919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr



[1] Fußball oder Eishockey? Die Winterlandschaft garantiert fröhliche Rutschpartien. **[2]** Toooooor! Die Zeitlupe läßt uns diesen fantastischen Schuß in aller Ruhe genießen. **[3]** Gibt er Elfmeter oder nicht? Gebanntes Warten auf das Urteil des Unparteiischen. **[4]** Die drei Abschlag-Varianten des Torwarts. **[5]** Autsch! Solche herben Attacken gehören zur Tagesordnung. **[6]** Eine Granate zwischen die Beine des Torwarts. **[7]** Ja wo läuft er denn? Der Torwart hat die Orientierung verloren.

adidas Power Soccer

Während bei manch
über den virtuellen
22 echte Kerle aufeinander

anderen Fußball-Simulationen nur brave Lämmchen
Rasen hoppeln, läßt adidas Power Soccer
los. Da wird gekickt was das Zeug hält.

Von Michael Schmithäuser

Welches Spiel hätten's denn
gern? Eine geradlinige Fuß-
ball-Simulation mit hohem
Realitätsgehalt und strate-
gischen Elementen? Oder
lieber eine ausgewachsene Arcade-
Balgerei mit kernigen Fouls, raketen-
artigen Freistößen und Flugsprüngen
in den Nacken des Gegners, bis die
Stollen bersten? Die Qual der
Wahl nimmt Ihnen adidas Po-
wer Soccer ab – es vereint
beide Extreme auf einer CD.

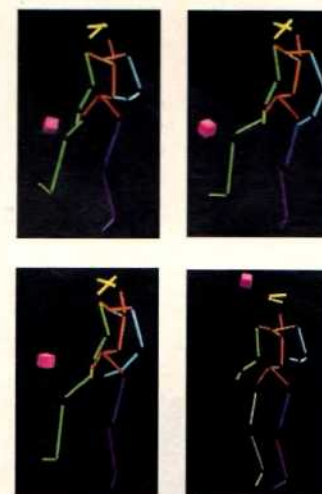
Der Schlüssel zur haltlosen
Rasen-Prügelei liegt im Arcade-Modus des Spiels. Wenn
dieser aktiviert ist, warten eine Reihe von mehr oder we-
niger netten Spezialattacken auf den zur Unfairness ten-
dierenden Spieler. Werden beispielsweise Quadrat- und
Kreuztaste gleichzeitig gedrückt, wird die ballführende
Spielfigur in eine Wolke aus blauen Sternen eingehüllt
und beginnt, wie verrückt auf dem Spielfeld herumzuto-
ben. Ein erneuter Druck auf die Quadrat- und Kreuz-
Taste läßt den Spieler zum karatemäßigen Sprungkick in
Richtung des Gegners abheben – woraufhin dieser gut

vier Meter weit über den Rasen geschleudert wird.
Der Zweck heiligt die Mittel – der Schiri hat's
nicht gesehen, und der Ball wechselt unauffäl-
lig den Besitzer.

Zu Anfang weiß Power Soccer nicht unbe-
dingt zu begeistern – die Spieler schleichen
eher übers Feld, als daß sie sich dynamisch
bewegen. Das ganze Geschehen im virtuel-
len Stadion scheint sich einen Gang niedri-
ger abzuspielen. Doch wenn Sie erst mal das
Repertoire an Spezialbewegungen entdeckt
haben, wird plötzlich alles anders: Dann hu-
schen die besagte Blauwolken-Freaks über die
Strafraum-Grenzen, es fliegen die Karate-Fußballer
munter durch die Luft und ein spektakulärer Fallrückzie-
her jagt den nächsten.

adidas Power Soccer ist eines der heiß ersehnten
Spiele dieses Jahres. Andere grandiose Fußball-Simula-
tionen, wie "FIFA 96" und "Actua Soccer", kamen dem
Produkt zuvor und drohten ihm mit hohen Verkaufszah-
len den Wind aus den Segeln zu nehmen. Doch schon ein
Blick auf die hervorragende Intro-Sequenz läßt erahnen,
mit wieviel Liebe zum Detail das französische Entwick-
lerteam vorgegangen ist – und warum eine verspätete
Auslieferung in Kauf genommen wurde.

Solche butterweich animierten und realitätstreuen
Bewegungsabläufe in einer Introsequenz hat man bis-
lang nicht gesehen. Ein Genuß, wenn der gerenderte
Spieler den Ball von der Schuhspitze über das Knie bis
zum Kopf hüpfen läßt, um ihn sich dann zum finalen Tor-
schuß vorzulegen. Das eigentliche Spiel kann natürlich



Anhand solcher
Drahtgittermodelle
haben die Entwick-
ler die Bewegungs-
abläufe optimiert.



[1] Und wieder läuft
der Keeper dem Ball
hinterher... [2]
Schleichwerbung:
Ohne den "Predator"
geht scheinbar
nichts mehr.



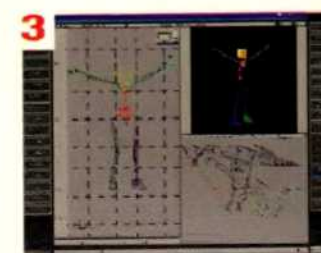
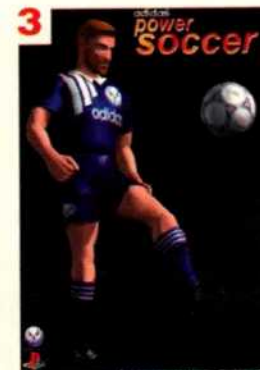
Links die etwas Hubschrauber-Kamera, in der Mitte die Frontal-
Ansicht und rechts die am besten einsetzbare TV-Perspektive.

Aha, Videoaufnahmen von Fußballspielern – oh, das sind ja Computergrafiken



Das Intro von gehört zum besten, was je auf einer PlayStation zu sehen war. Auf den ersten Blick hält man die Spieler für digitalisierte Vi-
deosequenzen, erst beim näheren Hinsehen wird klar, daß es sich um gerenderte Bewegungsstudien aus dem Hochleistungs-Grafikcompu-
ter handelt. Und so genießt man das Intro immer wieder und wünscht sich insgeheim, daß die Spielgrafik auch so aussehen würde.

[1] Müssen denn die Bildschirm-Symbole so aufdringlich sein? **[2]** Fußgelenke im Mittelfeld. **[3]** Intro-Spieler aus der Retorte. **[4]** Die faszinierende Stadiongrafik täuscht nicht über die Unfähigkeit des Torhüters hinweg.



nicht mit solcher Grafikpracht glänzen, doch die Programmierer haben ihre Arbeit gut gemacht. Die Feldspieler bewegen sich zwar ein wenig langsam, dafür aber sehr realitätsnah. Die Rutschpartie nach dem Grätschen, der mit Armrudern unterstrichene Fall eines gefoulten Spielers, das behutsame Annehmen mit der Brust – bewegungstechnisch stimmt alles.

Wie gesagt, Sie haben zu Beginn einer Partie die Wahl zwischen zwei Modi – Simulation oder Arcade. Ersterer ist trotz einiger Spezialbewegungen eine sehr ans »Original« angelehnte, etwas langatmige Variante, die es in keinster Weise mit den Konkurrenzprodukten aufnehmen kann. Erst im Arcade-Modus zeigt Power Soccer, was es kann. In beiden Spielvarianten verfügen die Kicker über folgende Fähigkeiten: Lang- und Kurzpaß, Sprint, Kopfball, Grätschen, Hackentrick und kraftvolles Abziehen. Sollten Sie sich darüber wundern, warum Spieler Nummer 7 mit dem kraftvollen Rechtsschuß kurz vor der Halbzeit nur noch mickrige Schußchen produziert, werfen Sie einen Blick auf den roten Balken über dem Spielernamen: Dieser zeigt die verbliebene Kondition an, die sich mit jeder kräftezehrenden Aktion deutlich verringert.

Der Arcade-Modus bietet gegenüber der etwas trockenen Simulations-Variante grenzenlosen Spaß und Unterhaltung pur. Starten Sie eine Runde gegen einen Freund, der das Spiel noch nie zuvor gesehen hat, und lassen Sie ihn seelenruhig in Richtung Tor dribbeln. Dann, kurz vor der Starfraumgrenze, verpassen Sie ihm einen kräftigen Tritt in den Hintern – woraufhin seine Nase rutschenderweise Bekanntschaft mit dem Rasen macht. Das Beste daran ist, daß der Schiedsrichter bei solchen Aktionen meist diskret wegschaut. Werfen Sie nun einen Blick auf Ihren verdutzten Mitspieler – wie herrlich die Entrüstung in sein Gesicht geschrieben steht! Anschließend tracktieren Sie den Ärmsten noch

mit heftigen Schubsern, fiesen beidfüßigen Sprüngen und ärgern ihn mit sekundenlangen Jonglier-Einlagen. Alles, was man schon immer mal gerne machen wollte, ist in Power Soccer erlaubt.

Neben dem faszinierenden Tricks-Repertoire glänzt adidas Power Soccer durch nette Details, die Stadionatmosphäre aufkommen lassen. Wenn die Spieler eine Freistoß-Mauer aufbauen, hüpfen sie unruhig auf und ab und schützen ihren Unterleib mit beiden Händen. Wurde ein Spieler gefoult, rappelt er sich mühsam hoch, hält sich den Oberschenkel und humpelt von dannen. Natürlich gibt es auch Schattenseiten. Die Anzeigen und sind so groß geraten, so daß Sie eher zu einem Spielautomaten passen würden. Es gibt nur drei Ligen zur Auswahl – England, Frankreich und Deutschland. Hinzu kommt, daß die englischen Mannschaften aus Lizenzgründen frei erfunden sind. Der Kommentator – drei Sprachen stehen zur Auswahl – brabbelt oft derart sinnloses Zeug, als ob er das Spiel gar nicht beobachten würde. Das größte Manko ist jedoch der Spielfluß, der bei weiten nicht an die Dynamik eines »FIFA« – oder »Actua-Soccer« herankommt. Und auch über die Unfähigkeit der Torwarte regt man sich zu oft auf – es nervt einfach, das fünfte Tor durch eine hohe Flanke von der Mittellinie zu kassieren.



Alle Präsentationen wurden aufwendig umgesetzt; hier die Belegung der einzelnen Tasten.

Eindrücke aus dem Entwicklerlabor:
[1] Eine frühe Phase der Stadion-Gratik.
[2] Das Stadion im Drahtgitter-Modell.
[3] Morgengymnastik für den Drahtgitter-Spieler.
[4] Fußball-Künstler aus der Grafik-Workstation.

adidas Power Soccer

Die Grafik ist superb, die Soundkulisse überragend, und die Geschmeidigkeit der Spieler-Animationen sucht ihresgleichen – und doch will der Funke bei mir nicht so recht überspringen. Zugegeben, die Spezial-Aktionen bergen ein riesiges Spaß-Potential, und die Freude über einen gelungenen Karate-Kick in den Rücken des Gegners ist groß. Doch der schleppende Spielablauf, die ebenso spärlich eingestreuten wie dämlichen Kommentator-Texte und die grenzen-

lose Unfähigkeit der Keeper macht all diese guten Ansätze wieder zunichte. Ein wenig Feinschliff am Paß- und Schuß-System, weniger Zufallstore und eine Prise mehr taktische Finessen – adidas Power Soccer hätte das Zeug dazu, meine Lieblings-Kickerei zu werden; doch unter diesen Umständen greife ich lieber weiterhin zum altbewährten FIFA Soccer 96. Unterm Strich gesehen bleibt eine witzige Arcade-Kickerei, die jede Menge Spaß und turbulente Action bietet.

■ PRODUKT: adidas Power Soccer

■ HERSTELLER: Psygnosis

■ DISTRIBUTOR: Sony

■ VERKAUFSPREIS: ca. 110 DM

■ SPIELIDEE: 3

■ MOTIVATION: 2

■ GRAFIK: 2

■ PREIS/LEISTUNG: 2

■ SOUND: 2

■ PRÄSENTATION: 1

■ GAMEPLAY: 2

GESAMTWERTUNG:

2,15

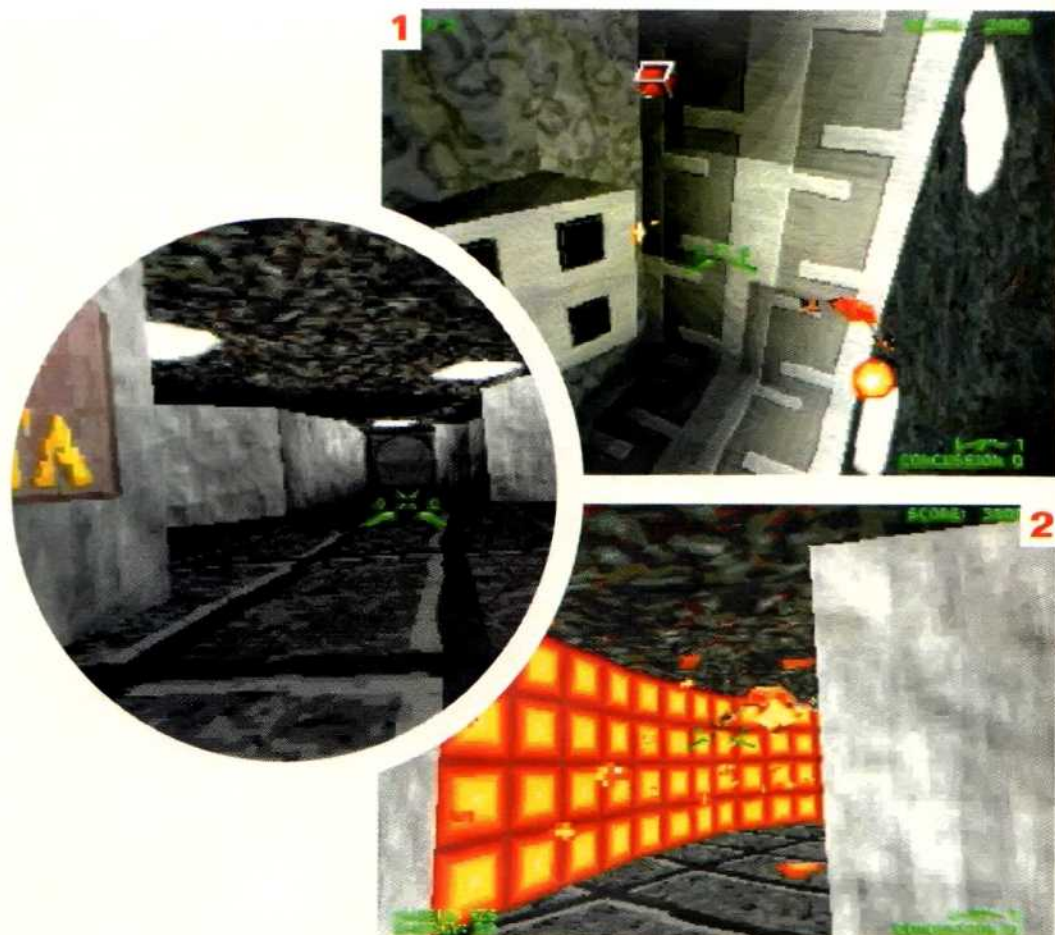


[1] Die PlayStation-Konvertierung glänzt durch gelungene Lichteffekte. **[2]** Detaillierte Oberflächenstrukturen verstärken die düstere Stimmung. **[3]** Ein kleiner grüner Roboter wagt es, Sie unter Feuer zu nehmen – zeigen Sie's ihm!



Descent

Schnallen Sie sich an und machen Sie sich bereit für eines der spektakulärsten 3D-Spiele aller Zeiten. Descent bietet furiose Action, anspruchsvolles Leveldesign und garantierte Schwindelgefühle. Von Michael Schmithäuser



Die edle Grafik, die rasante Animation und das ausgeklügelte Gameplay fesseln den Spieler stundenlang vor den Bildschirm.

Mit Descent präsentierte Interplay im vergangenen Jahr den Action-Knüller für PCs. Da war es nur eine Frage der Zeit, wann das erfolgreiche Actionspiel in PlayStation-Gefilden landen würde. Nun ist es soweit: Die muntere 3D-Hatz liegt in einer gelungenen Konvertierung für die Sony-Spielekonzole vor.

Vorsicht, Mine!

Descent schickt Sie in den Stollen: Sie müssen als Einzelkämpfer mit Ihrem Raumschiff verwinkelte Minenkomplexe von Aliens säubern. Damit nicht genug: nach der erfolgreichen Aufräumaktion muß der gesamte Stollen in die Luft gejagt werden. »Prima. Dann düse ich durch die Gänge und ballere munter alles ab, was sich bewegt!« werden Sie jetzt vielleicht sagen. Doch ganz so einfach ist die Sache nicht. Denn nach einem gezielten Schuß auf den Hauptreaktor der Mine müssen Sie sich schleunigst aus dem Staub machen, was sich angesichts der weit verzweigten Gänge als ziemlich hektische Angelegenheit entpuppt. Und als ob das nicht schon genug Streß wäre, müssen Sie auch noch einige Kollegen aus der Gefangenschaft der Aliens befreien. Hinterlistige Fallen wie selbstschließende



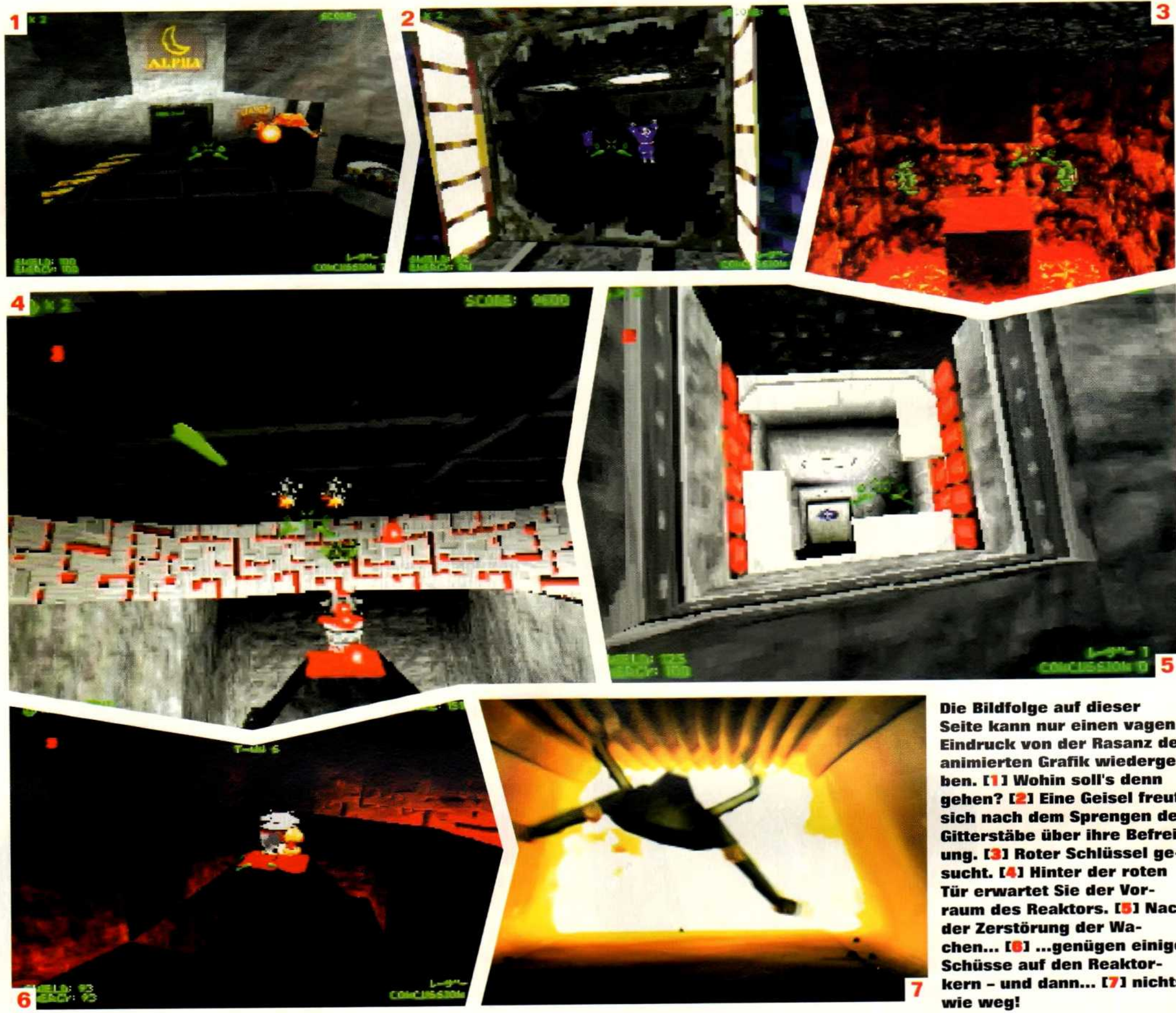
Jede Mission beginnt mit einem detaillierten Missions-Briefing

Beeilung! Sonst fliegt der

ganze Minenkomplex zusammen

mit Ihrem Raumschiff in die Luft

Auftrag ausgeführt

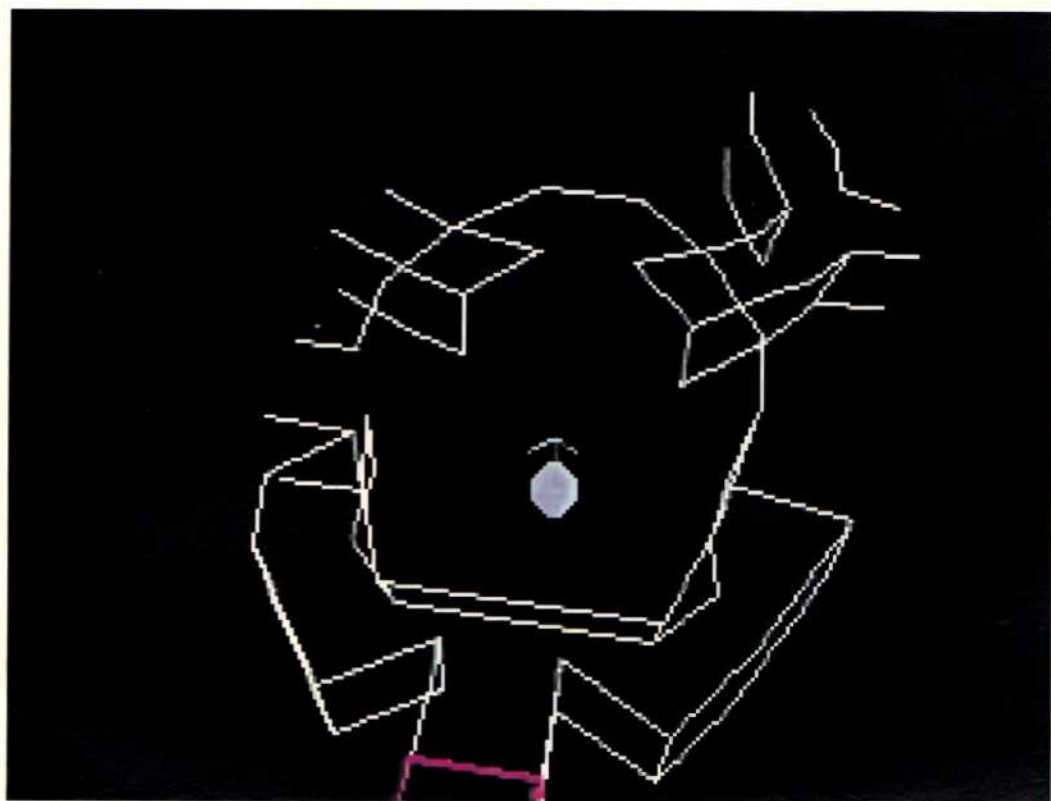


Die Bildfolge auf dieser Seite kann nur einen vagen Eindruck von der Rasanzen der animierten Grafik wiedergeben. [1] Wohin soll's denn gehen? [2] Eine Geisel freut sich nach dem Sprengen der Gitterstäbe über ihre Befreiung. [3] Roter Schlüssel gesucht. [4] Hinter der roten Tür erwartet Sie der Vorraum des Reaktors. [5] Nach der Zerstörung der Wachen... [6] ...genügen einige Schüsse auf den Reaktorkern - und dann... [7] nichts wie weg!

Das Missions-Briefing



In der Introsequenz zu jedem Level erhalten Sie neben der Missionsbeschreibung auch wertvolle Informationen über die gegnerischen Roboter. Auch wenn Lesen langweilig ist - überspringen sollten Sie diese Sequenzen auf keinen Fall. Wenn Sie einfach blindlings in den Stollen abtauchen, kann Sie das schnell Ihre Bildschirmleben kosten.



Großes, blinkendes Etwas in Sicht! In Descent bedeutet das Schießen! Wenn es ein Bildschirm ist, zerspringt er, wenn es ein Bösewicht ist, explodiert er, und wenn es der Reaktor ist – Panik!

Türen gestalten das ganze Unterfangen noch schwieriger und unkalkulierbarer.

Das verschlungene Design der gegnerischen Mienenkomplexe macht simple Aktionen á la »Rein, feste drauf und Abflug« unmöglich. Zusätzlich zum kurvenreichen Tunnelverlauf erschweren Ihnen Türen mit Zugangskartenprüfung das Leben. So müssen Sie zum Beispiel zuerst den gut versteckten roten Schlüssel finden, bevor sich die dazugehörige Tür öffnet.

Countdown zur Hölle

Die finale Minenzerstörung ist ebenfalls eine heikle Angelegenheit: Zunächst müssen Sie den Reaktor aufspüren, um dann einer Horde von gut motivierten Kamikaze-Kämpfern gegenüber zu stehen. Diese Roboter kämpfen so verbissen, weil ihnen klar ist, daß ihr Versagen ein galaktisches Inferno nach sich ziehen würde. Sind die emsigen Blechköpfe verschrottet, genügt ein gezielter Schuß ins Reaktorinnere, um eine Kettenreaktion einzuleiten.

Mission erfüllt? Fast. Denn nun müssen Sie sich ein wenig beeilen, bevor die ganze Basis – dümmstenfalls mit Ihrem Raumschiff – in Rauch aufgeht. Rund 40 Sekunden bleiben für Ihren Wettlauf mit dem Tod. Freund-



[1] Ziemlich unheimlich. Nicht unbedingt die Art Spiel, die man sich nachts in einem dunklen Zimmer zu Gemüte führen sollte. [2] Wie in allen guten Actionspielen, gibt es auch hier jede Menge Waffennachschub.

licherweise wird die verbleibende Zeit eingeblendet – für Schweißperlen auf der Stirn ist also gesorgt. Kluge und vorausschauende Spieler haben sich natürlich den Weg zum Ausgang eingeprägt, doch unter derartigem Zeitdruck versagt schon mal das beste Kurzzeitgedächtnis. Anfangs ist der Weg ins rettende Vakuum des Weltraums noch leicht zu finden, doch mit jedem Level erhöhen sich auch die Distanzen.

Und das ist das Schöne an Descent: Egal, ob Sie heldenhaft alle Aliens aus dem Weg geräumt haben, egal, ob Sie alle Geiseln unversehrt an Bord nehmen konnten – alles konzentriert sich auf den finalen Höhepunkt der Reaktorexpllosion.

Echte drei Dimensionen

Die technische Umsetzung steht dem gelungenen Spielablauf in nichts nach. Konsequenterweise haben die Entwickler die 3D-Umgebung ausgenutzt. Sie können in jede Richtung fliegen, also vertikal und horizontal. Dieses Steuerungsprinzip birgt einige Tücken – ziemlich schnell verliert der Einsteiger die Orientierung. Da Sie Ihr Raumschiff um alle Achsen drehen können, kann es schon mal



Gut gezielt ist halb gewonnen. Gleich kracht's.

Pantoffelkino versus Cinemascope



So schön Ihr Cockpit anzusehen ist, wesentlich besser spielt es sich in der Vollbild-Ansicht. Bei Bedarf können Sie die Kontrollen wieder einblenden.



[1] In Form einer schwebenden blauen Kugel erwartet Sie eine willkommene Energiespritze. **[2]** Descent verwirrt die Sinne mit seiner Dreidimensionalität. Wenn Sie an ein Schild mit dieser Aufschrift »;6u1u1eM« gelangen, fliegen Sie gerade auf dem Kopf... **[3]** Ein Beispiel für die gelungenen Oberflächenstrukturen.



vorkommen, daß Sie komplexe Schächte auf dem Kopf durchfliegen – und hinterher nicht mehr wissen, wo's langgeht und wo Sie sich gerade befinden.

Die Gegner nutzen diese mißliche Lage des Spielers eiskalt aus – so verstecken sich die hinterlistigen Roboter nicht nur in Nischen und hinter Wegbiegungen, sondern auch unter den nicht sofort einsehbaren Decken großer Räume.

Ein weiterer Aspekt der völligen Bewegungsfreiheit sind die ständigen Anflüge von Schwindelgefühlen, wenn man zum Beispiel aus dem Geradeausflug eine steile Kurve nach oben fliegt und dann senkrecht in eine Öffnung am Boden eintaucht. Selbst hartgesottene 3D-Action-Veteranen wurden schon nervös hin- und herschwankend vor dem Fernsehgerät gesichtet. Wenn Sie die Steuerung einmal im Griff haben, will der Spaß kein Ende nehmen, zudem einige nette Manöver wie das 180-Grad-Rollen oder das seitliche Anflugmanöver auf gegnerische Horden dem Piloten unschätzbare Vorteile im Kampf verschaffen.

Der Teufel steckt im Detail

Die Tunnelsysteme sind über weite Strecken verlassen, doch dieser Umstand mindert in keinsten Weise die Herausforderung des Spielers. Der eigentliche Sinn des Spiels besteht im geschickten Erforschen der Minenanlagen und ihrer Geheimnisse. Besonders in späteren Levels steigt der Schwierigkeitsgrad gewaltig an. Manche

Sektionen treiben den Piloten schier in den Wahnsinn. So kann es starke Kopfschmerzen verursachen, wenn man zuerst auf eine Tür mit der Aufschrift »Red Access Denied« stößt, ein wenig später den dazugehörigen Schlüssel findet, um dann festzustellen, daß man den Weg zurück zur Tür vergessen hat.

Gottseidank werden Sie Schritt für Schritt an die Descent-Materie herangeführt. Der erste Trainingslevel ist kinderleicht und hilft Ihnen, sich in Ruhe mit den vertrackten 3D-Kontrollen vertraut zu machen. Dann steigt der Schwierigkeitsgrad kontinuierlich an. In Level Fünf geht es schon gehörig zur Sache. Hier erwartet Sie die erste große Kammer – gespickt mit einer wildgewordenen Roboterhorde. Und ehe Sie sich versehen, werden Sie von allen Seiten ins Kreuzfeuer genommen. Alles, was Sie diesen Kampfmaschinen entgegensetzen haben, sind starke Schilde, Zielsuchraketen und das Abspeichern von Spielständen.

Die edle Grafik, die rasante Animation und das ausgeklügelte Spielsystem fesseln stundenlang vor den Bildschirm. Der Anziehungskraft der fremden 3D-Welten entziehen Sie sich höchstens, wenn Sie sich nach stundenlanger Ballerei total schwindelig gespielt haben. Wenn Sie auf rasante Action stehen, gepaart mit einer gehörigen Portion Strategie und mit einer großzügigen Prise Hektik gewürzt – dann sollten Sie sich Descent unbedingt näher ansehen. Wenn nicht – warum haben Sie dann eine PlayStation gekauft?



Nur nicht den Überblick verlieren. Wo war jetzt noch der Ausgang?



Descent

Descent bietet alles, was ein gutes Actionspiel ausmacht. Wer gerne mit Höchstgeschwindigkeit durch verwinkelte Tunnelsysteme fetzt und auf alles schießt, was sich bewegt, kommt ebenso auf seine Kosten wie der vorsichtige Taktiker, der die Minenkomplexe langsam Schritt für Schritt abtastet. Die Ausnutzung aller Raumachsen bei der Schiffssteuerung ist schlichtweg genial. Das anspruchsvolle Level-design und die fiesen Gegner sorgen für monatelangen

Spielspaß. Die flinke 3D-Grafik wirkt sich auf den Gleichgewichtssinn etwa so aus wie eine mehrstündige Achterbahnfahrt. Auch der Zweispieler-Modus über Linkkabel hat es in sich. Es ist zwar etwas umständlich, zwei Fernseher, zwei PlayStations und zwei Descent-Spieler „an einen Tisch“ zu bekommen; aber die Sache ist es wirklich wert. Probieren Sie es aus. All diese positiven Aspekte machen Descent zu einem absoluten Muß für jeden Action-Liebhaber.

■ PRODUKT:	Descent
■ HERSTELLER:	Interplay
■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts
■ VERKAUFSPREIS:	ca. 100 DM

■ SPIELIDEE:	1	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	1	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	3		
■ PRÄSENTATION:	3		
■ GAMEPLAY:	2		
GESAMTWERTUNG: 1,85			

Intro



Die Story beginnt morgens, als Gex vor seinem gigantischen Fernseher lümmelt. Eine kleine Fliege kommt in Zungenreichweite und endet als kleiner Happen zwischendurch. Was der arme Gex nicht wissen konnte: Die Fliege, die sich nun ihren Weg durch die Speiseröhre bahnt, ist ein kleiner Roboter mit einem niederträchtigen Auftrag...

Eine Echse namens Gex

Begleiten Sie

eine kleine grüne Echse durch eine Welt voller Gefahren –

»Gex« von Crystal Dynamics ist eines der ersten wirklich gelungenen Jump-and-Run-Spiele für die PlayStation.

Von Michael Schmithäuser

Für 16-Bit-Konsolen wie Super Nintendo oder Sega Mega Drive gab und gibt es die schönsten Jump-and-Run-Spiele, während dieses Genre auf der mit 3D-Power-Elektronik vollgestopften PlayStation bislang noch recht stiefmütterlich behandelt wurde. Die Rettung für Jump-and-Run-Fans naht in Form einer Echse namens Gex. Während die bislang erschienenen Hüpfspiele zwar grafisch überzeugen konnten, aber in Sachen Spielwitz eher enttäuschten, hat Crystal Dynamics die Symbiose von Augenschmaus und

Joypad-Akrobatik perfekt hinbekommen. Wie gesagt – perfekte Grafiken alleine machen nur einen geringen Teil des Spaßfaktors bei einem J&R-Spiel aus. Das Spielgefühl ist entscheidend – und an dieser Hürde scheitern die meisten Programmierer. Durchdachter Levelaufbau, gut platzierte Widersacher, versteckte Bonusrunden und anspruchsvolle Endgegner machen den wirklichen Reiz aus. Daneben kommt es auf die präzise Steuerung der Spielfigur und die richtig dosierte Kollisionsabfrage bei "Feindberührung" an. Als »Sahnehäubchen« runden gelungene Grafiken, weiche Animationen und ein guter Schuß Humor das Spieldesign ab. Ein Jump-and-Run kann gar nicht schwer genug zu bewältigen sein – und keinesfalls darf man es an einem Tag durchspielen können. Gex vereint als erstes PlayStation-Spiel all diese wichtigen Zutaten zu einem höchst unterhaltsamen Geschicklichkeits-Cocktail. Dabei handelt es sich um eine Konvertierung vom weniger erfolgreichen 3DO-System,



Klassische Jump-and-Run Optik auf der PlayStation.



[1] Attacke der 50er-Jahre-Raketen: Unglücklicherweise wird Gex gerade vom Feuerstrahl des Triebwerks gegrillt. **[2]** Dank seiner Saugnäpfe kann sich Gex an der Hintergrundgrafik entlanghangeln. **[3]** Gruselige Stimmung auf dem Friedhof.





...nämlich der Erschaffung des durch und durch bösen Rez, welcher unseren Helden schon seit langem zu versklaven versuchte. Und nun benutzt er den Fernsehschirm als Tor zu einer anderen Dimension: Gex wird durch die Mattscheibe ins TV-Land gesaugt.



[1] Turmbesteigung mit Hindernissen: Gex muß sich der Angriffe des grünen Drachen erwehren. **[2]** King Kong läßt grüßen. **[3]** Den scheinbar unüberwindlichen Steinblock kann Gex problemlos zerschmettern. **[4]** Hektik: Neben den Fliegen muß Gex auch auf die rotierenden, grünen Bälle achten. **[5]** Im Gemäuer wird's eng. **[6]** Gegen die lästigen gelben Insekten muß Gex' Schwanz als Fliegenklappen-Ersatz herhalten.

und dementsprechend still ist es bislang um diesen Titel gewesen. Mit ihrem ersten PlayStation-Auftritt bekommt die kleine grüne Echse endlich die ihr gebührende Aufmerksamkeit.

Das zweidimensionale Scrollen des Bildschirms sieht im Gegensatz zu den auf der PlayStation üblichen 3D-Animationen recht "simpl" aus. Doch die Programmierer haben ganze Arbeit geleistet, denn die Hardware der PlayStation ist eigentlich nicht für solche einfachen Aufgaben ausgelegt. Die Gex-Szenarien rollen butterweich in mehreren Ebenen über den Bildschirm, so daß es eine wahre Augenweide ist, dem grünen Reptil bei seinen Wanderungen durch die großen Levels zu folgen.

Ansonsten ist die Grafik schlicht und funktionell ausgelegt – doch das Genre war noch nie für großartige Grafikapriolen berühmt. Der schuppige Held weiß zwar durchaus zu gefallen, allerdings fehlt es ihm an der nötigen charismatischen Ausstrahlung, um mit den Genre-Ikonen Mario und Sonic konkurrieren zu können. Im



Spiel wird das fehlende Charisma durch fließende Animationen, eine Reihe imposanter Bewegungsvarianten und einem echt coolen Slang einigermaßen wettgemacht. Somit steuern Sie nicht irgendein grünes Pixelobjekt über den Bildschirm, sondern einen echten Charakter. Natürlich fehlt auch die obligatorische gerenderte Titelsequenz nicht. Diese glänzt jedoch nicht unbedingt durch Originalität, und so kann sie getrost übersprungen werden.

Das Spiel bietet mehrere Welten (Graveyard, Toon Town, und so weiter), die ihrerseits in kleinere Sektionen unterteilt sind. Das Attribut "klein" ist in diesem Zusammenhang relativ: jeder einzelne Level ist riesig – die Hüpforgien über lange Korridore, komplexe Treppensysteme und durch gigantische Gewölbe nehmen manch-



Gex: Der coole mit der Sonnenbrille.

Gex vereint als erstes PlayStation-Spiel alle wichtigen Jump-and-Run-Zutaten zu einem höchst unterhaltsamen Geschicklichkeits-Cocktail



Der Tempel im Dschungel-Level erfordert besondere Vorsicht. Solches Level-Design ist verdammt nah an der Mario-Referenz.

Gex hat's drauf



Gex glänzt durch seine vielfältigen Fähigkeiten, von denen einige in nebenstehender Bildstrecke demonstriert werden. Er kann mit seiner Zunge Bonusobjekte aufsammeln und kleinere Gegner verspeisen. Nach einem "Power-Up" ist Gex in der Lage, seine Gegner einzufrieren. Färbt sich die Echse blau, dann ist sie unsichtbar. Nach dem Aufsammeln eines "Speed-Ups" läuft Gex zu Höchstform auf. Ein geringelter Schwanz eignet sich hervorragend zum "Steine klopfen".

Mit seinen Saugnäpf-Füßen rennt Gex an Wänden entlang. Mit dem nötigen Extra spuckt der grüne Geselle sogar Feuer.

mal kein Ende. Die Programmierer haben geschickt die Eigenheiten der jeweiligen Umgebung in den Spielfluß miteinbezogen – auf langweilige, horizontale Levelabschnitte treffen Sie so gut wie nie.

Dank der Saugnäpfe an seinen Füßen kann Gex mühelos Wände erklimmen oder wie eine Fliege an der Decke entlanglaufen. Mit dieser Fähigkeit kann der schuppige Geselle den bodengebundenen Gegnern von der Decke aus auflauern, um einen saftigen Bonus einzuheimsen. Um sich gegen seine Widersacher zur Wehr zu setzen, spuckt Gex Feuer oder Eis, macht durch gezieltes Springen auf den Kopf eines Gegners den selbigen »platt« und hält sich mit seinem kräftigen Schwanz den Rücken frei. Mit seiner klebrigen, langen Zunge sammelt Gex mühelos diverse Objekte auf.

Neben den Gegnern machen die typischen Jump-and-Run-Widrigkeiten dem Reptil das Leben schwer. Säurebecken und Tretminen sind zwar nicht unbedingt originell, erfüllen allerdings ihren Zweck. Ein nettes Feature resultiert aus Gex' Fähigkeit, Wände zu erklettern: So kann er sich an Objekte im Hintergrund klemmen, über Gefahrenstellen hinwegkrabbeln oder durch stetiges nach oben klettern neue Höhen erklimmen.

Bei Gex überwiegt die pure Unterhaltung, ohne den Spieler mit allzu großen Problemstellen zu frustrieren

Unterm Strich stellt Gex ein wirklich gelungenes Geschicklichkeitsspiel dar. Allerdings erreicht es nicht den Einfallsreichtum der brillanten Mario-Konkurrenz auf den Nintendo-Konsolen. Was nicht heißt, daß der Spaß auf der Strecke bleibt. Mit fair platzierten Anfangspunkten beim Verlust eines Bildschirmlebens, endloser Versorgung mit neuer Lebensenergie und der Möglichkeit, sich einen beruhigenden Bestand an Extraleben aufzubauen, wird der Frustfaktor niedrig gehalten. Natürlich gibt es hier und da komplexe und unfair erscheinende Stellen – doch unter Einsatz von Gehirnschmalz und mit einer ruhigen Hand sind diese nach ein paar Anläufen zu meistern. Somit überwiegt bei Gex die pure Unterhaltung. Durch die sparsame Vergabe von Paßwörtern wird dafür gesorgt, daß Sie Gex nicht allzu flott durchspielen.



Wenn's brenzlig wird, kann Gex die Wände hochklettern.



Gex

Er heißt zwar nicht "Mario" oder "Sonic", doch der kleine Grünhäuter kann es spieltechnisch locker mit den zwei Stars des Genres aufnehmen. Mit den beschwerlichen Reisen des Reptils hat Crystal Dynamics das bislang beste Jump-and-Run-Spiel für die PlayStation vorgelegt. Die Grafik ist wirklich bezaubernd, das Scrolling butterweich, und die Animationssequenzen des Protagonisten wurden mit viel Liebe zum Detail ausgearbeitet. Die Soundkulisse steht den eben ge-

nannten optischen Leckerbissen in nichts nach; besonders gelungen sind die trockenen Kommentare der Echse. Auch in Sachen Gameplay und Motivation haben die Entwickler von Crystal Dynamics ganze Arbeit geleistet. Während man in den ersten Levels noch einige Zeit zum Erkunden der zahlreichen Spezialfähigkeiten des Reptils hat, steigt der Schwierigkeitsgrad in den folgenden Runden kontinuierlich an, ohne dabei plötzlich ins Unfaire auszuufern. Ein wirklich tolles Spiel!

■ PRODUKT:	Gex		
■ HERSTELLER:	Crystal Dynamics		
■ DISTRIBUTOR:	Sony		
■ VERKAUFSPREIS:	ca. 100 DM		
■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	2	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	2		
■ GAMEPLAY:	2		
		GESAMTWERTUNG:	2,00

Wing Commander III

Film oder Videospiel? Diese Frage stellt sich bei Origins Space-Opera "Wing Commander III". Lassen Sie sich in den Fernsehsessel fallen und genießen Sie den ersten interaktiven Spielfilm für die PlayStation. Von Michael Schmithäuser

Die Wohnzimmerlampe spendet gedämpftes Licht, der Verstärker wartet darauf, die fünf angeschlossenen Lautsprecher mit Dolby-Surround-Signalen zu füttern, die Chipstüte liegt neben dem Fernsehsessel bereit, und die erste CD von "Wing Commander III" rotiert in der PlayStation – alles bereit für einen gepflegten, interaktiven und spannenden Kinoabend.

Das bekannte PlayStation-Logo und der nervige Warnhinweis gegen Software-Piraterie sind verschwunden, der Film kann beginnen. Wie im Kino lesen Sie die Namen des Regisseurs, der Schauspieler, der Produzenten und des Drehbuchautoren. Dann folgen atemberaubende Computeranimationen von riesigen Schlachtschiffen und flinken Raumjägern – spätestens jetzt schlägt das Herz eines jeden Science-Fiction-Fans höher.

Im Cinemascope-Format agieren Schauspieler vor beeindruckenden Computergrafik-Kulissen, natürlich perfekt deutsch synchronisiert. Fullmotion-Videos in dieser Qualität hat man auf der PlayStation bislang nicht gesehen.



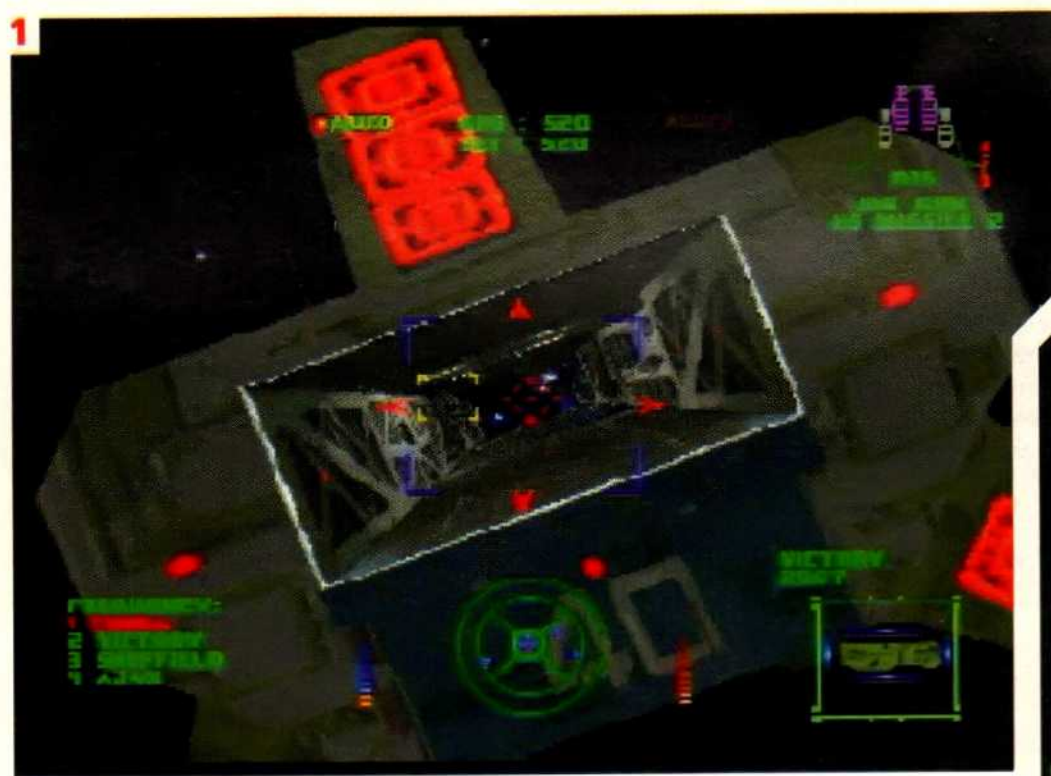
[1] Ein Kampfbomber von den Guten. [2] Katzenpilot Hobbes kämpft auf Seiten der Terraner.



Origin hat mit der Wing-Commander-Reihe zunächst auf der PC-Plattform für Furore gesorgt. Der erste Teil erschien Ende der 80er Jahre und bot – für damalige Verhältnisse – Animationssequenzen in noch nie dagewesener Qualität. Während man in Teil eins und zwei noch mit Zeichentrick-Animationen arbeitete, wurden für den dritten Teil erstmalig echte Darsteller engagiert. Und dabei hat die texanische Softwareschmiede Origin nicht auf unbekannte Laien-Darsteller zurückgegriffen, sondern hochkarätige Schauspieler aus Film & Fernsehen engagiert. Die Hauptrollen gingen an Mark Hamill, den "Luke Skywalker" aus der Krieg-der-Sterne-Trilogie und Malcom McDowell ("Uhrwerk Orange"). In Nebenrollen sind John



Dieser sorgenvolle Blick verheißt nichts Gutes. Die Kilrathi sind auf dem Vormarsch.



[1] Anflug auf den Hangar des Mutterschiffs – nur nicht Anecken! [2] Ein Katzenjäger im Vizir – noch zwei gezielte Salven, und dem Piloten vergeht das Schnurren.



Der wilde Haufen von der Victory



Blair
Mark "Möge die Macht mit dir sein" Hamill alias Luke Skywalker aus der Star-Wars Trilogie spielt das "Herz des Tigers".



Tolwyn
Keine "Droogies", kein "Ludwig van", dafür leuchtend weiße Haare und unterkühlter Blick: Malcom McDowell, bekannt aus "Uhrwerk Orange".



Flint
Jennifer MacDonald macht sich als Weltraum-Amazone Flint heftig an den liebeskranken Blair ran. Kann die attraktive Lady das Tigerherz erobern?



Eisen
Eisenhart regiert Kommander Eisen (Jason Bernard) sein Schiff. Doch hinter der rauhen Schale steckt ein weicher Kern.



Vagabond
Francois Chau spielt den verschlossenen Vagabond. Der verlässliche Flügelpilot hat coole Kartentricks auf Lager und ist immer für einen Plausch gut.



[1] Ein Kilrathi-Jäger auf der Flucht. [2] Die Crew der TCS Victory bei der Einsatzbesprechung. [3] Der Kommunikation mit den anderen Piloten fällt eine wichtige Rolle zu.



Die brillanten cineastischen Anteile motivieren ungemein – man fiebert während der Raumbkämpfe regelrecht dem Fortgang der Story entgegen

Rhys-Davis („Jäger des verlorenen Schatzes“) und „Biff“ aus „Zurück in die Zukunft“ zu sehen. In Sachen Regie, Schnitt und Drehbuch waren ebenfalls echte Filmprofis am Werk – man sieht es den hochwertigen Filmsequenzen an. Viel Video benötigt viel Speicherplatz – und somit hält WC III mit vier CDs den stolzen MByte-Rekord.

Nachdem die mehr als zehnminütige Hintergrundgeschichte abgelaufen ist, darf man die Chipstüte aus der Hand legen und zum Joypad greifen. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Commander Blair (M. Hamill), einem waschechten Weltraum-Haudegen, der in Feindeskreisen als „Herz des Tigers“ (so der Untertitel des Spiels) höchstes Ansehen genießt. Leider hat Blair mit zwei schwerwiegenden Problemen zu kämpfen: Erstens ist seine geliebte Mitstreiterin Angel in die Klauen der gegnerischen Kilrathi geraten

und gilt seither als verschollen, und zweitens kommandiert ihn der ungeliebte Flottenadmiral Tolwyn (M. McDowell) auf einen fliegenden Schrotthaufen am Rande der Galaxis ab. Hier muß der liebeskranke Star-Pilot um seine Ehre und die Rettung der Menschheit vor den raubkatzenartigen Kilrathi kämpfen. Dies geschieht in 3D-Kampfsequenzen, deren Verlauf über den weiteren Fortgang und das Ende der Geschichte entscheidet.

Da es sich um eine PC-Konvertierung handelt, entspricht die grafische Qualität der Raumbkämpfe nicht dem gewohnt hohen PlayStation-Niveau. Die Animation fällt ruckelig aus, und die Oberflächentexturen der Raumschiffe könnten ein wenig detailreicher sein. Doch im großen und ganzen macht das komplexe Gameplay dieses Manko wieder wett. Auch in Sachen Joypad-Belegung sprengt Wing Commander III die herkömmlichen Grenzen und stellt einen Rekord auf. Die Raumschiffe verfügen über zahlreiche Navigations-, Kommunikations- und Waffensysteme, so daß für bestimmte Aktionen zwei, drei oder gar vier Tasten gleichzeitig gedrückt werden müssen. Hat man all diese Kontrollen nach einer gewissen Einarbeitungszeit im Griff, kann man mit den verschiedenen Jägern allerhand anfangen.

An Waffensystemen steht Ihnen so ziemlich alles zur Verfügung, was Sie für ein zünftiges Feuerwerk im All

[1] Über das „Kill-board“ halten Sie sich über Ihre Abschüsse und die Erfolge Ihrer schärfsten Konkurrenten auf dem Laufenden. [Run-der Ausschnitt] Die TCS Victory taucht aus dem Hyperraum in einem neuen Sternensystem auf.



Ein feindlicher Abfängjäger im Fadenkreuz. Jetzt ist er fällig!



Der übergelaufene Kilrathi-Pilot ist zwar ein alter Freund von Blair, hat jedoch stark unter der Ablehnung der restlichen Besatzung zu leiden.



Sieht nicht nur smart aus, sondern ist es auch: Cocky „Radio“ Rollins ist der Gerüchte-Multiplexer auf der Victory.



Feurigen Latino-Touch bringt Vaquero ins Spiel. Er spielt gern auf seiner Gitarre, gibt sich aber ansonsten recht wortkarg.



Die Kampfpilotin Cobra zeigt allen Frauen, was Emanzipation heißt: Hart im nehmen und äußerst tough bei der Katzenjagd.



Jung, dynamisch, erfolglos: Der Neuling Flash, gespielt von Joshua Lucas, eifert fleißig seinem Idol Blair nach.



[1] Die Schutzschilde eines gegnerischen Schiffes flammen blau auf. **[2]** Eines der Dickschiffe im Fadenkreuz. **[3]** Ein getroffener Katzenpilot nimmt kurz vor seinem Ableben noch einmal Funkkontakt auf.

benötigen. Das Spektrum reicht von einfachen Laserstrahlen über Zielsuchraketen bis hin zu hochexplosiven Photonen-Torpedos für die "dicken Brocken", von denen es im Spiel eine ganze Menge gibt. Die Missionen beschränken sich nicht nur auf kleinere Scharmützel mit wendigen Jägern, sondern bieten auch spektakuläre Angriffe auf Tanker, Versorgungskonvois, mächtige Fregatten und Raumbasen. Gerade bei solchen Aktionen kommt das Energiesystem der Raumschiffe zum Tragen: Um gegen das Kreuzfeuer der Dickschiffe bestehen zu können, muß man die Energievorräte zwischen Schilden, Antrieb und Bewaffnung geschickt verteilen. Auch der Kommunikation mit den Mitstreitern fällt eine wichtige Rolle zu. Sie als Kommandant können die anderen Piloten per Funk zum Angriff motivieren oder sichtbar angeschlagene Kollegen zum Rückzug auffordern. Die Navigation erfolgt über einen eigenen Karten-Bildschirm, der neben den angesteuerten Koordinaten eine Kurzbeschreibung der zu absolvierenden Mission bietet.

Darüber hinaus sind die vier verfügbaren Schiffstypen auch noch mit allerlei Schnickschnack ausgerüstet – dazu gehören unter anderem eine Rettungskapsel, ein Raketenabwehrsystem, ein Traktorstrahl zum Aufsammeln von Gegenständen und Personen sowie – bei den größeren Schiffstypen – ein zusätzlicher Geschützturm.

Nach jeder erfolgreich erledigten Mission – sei es nun eine einfache Patrouille, die Eskortierung eines wichtigen Medikamenten-Transports oder die Eliminierung eines gegnerischen Flaggschiffs – dürfen Sie wieder zur Chipsstute greifen und den Fortgang der interessanten Story genießen. Beim Durchwandern der verschiedenen Decks

Ihres Mutterschiffs treffen Sie auf gesprächsfreudige Kollegen, mit denen Sie nach dem Multiple-Choice-Verfahren kommunizieren können. So kann man schnell Freunde gewinnen, aber sich ebenso zügig Feinde schaffen.

Das gespannte Verhältnis zu Admiral Tolwyn zählt zu den interessantesten Nuancen des interaktiven Films. Die Handlung bietet natürlich auch genre-typische Höhepunkte wie den Test einer neuen Geheimwaffe, die Konfrontation mit einem Überläufer und – da schau her – auch einige Momente für's Herz.

Zum Schluß steht die Existenz des Planeten Erde auf dem Spiel, und das "Herz des Tigers" begibt sich selbst in die Höhle des Löwen – doch mehr wird an dieser Stelle nicht verraten.

Damit Sie bereits erledigte Missionen nicht immer wieder neu antreten müssen, kann nach jeder Landung der aktuelle Spielstand gespeichert werden. Erfreulicherweise belegt eine Wing-Commander-Datei trotz der Fülle an Daten nur einen Speicherblock auf der Memory-Card.

Unterm Strich gestalten sich die mehrstündigen Filmsequenzen wesentlich aufregender als die eher durchschnittlichen Spielanteile – was nicht heißen soll, daß Wing Commander III als der mißglückte Versuch eines interaktiven Films ad Acta gelegt werden. Die brillanten cineastischen Anteile motivieren den Spieler ungemein – man fiebert während der Raumbkämpfe regelrecht dem Fortgang der Story entgegen. Und dank des knackigen Schwierigkeitsgrades und der komplexen Steuerung verspricht Wing Commander III weit mehr als nur einen Abend spannende Science-Fiction-Unterhaltung.



Die Videosequenzen sind besonders beeindruckend.

Wing Commander III

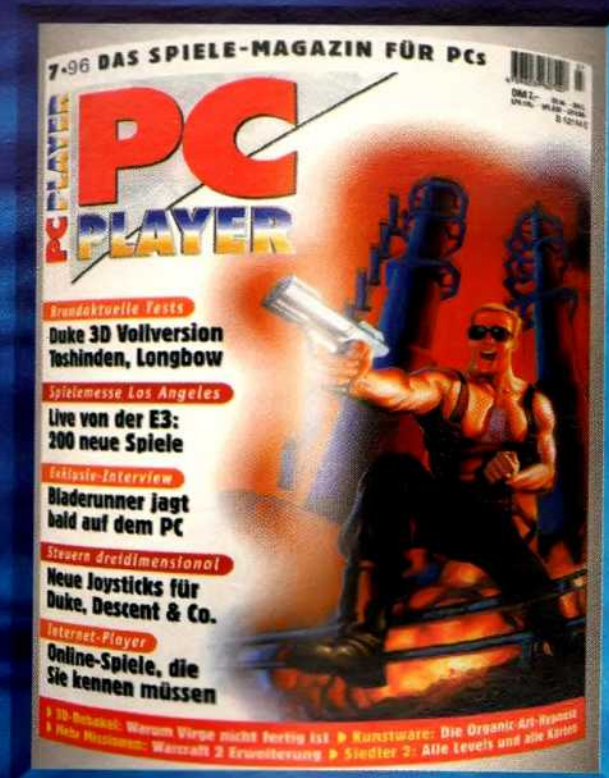
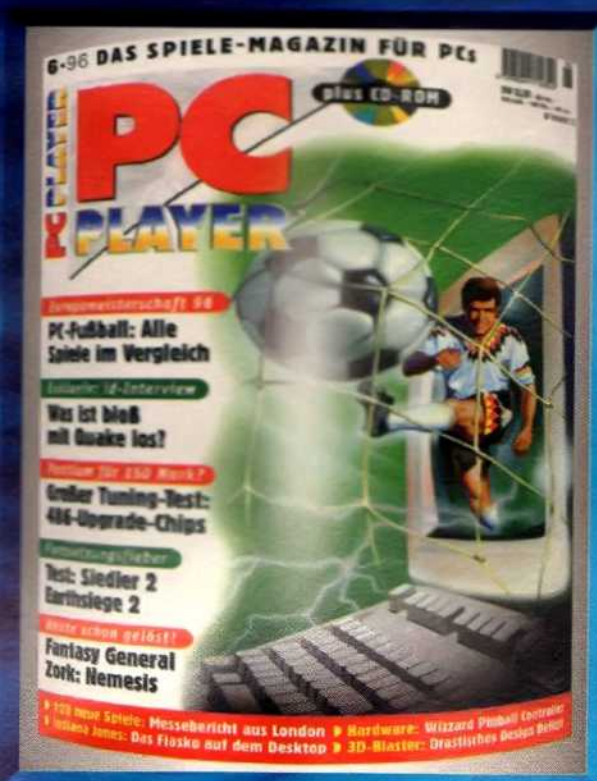
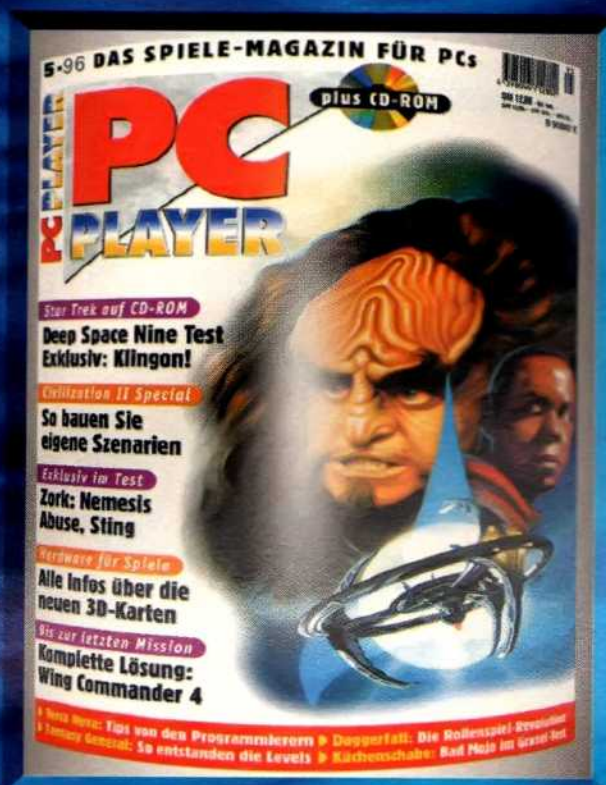
Wing Commander III kann in keinsten Weise mit den gängigen 3D-Action-Reißern für die PlayStation konkurrieren. Dafür ist die Grafik zu grob, die Animation zu ruckelig und die Steuerung zu kompliziert. Doch was die aufwendige, sechs Millionen Dollar teure Produktion von allen anderen PlayStation-Titeln abhebt, ist die superbe Qualität der Filmsequenzen. Dank der hervorragenden Computergrafiken, der engagierten Schauspieler und nicht zuletzt der packenden Story läßt der "Film im

Spiel" über alle spielerischen Schwächen hinwegsehen. Die Neugier auf den weiteren Verlauf der Geschichte sorgt für einen mächtigen Motivationsschub, wenn man sich selbst nach dem zehnten Verlust des Bildschirmlebens verbissen durch besonders fiese Missionen kämpft. Der Referenzthron im Genre "Interaktiver Film" ist Wing Commander III also sicher; die Ablösung erfolgt höchstens durch den (bereits in der Machete befindlichen) vierten Teil der Weltraum-Saga.

■ PRODUKT:	Wing Commander III		
■ HERSTELLER:	Origin		
■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts		
■ VERKAUFSPREIS:	ca. 90 DM		
■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	1
■ GRAFIK:	2	■ PREIS/LEISTUNG:	1
■ SOUND:	1		
■ PRÄSENTATION:	1		
■ GAMEPLAY:	2		
GESAMTWERTUNG:		1,50	

Heute möchten wir Ihnen zeigen, wie man aus zwei kleinen Fünfern drei großartige PC PLAYER-Ausgaben macht:

und wie man für ein bißchen mehr sogar noch drei vollgepackte CD-ROMs bekommt



PLUS
CD-ROM

Wenn das kein Deal ist: Zwei Fünfer für drei Monate kritisch-kompetenter Spiele-Tests, ausführlicher Lösungsteile und Hintergrundberichte über Hard- und Software. Überzeugen Sie sich selbst, warum die PC PLAYER bei

Lesern und Spieleherstellern einen exzellenten Ruf als unabhängige Beratungsinstanz im PC Spielmarkt genießt. Holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben der PC PLAYER und sparen Sie dabei 50% - egal, ob mit oder ohne CD-ROM!

Testen und 50% sparen:

- ☐ 3x PC PLAYER für 10,- DM!
☐ 3x PC PLAYER plus für 20,- DM!

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie oben angekreuzt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-; PC PLAYER plus: DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 72,-/PC PLAYER - DM 129,60/PC PLAYER plus.

Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Name/Vorname _____

Strasse Nr. _____

PLZ/City _____

Datum, 1. Unterschrift _____

Widerrufsfrei: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfreiheit beginnt 11 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Rücksendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____ CP041

STOP

Bitte ausgefüllten
Coupon an DMV-Verlag,
PC PLAYER,
Abo-Service CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München
schicken oder unter
089 - 202 40 215
faxen!

feedback

Der DMV Verlag
und Sony Computer Entertainment Deutschland
haben sich kurzentschlossen dazu hinreißen lassen, Monat für Monat eine der begehrten
handsignierten PlayStations unter die Leser zu bringen!
Das heißt konkret: Wenn es dieses Mal nicht klappen sollte
mit Ihrem Gewinn, haben Sie die nächsten 12 Monate immer
wieder eine Chance. Und eines garantieren wir: Die Unterschriften sind von interessanten
Personen, die wirklich jeder kennt.



Hier könnten Ihre Unterschriften stehen. Leider gab es zu Redaktionsschluß noch ein "klitzekleines" Problem, bei dessen Lösung Sie uns in

Diese beiden Seiten gehören ganz und gar Ihnen! Schreiben Sie uns, wenn Sie Probleme mit Ihrer PlayStation oder bestimmten Spielen haben, Anregungen veröffentlichen möchten oder einfach nur Ihrer Meinung loswerden wollen. Unter den Einsendern – egal ob Ihr Brief abgedruckt wird oder nicht – verlosen wir jeden Monat ein Abonnement des PlayStation Magazins! Sie erreichen die Redaktion entweder per E-Mail (CompuServe: 104706,160), Fax (0 89/9 91 15-1 77) oder Post (Redaktion PlayStation Magazin, DMV Verlag, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen). Bitte, nicht das Stichwort ("Leserbriefe") vergessen.

Zukunft helfen können: Bei einem "Erstlingswerk" mangelt es – verständlicherweise – noch an passenden Leserbriefen. Bei Erstausgaben hat sich mancherorts die Unsitte eingeschlichen, erfundene Leserzuschriften zu veröffentlichen. Nicht mit uns! Um Sie zum Schreiben zu animieren, haben wir uns was für Sie einfallen lassen.

Schicken Sie uns den nachstehenden Fragebogen ausgefüllt zurück – und gewinnen Sie! Und zwar nicht irgend etwas, sondern eine Sony PlayStation. Und was für eine! Sony Computer Entertainment Deutschland stellt uns für diese Verlosung eine echte Rarität zur Verfügung. Eine PlayStation mit Originalautogramm von Campino,



dem Sänger der Toten Hosen. Unterscriben hat Campino sie während des diesjährigen 'Rock-im-Park'-Festivals in München an Pfingsten. Auf fünf weitere Gewinner warten Original PlayStationT-Shirts.

Also, schnell den Fragebogen ausfüllen und bis spätestens 16. August 1996 an uns schicken. Entweder per Fax (0 89/ 9 91 15-1 77) oder mit der Post (Redaktion

PlayStation Magazin, DMV Verlag, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Stichwort: Campino). Noch ein Hinweis: Der Rechtsweg ist wieder einmal ausgeschlossen. Mitarbeiter des DMV/Franzis-Verlags und deren Angehörige dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

Name _____
Vorname _____
Straße _____
PLZ, Ort _____

Sie sind:

☐ männlich ☐ weiblich

☐ Schüler/in ☐ Student/in
☐ Angestellt ☐ Selbständig

Ihr Alter

☐ 10-15 Jahre ☐ 16-20 Jahre
☐ 21-25 Jahre ☐ älter als 25 Jahre

Ihr monatliches Einkommen?

☐ bis 500 Mark ☐ bis 1.000 Mark
☐ bis 2.000 Mark ☐ bis 3.000 Mark
☐ bis 5.000 Mark ☐ über 5.000 Mark

Wer hat die PlayStation gekauft?

☐ Sie selbst ☐ Eltern
☐ Freund / Partner ☐ _____

Mit welchen Spielen beschäftigen
Sie sich am liebsten?

☐ Jump'n Run ☐ Adventures
☐ Shoot 'em Ups ☐ Taktik / Strategie
☐ Sonstige _____

Für welches Genre vermissen Sie Spiele?

Würden Sie gerne selbst Spiele pro-
grammieren, wenn die nötigen Hilfsmittel
zur Verfügung stünden?

☐ ja ☐ nein

Wie ist Ihr Haushalt ausgestattet?

☐ Videogerät
☐ 16:9 TV-Gerät
☐ Dolby Surround
☐ Kabelanschluß (TV)
☐ Satellitenempfänger (TV)
☐ CD-Spieler
☐ PC mit CD-ROM
☐ PC ohne CD-ROM
☐ Online-Zugang
☐ Atari-Spielekonsole
☐ Nintendo-Spielekonsole
☐ Sega-Spielekonsole

Wie hat Ihnen die erste Ausgabe des PlayStation
Magazins optisch gefallen? Bitte bewerten Sie im
Schulnoten-System (1= sehr gut, 6= ungenügend).

☐ 1 ☐ 4
☐ 2 ☐ 5
☐ 3 ☐ 6

Was hat Ihnen nicht gefallen?

Bitte bewerten Sie im Schulnoten-System
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend) die Artikel,
die Sie gelesen haben:

Artikel, Seite	Bewertung
_____	☐
_____	☐
_____	☐
_____	☐
_____	☐
_____	☐
_____	☐

Was hat Sie konkret an den von Ihnen bewerteten
Artikeln gestört, Ihnen gefehlt, etc.?

Was haben Sie im PlayStation Magazin allgemein
vermißt? Was sollten wir anders / besser
machen?

Haben Sie eine Leseranfrage, Anregung oder "Un-
mutsäußerung" von allgemeinem Interesse? Hier
ist Platz für Ihren "Leserbrief":

Die Daten werden elektronisch verarbeitet.

TOP SECRET

Was wäre ein Spiel, ohne ein bißchen schummeln?

Aus diesem Grund finden Sie auf den folgenden Seiten jede Menge brandheiße Mogeleyen, coole Tips und einfallsreiche Lösungsvorschläge.

von Artur Hoffmann

Falls Sie das eine oder andere aktuelle Spiel in dieser Liste vermissen, so liegt das daran, daß wir uns in dieser Erstausgabe hauptsächlich auf die Topspiele und News beschränken. In den nächsten Ausgaben geht es dann ans Eingemachte. Aber genug der Vorrede, nun wird es Zeit, daß Sie Ihre PlayStation einschalten.

Ridge Racer

Das hektische Ridge Racer ist unser absoluter Redaktionsfavorit. Obwohl wir wissen, daß die folgenden Cheats bereits einigen bekannt sein dürften, dachten wir uns, daß sie auch wirklich jeder kennen sollte.



Here in my car

Haben Sie bereits genug von den acht Standard-Fahrzeugen? Dann wird es allerhöchste Zeit, den folgenden Cheat ausprobierten. Dieser beschert Ihnen weitere acht Race-Cars, von denen jeder mit anderen Steuer- und Beschleunigungseigenschaften aufwartet. Jedoch bedarf dieser Cheat – wie auch die neuen Flitzer – einiger Übung.

Warten Sie während das Spiel lädt solange, bis das PlayStation-Logo erscheint und drücken Sie dann mehrmals den X-Button. Auf diese Weise feuern Sie, wenn das Ladespiel "Galaxian" erscheint, sofort. Nun müssen Sie alle Angreifer so schnell wie möglich eliminieren, um eine maximale Punktzahl zu erreichen. Die mittleren beiden Gegner sollten Sie bereits bei Erscheinen des Bonus-Games zerstört haben. Arbeiten Sie sich nun Reihe für Reihe nach links, um dann auf die rechte Seite der Formation umzuschwenken. Waren Sie schnell genug, so werden Sie den letzten Gegner, kurz bevor er vom oberen Bildschirmrand startet, erledigen können. Bei Erfolg erscheint auf den Schirm ein Perfect-Zeichen.

Spieglein an der Wand

Wenn Sie am Start des Rennens die Boxen-Gasse entlang fahren, wenden Sie und rasen Sie dann mit Höchstgeschwindigkeit gegen die Betonmauer hinter der Start-Linie. Nun kurven Sie in entgegengesetzter Fahrtrichtung um die Rennstrecke. Alle Werbebanden und Zeichen an der Strecke erscheinen spiegelverkehrt und auch die gegnerischen Wagen rasen in die gleiche – verkehrte – Richtung wie Sie. Dieser Spaß ist in allen vier Race-Modi möglich.

Black is beautiful

Leider ist dieser Bonus nicht so leicht zu erreichen, da Sie schon wirkliches Fahrkönnen an den Tag legen müssen. Die Belohnung wartet in Form eines Extremfahrzeuges namens Black Diablo. Mit seiner enormen Beschleunigung, den guten Fahreigenschaften, einer optimalen Straßenlage sowie einer erstklassigen Geschwindigkeit – Leistung ist der schwarze Teufel genau das richtige für den ambitionierten Racer.

Alles was Sie tun müssen, ist auf allen Strecken als Erster durchs Ziel zu brausen. Und zwar inklusive der Zeit- und allen vier folgenden Bonus-Runden. Im letzten Zeit-Lauf müssen Sie es mit dem gelben Wagen und mit dem bedrohlichen Black Diablo aufnehmen, der Ihnen wahrscheinlich bereits in der ersten Runde davonrasen wird.

Sie können ihn nicht einholen, aber in der zweiten Runde wird er wieder parken. Um ihn zu schlagen müssen Sie vorne bleiben: bleiben Sie auf der Ideallinie und er wird es nicht schaffen, an Ihnen vorbeizuziehen. Auf der Geraden bevorzugt der Diablo immer eine bestimmte Linie – diese gilt es zu blockieren, merken Sie sich diese also. Wenn Sie nach drei Runden als Sieger die Ziellinie überqueren, werden Sie den Diablo an der rechten äußeren Seite ihres Wagenparks finden. (Thomas M., München)

Battle Arena Toshinden

Mit Cheats zu diesem Beat 'Em Up wurden wir förmlich überschwemmt. Wenn wir all die Tricks abdrucken würden, müßten wir den Titel unserer Zeitschrift wahr-



scheinlich in "Das offizielle Toshinden-Magazin" ändern! Aus diesem Grund haben wir uns darauf beschränkt, einige der interessanteren für Sie herauszupicken.

Gaia

Um als Gaia – einem der zwei Bosse des Games – zu spielen, gehen Sie wie folgt vor. Während der Text von der Seite des Title-Screens hereinscrollt, müssen Sie einen Fireball nach links ausführen – RUNTER, RUNTER/LINKS, LINKS, QUADRAT-Button (Das QUADRAT ist in der Grundeinstellung auf schwachen Schlag programmiert. Sollten Sie Ihre Button-Konfiguration geändert ha-

ben, so verwenden Sie statt dessen den entsprechenden Knopf). Haben Sie diesen Cheat korrekt eingegeben, werden Sie ein akustisches Fight! vernehmen. Aktivieren Sie nun den Bildschirm, wo Sie die Kämpfer wählen, entscheiden Sie sich für Eiji und halten Sie die Steuerung nach oben gedrückt, während Sie irgend einen Angriffs-Button klicken, um als Gaia zu spielen.



Sho

Geben Sie wie oben den Gaia-Mode ein, lassen Sie aber das Spiel automatisch im Demo – Modus laufen und drücken Sie dann "START" auf Controller 2. Wieder auf den Titel – Schirm zurückgekehrt, müssen Sie auf dem zweiten Controller schnell die folgende Kombination eingeben, während der Text von der Seite hereinfließt: LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, QUADRAT (oder



Cheats

die entsprechenden umbelegten Tasten). Wenn Sie den Cheat korrekt eingegeben haben, hören Sie zur Bestätigung ein gesprochenes Fight!

(Harald K., Villingen-Schwenningen)

WipEout

Das futuristische Rennspiel WipEout hat selbstverständlich auch das eine oder andere Bonbon für Sie in petto.



Fire Star

Um den versteckten (siebten) Parcours namens Fire Star zu fahren, gehen Sie wie folgt vor:

Während auf der Anzeige der Spielerauswahl die Option "One Player" aktiviert ist, drücken und halten Sie L1, R1, RECHTS, START, QUADRAT, KREIS und X, um die Option zu aktivieren. Gehen Sie nun weiter auf den "Select Race Class"-Schirm und wählen Sie "Single Race". Nachdem Sie sich noch für Team und Fahrer entschieden haben und bei der "Select Racing Circuit"-Auswahl angekommen sind, werden Sie feststellen, daß Sie nun eine siebte Rennstrecke namens "Fire-Star" zur Verfügung haben. Diese zusätzliche Strecke entführt Sie auf den Mars. Mehr wollen wir Ihnen an dieser Stelle nicht verraten.

Rapier Class

Mit diesem Cheat können Sie direkt in der "Rapier Class" loslegen, ohne vorher all die anderen Strecken bewältigen zu müssen. Während auf dem Spieleranzahl-Bildschirm die Option "One Player" aktiviert ist, drücken

und halten Sie die folgenden Tasten: L2, R2, LINKS, START, SELECT und X. Nun können Sie die Rapier Class wählen.

(Stefan F., Bad Oldeslohe)

X-COM: Enemy Unknown

Um in X-COM: Enemy Unknown beliebig viele Verbesserungen herstellen zu können, gehen Sie ins Manufacture-Menü und wählen Sie den Gegenstand, den Sie produzieren möchten aus der Liste. Klicken Sie auf OK, ohne jedoch Techniker oder Anzahl zu bestimmen. Das gewählte Produkt sollte nun in der Liste der zu fabrizierenden Dinge mit einem Strich unter der Überschrift "Days To Complete" aufzufinden sein. Klicken Sie nun auf den Gegenstand, weisen Sie so viele Techniker zu, wie Sie übrig haben und bringen Sie diese dazu, nur eine einzige Einheit herzustellen. Die Arbeit wird fertig-



gestellt ohne daß Geld oder Material von Ihrem Guthaben abgezogen werden! Dies ist besonders effektiv bei der Herstellung von Panzern – Sie können diese gratis bauen und dann für z.B. \$950.000 verkaufen (für einen Fusion-Panzer).

(Dan L., MicroProse Software)

FIFA SOCCER

Das Vorzeigesportspiel erlaubt Ihnen eine Menge spaßiger Dinge zum Ausprobieren. Auf dem "Optionen"-Screen "innerhalb" des Spiels geben Sie die nachfolgend aufgeführten Codes ein. Die kor-





rekte Ausführung wird Ihnen durch einen Ton bestätigen. Verlassen Sie dieses Menü und klicken Sie abschließend mit der QUADRAT-Taste auf "Spiel wiederaufnehmen". Im nun erscheinenden Menü können Sie die neuen Optionen dann wie gewohnt aktivieren.

Unsichtbare Wände

Um in dem Genuß eines Fußballspieles ohne Seitenaus zu gelangen, geben Sie folgende Tastenkombination ein:

X, X, X, DREIECK, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, DREIECK

Gekrümmter Ball

Raffiniert angeschnittene Ecken, extreme Bananenflanken und Schüsse à la Mario Basler realisieren Sie mittels:

DREIECK, QUADRAT, X, DREIECK, X, X, Verrückter Ball

Falls Ihnen das Normalspiel zu einfach ist, dürfen Sie Ihr Können mittels folgendem Cheat auf die Probe stellen.

X, QUADRAT, DREIECK, X, X, DREIECK, QUADRAT, X Super Speed

Um den Spielern Beine zu machen, sollten Sie folgenden Cheat testen.

QUADRAT, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, X, X, QUADRAT, QUADRAT

Idioten-Team

Eine extreme Verschlechterung der Spielstärke Ihres Teams erreichen Sie mittels der Tastenkombination:

QUADRAT, DREIECK, X, QUADRAT, DREIECK, X Shoot Out

Fans des Elfmeterschießens werden sich über über folgende Variante freuen:

QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, X, QUADRAT,

DREIECK

Super-Power

Wollen Sie die Schußstärke Ihrer Mannen drastisch erhöhen, sollten Sie folgende Tastenkombination eingeben:

DREIECK, QUADRAT und acht mal das DREIECK

Super-Keeper

Auch das Torwartproblem ist nicht unlösbar. Folgender Cheat bringt Ihren Keeper auf Nationalmannschaftsniveau:

fünf mal QUADRAT, fünf mal DREIECK

Super-Angriff

Um nur der Angriffsreihe zu erhöhter Geschwindigkeit zu verhelfen, geben Sie diese Tastenkombination ein.

fünf mal QUADRAT, DREIECK, X

Super-Verteidigung

Das probate Mittel gegen starke Stürmer ist eine wiesel-
flinke Abwehrreihe.

Fünf mal das QUADRAT, X, DREIECK

Geben Sie die folgenden Cheats wie oben beschrieben. Um sie schließlich zu aktivieren, verlassen Sie das Spiel, gehen Sie zum Auswahl-Schirm und klicken Sie dann auf "Optionen". Scrollen Sie die Auswahl ganz durch. Am Ende finden Sie dann alle aktiven Cheats.

Das dynamische Duo

Um den Mannschaften die Klamotten von Batman und Robin zu verpassen, drücken Sie folgende Tasten.

QUADRAT, DREIECK, X, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, DREIECK; QUADRAT

Oktoberfest

Zieht den Bayern die Lederhosen aus. Mit folgendem Cheat wird dieser Schlachtgesang zur Realität.

QUADRAT, DREIECK, X, QUADRAT, vier mal das DREIECK

Formal

Falls Ihnen kurze Hosen zuwider sind, können Sie die Mannschaften auch etwas seriöser gekleidet auflaufen lassen.

QUADRAT, DREIECK, X, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, X, DREIECK

EA-Team

Nachdem Sie alle Mannschaften durchgespielt haben, wartet hier ein Kick gegen das Entwicklerteam.

QUADRAT, DREIECK, X, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, QUADRAT, QUADRAT

Star Trek

Der ultimative Trekkie-Cheat: Spock und Data spielen gegeneinander Fußball.

QUADRAT, DREIECK, X, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, X, X

Unsichtbar

Folgender Cheat wendet sich an all jene, die schon alles gesehen haben.

QUADRAT, DREIECK, X, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, X, QUADRAT

Standard-Einstellung

Nachdem Sie nun alle Cheats getestet haben und wieder ein normales Match spielen wollen, müssen Sie folgende Tastenkombination eingeben, um alle Änderungen zu deaktivieren.

QUADRAT, DREIECK, X, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, DREIECK, X

(Michael L., Aachen)

TOTAL NBA '96 ALL-STAR-TEAMS



Dieser Cheat erlaubt es Ihnen, entweder das 94/95er (Phoenix) oder das 95/96er (San Antonio) All-Star-Game zu spielen. Diese Partien – zwischen den beiden Teams "Eastern" und "Western" – finden auf dem All-Star Weekend-Court statt.

Um den Cheat



zu aktivieren, wählen Sie zuerst den Exhibition-Game-Modus und geben dann folgende Tastenkombination ein:

R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2, L2 für 94/95 oder
R1, R1, R2, R2, L1, L2, L1, L2 für 95/96.

Haben Sie diese Mogelei korrekt eingegeben, erscheint ein All-Star-Menü auf welchem Sie diesen neuen Spiel-Modus an- bzw. ausschalten können.

(Mischa H., Bad Reichenhall)



Theme Park

Diese Zusammenstellung von Tips und Tricks stammt direkt vom Bullfrog-Entwicklerteam. Money, Money, Money Um in den sogenannten Dagobert-Duck-Modus zu schalten, wählen Sie als Spielernamen

BOVINE. Im Spiel selbst drücken und halten Sie die Buttons KREIS, START und X. Nun hören Sie einen Hurra!-Schrei. Dieser zeigt Ihnen das Funktionieren des Cheats an. Nun haben Sie im gesamten Spielverlauf unbegrenzt Bares.

Darüber hinaus gibt es aber noch ein paar weitere Schummeleien, die Ihren Geldbeutel gehörig entlasten.

Volles Programm

Um alle Buden und Fahrgeschäfte zu bauen, müssen Sie zuerst ein Baumhaus produzieren. Konstruieren Sie davor eine sehr lange Warteschlange und platzieren Sie einen Techniker direkt daneben. Nun kehren Sie auf den Research-Screen zurück, wo Sie 9999 Credits in die Entwicklung von Buden investieren. Zurück im laufenden Spiel, erhöhen Sie die Geschwindigkeit auf 30. Ist ein Jahr abgelaufen, kontrollieren Sie Ihren Status – Sie sollten nun alle Shops und Rides haben.

Long Riders

Um den längsten Ride der Welt zu bekommen, wählen Sie irgendeinen Fahrbetrieb, der auf Spurbetrieb basiert, aus. Platzieren Sie diesen an einer beliebigen Stelle und wählen dann die kleinst mögliche Spur. Öffnen Sie nun diese Attraktion und schließen Sie sie wieder. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, den längsten Track-Ride zu machen, den es jemals gegeben hat und es wird Sie keinen Pfennig kosten.

Zum Schluß noch einige Tricks, um den Besuchern auch den letzten Pfennig aus der Tasche zu ziehen:

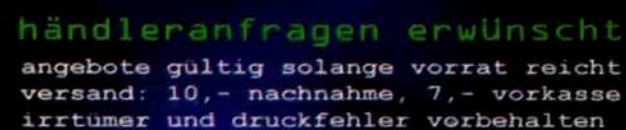
- mehr Salz auf den Chips macht den Verbraucher durstiger
- mehr Koffein im Kaffee läßt die Leute schneller laufen
- mehr Zucker in der Eiscreme erhöht dessen Sucht-Effekt
- mehr Fett in den Hamburgern senkt deren Herstellungskosten
- mehr Eiswürfel in den Bechern spart teure Cola.

pat

Um die Qualität der hier vorgestellten Cheats auf einem möglichst hohen Level zu halten, brauchen wir Ihre Mithilfe. Falls Sie Tips, Tricks oder Lösungsvorschläge kennen, sollten Sie uns diese schnellstmöglich zukommen lassen. Für die besten Tips gibt es natürlich eine kleine Überraschung.

BTX:kühl#

Ab 250DM Spielbestellwert versenden wir Versandkostenfrei.	Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse (Scheck oder Überweisung).	Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.
Vorkasse 6,90DM pro Paket-Nachnahme 10.50DM zzgl. 3DM Zahlkartegebühr.	Für Hardware fallen immer Versandkosten an.	* gekennzeichnete Produkte waren zur Drucklegung noch nicht erschienen.
Für bestellte und Annahmeverweirte Ware berechnen wir pauschal 20DM.	Für Druckfehler keine Haftung. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.	Fragen Sie nach aktuellen Erscheinungsterminen. Nutzen Sie unseren Vorbestellservice.



Auf der CD



Die Cover CD hält

unzählige MByte an Informationen

für Sie bereit. Aber nicht

irgendwelche Slideshows, sondern

spielbare Demos, mit

denen Sie Ihre künftigen Lieblingsspiele

schon mal testen können.



[1] Ein Face Hugger taucht vor ein paar Benzinfässern auf. Was fällt Ihnen mit Ihrem Gewehr dazu ein?
[2] Ziele Sie nicht auf den Dampf... **[3]** Angriff des Face Hugger: Ein gezielter Sprung in Ihr Gesicht.

Alien Trilogy

■ HERSTELLER:	Acclaim
■ GENRE:	Shoot 'em up
■ ART:	spielbare Demo

Es gibt wohl kaum ein Spiel, über das im Moment mehr geredet wird, als über Alien Trilogy. Grund genug für uns, es nicht nur ausführlich zu testen (siehe Seite 48), sondern auch auf unsere erste Cover-CD zu bannen. Zwei komplette Level hat Acclaim zur Verfügung gestellt. Beide sind eigens für die CD kreiert und setzen sich aus verschiedenen Sequenzen des Original-Spiels zusammen. Damit Sie selber Antworten auf die meistgestellten Fragen finden: Ist Alien Trilogy besser als "Doom"? Sind die Level länger und schwieriger? Wie eng ist der Bezug zu den Alien-Filmen?

Jetzt aber Schluß mit den Vorreden. Für alle, die lieber sofort spielen als erst lange Tests lesen, hier nur noch ein paar Tips:

Der wichtigste zuerst: Spielen Sie immer "richtig": Sound aufdrehen und Licht ausschalten! Dann kann's losgehen.

Sie starten in einem geschlossenen Raum. Zur Verteidigung besitzen Sie lediglich eine Pistole. Öffnen Sie die Tür vor Ihnen durch Drücken der Kreis-Taste. Betreten Sie den neuen Raum und erleichtern Sie zwei Face Hugger um ihr Leben. Treten Sie auf keinen Fall auf die beiden! – Sie haben es doch getan, richtig? Und alles wurde rot? Das war die Säure der kleinen Biester. Jetzt heißt es konzentrieren. Schnappen Sie sich das Gewehr und schießen Sie auf einige der Kisten. Darin befinden sich Lampen, die Sie ebenfalls an sich nehmen sollten...

Bei all Ihren Aktionen kämpfen Sie nicht nur gegen Face Hugger und andere Aliens, sondern auch gegen die Zeit. Es heißt also ranhalten und nicht trödeln, wenn Sie ans Ziel kommen wollen.

Wenn Wände flimmern oder in sich verschoben wirken, sollten Sie – nur zur Sicherheit – ein paar Schüsse oder Granaten darauf abfeuern. Dahinter könnten sich geheime Räume verbergen...

Jetzt haben wir aber genug verraten. Nehmen Sie die Herausforderung an und

kämpfen Sie sich durch geheime Räume, finden Sie versteckte Waffen und passen Sie auf, daß Ihnen kein Face Hugger ins Gesicht springt. Oder Sie ein Alien findet, bevor Sie es gesehen haben...

■ Steuerung

Waffe wechseln



Feuer 1

Feuer 2

R Nach rechts ausweichen

R Laufen

L Nach links ausweichen

L Betrachten

■ Zusätzliche Features

Alien Trilogy ist riesig. Es hat zwar nicht so viele Level wie beispielsweise "Doom", dafür sind sie viel schwieriger und länger.

■ Noch mehr Informationen

Ab Seite 48 dieser Ausgabe finden Sie einen ausführlichen Test, auf Seite 27 eine Kurzbeschreibung in der Rubrik "Spiele, die in keinem Schrank fehlen dürfen".



Ein riesiges Reptil nähert sich. Späht nach links und rechts. Sie legen an, zielen, schießen - reingelegt!



Auch auf der Demo ist die Einführungssequenz in Ihrer ganzen gerenderten Pracht zu bewundern.

Magic Carpet

■ HERSTELLER: Bullfrog
■ GENRE: Magic 'em up
■ ART: spielbare Demo

Lassen Sie sich auf einem fliegenden Teppich in Tausendund eine Nacht entführen. In die Welt von Aladin, Zaubersprüchen und Mana. Aber Vorsicht! Auch das verträumte orientalische Ambiente hat seine Tücken und Fallen.

Als erstes sollten Sie lernen, mit Ihrem schwebenden Bettvorleger umzugehen. Und zwar perfekt. Um allen Gefahren zu trotzen, müssen Sie in der Lage sein, ihn geschickt zu manövrieren, wenn es mal



Links die Burg - zugegeben noch im Anfangsstadium. Aber ausreichend, um einen Ballon zum Mana-Sammeln zu ergattern.

eng wird und ihn blitzartig zu wenden. Bei aller Übung darf der Spaß nicht zu kurz kommen: Genießen Sie den Flug, schweben Sie durch die Landschaft und über das Meer. Was ist das? Sie werden mit Feuerbällen attackiert? Von einem riesigen Wurm? Zeit sich zur Wehr zu setzen! Am besten funktioniert das, wenn Sie einfach auf alles schießen, was Ihnen unfair gegenüber tritt. Die Waffen, die Sie in diesem Spiel zur Verfügung haben, unterscheiden sich deutlich von herkömmlichen Schießweisen. Sie setzen sich nämlich mit Hilfe verschiedener Zaubersprüche zur Wehr. Haben Sie zur richtigen Zeit den richtigen Spruch gegen Ihre Angreifer auf den Lippen - pardon, auf Ihren Feuertasten - kann Sie fast nichts mehr aufhalten. Aber wählen Sie die Zaubersprüche mit Bedacht: Sie dürfen nämlich immer nur zwei zur gleichen Zeit aktivieren. Kommen Sie in eine brenzlige Situation, ist es oft zu spät, dann erst das passende Gegenmittel zu "laden".

Für jeden erfolgreich bekämpften Angreifer wartet eine Belohnung auf Sie: Alles, was Sie treffen, gibt Mana frei. Und das müssen Sie einsammeln. Andernfalls kommen Sie nie zu Ihrer Burg. Ach ja, erwähnten wir schon, daß Sie die auch noch bauen müssen? Haben Sie erst mal eine errichtet, wird Ihnen aber zumindest die Arbeit des Mana-Sammelns erleichtert. Ein Heißluftballon ist Ihnen bei der Suche behilflich. Je nach Größe Ihrer Burg stehen Ihnen sogar mehrere davon zur Verfügung.

- Steuerung
- Vorwärts
- rechten Zauberspruch abfeuern
- linken Zauberspruch abfeuern
- Rückwärts
- L 1 Zaubersprüche auswählen
- L 2 Seitlich Ausweichen nach links
- R 2 Seitlich Ausweichen nach rechts
- SELECT Karte aufrufen

Zusätzliche Features

Das sollte reichen: 75 aufregende Level und 24 verschiedene Zaubersprüche. Ein einmaliges Spiele-Erlebnis.

Noch mehr Informationen

Achtung! Nach einer reichhaltigen Mahlzeit ist das Magic Carpet mit Vorsicht zu genießen... Mehr dazu auch in unserem ausführlichen Test ab Seite 58 und in der Top 12 Liste auf Seite 27.



Mana direkt aus dem Himmel. Die roten Bausteine helfen beim Errichten Ihrer Burg.

Pro-Pinball The Web

■ HERSTELLER: Empire Interactive
■ GENRE: Flipper
■ ART: spielbare Demo

Zwei Flipper und bis zu vier Bälle auf einmal - fühlen Sie sich dieser Herausforderung gewachsen? Wählen Sie die für Sie optimale Ansicht des Tisches aus und schießen Sie die erste Kugel ab. Schaffen Sie es, die Kugel auf die blinkenden Rampen zu spielen, erhalten Sie Bo-



[1] 10.000.000 in weniger als 40 Sekunden... [2] ...und eine ziemlich schicke Animation.

nuspunkte; und zusätzliche Bälle. Aber nicht nacheinander, sondern alle auf einmal. Wollen Sie alle behalten - was zweifelsohne Ihr Punktekonto in schwindelerregende Höhen treibt - hilft nur Konzentration. Und ein bißchen Übung. Unser Versprechen: Es gibt sie wirklich, die vielen Bälle. Wir haben sie gesehen..

- Steuerung
- Rechter Flipper
- Linker Pfeil auf dem Joypad = linker Flipper ball lösen
- ▶ Tilt Start

Zusätzliche Features

Wählen Sie immer den besten Blickwinkel. Probieren Sie zuerst in einem Testspiel alle Varianten aus.



Ein bißchen in die Enge getrieben: Es bleiben noch fünf Sekunden und es ist Ihr letzter Ball. Jetzt ist Konzentration gefordert.



The web ist so realistisch, wie flippeln an einer Spielkonsole nur Sein kann.

Alien Trilogy

Jeden Monat stellen wir in dieser Rubrik vor, was Sie bei einem guten Videospiel nicht so schnell zu Gesicht bekommen: Die Endsequenzen. Falls auch Sie es geschafft haben, ein Spiel bis zum Ende durchzustehen, schicken Sie uns die zugehörige Memory-Card. Wir veröffentlichen Ihre Endsequenz, schicken Ihnen die Speicherkarte zurück und garantieren Ihnen 12 Monate lang den kostenlosen Bezug des PlayStation-Magazins! Ist das nichts?

Du hast kilometerlange Korridore durchquert.

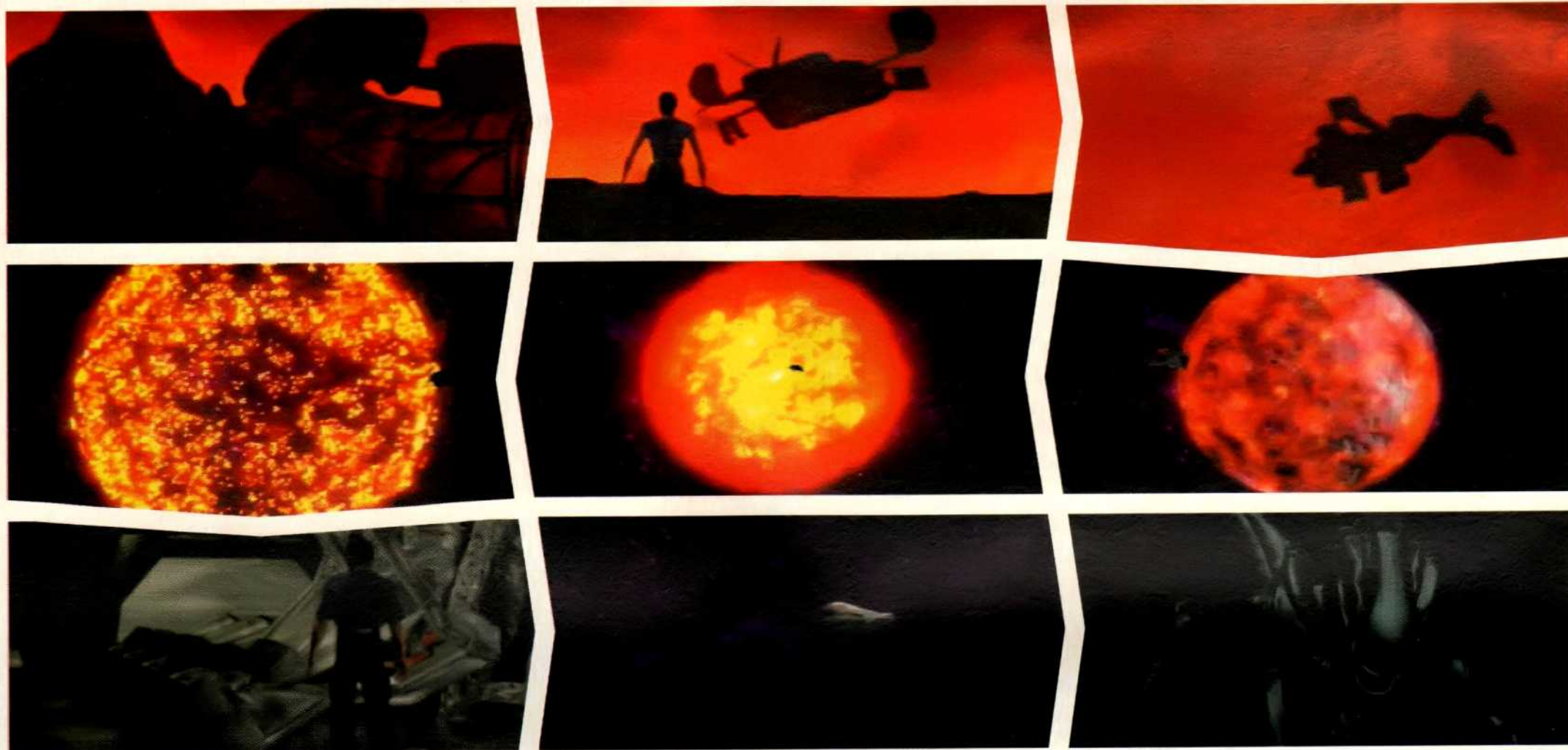
Du hast den ganzen Komplex von widerlichen Face-Huggern gesäubert.

Du bist Aliens **Auge in Auge** gegenübergestanden und hast Sie eiskalt in ihre Bestandteile zerlegt.

Dein Schiff taucht am Horizont auf, um Dich nach Hause zu bringen.

Spring in Deine Tiefschlafkammer und gönne Dir ein paar Monate Ruhe - es ist vorbei.

Doch ist es wirklich vorbei ?



Das offizielle PlayStation Magazin – ab **21. August** am Kiosk



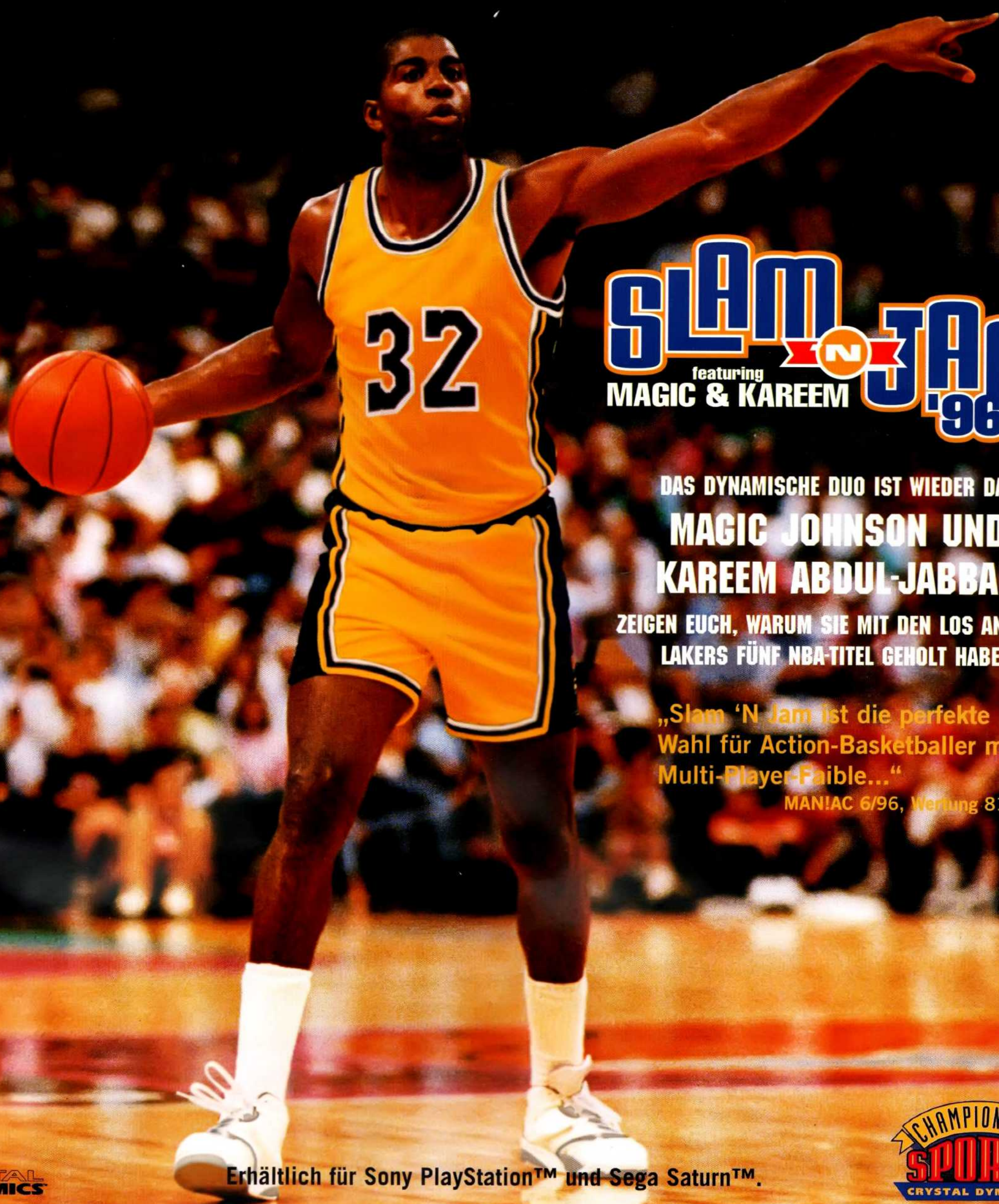
Die erste Ausgabe ist gerade fertig – schon arbeitet das ganze Redaktionsteam hektisch am nächsten PlayStation Magazin. Der Sommerurlaub wurde ersatzlos gestrichen, um Sie auch nächsten Monat wieder mit den heißesten Spieletest, den aktuellsten News und den packendsten Demos zu versorgen. Hier ein kleiner Vorgeschmack:

- In Atlanta treten zur Zeit die besten Sportler der Welt gegeneinander an. Natürlich können Sie der olympischen Idee auch auf der PlayStation fröhnen. "International Track & Field" katapultiert Sie vom Fernsehsessel direkt ins Stadion.
- "Blazing Dragons" schickt sich an, auf der PlayStation die Nachfolge des populären "Discworld" anzutreten. Deutsche Synchroni-

sation, liebevolle Grafiken und eine witzige Story zeichnen dieses – absolut jugendfreie – Adventure aus.

- Die Zeit des Wartens ist vorbei: Die deutsche Fassung von "Resident Evil" wird Ihnen schlaflose Nächte bereiten. Kaufen Sie schon mal die Großpackung Baldriantabletten. Außerdem:
- WipeOut 2097
- Destruction Derby II
- Fade to Black
- Space Hulk
- Bust a Move 2
- Bubble Bobble
- unsere exklusive Demo-CD
- u.v.m.





SLAM 'N JAM

featuring
MAGIC & KAREEM

DAS DYNAMISCHE DUO IST WIEDER DA!

**MAGIC JOHNSON UND
KAREEM ABDUL-JABBAR**

ZEIGEN EUCH, WARUM SIE MIT DEN LOS ANGELES
LAKERS FÜNF NBA-TITEL GEHOLT HABEN

„Slam 'N Jam ist die perfekte
Wahl für Action-Basketballer mit
Multi-Player-Faible...“

MANIAC 6/96, Wertung 81%

CRYSTAL
DYNAMICS

Erhältlich für Sony PlayStation™ und Sega Saturn™.

CHAMPIONSHIP
SPORTS
CRYSTAL DYNAMICS



Bei den sehr realistischen Dunks zoomt die Kamera an den ballführenden Spieler heran, so daß Euch kein Detail dieses actiongeladenen Spektakels entgeht.



Die Cracks beherrschen viele spektakuläre Tricks. Dunks, Alley-Oops und schnelle Dribblings gehören zu ihrem Standard-Repertoire.

Showtime!

Slam 'N Jam '96 mit Magic und Kareem bringt Stadionatmosphäre auf den Bildschirm. Gezoomte Dunks, schnelle Spielzüge und die typischen Würfe der beiden Superstars lassen das Wohnzimmer wackeln! Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten. Wenn Du Deinen Augen während des Spiels nicht mehr traust, kannst Du Dich mit der Zeitlupenfunktion aus mehreren Perspektiven von den Künsten der Spieler überzeugen. Kommentiert wird dieser Basketball-Krimi von CNN's Top Kommentator Van Earl Wright. Slam 'N Jam '96 - sei dabei!



Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics Logo, Slam 'N Jam '96, the Slam 'N Jam Logo, Walk N Off, and Championship Sports are trademarks of Crystal Dynamics. Sony and the Sony PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. Ears'n' Magic is licensed by June Bug Enterprises. Kareem Abdul-Jabbar is licensed by Ato Nam, Inc. © 1996 Crystal Dynamics. All rights reserved.

BMG
INTERACTIVE

FORMEL 1

Geld allein macht nicht glücklich.
Und ein rotes Auto auch nicht.

Aber FORMEL 1!

Hier kann jeder Weltmeister werden:

Alle Teams, alle Fahrer, alle Strecken - die komplette WM.
Jochen Mass kommentiert - wie im Fernsehen.

Steig ins Cockpit von FORMEL 1 -

ab September auf der PlayStation.

Mehr Realismus gibt's nur auf dem
Hockenheimring!

